

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
PENDEKATAN KONTEKSTUAL BERBANTUAN
AUGMENTED REALITY PADA MATERI BANGUN RUANG
SISI LENGKUNG KELAS IX**

Oleh

Ni Luh Putu Caesy Anggarani Seputra, NIM 2013011045

Jurusan Matematika

ABSTRAK

Penelitian ini mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual berbantuan *augmented reality* pada materi bangun ruang sisi lengkung yang diberi nama “AR-CUTALA”. Media ini ditujukan untuk membantu siswa dalam memvisualisasikan bangun ruang sisi lengkung dengan pengalaman yang berbeda. Ada dua tujuan yang mendasari penelitian ini, yakni (1) Mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran yang dikembangkan; dan (2) Mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, tetapi hanya sampai tahap ketiga yaitu tahap pengembangan. Media pembelajaran telah teruji tingkat kelayakannya berdasarkan penilaian dua ahli materi dan media dengan perolehan rata-rata skor sebesar 4,65 dari ahli materi dan sebesar 4,23 dari ahli media yang termasuk ke dalam kriteria kelayakan sangat baik. Selanjutnya telah teruji kepraktisannya melalui uji coba terbatas kepada dua orang guru dan 15 orang siswa di SMP Negeri 1 Tabanan dengan perolehan rata-rata skor angket respon siswa dan guru masing-masing sebesar 4,80 dan 4,75 yang berarti media pembelajaran ini memiliki kepraktisan yang sangat tinggi. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual berbantuan *augmented reality* layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan pada materi bangun ruang sisi lengkung kelas IX.

Kata-kata kunci: media pembelajaran, pendekatan kontekstual, *augmented reality*, bangun ruang sisi lengkung

**DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA BASED ON AN ASSISTED
CONTEXTUAL APPROACH
AUGMENTED REALITY IN SPACE BUILDING MATERIALS
CURVED SIDE CLASS IX**

By

Ni Luh Putu Caesy Anggarani Seputra, NIM 2013011045

Mathematics Department

ABSTRACT

This research develops a learning media based on a contextual approach assisted by augmented reality on curved sided spatial material called "AR-CUTALA". This media is intended to help students visualize curved sided spatial shapes with different experiences. There are two objectives underlying this research, namely (1) Describe the design of the learning media being developed; and (2) Knowing the level of feasibility and practicality of the learning media being developed. This research uses the ADDIE development model, but only up to the third stage, namely the development stage. The level of appropriateness for learning media has been tested based on the assessment of two material and media experts with an average score of 4.65 from material experts and 4.23 from media experts, which is included in the very good eligibility criteria. Furthermore, its practicality has been tested through a limited trial on two teachers and 15 students at SMP Negeri 1 Tabanan with an average score of student and teacher response questionnaires of 4.80 and 4.75 respectively, which means this learning media has practicality. very high. It can be concluded that learning media based on a contextual approach assisted by augmented reality is feasible and practical to use as a fun learning media in class IX curved sided space material.

Key words: learning media, contextual approach, augmented reality, curved sided space