

ABSTRAK

Syifa Waliyatusshofiyah, 1192050111, 2023, PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD BERBASIS AUGMENTED REALITY DENGAN APLIKASI ASSEMBLR EDU UNTUK MENINGKATKAN PENALARAN MATEMATIS SISWA

Media pembelajaran sangat penting dalam membantu siswa memahami konsep-konsep matematika yang abstrak. Namun sebagian siswa dan pendidik belum terbiasa menggunakan media pembelajaran matematika secara digital sehingga kurang fokus dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* dengan aplikasi *assemblr edu* untuk meningkatkan penalaran matematis siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah *research and development* dengan model *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE)*. Sumber data diperoleh dari validator materi, validator media, siswa kelas VIII A dan VIII C SMP Karya Budi Cileunyi Kab. Bandung. Analisis data untuk pengembangan *flashcard* berbasis *augmented reality* mendapatkan kriteria layak dari ahli materi 1 dan ahli materi 2 serta mendapatkan kriteria cukup dari ahli media, memiliki efektivitas sedang dalam peningkatan kemampuan penalaran matematis siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* dengan aplikasi *assemblr edu* layak digunakan dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan kemampuan penalaran matematis siswa, dan mendapatkan tanggapan yang baik dari guru dan siswa. Media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* dengan aplikasi *assemblr edu* memfasilitasi proses konstruksi, interaksi dan refleksi sehingga mampu meningkatkan kemampuan penalaran matematis siswa.

Kata Kunci: *Assemblr EDU, Augmented reality, Flashcard, Penalaran Matematis*