

ABSTRAK

Wulandari, Kharisma. 2023. Pengembangan Modul Dengan *Augmented Reality* Berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics*) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. Skripsi, Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam FKIP Universitas Jambi, Pembimbing: (I) Drs. Husni Sabil, M.Pd. (II) Novferma, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : Modul, *Augmented Reality*, Pendekatan STEAM, Minat Belajar Siswa

Minat belajar merupakan rasa ketertarikan, perhatian, keinginan lebih yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal, tanpa ada dorongan. minat belajar mengacu pada rasa senang, minat, dan keinginan yang besar dalam belajar yang dipandang bermanfaat dan memuaskan. Minat belajar siswa terdapat peningkatan jika menggunakan modul daripada siswa yang belajar tidak menggunakan modul. Modul adalah bahan ajar yang disusun secara sistematis dan menarik yang mencakup isi materi, metode dan evaluasi yang dapat digunakan secara mandiri.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan hasil pengembangan modul dengan *Augmented Reality* berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics*) untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII SMP pada materi bangun ruang sisi datar dan mendeskripsikan kualitas hasil pengembangan modul dengan *Augmented Reality* berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics*) untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII SMP pada materi bangun ruang sisi datar. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 33 Merangin kelas VIII pada tanggal 06 Juni – 06 Juli 2023. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 33 Merangin, Penelitian ini menggunakan tahapan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan dari Modul yaitu : tingkat kevalidan aspek materi sebesar 87,3% (sangat valid), tingkat kevalidan aspek desain sebesar 88,8% (sangat valid), tingkat kepraktisan oleh pendidik sebesar 90,7% (sangat praktis), tingkat kepraktisan oleh peserta didik sebesar 90,3% (sangat praktis), tingkat keefektifan dilihat dari angket respon siswa sebesar 90,5% (sangat efektif), angket minat belajar siswa sebesar 88,9% (sangat efektif), dan tes hasil belajar sebesar 83,5% (sangat efektif) dengan KKM<70. Dengan demikian dapat diketahui bahwa minat belajar siswa dapat ditingkatkan dengan modul dengan *Augmented Reality* berbasis STEAM.