

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
TRANSFORMASI GEOMETRI DENGAN PENDEKATAN
KONTEKSTUAL BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK
SISWA KELAS IX**

Oleh

Kadek Krisna Dharmawan

Jurusan Matematika

Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas FMIPA

Universitas Pendidikan Ganesha

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghadirkan pengalaman interaktif yang memungkinkan siswa memahami konten secara visual dan praktis, meningkatkan keterlibatan dan retensi informasi. Untuk itu, penelitian sudah berhasil mengembangkan media pembelajaran materi transformasi geometri berbasis *Augmented Reality* (AR) dengan memanfaatkan aplikasi *Assemblr Edu*. Media ini menjadikan adanya variasi media pembelajaran pada mata pelajaran matematika. Pengembangan dilakukan dengan model ADDIE, tetapi hanya sampai pada evaluasi formatif. Hasil penilaian dari para ahli media dan materi menyatakan kalau media yang telah dikembangkan layak untuk diujicobakan. Hasil dari uji kepraktisan oleh siswa didapatkan bahwa daya tarik sebesar 2,19 dengan kategori unggul, skor rata-rata dari aspek kejelasan sebesar 1,73 dengan kategori baik, skor rata-rata dari aspek Efisiensi sebesar 2,12 dengan kategori unggul, skor rata-rata dari aspek ketepatan sebesar 2,20 dengan kategori unggul, skor rata-rata dari aspek Stimulasi sebesar 2,23 dengan kategori unggul, dan skor rata-rata dari aspek kebaruan sebesar 2,30 dengan kategori unggul. Media AR diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan siswa dan memperluas akses terhadap pembelajaran yang inovatif bagi semua kalangan.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, *Assemblr Edu*, Media pembelajaran

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
TRANSFORMASI GEOMETRI DENGAN PENDEKATAN
KONTEKSTUAL BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK
SISWA KELAS IX**

Oleh

Kadek Krisna Dharmawan

Mathematic Department

Mathematics Education Study Program

Faculty of Mathematics and Natural Sciences

ABSTRACT

This research aims to present interactive experiences that allow students to understand the content visually and practically, increasing engagement and retention of information. For this reason, research has succeeded in developing learning media for geometry transformation materials based on Augmented Reality (AR) by utilizing the Assemblr Edu application. This media makes there are variations in learning media in mathematics subjects. Development is done with the ADDIE model, but it only comes down to formative evaluation. The results of the assessment from media and material experts state that the media that has been developed is worthy of trial. The results of the practicality test by students found that attractiveness was 2.19 with the superior category, the average score from the clarity aspect was 1.73 with the good category, the average score from the Efficiency aspect was 2.12 with the superior category, the average score from the accuracy aspect was 2.20 with the superior category, the average score from the Stimulation aspect was 2.23 with the superior category, and the average score from the novelty aspect was 2.30 with the superior category. AR media is expected to increase student intelligence and expand access to innovative learning for all groups.

Keywords: *Augmented Reality, Assemblr Edu, learning media*