

PENGARUH MEDIA AUGMENTED REALITY TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP PADA BANGUN RUANG

APRILLIA NURUL AZIZAH

NIM 20416286206019

ABSTRAK

Masalah umum dalam pembelajaran matematika adalah kesulitan siswa dalam memahami soal matematika yang lebih menekankan pada pemahaman konsep terutama pada materi bangun ruang. Kurangnya menggunakan media pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa mudah jenuh dan membosankan. Lalu kegiatan pembelajaran di dalam kelas Sebagian besar guru dengan metode ceramah dan media yang berbentuk cetak, Dimana siswa hanya duduk, mencatat dan mendengarkan apa yang disampaikan. Salah satu upaya untuk meningkatkan proses pembelajaran adalah dengan menerapkan strategi, metode, atau model pembelajaran yang tepat yang dapat meningkatkan pemahaman matematis siswa. Model pembelajaran Augmented Reality adalah salah satu model pembelajaran yang dapat mengatasi hal ini. Saat ini, kemajuan dalam pembelajaran media harus diikuti oleh kemajuan teknologi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain penelitian pre eksperimental tipe satu kelompok pretest-posttest. hasil uji Wilcoxon menunjukkan Sig.(2-tailed) $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan signifikan dalam pemahaman konsep bangun ruang sebelum dan setelah menggunakan media Augmented Reality.

Kata kunci : Kemampuan Pemahaman Konsep, Bangun Ruang, Media *Augmented Reality*

PENGARUH MEDIA AUGMENTED REALITY TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP PADA BANGUN RUANG

APRILLIA NURUL AZIZAH

NIM 20416286206019

ABSTRAK

A common problem in learning mathematics is the difficulty students have in understanding mathematical problems that emphasize understanding of concepts, especially in the material of building space. Lack of use of varied learning media means that students are easily bored. Then, learning activities in the classroom Most of the teachers use the lecture method and printed media, where students only sit, take notes, and listen to what is conveyed. One effort to improve the learning process is to apply the right strategy, method, or learning model that can improve students' mathematical understanding. The augmented reality learning model is one of the learning models that can overcome this. Currently, advances in media learning must be followed by technological advances. This study uses a quantitative approach with experimental methods and a one-group pretest-posttest-type pre-experimental research design. The Wilcoxon test results show Sig. (2-tailed) $0.000 < 0.05$, so H_0 is rejected and H_a is accepted. This shows that there is a significant difference in understanding the concept of building space before and after using augmented reality media.

Keywords : Concept Understanding Ability, Building Space, Augmented Reality Media

KARAWANG