

## ABSTRAK

**Dewi Sinta. (2021). Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Tunarungu Yang Mengikuti Metode Blended Learning Berbasis Augmented Reality. Program Studi Pendidikan Matematika, Jurusan Pendidikan MIPA, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Gunung Djati Bandung.**

Tujuan penelitian ini adalah: (1) untuk memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran matematika dengan metode *Blended Learning* berbasis *Augmented Reality*; (2) untuk memperoleh informasi mengenai kemampuan pemahaman matematis siswa tunarungu yang mengikuti pembelajaran matematika dengan metode *Blended Learning* berbasis *Augmented Reality*; dan (3) untuk mengetahui kesulitan yang dialami siswa tunarungu selama pembelajaran matematika dengan metode *Blended Learning* berbasis *Augmented Reality* dan kesulitan siswa tunarungu dalam menyelesaikan tes kemampuan pemahaman matematis. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan desain deskriptif-analitis. Subyek penelitian ini adalah siswa Kelas IX SMPLB-B Negeri Cicendo Kota Bandung. Data dikumpulkan dengan menggunakan instrumen tes dan instrumen non-tes berupa lembar observasi, wawancara, dan angket kesulitan. Tes yang digunakan adalah tes untuk mengukur kemampuan pemahaman matematis yang berbentuk uraian dan diberikan kepada siswa tunarungu setelah memperoleh pembelajaran matematika dengan metode *Blended Learning* berbasis *Augmented Reality*. Lembar observasi yang digunakan adalah lembar observasi guru dan siswa berupa daftar isian guru pamong. Angket yang digunakan adalah angket terbuka. Dari hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa (1) gambaran proses pembelajaran matematika dengan metode *Blended Learning* berbasis *Augmented Reality* ini berjalan dengan baik dan cukup konsisten; (2) pencapaian kemampuan pemahaman matematis siswa tunarungu pada penelitian ini tergolong rendah dengan rata-rata presentase sebesar 48%; (3) kesulitan yang dialami siswa yakni kesulitan dalam berkomunikasi dan kesulitan pada penerapan teori dan rumus, serta mengaitkan hubungan antar konsep.

**Kata Kunci: Augmented Reality, Blended Learning, Pemahaman Matematis, Siswa Tunarungu**