

## ABSTRAK

**Muh. Arif Fiqri, 2025.** *Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas X di SMA Muhammadiyah Lempangang Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.* Dibimbing oleh Nasir dan Nurindah sebagai pembimbing I dan pembimbing II, Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Augmented Reality (AR)* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas X di SMA Muhammadiyah Lempangang Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis kuantitatif dengan pendekatan eksperimen jenis *pre-eksperimental design*, model *one group pretest-posttest design*. Populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas X SMA Muhammadiyah Lempangang berjumlah 15 siswa, sampel dalam penelitian ini berjumlah 15 siswa di kelas X SMA Muhammadiyah Lempangang. Instrumen dan teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu, observasi, lembar tes, dan dokumentasi. Adapun Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan bentuk analisis statistik Deskriptif & Inferensial dengan bantuan *software SPSS*.

Berdasarkan hasil penelitian dengan bantuan perhitungan menggunakan SPSS versi 26, menunjukkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan dengan perolehan nilai rata-rata 80.33 dari 68.00 hasil tersebut diperkuat oleh nilai *sign uji-t one group pretest-posttest design* yang menunjukkan hasil nilai  $T_{\text{Hitung}} \text{ sebesar } 5,564 > T_{\text{Tabel Sebesar } 2,145}$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, artinya media pembelajaran *Augmented Reality (AR)* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Augmented Reality (AR)* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas X di SMA Muhammadiyah Lempangang Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

Dengan demikian, penggunaan media *Augmented Reality (AR)* memberikan pengaruh positif dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar, serta mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** *Augmented Reality*, Hasil Belajar, IPA.