

ABSTRAK

A.Nurul Fitri. 2024. Pengaruh Penerapan *Augmented Reality* Terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VII SMP Negeri 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa. Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Mudeing Jais. dan Pembimbing II Firdaus Rahim

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan *Augmented reality* terhadap motivasi intrinsik siswa pada mata pelajaran matematika kelas VII SMP Negeri 2 Sungguminasa kabupaten Gowa. Metodologi digunakan dalam kajian ini adalah metode kuantitatif dengan eksperimen, dilakukan dengan *pre-experimental design* yang di desain secara *pretest posttest*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa meningkatnya motivasi intrinsik dengan menggunakan media *Augmented reality* yang diketahui melalui analisis statistic deskriptif sebelum menggunakan media *augmented reality* nilai hasil *pretest* yaitu 80% dan nilai hasil *posttest* yaitu 83%. Dan dapat dilihat dari hasil analisis data melalui uji hipotesis menunjukkan bahwa $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $2,296 > 1,665$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima, hal ini berartiterdapat pengaruh positif dan signifikan penerapan *augmented reality* terhadap motivasi intrinsik siswa pada mata pelajaran matematika kelas VII SMP Negeri 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa.

Kata Kunci : *Augmented reality, Motivasi Intrinsik Siswa, Pelajaran Matematika*

