

## ABSTRAK

RISSA HANIFIA KHOERUNNISA. 2024. **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* pada Materi Prisma Berbantuan Assemblr.** Jurusan Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana validitas dan kepraktisan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada materi prisma berbantuan Assemblr. Metode penelitian yang dilakukan yaitu *Research & Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE). Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket dan validasi ahli. Instrumen penelitian menggunakan pedoman wawancara, lembar angket serta lembar validasi ahli. Data bersumber dari salah satu guru matematika SMP Negeri 13 Tasikmalaya, 10 orang siswa kelas VIII C, dan 25 orang siswa kelas VIII A SMP Negeri 13 Tasikmalaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) berdasarkan penilaian validitas dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran berada pada kategori sangat valid; (2) berdasarkan hasil uji kepraktisan dari dua kelompok siswa dengan ukuran berbeda, yaitu uji kelompok dan uji lapangan berada pada kategori sangat praktis.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *Augmented Reality*, Assemblr, Prisma