

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 Hitung sebesar $5,564 > T$ 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.*