

ABSTRAK

Kasmayana (2023), Pengembangan Bahan Ajar bangun Datar Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pembelajaran Matematika Di SDN 3 SIKUR. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Hamzanwadi.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan bahan ajar bangun datar berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan motivasi belajar pembelajaran matematika di SDN 3 Sikur dengan menggunakan metode pengembangan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carey terdiri dari 5 langkah yaitu: (1) *Analysis* (Analisis), (2) *Design* (perancangan) (3) *Development* (Pengembangan), (4) *Implementation* (Implementasi), (5) *Evaluation* (Evaluasi). Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III dengan jumlah 27 siswa. Instrumen penelitian dan pengembangan ini menggunakan lembar validasi ahli dan angket respon siswa. Hasil uji validasi ahli materi dengan jumlah skor 84 berada pada rentang $80 \leq x \leq 90$ dengan kategori “baik”. Hasil uji coba validasi ahli media dengan jumlah skor 82 berada pada rentang $80 \leq x \leq 90$ dengan kategori “baik”. Hasil dari angket respon siswa terhadap kevalidan dan kepraktisan penggunaan bahan yang dikembangkan mendapatkan skor 83 sehingga berada pada rentang $80 \leq x \leq 90$ dengan kategori “baik”. Hasil angket motivasi belajar siswa dengan jumlah skor 73 berada pada rentang $70 \leq x < 80$ dengan kategori “cukup baik”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar bangun datar berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan motivasi belajar pembelajaran matematika sudah valid dan praktis digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran di sekolah dan cukup baik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, Bahan Ajar, Motivasi Belajar.

ABSTRAK

Kasmayana (2023), Development of Augmented Reality-Based Flat Geometry Teaching Materials to Enhance Mathematics Learning Motivation at SDN 3 Sikur. Thesis, elementary School Teacher Education program (PGSD) Study Program, Faculty of Education (FIP), Hamzanwadi University.

This research was conducted with the aim of developing Augmented Reality-based flat geometry teaching materials to enhance mathematics learning motivation at SDN 3 Sikur using the ADDIE model development method developed by Dick and Carey, consisting of five steps: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, and (5) Evaluation. This research was conducted with third-grade students, totaling 27 students. The instruments used for research and development included expert validation sheets and student response questionnaires. The expert validation result for the content obtained a total score of 84, falling within the range of $80 \leq x \leq 90$ with the category "good". The expert validation result for media received a total score of 82, also falling within the range of $80 \leq x \leq 90$ with the category "good". The student response questionnaire result regarding the validity and practicality of the developed materials scored 83, thus falling within the range of $80 \leq x \leq 90$ with the category "good". The results of student learning motivation questionnaire with a total score of 73 were in the range $70 \leq x < 80$ with the category "fairly good". So it can be concluded that Augmented Reality-based flat building teaching materials to increase learning motivation in mathematics learning are valid and practical to use as teaching materials in the learning process at school and are good enough to increase student learning motivation.

Keywords: Augmented Reality, Teaching Materials, Learning Motivation