

ABSTRAK

Abstrak : Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi Hukum Pascal yang disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran dalam memvisualisasikan konsep yang bersifat abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) pada materi Hukum Pascal untuk siswa kelas IX SMP Negeri 1 Labang, mengetahui tingkat kelayakan media, serta mengetahui respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan ujicoba. Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli materi, ahli media, serta angket respon peserta didik. Produk yang dihasilkan berupa aplikasi pembelajaran berbasis Android yang memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* untuk menampilkan visualisasi tiga dimensi prinsip kerja Hukum Pascal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh presentase 87,5% untuk ahli materi dan 92,5% untuk ahli media. Selain itu, respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran melalui 3 tahap yaitu uji perorangan yang memperoleh presentase 98%, uji coba kelompok kecil memperoleh presentase 88%, dan untuk ujicoba kelompok besar memperoleh presentase 85%. Dengan demikian, media pembelajaran *Augmented Reality* pada materi Hukum Pascal layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

Kata-kata Kunci: *Augmented Reality*, Media Pembelajaran, Hukum Pascal, ADDIE, Android.

ABSTRACT

Abstract: This study was motivated by students' low level of understanding regarding Pascal's Law, a result of the limitations of existing learning media in visualizing abstract concepts. The study aimed to develop Augmented Reality (AR)-based learning media covering Pascal's Law for 9th-grade students at SMP Negeri 1 Labang, to assess the media's feasibility, and to gauge student responses to the developed media. The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which comprises the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques included observation, interviews, and trials. Research instruments consisted of validation sheets for subject matter experts and media experts, as well as student response questionnaires. The resulting product is an Android-based learning application that utilizes Augmented Reality technology to provide a three-dimensional visualization of the working principles of Pascal's Law. The results indicate that the developed media achieved a rating of 87.5% from subject matter experts and 92.5% from media experts. Furthermore, student responses across three trial stages individual testing, small-group testing, and large-group testing yielded positive results, with scores of 98%, 88%, and 85%, respectively. Thus, the

Augmented Reality learning media for Pascal's Law is deemed suitable for use as an alternative learning tool to enhance students' conceptual understanding.

Keywords: Augmented Reality, Learning Media, Pascal's Law, ADDIE, Android.