

ABSTRAK

Winda Muliyawati : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Menggunakan *Assemblr Edu* Pada Materi Senyawa Ion Dan Kovalen

Tingkat representasi submikroskopis dapat menjadi penyebab kesulitan dalam belajar kimia, sehingga minat dan pemahaman konsep kimia menjadi rendah. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan media pembelajaran inovatif yang mampu memvisualisasikan dan memudahkan pemahaman konsep abstrak, terutama pada ikatan ion dan kovalen pada pelajaran kimia. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana tampilan, hasil uji validasi dan hasil uji kelayakan terhadap produk media pembelajaran dalam bentuk *Augmented Reality* yang dibantu oleh *Assemblr Edu*. Studi ini menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan dengan model pengembangan ADDIE dan melibatkan 15 mahasiswa calon guru kimia. Instrumen penelitian mencakup peta konsep dan analisis konsep, *flowchart*, *storyboard*, lembar validasi, lembar uji kelayakan. Data dianalisis menggunakan skala likert dan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) produk media pembelajaran memenuhi kriteria sangat valid dengan r_{hitung} rata-rata pada semua aspek sebesar 0,89 dengan r_{kritis} 0,30. Hasil tersebut menandakan bahwa media pengembangan augmented reality menggunakan *assemblr edu* yang dikembangkan sangat valid. Sedangkan hasil uji kelayakan menghasilkan nilai persentase respons rata-rata terhadap produk adalah 88,27% yang menunjukkan bahwa produk sangat baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, Produk ini layak digunakan dan dapat mendukung penguasaan konsep berbasis teknologi, terutama pada materi ikatan ion dan kovalen.

Kata Kunci : *Augmented Reality*, *Assemblr Edu*, Ikatan Ion dan Kovalen