

ABSTRAK

SUGENG SUNGKONO. 2021. **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* DI SMPN 1 CIKONENG.** Program Studi Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi.

Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran matematika berbasis teknologi *Augmented Reality* pada materi limas dan mengetahui kelayakan penggunaannya. Metode yang digunakan yaitu metode *Research & Development* (R&D) dengan model *Assessment/Analysis, Design, Development, Implementation & Evaluation* (ADDIE). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan lembar angket. Instrumen yang digunakan adalah angket penilaian kualitas media pembelajaran. Sumber data penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Cikoneng yang berjumlah 15 orang. Hasil penelitian ini berupa aplikasi berbasis *android* bernama *GEO3DAR*. Produk dilihat dari kelayakan penggunaan media yang diukur berdasarkan indikator kualitas teknis, kualitas isi dan tujuan serta kualitas instruksional. Kelayakan media pembelajaran pada penilaian teknis oleh ahli media dengan kategori layak. Penilaian kualitas isi dan tujuan oleh ahli materi dengan kategori layak. Penilaian kualitas instruksional oleh peserta didik dengan kategori sangat layak, sehingga media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality* ini dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran.

Kata kunci: pengembangan media pembelajaran, *augmented rality*, kelayakan media