

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran awal proses pembelajaran dan pemahaman siswa pada pelajaran matematika, khususnya materi bangun ruang sisi datar, produk awal, kevalidan, kepraktisan dan keefektifan serta produk akhir dari buku saku dan aplikasi BanG AR pada materi bangun ruang sisi datar. Subjek dalam penelitian ini yaitu guru matematika dan siswa kelas VIII F SMP Negeri 19 Pontianak yang berjumlah 14 orang siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *Research & Development* (1) analisis, (2) perancangan, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi. Hasil penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran buku saku dan aplikasi BanG AR mendukung proses belajar mengajar di sekolah tersebut. Berdasarkan penilaian dari ahli media dan materi terhadap buku saku dan aplikasi BanG AR diperoleh hasil presentase indeks gabungan sebesar 90% dengan kriteria sangat valid. Respon guru memperoleh skor rerata sebesar 4,83 dengan kriteria sangat praktis, dan respon siswa memperoleh skor rerata 4,27 dengan kriteria sangat praktis. Dan keefektifan memperoleh presentasi indeks 78,57% siswa tuntas *posttest* setelah belajar menggunakan buku saku dan aplikasi BanG AR. Hal ini menunjukkan bahwa buku saku dan aplikasi BanG AR yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif untuk dipakai dalam proses pembelajaran matematika khususnya dalam materi bangun ruang sisi datar.

Kata kunci: *Augmented Reality*, Pembelajaran, Media, Bangun Raung Sisi Datar.