

ABSTRAK

Emi Sriana Br Sembiring, NIM. 4162111021 (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Bangun Ruang Kubus Dan Balok Di SMP Negeri 6 Medan TA. 2020/2021.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang valid dan praktis pada materi bangun ruang kubus dan balok. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan Model Pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Medan. Hasil validasi isi (*content validity*) media pembelajaran menunjukkan kategori sangat valid dengan skor 85,4%. Hasil validasi konstruk (*construct validity*) media pembelajaran menunjukkan kategori sangat valid dengan skor 83,3%. Skor kepraktisan berdasarkan hasil penilaian guru adalah 86,6% dengan kategori sangat praktis dan skor kepraktisan berdasarkan hasil penilaian siswa adalah 89,8% dengan kategori sangat praktis. Sehingga dihasilkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada materi bangun ruang kubus dan balok yang valid dan praktis. Media yang dihasilkan dapat dijadikan sebagai alternatif oleh guru dalam kegiatan pembelajaran dan dapat dijadikan pedoman bagi guru dan peneliti lain, dalam mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik pembelajaran yang diterapkan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Augmented Reality*, ADDIE

ABSTRACT

Emi Sriana Br Sembiring, NIM. 4162111021 (2021). Development of Learning Media Based on Augmented Reality on Cube and Block Building Materials at SMP Negeri 6 Medan 2020/2021 School Year.

This study aims to produce a valid and practical Augmented Reality-based learning media development product for the material of cubes and blocks. The type of research used in this research is development research that uses the ADDIE Development Model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects used in this study were class VIII students of SMP Negeri 6 Medan. The results of the content validity of the learning media show a very valid category with a score of 85.4%. The results of construct validation (construct validity) of learning media showed a very valid category with a score of 83.3%. The practicality score based on the teacher's assessment results is 86.6% in the very practical category and the practicality score based on the student assessment results is 89.8% in the very practical category. So that Augmented Reality-based learning media is produced on valid and practical cube and block space building materials. The media produced can be used as an alternative by the teacher in learning activities and can be used as a guide for teachers and other researchers, in developing learning media in accordance with the characteristics of the applied learning.

Keywords : Learning Media, Augmented Reality, ADDIE

