

## ABSTRAK

**Nyolle, 2025.** Pengaruh Penggunaan Media *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ Di SMK Muhammadiyah 4 Tallo. Skripsi, Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing 1 Bapak H. Nurdin. Pembimbing 2 Ibu Nurindah.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu apakah ada pengaruh pembelajaran *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPAS terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ Di SMK Muhammadiyah 4 Tallo. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kekreatifan dan Pengaruh Penggunaan Media *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ Di SMK Muhammadiyah 4 Tallo.

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan penelitian *eksperimen* jenis *pre-eksperimen design*, dengan model *one group pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan satu kelompok sebagai desain penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X TKJ yang berjumlah 18 orang, yang terpilih melalui *sampling jenuh* teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi tes dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan media *Augmented Reality* terhadap mata pelajaran IPAS menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Augmented Reality* terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ di SMK Muhammadiyah 4 Tallo. Hasil perhitungan menunjukkan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$   $4,636 > 2,109$  dengan demikian  $H_1$  diterima dan terjadi penerimaan  $H_0$  ditolak, hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Augmented Reality* terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ di SMK Muhammadiyah 4 Tallo

Berdasarkan hasil penelitian tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *Augmented Reality* terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ pada mata pelajaran IPAS di SMK Muhammadiyah 4 Tallo.

Kata Kunci : Media *Augmented Reality*, Hasil Belajar, Pelajaran IPAS