

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya ketersediaan alat dalam proses pembelajaran terkait komponen elektronika. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar dengan penerapan aplikasi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran ditinjau dari hasil belajar siswa pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Metode penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental design* dengan jenis *one group pretest-posttest design*. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah tes hasil belajar (kognitif) dan observasi (afektif dan psikomotor). Tes hasil belajar (kognitif) dengan mengadakan tes awal dan tes akhir, sedangkan observasi (afektif dan psikomotor) dengan melakukan observasi tes kerja ketika siswa melakukan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan adanya *gain* hasil belajar siswa. Selain itu, hasil belajar ranah afektif dan ranah psikomotor dalam keterampilan siswa memiliki kategori penilaian baik. Dapat disimpulkan bahwa penerapan aplikasi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci :** hasil belajar, *Augmented Reality*, komponen elektronika, media pembelajaran.