

ABSTRAK

Sukma Rizda. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Menggunakan Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Augmented Reality* untuk Mendukung Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. Skripsi, Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi, Pembimbing: (I) Feri Tiona Pasaribu, S.Pd., M.Pd. (II) Novferma, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci: Komik Matematika, PBL, Motivasi, Hasil Belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran komik matematika menggunakan model PBL berbantuan *Augmented Reality* untuk mendukung motivasi dan hasil belajar siswa ditinjau dari kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Subjek penelitian ini adalah dosen Pendidikan Matematika FKIP Universitas Jambi sebagai tim ahli validasi, guru matematika dan siswa kelas IX E SMP N 18 Kota Jambi. Adapun hasil yang diperoleh pada penelitian ini yaitu perolehan persentase validasi materi sebesar 69,2% dengan kategori “valid”, perolehan persentase validasi desain sebesar 86,7% dengan kategori “valid”, perolehan persentase praktikalitas guru sebesar 93,3% tergolong “sangat praktis”, perolehan persentase praktikalitas siswa sebesar 90,8% dengan kategori “sangat praktis”, kemudian untuk kriteria keefektifan dilihat dari rata-rata skor hasil tes belajar siswa yaitu perolehan persentase sebesar 79,66% dengan kategori “efektif” dan perolehan persentase dari angket motivasi belajar siswa yaitu sebesar 78,57% dengan kategori “tinggi”. Maka dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian dan pengembangan ini menunjukkan komik matematika menggunakan model PBL berbantuan *Augmented Reality* untuk mendukung motivasi dan hasil belajar siswa layak digunakan ketika proses pembelajaran karena memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Dengan demikian dapat diketahui bahwa motivasi dan hasil belajar siswa dapat didukung dengan komik matematika menggunakan model PBL berbantuan *Augmented Reality*.