

AUGMENTED REALITY EDUGAME JENIS-JENIS
PEKERJAAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK
SEKOLAH DASAR

Makalah

Program Studi Informatika

Fakultas Komunikasi dan Informatika



Diajukan Oleh :

Muhammad Mustaidz Billah

Endah Sudarmilah, S.T., M.Eng.

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2015

HALAMAN PENGESAHAN

Publikasi ilmiah dengan judul:

**“AUGMENTED REALITY EDUGAME JENIS-JENIS
PEKERJAAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK
SEKOLAH DASAR”**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Muhammad Mustaidz Billah

L200110121

Telah disetujui pada :

Hari :

Tanggal :

Pembimbing



Endah Sudarmilah, S.T., M.Eng.

NIK:

Publikasi ilmiah ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar sarjana

Tanggal

Mengetahui,
Ketua Program Studi Informatika



Dr. Heru Supriyono, M.Sc.

NIK : 970



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271)717417, 719483 Fax (0271) 714448
Surakarta 57102 Indonesia. Web: <http://informatika.ums.ac.id>. Email: informatika@fki.ums.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

/A.3-II.3/INF-FKI/VII/2015

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Biro Skripsi Program Studi Informatika menerangkan bahwa :

Nama : MUHAMMAD MUSTAIDZ BILLAH
NIM : L200110121
Judul : AUGMENTED REALITY EDUGAME JENIS-JENIS PEKERJAAN
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK SEKOLAH DASAR
Program Studi : Informatika
Status : **Lulus**

Adalah benar-benar sudah lulus pengecekan plagiasi dari Naskah Publikasi Skripsi, dengan menggunakan aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Surakarta, 25 Juli 2015

Biro Skripsi
Informatika

Adjie Sapetra, S.Kom

Turnitin Originality Report

AUGMENTED REALITY EDUGAME
JENIS: JENIS PEKERJAAN SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN ANAK SEKOLAH
DASAR by Muhammad Mustaidz Billah
 From publikasi september 2015 (publikasi)

Similarity Index
24%

Similarity by Source
 Internet Sources: 12%
 Publications: 2%
 Student Papers: 19%

Processed on 07-Jul-2015 14:13 WIB
 ID: 554458854
 Word Count: 2720

sources:

- 1 3% match (student papers from 06-Jul-2015)
 Class: publikasi
 Assignment:
 Paper ID: 554218792
- 2 2% match (student papers from 30-Jun-2015)
 Class: publikasi
 Assignment:
 Paper ID: 55339729
- 3 2% match (Internet from 11-Jun-2015)
<http://repository.amikom.ac.id/index.php/typo/6/Undergraduate%20Thesis>
- 4 2% match (student papers from 16-Mar-2015)
 Class: publikasi
 Assignment:
 Paper ID: 518751232
- 5 1% match (student papers from 30-Jun-2015)
 Class: publikasi
 Assignment:
 Paper ID: 55339774
- 6 1% match (student papers from 08-Jul-2014)
 Class: publikasi maret 2014
 Assignment:
 Paper ID: 438439114
- 7 1% match (Internet from 10-Jun-2014)
<http://eprints.uny.ac.id/15165/>
- 8 1% match (student papers from 27-Feb-2014)
 Class: publikasi maret 2014
 Assignment:
 Paper ID: 518751232
- 9 1% match (Internet from 05-Feb-2015)
<http://bukan-di-suparyanto.blogspot.com/2010/07/konsep-pemberian-gsi-gir-susu-ibu.html>
- 10 1% match (Internet from 13-Oct-2014)
[http://www.researchgate.net/publication/261526281_Effectiveness_of_Radio_Frequency_Identification_\(RFID\)_in_the_Open_Access_Networks](http://www.researchgate.net/publication/261526281_Effectiveness_of_Radio_Frequency_Identification_(RFID)_in_the_Open_Access_Networks)
- 11 1% match (student papers from 28-Oct-2013)
 Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta on 2013-10-28
- 12 1% match (Internet from 18-May-2014)
http://www.bizjournals.com/mnewswire/press_releases/2014/02/07/MN60815
- 13 1% match (Internet from 06-Jul-2015)
[http://www.researchgate.net/publication/261526281_Effectiveness_of_Radio_Frequency_Identification_\(RFID\)_in_the_Open_Access_Networks](http://www.researchgate.net/publication/261526281_Effectiveness_of_Radio_Frequency_Identification_(RFID)_in_the_Open_Access_Networks)
- 14 1% match (student papers from 30-Jun-2015)
 Class: publikasi
 Assignment:
 Paper ID: 55339739
- 15 1% match (student papers from 24-Jul-2013)
 Submitted to Universitas Tunku Abdul Rahman on 2013-07-24

***AUGMENTED REALITY EDUGAME* JENIS-JENIS PEKERJAAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK SEKOLAH DASAR**

Muhammad Mustaidz Billah^[1], Endah Sudarmillah
Program Studi Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta
Email: ^[1]muhammad.mustaidz@gmail.com

ABSTRAK

Pekerjaan merupakan sekumpulan aktivitas yang memiliki tanggung jawab yang dimiliki oleh seseorang. Pekerjaan tersebut dapat diduduki oleh beberapa orang. Sebagai pembelajaran dan pengenalan tentang jenis-jenis pekerjaan diperlukan suatu media yang lebih nyata agar para siswa dapat lebih memahami. Berdasar dari masalah tersebut peneliti membangun dan merancang aplikasi *augmented reality edugame* sebagai bentuk inovasi yang lain.

Aplikasi ini dirancang dengan beberapa proses yaitu, analisis penggunaan kebutuhan, pengumpulan data, desain aplikasi, desain objek tiga dimensi, pengembangan aplikasi, dan pengujian aplikasi. Edugame ini memiliki soal permainan, materi tentang jenis-jenis pekerjaan, dan objek tiga dimensi sebagai ilustrasi dari suatu jenis pekerjaan.

Penelitian diujicoba ke siswa SDIT Muhammadiyah Al-Kautsar Kartasura Kelas IV A sebagai tahap pengujian. Berdasar data dari data uji coba, akan diperoleh kesimpulan bahwa aplikasi yang telah dibuat dapat memudahkan dan menarik para siswa dalam belajar.

Kata Kunci : Jenis Pekerjaan, *Edugame*, *Augmented Reality*, *Pekerjaan*

***AUGMENTED REALITY EDUGAME THE TYPES OF WORK AS A
LEARNING MEDIA CHILD PRIMARY SCHOOL***

Muhammad Mustaidz Billah^[1], Endah Sudarmillah
Informatics Studies Program, Universitas Muhammadiyah Surakarta
Email: ^[1]muhammad.mustaidz@gmail.com

ABSTRACT

The work is a set of activities that have the responsibility that is owned by someone. The work can be occupied by several people. As learning and the introduction of work about the types of media should be a more real to the students can better understand .Based on the problem of peniliti building and designing the application of augmented reality edugame as a form of innovation that other.

This application designed through several phases , the use of such an analysis of needs , data collection , the design of application , design three-dimensional object , the development of applications , and testing applications .This application edugame having game , material about the types of work , and three-dimensional object as ilustrasi of a type of work.

Researchs being piloted in SDIT Muhammadiyah Al-Kautsar kartasura class IV a as the testing stage. Based on data from a test that data will receive the conclusion that the application has been made to facilitate and attract the students to learn.

Keywords: Type Of Work, Edugame, Augmented Reality, Work

PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah sekarang ini sudah disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi. Dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, media pembelajaran saat ini dituntut untuk lebih kreatif dan menarik sehingga dapat menarik seorang anak dalam mempelajari suatu hal. Perkembangan teknologi sudah sangatlah maju, sebagai contoh di dalam penggunaan alat-alat bantu mengajar seperti alat-alat audio visual dan perlengkapan sekolah disesuaikan dengan perkembangan zaman pada saat ini. Di dalam dunia media yang kegiatan pembelajaran telah menuju dikurangnya metode lama yaitu penyampaian bahan pengajaran dengan metode ceramah dan diganti dengan digunakannya banyak media (Mukimin dan Saliman, 2008). Selain itu juga harus disesuaikan dengan tuntutan kurikulum pada saat ini.

Pekerjaan merupakan sekumpulan kedudukan yang memiliki kewajiban dan tugas tertentu, dalam satu pekerjaan dapat diduduki oleh satu orang atau beberapa orang yang tersebar di berbagai tempat (Muhammad Nursa'ban, 2008). Pada umumnya pekerjaan dibedakan menjadi dua berupa barang dan

jasa. Contoh Pekerjaan yang menghasilkan barang nelayan, petani, penjahit. Contoh Pekerjaan yang menghasilkan jasa, contohnya pilot, polisi, dokter.

Sebagai pembelajaran dan pengenalan tentang jenis-jenis pekerjaan diperlukan suatu media yang lebih nyata, karena hal ini akan mendorong siswa dalam memahami jenis pekerjaan tersebut. Salah satu teknologi yang dirasa cocok dan saat ini sedang berkembang adalah *Augmented Reality*. *Augmented Reality* (AR) ini dapat memungkinkan pengguna untuk melihat dunia nyata, dengan objek virtual ditumpangkan di atas marker (Azuma, 1997).

Aplikasi augmented reality *edugame* ini dibangun dengan tujuan untuk memudahkan dan menarik para siswa dalam mempelajari tentang jenis-jenis pekerjaan yang ada di dalam keseharian.

TINJAUAN PUSTAKA

Ewaldus Ambrosius Tukan (2012) dalam penelitiannya yang berjudul "Penerapan Augmented Reality Pada Game Book" menyebutkan bahwa Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi *Augmented Reality* (AR) berkembang sangat pesat

sehingga memungkinkan pengembangan aplikasi ini di berbagai bidang. *Augmented Reality* teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu diproyeksikan dalam keadaan nyata. Pada proyek akhir ini dicoba untuk membuat permainan sederhana menggunakan teknologi augmented reality. Dengan sebuah inovasi yang baru, permainan ular tangga ini akan divisualisasikan menjadi 3D melalui media webcam menggunakan teknologi augmented reality.

Isnaini Rahmawati (2013) dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Edukasi Kesehatan Gigi Bagi Anak” menyebutkan bahwa salah satu pembahasan dalam bidang pendidikan khususnya untuk anak-anak yang terpenting adalah bagaimana cara menyampaikan materi untuk kesehatan gigi agar lebih menarik dengan menggunakan suatu media. Media tersebut haruslah mempermudah penyampaian dan menarik agar anak tidak bosan. Dengan menggunakan teknologi AR dapat mengenalkan teknologi tersebut kepada anak-anak sebagai wawasan bagi mereka dalam perkembangan

teknologi. Penyampaian yang telah lalu penyampaian materi hanya menggunakan gambar, boneka atau video yang sudah biasa dilihat oleh anak-anak.

Iwan Kustiawan (2009) dalam tulisannya yang berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality*” di Seminar Nasional Electrical, Informatics, And IT’s Education 2009 menyebutkan bahwa Sebagai salah satu perkembangan mutakhir di bidang TI, teknologi *Augmented Reality* (AR) dapat menciptakan kondisi dimana ruang kerja dapat disisipkan *content* dari ruang virtual ke dalam ruang fisik tempat manusia berada. Konsep ini berbeda dengan *Virtual Reality* (VR) dimana pengguna terlibat total dalam dunia virtual. Berbagai aplikasi AR sudah mulai dikembangkan seperti dalam bidang arsitektur, kedokteran, hiburan, dan termasuk pendidikan yang dijadikan sebagai media pembelajaran. Untuk bidang pendidikan sendiri para peneliti meyakini bahwa media pembelajaran berbasis AR ini merupakan salah satu cara baru untuk mendapatkan pengetahuan yang holistik.

Annastacia Novianti Priyatna, dkk (2012) dalam tulisannya yang

berjudul “Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pada Stimulasi Terjadinya Tsunami” mengatakan bahwa salah satu penggunaan augmented reality di dalam kehidupan sehari-hari adalah sebagai media komunikasi dan sebagai media edukasi. Dengan menjadikan augmented reality sebagai media edukasi atau pembelajaran dapat berinteraksi dengan user. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang augmented reality untuk merancang dan membangun suatu objek animasi yang memiliki sifat edukasi sehingga nantinya user nantinya dapat memahami proses terjadinya tsunami.

Bambang Tri Pamungkas dalam (2014) penelitiannya yang berjudul “Perancangan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Alat Transportasi Untuk Anak TK Sрни Ngombol Kabupaten Purworejo” mengatakan bahwa augmented reality berkembang dalam berbagai bidang salah satunya yaitu berkembang di bidang media pembelajaran untuk anak TK. Tujuan di buatnya pembelajaran ini untuk lebih mengenalkan berbagai macam-macam alat transportasi dalam bentuk tiga

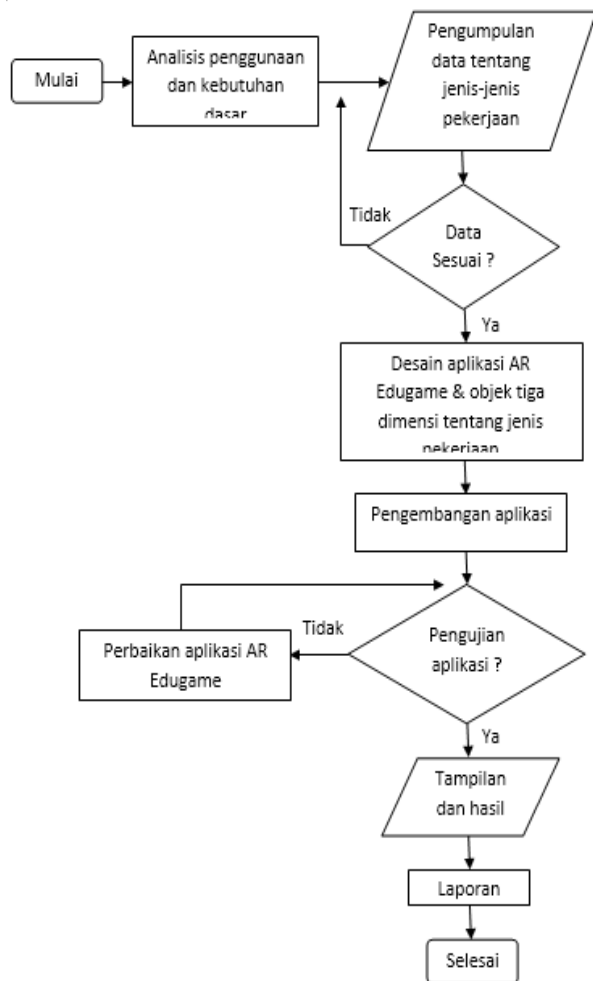
dimensi kepada anaka TK yang tentunya secara interaktif.

Endah Sudarmilah, dkk (2013) dalam tulisannya yang berjudul “Tech Review: Game Platform for Upgrading Counting Ability On Preschool Children” mengatakan bahwa di dalam permianan komputer terdapat sisi positif yakni dapat meningkatkan efektifitas anak-anak dalam memahami matematika. Sisi positif ini tetap saja tergantung pada *software* desain seperti halnya *interface*, tingkat integrasi dengan kegiatan belajar lain, gaya penyampaian. Penelitian ini bertujuan untuk mendapat perbandingan platform game yang dianggap cocok untuk meningkatkan kemampuan kognitif dari preschoolers. Tiga game platform yang digunakan adalah kodu, Unity3D, dan Construct 2. Dengan hasil penelitian yang dihasilkan diharapkan dapat memaksimalkan kemampuan kognitif anak.

METODE PENELITIAN

A. Alur Penelitian

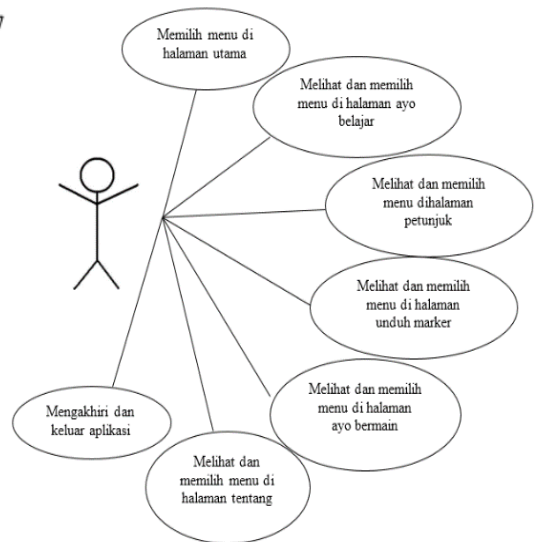
Pembuatan aplikasi Augmented Reality (AR) melalui beberapa tahap dan proses. Hal ini dilakukan untuk menghasilkan penelitian yang baik dan sesuai dengan tujuan penelitian. Berikut ini tahapan penelitian yang ditunjukkan pada flowchart gambar 1.



Gambar 1 Alur Penelitian

B. Desain Aplikasi

Desain aplikasi secara spesifik dideskripsikan dalam bentuk Use Case Diagram seperti pada gambar 2.



Gambar 2 Use Case Diagram Aplikasi

HASIL DAN ANALISIS

A. HASIL PENELITIAN

1. Halaman Utama

Halaman Utama merupakan halaman yang pertama kali ditampilkan ketika aplikasi dibuka. Sebelum menuju ke Halaman Utama *user* akan diarahkan ke halaman awal yang berisi tombol “Click Me”. Halaman awal ini dibuat dimaksudkan untuk lebih menarik minat dari *user* untuk mengoperasikan aplikasi ini. Berikut tampilan dari halaman awal seperti gambar 3.



Gambar 3 Hasil Halaman Awal

2. Halaman Ayo Belajar

Halaman Ayo Belajar merupakan halaman yang berisi materi tentang berbagai pekerjaan. Materi pada menu Halaman Ayo Belajar diambil dari buku tematik kelas IV di tema “Berbagai Pekerjaan” di subtema 1 “Jenis-Jenis Pekerjaan”. Materi yang disajikan di halaman ini sebanyak 6 halaman. Pada halaman ini materi disajikan seperti *slide* dimana tombol “>” difungsikan sebagai tombol untuk membuka materi selanjutnya.

3. Halaman Petunjuk

Halaman Petunjuk merupakan halaman yang berisi tentang informasi penggunaan aplikasi. Petunjuk terbagi menjadi dua yakni informasi tentang penggunaan aplikasi dan informasi tentang penggunaan tombol-tombol yang ada di aplikasi. Di dalam halaman Petunjuk ini juga terdapat menu kembali, *home*, dan keluar.

4. Halaman Unduh Marker

Halaman Unduh Marker merupakan halaman yang berisi informasi untuk mengunduh marker melalui *button* yang telah disediakan. *Button* tersebut akan mengarahkan ke *browser* kemudian *user* bisa langsung mengunduhnya. *User* hanya cukup menekan tombol *download*, kemudian otomatis akan membuka browser. Aplikasi *augmented reality edugame*

ini hanya menggunakan satu marker saja di setiap soal.

5. Halaman Ayo Bermain

Halaman Ayo Bermain merupakan halaman yang berisi *edugame* tentang jenis-jenis pekerjaan. Pada Halaman Ayo Bermain ini terdapat 6 soal dimana setiap soal berisi jenis pekerjaan yang berbeda-beda. Di halaman ini juga terdapat objek tiga dimensi yang digunakan untuk mengilustrasikan jenis pekerjaan tertentu.

6. Halaman Tentang

Halaman tentang berisi informasi tentang aplikasi yang telah dibuat dan ucapan terima kasih terhadap pihak yang terkait dalam pembuatan aplikasi ini. Halaman tentang ini dibangun menggunakan *screen manager* digabungkan dengan UGUI seperti yang dijelaskan di atas

7. Halaman Keluar Aplikasi

Pada halaman keluar ini berisi pilihan yang ditujukan kepada *user* untuk mengakhiri aplikasi atau tidak.

B. PENGUJIAN

1. Pengujian *Black Box*

Pengujian aplikasi ini dimaksudkan untuk mengetahui aplikasi yang telah dibuat telah berjalan dengan baik sesuai dengan fungsi yang diharapkan, sebelum dilakukan pengujian dan penilaian oleh

responden. Dalam pengujian ini peneliti menggunakan metode *black-box* untuk mengetahui apakah aplikasi sudah berjalan sesuai dengan fungsi yang diharapkan. Oleh karena itu dilakukan pengujian ulang sehingga aplikasi dapat berjalan dengan baik. Perangkat yang digunakan untuk pengujian aplikasi yaitu *smartphone* android 5.1.1 Lollipop dengan merk Sony Xperia M C1905.

2. Pengujian Reliabilitas dan Validitas

Sebelum dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas peneliti melakukan uji coba dengan menggunakan kuisisioner. Penelitian ini dilakukan di SDIT Muhammadiyah Al Kautsar Kartasura pada tanggal 30 Mei 2015. Dalam proses mendemokan aplikasi dilakukan dengan cara menunjukkan langsung aplikasi yang telah dibuat dengan disertai marker. *User* dalam hal ini adalah siswa kelas IV A mencoba menjalankan langsung aplikasi *augmented reality* kemudian memberikan penilaian langsung. Sistem penilaian yang digunakan ialah menggunakan metode kuisisioner yang diisi langsung oleh para siswa. Berikut ini hasil rekapitulasi pada tabel 1 yang telah diisi oleh para siswa kelas IV A

SDIT Muhammadiyah Al Kautsar Kartasura dengan kriteria pernyataan:

P1: Aplikasi mudah dioperasikan / dimainkan, P2: Tata letak tampilan aplikasi menarik, P3: Isi materi mudah dipelajari/dimengerti, P4: Aplikasi dapat membantu belajar jenis-jenis pekerjaan P5 : Objek 3D yang dibuat menarik, P6: Aplikasi permainan ini dapat meningkatkan keinginan untuk belajar.

Keterangan Bobot Penilaian :

SS : Sangat Setuju (5)

S : Setuju (4)

N : Netral (3)

TS : Tidak Setuju (2)

STS :Sangat Tidak Setuju (1)

Tabel 1 Hasil Pernyataan Kuisisioner

No	Nama	Pernyataan					
		P1	P2	P3	P4	P5	P6
1	Abdullah	5	5	5	5	5	5
2	Abellya Ashya Deshebbba	5	5	4	5	5	5
3	Ammana Intan Afkarin	4	5	4	5	5	5
4	Aris Damar A	5	4	4	5	5	3
5	Devia Isti Nur Afifah	5	5	4	5	5	5
6	Dhiwa Irsyad Sabilla Rasyid	5	5	5	5	5	5
7	Dzaky	5	5	5	5	5	5
8	Habib	4	3	5	5	4	3
9	Harum Kusuma Putri	4	5	5	3	4	5
10	M Davin Febri Ardhana	4	5	4	5	5	5
11	M Firdaus Adam Sabryan	5	5	5	5	5	5
12	Muhammad Rifqi F.A	5	5	5	5	5	5
13	Nabiel Haidar Abyani	5	5	5	3	5	5
14	Nadia Maulida	4	5	5	5	4	5
15	Rafid Nur Hidayah	5	5	5	5	5	5
16	Ridlo Ardinata	5	4	5	5	5	5

3. Perhitungan Presentasi Interpretasi

Untuk menghitung jumlah skor menggunakan rumus $(S) = \sum (\sum p \times BP)$, dimana p= Jumlah responden pemilih jawaban dan BP = Bobot penilaian. Dengan demikian diperoleh hasil skor (S) pernyataan:

$$\text{Skor item A (S)} = \{(11 \times 5) + (5 \times 4)\} = 75$$

Skor item B (S)={((13x5)+(2 x 4)+(1x 3))}= 76

Skor item C (S)={((13x5)+(3x4))}= 77

Skor item D (S)={((14x5)+(2x3))}= 76

Perhitungan Persentase Interpretasi (P) pernyataan kuisisioner siswa menggunakan rumus $(P) = \frac{Skor}{Smax} \times 100\%$. Dengan demikian diperoleh hasil Persentasi Interpretasi (P) Pernyataan:

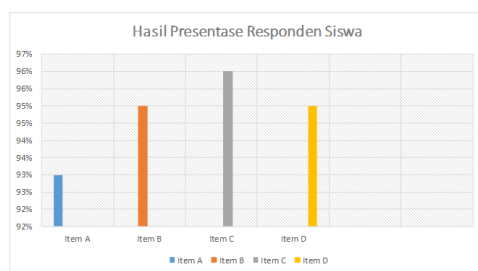
Persentasi Interpretasi Item A (P)=
 $75/80 \times 100\% = 93\%$

Persentasi Interpretasi Item B (P) =
 $76/80 \times 100\% = 95\%$

Persentasi Interpretasi Item C (P) =
 $77/80 \times 100\% = 96\%$

Persentasi Interpretasi Item D (P) =
 $76/80 \times 100\% = 95\%$

Berikut gambar hasil prosentase siswa yang tergambar pada gambar 4.



Gambar 4 Hasil Prosentase Siswa

Keterangan :

1. Dari pernyataan item A “Aplikasi mudah dioperasikan/dimainkan” menyebutkan bahwa 11 siswa menyatakan sangat setuju (SS), 5

responden menyatakan setuju (S). Pernyataan tersebut menghasilkan Persentase Interpretasi sebesar 93%, menurut skala interval dinyatakan sangat kuat bahwa aplikasi mudah dioperasikan atau dimainkan menurut responden.

2. Dari pernyataan item B “Tata letak tampilan aplikasi menarik” menyebutkan bahwa 13 responden menyatakan sangat setuju (SS), 2 responden menyatakan setuju (S), 1 responden menyatakan netral (N). Pernyataan tersebut menghasilkan Persentase Interpretasi sebesar 95%, menurut skala interval dinyatakan sangat kuat bahwa aplikasi memiliki tampilan yang menarik menurut responden.

3. Dari pernyataan item C “Objek 3D yang dibuat menarik” menyebutkan bahwa 13 responden menyatakan sangat setuju (SS), 3 responden menyatakan setuju (S). Pernyataan tersebut menghasilkan Persentase Interpretasi sebesar 96%, menurut skala interval dinyatakan sangat kuat bahwa objek tiga dimensi yang dibuat menarik menurut responden.

4. Dari pernyataan item D “Aplikasi permainan ini dapat meningkatkan keinginan untuk belajar” menyebutkan bahwa 14 responden menyatakan sangat setuju (SS), 2

responden menyatakan netral (N). Pernyataan tersebut menghasilkan Persentase Interpretasi sebesar 95%, menurut skala interval dinyatakan sangat kuat bahwa dapat membantu belajar tentang jenis-jenis pekerjaan menurut responden.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu:

1. Aplikasi Augmented Reality Edugame Jenis-Jenis Pekerjaab Sebagai Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar Berhasil dibuat dengan baik
2. Aplikasi Augmented Reality Edugame ini telah diujikan di SDIT Muhammadiyah Al Kautsar Kartasura dengan responden siswa kelas IV.
3. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan di SDIT Muhammadiyah Al Kautsar di kelas IV sebanyak 93% siswa menyatakan bahwa aplikasi mudah dioperasikan/dimainkan, sebanyak 95% siswa menyatakan tata letak tampilan menarik, sebanyak 96% siswa

menyatakan objek 3D yang dibuat menarik, dan sebanyak 95 % siswa menyatakan aplikasi permainan ini dapat meningkatkan keinginan untuk belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek (Edisi Revisi IV)*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Azuma, Ronald. 1997. 355-385. *A Survey of Augmented Reality*. Jurnal. In Presence: Teleoperators and Virtual Environments.
- Díaz-Andrade, A. 2013. 355-385. *Robotic Arm Control With Blender*. Jurnal. Journal of Emerging Trends in Computing and Information Sciences Vol. 4.
- Ghozali, Imam. 2001. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS (Edisi 3)*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Greer, Tyson. 2014. *2013-2018 North America Mobile Edugame Market*. Diambil dari : <http://www.ambientinsight.com/Resources/Documents/Ambient-Insight-2013-2018-North-America-Mobile-Edugame-Market-Webinar.pdf> <(diakses tanggal 18 September 2014)>.
- Holla, Suhas dan Katti, Mahima. 2013. *Android Based Mobile Application Development and its Security*. Jurnal. International Journal of Computer Trends and Technology Vol 3.
- Indrawaty, Youllia., M. Ichwan., Putra, Wahyu. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Anatomi Manusia Menggunakan Metode Augmented Reality*. Jurnal. Bandung: Jurusan Teknik Informatika Institut Teknologi Nasional Bandung.
- Kustiawan, Iwan. 2009. *Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented reality*. Jurnal. Seminar Nasional Electrical, Informatics, and IT'S Educations.
- Pamungkas, Bambang. 2014. *Perancangan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Alat Transportasi Untuk Anak TK S dini Ngombol Kabupaten Purworejo*. Skripsi. Yogyakarta: STMIK AMIKOM

Purnanindya, Rianti., Munir, Muhammad. *Pengembangan Game Edukasi Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran TIK Untuk Siswa Kelas 3 SD Negeri Pujokusuman 2 Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Teknik, Jurusan Teknik Elektronika, Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Negeri Yogyakarta.

Priyatna, Annastacia., Putri, Lisa., Parlindungan, Mora., Renita, Tia. 2013. *Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pada Simulasi Terjadinya Tsunami*. Penulisan Ilmiah. Depok: Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Gunadharma.

Qualcomm. (2014). *Qualcomm® Vuforia™*. Diambil dari : <https://www.qualcomm.com/info/analyst-relations/vuforia> [diakses tanggal 18 September 2014].

Riduwan. 2010. *Skala Pengukuran Variable-Variable Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Tulkan, Ewaldus. 2012. *Penerapan Augmented Reality Pada Game Book*. Skripsi. Yogyakarta: STMIK AMIKOM

Santoso, Singgih. 2001. *Buku Latihan SPSS Statistik Non Parametrik*. Jakarta: Elex Media Komputindo

Sudarmilah, Endah., R. Ferdiana., L. E. Nugroho., A. Susanto. 2013. *Tech Review: Game Platform For Upgrading Counting Ability On Preschool Children*. Prosiding on The 5th International Conference on Information Technology and Electrical Engineering (ICITEE 2013).

Sood, Raghav. 2012. *Pro Android Augmented Reality*. Apress

BIODATA PENULIS

Nama : Muhammad Mustaidz Billah

NIM : L200110121

TTL : Pati, 16 Juli 1993

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Agama : Islam

Alamat : Krapyak Rt 03/VIII Pucangan Kartasura, Sukoharjo

Jurusan : Informatika

Fakultas : Fakultas Komunikasi dan Informasi

Universitas : Universitas Muhammadiyah Surakarta

E-mail : muhammad.mustaidz@gmail.com

No. Telp : 085743683066

