

ABSTRAK

Kartika Tri Utami (1182090056) “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA”. (Penelitian Research and Development pada mata pelajaran Matematika Materi Bangun Ruang di Madrasah Ibtidaiyah Kelas II)

Media pembelajaran merupakan hal yang menjadi pendukung pada sebuah pembelajaran, dimana perannya sangat penting untuk mempermudah proses pemahaman siswa. Keadaan pendidikan di Indonesia yang mengalami perubahan selama pandemi Covid-19 membuat guru harus mencari cara lain untuk menyesuaikan diri dengan keadaan. Saat ini perkembangan media teknologi sudah mulai tumbuh pesat seperti yang dikatui dari data hasil survei *UNICEF* Indonesia bahwa 30 juta anak di Indonesia memilih media digital sebagai sarana untuk mendapatkan informasi. Keadaan ini menuntut guru untuk menguasai *TPACK* (*technological, pedagogical, aconten, knowledge*) supaya tetap dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Atas hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui desain awal media pembelajaran *Augmented Reality* di Madrasah Ibtidaiyah kelas dua pada mata pelajaran matematika khususnya pada materi bangun ruang. Selain itu penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui bagaimanakah pengembangan desain awal media pembelajaran *Augmented Reality* melalui proses validasi oleh validator ahli media dan ahli materi.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Reasearch and Development* yang mana akhir penelitian pengembangan ini akan menghasilkan suatu produk yang sudah tervalidasi dan teruji kelayakannya.

Adapun hasil dari penelitian ini adalah (1) desain awal media pembelajaran *Augmented Reality* memerlukan beberapa *software* dan website khusus seperti *Blender, Vuforia, Unity, Photoshop, Microsoft Word* dan marker generator (2) hasil validasi ahli materi mencapai 4 dengan kategori layak dan validasi ahli materi mencapai 3,88 dengan kategori baik sebagai media pembelajaran. Sedangkan hasil dari uji coba kelompok kecil sebanyak enam siswa mendapat hasil 93% dengan kategori layak dan hasil uji coba kelompok besar oleh 21 siswa mendapat hasil 87% dengan kategori sangat layak.

Berdasarkan hal tersebut media pembelajaran *Augmented Reality* pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang dinyatakan baik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bagi kelas II Madrasah Ibtidaiyah.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Android, *Augmented Reality*