

ABSTRAK

Herryansyah. Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented reality* Dengan Konteks Kemaritiman Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika, Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Maritim Raja Ali Haji. Pembimbing I: Nurul Hilda Syani Putri, S.Pd., M.Si. Pembimbing II: Aang Yudho Prastowo, M.Pd

Kata Kunci: *Augmented reality* (AR), Konteks Kemaritiman, Media Pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran media pembelajaran *Augmented reality* dengan konteks kemaritiman yang valid dan praktis dalam pembelajaran matematika pada materi bangun ruang sisi lengkung. Penelitian yang dilakukan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model penelitian *plomp*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan angket. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar validasi yang ditujukan pada validator yang sesuai dengan keahliannya dan lembar angket yang ditujukan pada siswa dan guru. Teknik analisis data menggunakan data kualitatif dan kuantitatif melalui analisis pada angket dan proses perhitungan deskriptif persentase. Hasil validasi pada produk memperoleh rata-rata 90% dari ahli materi dengan kategori sangat valid dan rata-rata 89% dari ahli media dengan kategori sangat valid. Hasil uji coba yang dilakukan pada siswa memperoleh rata-rata 81% dengan kategori sangat praktis dan uji coba pada guru dengan rata-rata 87% kategori sangat praktis. Dengan demikian, media pembelajaran media pembelajaran *Augmented reality* dengan konteks kemaritiman yang valid dan praktis.

ABSTRACT

Herryansah. (2026). Development Of Augmented Reality Learning Media With A Maritime Context On Curved-Surface Solid Geometry. Undergraduate thesis. Mathematics Education Study Program. Faculty of Teacher Training and Education. Universitas Maritim Raja Ali Haji. Nurul Hilda Syani Putri, S.Pd., M.Si. as the first supervisor and Aang Yudho Prastowo, M.Pd as the second supervisor.

Keywords : *Augmented Reality (AR), Maritime Context, Learning Media.*

This study aims to develop an Augmented Reality–based learning media with a maritime context that is valid and practical for mathematics learning on the topic of curved-surface solid geometry. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the Plomp model. Data were collected through interviews and questionnaires. The instruments used consisted of validation sheets administered to expert validators according to their areas of expertise and questionnaire sheets distributed to students and teachers. Data analysis techniques included qualitative and quantitative analysis through questionnaire analysis and descriptive percentage calculations. The validation results showed an average score of 90% from material experts, categorized as very valid, and an average score of 89% from media experts, also categorized as very valid. The results of the field trials indicated an average score of 81% from students, categorized as very practical, and an average score of 87% from teachers, categorized as very practical. Therefore, the Augmented Reality learning media with a maritime context is considered valid and practical for use in mathematics learning.