

## ABSTRAK

DHIA RAFIF. 2023. **Efektivitas Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Berbantuan *Augmented Reality* terhadap Pemahaman Matematis Peserta Didik.** Jurusan Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan *Augmented Reality* terhadap pemahaman matematis peserta didik dan untuk mengetahui pemahaman matematis peserta didik menggunakan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan *Augmented Reality*. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Dalam penelitian ini sampel diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pemahaman matematis peserta didik. Hasil penelitian ini adalah Penggunaan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan *Augmented Reality* efektif terhadap pemahaman matematis peserta didik, dibuktikan dengan sebanyak 90% peserta didik dalam satu kelas mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam pemahaman matematika. Selain itu, penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan *Augmented Reality* memiliki kategorisasi tinggi, sedang, dan rendah. Kategorisasi pemahaman matematis peserta didik secara keseluruhan memperlihatkan bahwa 67% peserta didik termasuk dalam kategori Tinggi, menandakan bahwa sebagian besar bahwa peserta didik mempunyai pemahaman matematis yang baik karena mampu memahami dan menjawab soal tes pemahaman matematis dengan tepat. Pada kategori Sedang, terdapat 23% peserta didik yang menandakan sejumlah peserta didik yang mampu memahami dan menjawab soal tes pemahaman matematis, namun masih ada beberapa kesalahan maka peserta didik kategori ini memiliki tingkat pemahaman matematis yang sedang. Di sisi lain, kategori pemahaman matematis Rendah, terdapat 10% peserta didik memiliki pemahaman matematis yang kurang baik, menunjukkan bahwa ada sebagian peserta didik yang masih perlu peningkatan pemahaman matematisnya karena peserta didik tidak bisa memahami soal sehingga banyak kesalahan atau bahkan tidak bisa menjawab soal tes pemahaman matematis.

**Kata kunci:** *Flipped Classroom, Augmented Reality, Pemahaman Matematis*