

## ABSTRAK

Muh. Sanjaya, 2024. *Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality terhadap Minat Belajar Seni Budaya Siswa di SMPN 4 Pallangga Kabupaten Gowa*. Skripsi. Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Aco dan Pembimbing II Nurindah.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan media *Augmented Reality* terhadap minat belajar seni budaya siswa di SMPN 4 Pallangga. Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen yakni desain pre-eksperimental (*one-shot case study*). Sebanyak 132 sampel siswa dari SMPN 4 Pallangga dilibatkan dalam penelitian ini. Instrumen yang peneliti gunakan yakni lembar angket dan lembar pengamatan untuk mengukur pengaruh media *Augmented Reality* terhadap minat belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media *Augmented Reality* terhadap siswa di SMPN 4 Pallangga memiliki pengaruh sangat baik. Hasil analisis inferensial menggunakan aplikasi SPSS menunjukkan adanya pengaruh nilai media *Augmented Reality* terhadap minat belajar sebesar 98,01% dan sisanya 01,99% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak disebutkan dalam penelitian ini.

Penggunaan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran seni budaya memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik sehingga menimbulkan perasaan senang, ketertarikan belajar, perhatian dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran seni budaya. Oleh karena itu, hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh positif terhadap minat belajar siswa saat menggunakan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran seni budaya.

**Kata kunci:** Media *Augmented Reality*, Seni Budaya, dan Minat belajar

## ABSTRACT

*Muh. Sanjaya, 2024. The Influence of Using Augmented Reality Media on Students' Interest in Learning Arts and Culture at SMPN 4 Pallangga Gowa Regency. Thesis. Department of Educational Technology, Faculty of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University of Makassar. Supervisor I Aco and Supervisor II Nurindah.*

*This study aims to see the effect of using Augmented Reality media on students' interest in learning cultural arts at SMPN 4 Pallangga. Researchers used a quantitative approach with an experimental method, namely a pre-experimental design (one-shot case study). A total of 132 student samples from SMPN 4 Pallangga were involved in this study. The instruments that researchers use are questionnaires and observation sheets to measure the effect of Augmented Reality media on student interest in learning.*

*The results showed the use of Augmented Reality media on students at SMPN 4 Pallangga has a very good influence. The results of inferential analysis using the SPSS application show the influence of Augmented Reality media value on interest in learning by 98.01% and the remaining 01.99% is influenced by other variables not mentioned in this study.*

*The use of Augmented Reality media in learning cultural arts provides an interactive and interesting learning experience that creates feelings of pleasure, interest in learning, attention and student involvement in the cultural arts learning process. Therefore, the results of this study indicate a positive influence on student interest in learning when using Augmented Reality media in cultural arts learning.*

**Keywords:** *Augmented Reality Media, Arts and Culture, Interest in Learning*