

ABSTRAK

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat sekarang ini menyebabkan semakin berkembangnya dunia pendidikan dan salah satunya adalah perkembangan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan faktor penting yang mendukung keberhasilan dalam suatu pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang berkembang pesat adalah media berbasis *software* atau perangkat lunak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran di kelas, peningkatan hasil belajar siswa, dan minat siswa dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Eksperimen dengan desain penelitian yaitu *one group pretest-posttest design*. Instrumen yang digunakan adalah pedoman observasi aktivitas guru, lembar evaluasi pembelajaran berupa soal *pretest-posttest* dan angket untuk mengukur minat siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian setelah dilakukan tahap tes awal (*pre-test*), tahap perlakuan (*treatment*), tahap tes akhir (*post-test*) diperoleh peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan sebelum dan sesudah perlakuan. Hal ini berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa sebesar 52,98% dan termasuk kedalam kriteria sedang. Kemudian hasil uji Z didapat nilai $Z_{hitung} = -1,195$ yang dibandingkan dengan Z_{tabel} sebesar 2,33 pada tingkat signifikansi 0,01 Maka didapat $Z_{hitung} \geq -Z_{tabel}$. Maka keputusan yang diambil adalah H_1 diterima artinya setelah diberi perlakuan (*treatment*) terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan terhadap hasil belajar siswa antara sebelum dengan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality*.. Dari hasil pengukuran minat siswa melalui angket memperoleh hasil rata-rata yang berada pada kategori “baik”, yang mana hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki minat yang cukup antusias dan memiliki kesan positif terhadap pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *augmented reality*.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Augmented Reality*, penelitian eksperimen

ABSTRACT

Developments in science and technology is growing rapidly now lead the development of education and one of them is the development of instructional media . Instructional media is an important factor that supports the success of a lesson . One of the rapidly growing medium of learning is a software-based media or software . The purpose of this study was to determine how the learning process in the classroom , improving student learning outcomes , and student interest in the use of augmented reality -based instructional media.

The method used in this study is a research study designs that experiment with one group pretest - posttest design . The instrument used was a teacher observation activities , such as learning about the evaluation sheet pretest - posttest and a questionnaire to measure students' interest towards the use of augmented reality -based instructional media are used in learning activities.

The results after the initial test phase (pre - test) , stage of treatment (treatment) , final test phase (post - test) obtained an increase in student learning outcomes significantly before and after treatment . It is based on improving student learning outcomes at 52.98 % and included in the criteria being . Then the test results obtained values Zhitung $Z = -1.195$ compared with Ztabel by 2.33 at the 0.01 level then obtained $Z_{hitung} \geq - Z_{tabel}$. Then the decision is acceptable means after H1 treated (treatment) there was a significant difference in learning outcomes on student learning outcomes between before the media after the use of augmented reality -based learning .. From the results of measurements of student interest through a questionnaire to obtain an average result that is in the category of "good" , in which it shows that students have a fairly keen interest and have a positive impression on learning with media -based learning using augmented reality.

Keywords : Learning Media , Augmented Reality , experimental research