# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY MENGGUNAKAN APLIKASI ASSEMBLR EDU PADA MATERI BANGUN RUANG KELAS VIII SMP

**Yani Pertiwi 2020 121 030**

# Abstrak

Pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan pembangunan ekonomi suatu negara. Namun, hasil evaluasi internasional menunjukkan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu permasalahan utama adalah rendahnya pemahaman siswa dalam mata pelajaran matematika, khususnya materi bangun ruang. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) menggunakan aplikasi ***Assemblr Edu*** untuk membantu siswa kelas VIII SMP memahami konsep bangun ruang. Metode yang digunakan adalah model **ADDIE** yang mencakup tahapan *Analyze, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran AR ini valid dengan skor 85,46%, praktis dengan skor 90,7%, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, dengan 84,62% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Simpulan penelitian ini adalah penggunaan media AR dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bangun ruang. Ke depannya, penggunaan AR dapat dikembangkan lebih lanjut pada materi lain dan diterapkan di sekolah-sekolah lain untuk mengoptimalkan pembelajaran berbasis teknologi di Indonesia.

**Kata kunci:** *Augmented Reality* (AR), *Assemblr Edu*, Bangun Ruang