

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan Media

1. Pengertian Pengembangan Media

Pengembangan adalah suatu upaya untuk memperbaiki serta memperluas pengetahuan, keterampilan pemahaman terhadap konsep, dan integritas moral seseorang sesuai dengan kebutuhan melalui bidang pendidikan dan bidang pelatihan. Pengembangan juga dapat diartikan sebagai suatu langkah dalam merancang proses pembelajaran secara teratur dan sistematis dengan tujuan semua hal yang akan dilakukan dalam kegiatan belajar tentunya dengan memperhatikan kemampuan dan kebutuhan peserta didik.³¹

Nasional Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai upaya atau bentuk komunikasi, baik berupa media cetak, audio atau visual, beserta alat-alatnya. Media harus dapat dimanfaatkan, dilihat, didengar serta dibaca. Terlepas dari hal tersebut, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim informasi kepada penerima informasi sehingga media tersebut dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian, serta minat dari peserta didik.³²

Menurut Daryanto dalam Muh. Bilal dkk mendefinisikan media sebagai segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai perantara dalam meyalurkan suatu pesan dari sumber informasi kepada penerima secara terencana sehingga dapat menciptakan sumber belajar yang kondusif,

³¹ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 24.

³² Supriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," Vol. .2, No.1 (2019), hal. 471.

dimana penerimanya dapat belajar dengan aktif, efektif, serta efisien. Selain itu media merupakan salah satu komponen komunikasi, yakni sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Dengan hal tersebut dapat diketahui bahwa tujuan pemanfaatan media dalam pembelajaran yakni agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif serta efisien dimana peserta didik dapat ikut serta aktif selama pembelajaran berlangsung.³³

Munandi mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan serta menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang bersifat kondusif dimana peserta didik menerima pelajaran secara efisien dan efektif.³⁴ Arsyad juga mendefinisikan secara lebih khusus pengertian media dalam pembelajaran yakni sebagai suatu alat yang bersifat grafis, pothografis, ataupun elektronis yang digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan-pesan selama pembelajaran berlangsung.³⁵

Kustandi dan Sujtipto menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat membantu suatu proses belajar mengajar dan memiliki fungsi sebagai alat untuk memperjelas pesan yang disampaikan

³³ Muhammad Bhilal Halim and Andi Zulfikar Yusuf, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis JEEjaring Sosial," *Jurnal Media Elektrik* 18, no. 1 (December 24, 2020), hal. 14

³⁴ Yudhi Munandi, *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Gaung Persada, 2010), hal. 7

³⁵ Azhhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), 3.

oleh pendidik sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan secara maksimal.³⁶

Ibrahim juga berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat untuk memberikan rangsangan sehingga terjadilah interaksi belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.³⁷ Berdasarkan berbagai pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media dalam pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat untuk menyalurkan pesan dari pendidik yang ditujukan kepada peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat peserta didik, serta perhatian peserta didik selama proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

2. Fungsi Media

Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu proses keefektifan pembelajaran yang dilaksanakan dalam penyampaian pesan serta isi materi pembelajaran. Media ialah salah satu sarana yang dapat meningkatkan kegiatan proses belajar. Media juga memiliki karakteristik yang berbeda-beda untuk itu perlu memilih media sesuai dengan kebutuhan agar dapat digunakan dengan tepat.³⁸

Dalam permasalahan fungsi, media dibedakan menjadi 2 yakni fungsi media bagi pendidik dan fungsi media bagi peserta didik.

³⁶ Kustandi C and Sutjipto B, *Media Pembelajaran: Manual Dan Digital*, 2011th ed. (Bogor: Ghalia Indonesia, n.d.), hal. 9.

³⁷ Nur Hayati Yusuf, *Media Pengajaran*, 2005th ed. (Surabaya: Dakwah Digital Press, 2005), hal. 6.

³⁸ Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar" 05, no. 02 (2023), hal. 31.

a. Pendidik

- 1) Memberikan arah, pedoman dalam menyapaikan maksud dan tujuan pembelajaran dari materi yang diajarkan.
- 2) Menjelaskan struktur serta urutan pembelajaran dengan baik, sehingga akan menciptakan kelas yang kondusif dan terarah.
- 3) Mempermudah pendidik dalam mengendalikan pembelajaran yang sedang berlangsung.
- 4) Meningkatkan kualitas pengajaran yang dilaksanakan oleh pendidik.

b. Peserta Didik

- 1) Media pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- 2) Peserta didik dapat memahami materi pembelajaran secara sistematis yang disajikan pendidik melalui media pembelajaran tersebut.³⁹
- 3) Media dapat memperjelas pembelajaran yang sedang dilaksanakan, sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang sedang diajarkan.
- 4) Peserta didik akan lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar berlangsung, mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pendidik tetapi mereka akan

³⁹ Anita Trisiana, "Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* vol. 10, no. 2 (December 25, 2020), hal. 33

terlibat langsung dalam pembelajaran tersebut.⁴⁰

Berdasarkan berbagai pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi media adalah sebagai alat yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi dengan lebih terarah dan efisien sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan lebih mudah.

3. Jenis Media

Menurut Bretz dalam Unik Hanifah dkk bahwa jenis media dibedakan menjadi 3 yakni media Audio, Visual, dan Audio Visual

a. Media Audio

Media audio adalah karakter media berupa suara. Audio ini dimaksudkan sebagai media yang cara penyampaian informasinya melalui media suara (auditif). Media audio ini dapat merangsang dan mengaktifkan sistem indra pendengaran bagi responden. Ada beberapa contoh dari media audio yakni radio, *record*, *podcash*, dan lain sebagainya.

b. Media Visual

Media visual merupakan media gambar, dimana media ini mengaktifkan indra penglihatan serta indra penangkapannya. Jadi responden akan menerima informasi melalui penglihatannya yang kemudian akan dicerna oleh otak dalam memahami suatu gambar. Berikut beberapa contoh media visual adalah sketsa, ilustrasi, foto dan lain sebagainya.

⁴⁰ Moh. Irmawan Jauhari, "Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam," *journal PIWULANG* 1, no. 1 (September 1, 2018), hal. 74

c. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan suatu media yang mengantarkan pesan melalui suara dan gambar. Media audio visual yaitu media yang memiliki unsur suara (audio) dan unsur visual (gambar). Jadi media audio visual merupakan media yang dapat dilihat dan dapat didengar.⁴¹ Berikut beberapa contoh media audio visual yaitu, video, film pendek, *slide show*, dan lain sebagainya.⁴² Berdasarkan pemaparan di atas tentang jenis-jenis media dapat disimpulkan bahwa jenis media ada tiga yakni media audio, visual, serta audio visual.

B. *Augmented Reality*

1. Pengertian

Menurut Azuma dalam jurnal yang ditulis oleh Maman Sri Suganda dan Syarifatul Fahmi *Augmented Reality* adalah sebuah akun virtual yang dapat kita munculkan ke dalam dunia nyata dengan menggunakan perantara kamera. Teknologi *Augmented Reality* ini juga mulai banyak dimanfaatkan sebagai media dalam proses pembelajaran yang mana media ini dapat membantu memvisualisasikan suatu benda dengan bantuan *smartphone*.⁴³

⁴¹ Unik Hanifah Salsabila et al., "Urgensi Penggunaa Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar," *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* 25, no. 2 (November 27, 2020), hal. 289–290

⁴² Mochamad Arsad Ibrahim, Muhamad lufti Yasin Fauzan, and Paqih Raihan, "Jenis, Klasifikasi, Dan Karakteristik Media Pembelajaran" Vol. 4 No. 2 (2022), hal. 108

⁴³ Suganda and Fahmi, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar," hal. 51

Augmented Reality (AR) menurut andriyani dalam jurnal yang ditulis oleh zulfa arina dkk adalah teknologi yang menggabungkan antara objek yang bersifat virtual dua dimensi ataupun tiga dimensi ke dalam suatu dunia nyata yang di proyeksikan dalam objek-objek virtual secara nyata.⁴⁴

Selain itu *Augmented Reality* dapat diartikan sebagai suatu teknologi yang menggabungkan antara dunia maya (dua dan tiga dimensi) dan nyata kedalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi dan menampilkannya dalam waktu nyata.⁴⁵

Teknologi *Augmented Reality* yakni teknologi yang menggabungkan objek virtual 2D atau 3D ke dalam lingkungan 3 Dimensi yang bersifat nyata kemudian diproyeksikan objek tersebut secara nyata. *Augmented Reality* ini mengutamakan realitas untuk memvisualisasikan suatu objek, sehingga yang mulanya objek berbentuk dua atau tiga dimensi yang dapat divisualisasikan secara nyata dan lebih jelas.⁴⁶ Pemanfaatan AR dalam bidang pendidikan memiliki manfaat sebagai media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, karena media ini dinilai lebih interaktif dan *imaginative* yang mana objeknya dapat digambarkan secara nyata dalam bentuk 3D.

⁴⁴ Amrina et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa," hal. 382

⁴⁵ Fahrur Rozi, Rezal Ridlo Kurniawan, and Farid Sukmana, "Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Bangun Ruang Berbasis *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran Matematika" Vol. 6 No. 02 (Desember 2021): 438.

⁴⁶ Amrina et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa," 248.

Berdasarkan berbagai penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *Augmented Reality* adalah media yang digunakan untuk mempermudah dalam suatu proses pembelajaran yang mana media ini dapat menggabungkan antara 2D atau 3D dengan dunia nyata.

2. Kelebihan

Media *Augmented Reality* memiliki beberapa kelebihan diantaranya sebagai berikut:

- a. Media *Augmented Reality* dapat menggabungkan objek virtual ke dalam lingkungan nyata dan menempatkan informasi yang sesuai dengan lingkungan sekitar.
- b. Dengan menggunakan *Augmented Reality* ini dapat menggabungkan antara dunia pendidikan serta hiburan, sehingga dapat menciptakan metode baru untuk mendukung pembelajaran dan pengajaran di lingkungan formal dan informal.
- c. Media pembelajaran yang menggunakan teknologi *Augmented Reality* dapat dengan mudah meningkatkan pemahaman siswa secara objek 3D, teks, gambar, video, audio, dan dapat ditampilkan kepada peserta didik dalam waktu nyata.
- d. Peserta didik dapat terlibat secara aktif, yang mana *Augmented Reality* ini dapat menjadi media pembelajaran yang dapat memberikan *feedback* kepada peserta didik sehingga peserta didik mendapatkan kenyamanan dalam menggunakan media tersebut.⁴⁷

⁴⁷ Rizqi Mauludin, Anggi Srimurdianti Sukamto, and Hafiz Muhandi, "Penerapan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi," *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika (JEPIN)* 3, no. 2 (December 5, 2017): 118,

3. Kekurangan

- a. Mudah berubah bentuk pada sudut tertentu.
- b. Masih sedikit yang menggunakan media ini.
- c. Memori yang digunakan untuk pemasangannya tidak sedikit.⁴⁸

C. *Assemblr Edu*

Assemblr Edu merupakan sebuah layanan berbentuk aplikasi yang dapat diakses menggunakan *smartphone* dimana aplikasi ini disediakan secara gratis dan berbayar. Aplikasi ini tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan, kelebihan dari aplikasi ini adalah mampu menyatukan program dengan aplikasi visualnya, sehingga hal ini dapat mempermudah penggunaannya khususnya pendidik dan peserta didik dalam memanfaatkan aplikasi ini. Layanan *Assemblr Edu* juga menyediakan berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan untuk mempermudah proses pembelajaran, diantara fitur-fitur tersebut adalah fitur kelas, fitur topik yang berisi materi, fitur scan, fitur pembuatan 3D, dan *Augmented Reality* (AR). *Assemblr Edu* ini dikategorikan sebagai media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar baru bagi peserta didik selama proses pelajaran berlangsung. Dimana dengan aplikasi ini dapat mewadahi ide-ide dan gagasan peserta didik yang kemudian akan direalisasikan kedalam bentuk 3D, sehingga mampu mengarahkan peserta didik dalam mencapai tujuan dari pembelajaran secara optimal.⁴⁹

⁴⁸ Ahmad Hasni Setiawan and Hasan Dani, "Studi Terhadap Media *Augmented Reality* (AR) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada KD Memahami Jenis-Jenis Alat Berat," *Volume 7* (2021): 2.

⁴⁹ Dwi Pugi Febriningrum, "Pengaruh Aplikasi *Assemblr Edu* Berbasis Teknologi *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI IPS SMAN 8 Surabaya" 13, no. 1 (2022): 2.

Aplikasi *Assemblr Edu* juga dapat didefinisikan sebagai aplikasi yang memungkinkan penggunaannya untuk membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif, kolaboratif serta menyenangkan karena media ini berbasis media tiga dimensi (3D) serta *Augmented Reality* (AR). Dengan menggunakan aplikasi ini kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih menyenangkan dan mempermudah interaksi dengan peserta didik.⁵⁰

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Assemblr Edu* adalah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media dalam pendidikan. Dimana pada menerapannya dapat memanfaatkan teknologi berbasis *Augmented Realiti* serta 3 dimensi, dengan tujuan pembelajar dapat tercapai dengan maksimal.

D. Pembelajaran Matematika

1. Pengertian Matematika

Matematika merupakan salah satu jenis ilmu pengetahuan yang sangat dibutuhkan oleh manusia dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Contoh kecilnya yakni ketika sedang belanja kita perlu memilih dan menghitung berapa banyak benda yang hendak kita beli dan berapa harga yang harus dibayar untu membeli barang tersebut. Matematika juga menjelaskan tentang persamaan dan perbedaan, pengaturan informasi/data, memahami tentang angka, jumlah, pola-pola, bangun ruang serta perbandingan.⁵¹

⁵⁰ Dinda Wahyu Lestari, Puput Wanarti Rusimamto, and Rina Harimurti, "Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan *Assemblr Edu* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" Volume 5, Nomor 2 (September 2023): 226.

⁵¹ Lestari K.W, *Konsep Maematika Untuk Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional, 2011).

Berdasarkan pendapat Elea Tanggi yang menyatakan bahwa matematika merupakan ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan cara bernalar. Hal ini bukan berarti ilmu yang lain tidak diperoleh dari menalar, akan tetapi matematika lebih menekankan pada aktivitas penalaran sedangkan dalam ilmu lain lebih menekankan pada hasil observasi atau percobaan.⁵²

Asep Jihat mendefinisikan bahwa matematika jelas berbeda dengan mata pelajaran lain hal ini dibuktikan dalam beberapa hal berikut, pembahasan matematika sangat mengendalikan nalar, yang berarti bahwa matematika harus dijelaskan secara logis dan kebenaran yang kuat selain itu matematika melibatkan perhitungan (operasi) serta matematika dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.⁵³

Matematika juga dapat diartikan sebagai ilmu dasar dalam perhitungan atau ilmu aritmatika yang digunakan untuk menghitung berbagai angka atau benda. Matematika sendiri sering didefinisikan sebagai salah satu cabang ilmu yang mempelajari tentang pola, struktur, variabel dan ruang. Matematika juga berkaitan dengan logika, susunan, besaran dan konsep lain yang berhubungan dengan bilangan besar seperti aljabar, analisis, serta geometri (bangun ruang).⁵⁴

Berdasarkan berbagai pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa matematika adalah pelajaran yang memiliki banyak kaitannya dengan

⁵² Suherman, Erman, and dkk, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, (Bandung: Jica, 2001.), 7.

⁵³ Rora Rizki Wandini, *Pembelajaran Matematika Untuk Calon Guru SD/MI*, (Medan: CV. Widya Puspita, 2019.), 3–4.

⁵⁴ Yuliana Susanti, “Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Berhitung di Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa” Vol. 2 No. 3 (2020): 436.

kegiatan sehari-hari misalnya seperti perhitungan, fakta kuantitatif, perbandingan serta tentang ruang dan bentuk.

2. Materi Bangun Ruang

Bangun ruang merupakan bagian ruang yang dibatasi oleh himpunan titik yang terdapat pada seluruh permukaan bangun tersebut. Permukaan bangun tersebut disebut dengan sisi.⁵⁵

Bangun ruang adalah salah satu materi geometri sebagai cabang dari matematika yang mana memiliki kesulitan tersendiri. Bangun ruang memiliki bentuk tiga dimensi, dimana terdiri dari panjang, lebar, dan tinggi yang akan ditemui oleh peserta didik dimulai dari jenjang sekolah dasar sampai jenjang perguruan tinggi.

Materi bangun ruang SD/MI masih sangat dasar dan sederhana, dimana mereka akan dikenalkan tentang bangun ruang, mengelompokkan bangun ruang berdasarkan bentuknya, serta membandingkan dua benda ruang sejenis. Namun dikatakan sangat sederhana dan sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari, tetapi untuk dapat menyampaikan materi tersebut kepada peserta didik pada tingkat sekolah dasar tentunya diperlukan suatu metode yang cocok dan tepat serta diperlukan juga media sebagai alat bantu agar materi yang disampaikan dapat diterima oleh peserta didik dengan mudah dan menyenangkan serta tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai dengan maksimal.⁵⁶

⁵⁵ Musaadatul Fitria and Dina Fitriana, "Penggunaan Metode Talking Stick untuk Meningkatkan Kemampuan Hands-On Siswa pada Materi Bangun Ruang di MI Islamiyah Dinoyo Terdepan Lamongan," *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal* 7, no. 2 (October 22, 2019): hal. 238

⁵⁶ Siti Nur Aini, "Penggunaan Media POP-UP BOX pada Materi Bangun Ruang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas I SD" 6, no. 4 (2020): 417.

Ruseffendi menyatakan bahwa daerah bidang didefinisikan bahwa daerah bidang tersebut merupakan gabungan dari lengkungan tertutup sederhana dengan daerah dalamnya. Begitu juga dengan benda ruang, daerah ruang ialah gabungan dari permukaan yang tertutup sederhana dan bagian dalamnya. Salah satu contoh bangun ruang adalah kubus dan balok.

Kubus dapat diartikan sebagai bangun ruang yang berbatas enam bidang segi empat (seperti dadu). Kubus sendiri dibatasi oleh 6 buah sisi yang memiliki bentuk persegi yang kongruen. Bangun kubus memiliki ketentuan, yakni terdapat 6 buah sisi yang berbentuk persegi dengan masing-masing luasnya sama, serta semua sudut bernilai 90 derajat atau biasa disebut dengan sudut siku-siku.

Balok merupakan bangun ruang tiga dimensi yang terbentuk oleh 3 pasang persegi atau persegi panjang, dengan paling tidak satu pasang diantaranya memiliki ukuran yang berbeda. Balok memiliki 6 sisi, 12 rusuk, serta 8 titik sudut. Balok merupakan salah satu bangun ruang yang dibatasi oleh 6 persegi panjang, dimana setiap sisi persegi panjang berimpit dengan tepat satu sisi persegi panjang yang lain dan persegi panjang yang sehadap adalah kongruen. Bangun balok juga memiliki ketentuan yakni, terdapat 6 sisi, sisi yang berhadapan sama panjang terdapat 12 rusuk, semua sudut bernilai 90 derajat atau biasa disebut dengan sudut siku-siku. Sedangkan volume adalah banyaknya satuan volume mengisi bangun ruang.

Menghitung luas kubus pada dasarnya sama dengan menghitung volume balok, yakni luas alas x tinggi.

Diketahui bahwa:

Alas kubus berbentuk persegi.

Maka luas alas kubus = luas persegi.

Luas persegi = $S \times S$, sedangkan tinggi kubus = S

Jasi volume kubus adalah

$$= \text{luas alas} \times \text{tinggi}$$

$$= S \times S \times S$$

$$= S^3$$

Begitu juga volume balok

Diketahui:

Alas balok berbentuk persegi panjang.

Maka luas balok = luas persegi panjang.

Luas persegi panjang = $p \times l$

Jadi, volume balok adalah

$$= \text{luas alas} \times \text{tinggi}$$

$$= \text{luas persegi panjang} \times \text{tinggi}$$

$$= p \times l \times t.^{57}$$

Berdasarkan pemaparan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan volume kubus dan balok adalah isi atau disebut juga bagian yang menepati bangun ruang tersebut. Adapun cara menghitung beberapa besaran volume kubus dan balok yakni dengan menggunakan konsep bangun ruang. Konsep bangun ruang kubus dan

⁵⁷ Novandra Sagita, "Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VI SD pada Materi Volume Kubus dan Balok dengan Menggunakan Alat Peraga Vokuba," *Jurnal Pelangi* 8, no. 1 (December 26, 2015): 25–26.

balok ini adalah luas alas \times tinggi. Karena alas kubus berbentuk persegi, maka untuk menghitung volumenya menggunakan konsep $s \times s \times s$. sementara alas balok berupa bangun persegi panjang maka volumenya adalah $p \times l \times t$

E. Teknik Penggunaan Media *Augmented Reality*

Teknik merupakan suatu cara untuk menggunakan sesuatu. Pada pembahasan kali ini kita akan membahas teknik penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* dalam pembelajaran. *Augmented Reality* dapat digunakan untuk mempermudah pendidik selama pembelajaran berlangsung terutama pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang kubus dan balok kelas V sekolah dasar. Berikut adalah penggunaan media *Augmented Reality*:

1. Peneliti menyiapkan *handphone* yang akan digunakan untuk mengakses media *Augmented Reality*
2. Siapkan QR kode yang telah dicetak, dalam hal ini QR kode dicetak dalam bentuk kalender duduk agar memudahkan peserta didik saat melakukan *scan* pada QR kode tersebut.
3. Peneliti menjelaskan tentang media *Augmented Reality* dan cara penggunaannya.
4. Peneliti membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok kurang lebih 5-6 orang per kelompok.
5. Setiap peserta didik dalam kelompok bergantian untuk menggunakan media tersebut.

6. Peserta didik men- *scan* kode QR yang tersedia pada media tersebut. Pada kode QR itu akan berisi bangun ruang yang ditampilkna secara 3D dan *Augmented Reality*.
7. Peserta didik dapat mengerjakan soal yang ada di kartu sesuai dengan tingkatan soal yang ingin mereka selesaikan
8. Peneliti mengadakan evaluasi.