

ABSTRAK

Rainandi Yahya (2024), Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Augmented Reality* berbantuan ARCore

Kemajuan suatu teknologi memiliki pengaruh yang besar khususnya pada ranah pendidikan. Kebutuhan suatu sekolah akan media pembelajaran khususnya pada materi yang berkaitan dengan geometri perlu diperhatikan agar pendidik dapat mengenalkan geometri pada peserta didik. Geometri sebagai salah satu cabang dari matematika yang krusial memerlukan visualisasi dengan menggunakan media yang efektif. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* berbantuan ARCore pada materi bangun ruang sisi datar. Metode yang digunakan pada penelitian ini metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Hasil uji validitas dari media ini yaitu sebesar 96,7% pada ranah media dan 90% pada ranah materi dengan rata-rata total sebesar 93,35% dengan kriteria sangat valid. Hasil uji praktikalitas media ini pada uji skala kecil sebesar 85,4% dan pada uji skala besar sebesar 83,77% dengan rata-rata total sebesar 84,8% dengan kriteria sangat praktis.. Dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* berbantuan ARCore ini layak digunakan dalam pembelajaran materi bangun ruang sisi datar.

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



ABSTRACT

Rainandi Yahya (2024), *Development of Augmented Reality-Based Learning Media Assisted by ARCore*

Technological advancements have a significant impact, especially in the field of education. The need for schools to have learning media, particularly for geometry-related materials, must be addressed so that educators can introduce geometry to students. Geometry, as a crucial branch of mathematics, requires visualization using effective media. Therefore, the purpose of this research is to develop Augmented Reality-based learning media assisted by ARCore for flat-sided three-dimensional shapes. The method used in this research is the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The validity test results of this media are 96.7% in the media aspect and 90% in the material aspect, with an overall average of 93.35%, categorized as highly valid. The practicality test results of this media in the small-scale test are 85.4%, and in the large-scale test are 83.77%, with an overall average of 84.8%, categorized as highly practical. It can be concluded that this Augmented Reality-based learning media assisted by ARCore is suitable for use in teaching flat-sided three-dimensional shapes.

Keywords: *Learning Media, Augmented Reality, ARCore,*

