

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA UNTUK KELAS 6 MATERI BANGUN RUANG DI SD NEGERI TLOGOREJO 2 BERBASIS AUGMENTED REALITY

HERRI WIJAYA

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : 111201105990@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Guru yang professional akan selalu mengedepankan tugasnya, dengan memperhatikan tingkat keberhasilan siswa pada tiap pembelajaran. Karena sebagai tolok ukur keberhasilan pendidikan adalah tingkat penguasaan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran biasanya dinyatakan dengan perolehan nilai. Hal diatas terjadi di kelas VI, yaitu pada semester 1 di SD Negeri Tlogorejo 2 kecamatan Wonosalam Kabupaten Demak tahun pelajaran 2014/2015. Dari hasil ulangan tes formatif mata pelajaran Matematika dengan materi pokok menghitung volume bangun ruang, memahami sifat-sifat bangun ruang dan menggunakannya dalam pemecahan masalah dalam tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Penelitian ini berupa Augmented reality merupakan teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi kedalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata. Terus menguraikan kegiatan dan poduk maka dari itu digabunglah ilmu geometri itu dengan augmented reality. Metode augmented reality nya akan menggunakan system Markered Based Tracking. Yaitu system dalam penyimpanannya secara based.

Kata Kunci : Augmented Reality Bangun Ruang, image Target, Image Based Tracking

IMPROVING MATHEMATICS LEARNING RESULT FOR GRADE SIX CHILDREN TO STUDY GEOMETRY AT SD NEGERI TLOGOREJO 2 USING AUGMENTED REALITY TECHNOLOGY

HERRI WIJAYA

Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : 111201105990@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

The Professional teachers will always prioritize its work, taking into account the success rate of students in each lesson. Because as a measure of success is the rate of education and comprehension students` mastery of subject matter are usually expressed with the acquisition value. This above occurred in class VI, which is in Semester 1 Tlogorejo at SD Negeri 2 Demak kecamatan Wonosalam in the academic year 2014/2015. From the test results of formative tests in Mathematics with the subject matter of calculating the volume of geometry, understand the properties of geometry and use them in solving problems in the level of students` understanding of the subject matter presented by the teacher. This research in the form of augmented reality technology that combines two-dimensional virtual object and three-dimensional games into a real three-dimensional environment and then projecting the virtual objects in real time. Continues to describe activities and poduk therefore digabunglah geometry with augmented reality. Her method of augmented reality will use Markered Based Tracking system. Namely the storage system is based.

Keyword : Augmented Reality Geometry, target image, Image Based Tracking