

ABSTRAK

Ivak Nia Arita: Pengaruh Pendekatan *Realistic Mathematics Education* Berbantuan Aplikasi *Augmented Reality* Terhadap Kemampuan Spasial. **Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Malikussaleh.**

Rendahnya kemampuan spasial siswa dalam memahami dan memvisualisasikan bangun ruang sisi datar disebabkan oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru serta belum optimalnya pemanfaatan teknologi interaktif dalam pembelajaran matematika. Kondisi tersebut mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam membayangkan, memanipulasi, dan memahami hubungan antarunsur bangun ruang. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mengaitkan konsep matematika dengan situasi nyata serta didukung teknologi yang mampu memvisualisasikan objek secara konkret, yaitu pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan aplikasi *Augmented Reality* (AR). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pendekatan *Realistic Mathematics Education* berbantuan aplikasi *Augmented Reality* terhadap kemampuan spasial siswa pada materi bangun ruang sisi datar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi experiment dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Binjai Tahun Ajaran 2025/2026. Sampel penelitian terdiri atas kelas VIII-1 sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-2 sebagai kelas kontrol yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Instrumen penelitian berupa tes kemampuan spasial yang diberikan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan. Data dianalisis melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji Analysis of Covariance (ANCOVA) untuk menguji hipotesis penelitian. Hasil analisis ANCOVA menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 ($< 0,05$) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari pendekatan *Realistic Mathematics Education* berbantuan aplikasi *Augmented Reality* terhadap kemampuan spasial siswa. Kemampuan spasial siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan pendekatan *Realistic Mathematics Education* berbantuan aplikasi *Augmented Reality* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional pada materi bangun ruang sisi datar.

Kata Kunci: Kemampuan Spasial, *Realistic Mathematics Education*, *Augmented Realit*, Bangun Ruang Sisi Datar.