

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN *AUGMENTED REALITY* PADA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR BERBASIS *ANDROID*”**.

Tujuan penulisan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi Tasikmalaya. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan proposal ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. H. Edi Hidayat, Drs., M.Pd. selaku Pembimbing 1 dan Ketua Program Studi Pendidikan Matematika yang telah membimbing, memberi saran dan arahan selama penyusunan dan penulisan skripsi hingga berjalan lancar.
2. Dr. Mega Nur Prabawati, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing 2 yang telah membimbing memberi saran dan arahan selama penyusunan dan penulisan skripsi hingga berjalan lancar.
3. Bapak dan Ibu Dosen jurusan Pendidikan Matematika yang telah memberikan bimbingan dan ilmu selama menempuh pendidikan.
4. Erwin Yulianto, ST.,M.KOM.,CEP.,MCP., selaku dosen Universitas Langlang Buana yang telah memberi saran dan arahan terhadap media pembelajaran.
5. Ujang Juhana, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala Sekolah SMPN 1 Dayeuhkolot yang telah memberikan saya izin untuk melaksanakan penelitian.
6. Rd. Dedi Mulya, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Matematika yang telah memberikan waktu luang untuk peneliti mengambil data.
7. Peserta didik kelas VIII SMPN 1 Dayeuhkolot tahun ajaran 2021-2022 yang telah meluangkan waktu untuk dijadikan subjek penelitian.
8. Orang tua yang telah memberikan banyak doa, semangat dan dukungan baik secara materi, spiritual, dan motivasi kesabaran dalam mendidik.

9. Ahmad Wahid Mustofa, Ibnu Hafizh Bahri, M. Irfan, Annisa Purnadiana dan semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran membangun untuk menyempurnakan skripsi ini. Akhirnya dengan segala kerendahan hati penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya, maupun bagi para pembaca pada umumnya.

Tasikmalaya, Juni 2022

Penulis,

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
SURAT KETERANGAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Definisi Operasional	3
1.3.1 Pengembangan Media Pembelajaran	3
1.3.2 <i>Augment Reality</i>	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Manfaat Teoritis	4
1.5.2 Manfaat Praktis	4
BAB 2 LANDASAN TEORETIS	6
2.1 Kajian Teori	6
2.1.1 Media Pembelajaran	6
2.1.2 <i>Augmented Reality (AR)</i>	8
2.1.3 <i>Android</i>	11

2.1.4	Pengembangan Media Belajar.....	13
2.1.5	Materi Bangun Ruang Sisi Datar	17
2.2	Hasil Penelitian yang Relevan	23
2.3	Kerangka Teoretis.....	24
2.4	Fokus Penelitian.....	26
BAB 3 PROSEDUR PENELITIAN		27
3.1	Metode Penelitian	27
3.2	Sumber Data Penelitian	29
3.3	Teknik Pengumpulan Data Penelitian	29
3.4	Instrumen Penelitian	29
3.5	Teknik Analisis Data	31
3.6	Waktu dan Tempat Penelitian.....	33
3.6.1	Waktu Penelitian	33
3.6.2	Tempat Penelitian.....	34
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		35
4.1	Hasil Penelitian.....	35
4.1.1	Pembahasan Hasil Penelitian	58
BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN.....		61
5.1	Simpulan.....	61
5.2	Saran	62
DAFTAR PUSTAKA		63
RIWAYAT HIDUP PENULIS		102

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3. 1 Klasifikasi Penilaian.....	31
Tabel 3. 2 Cohen Kappa.....	32
Tabel 3. 3 Konversi.....	33
Tabel 3. 4 Waktu Penelitian.....	34
Tabel 4. 1 Tabel perencanaan.....	36
Tabel 4. 2 Uji Materi.....	48
Tabel 4. 3 Uji Media.....	49
Tabel 4. 4 Aspek <i>Functional Suitability</i>	51
Tabel 4. 5 Aspek <i>Compatibility</i>	54
Tabel 4. 7 Uji <i>Usability</i>	55