

## ABSTRAK

**MUSTIRANDA GINTING. Pengaruh Media Pembelajaran AR (*Augmented Reality*) Berbasis 3d Menggunakan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema 3 Sub Tema 1 Di SDN 065015 Medan. Skripsi. Medan : Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, 2024.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Tema 3 Subtema 1 Kelas IV SD di Kota Medan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode quasi eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 065015 Kota Medan. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IVA sebagai kelas kontrol dan IV B sebagai kelas eksperimen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes objektif tipe pilihan berganda dan instrument non tes berupa angket. Data dari penelitian ini dianalisis menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Dari hasil penelitian diketahui hasil uji t-test yang telah dilakukan dengan program SPSS, maka hasil hipotesis kelas kontrol diperoleh signifikansi 0,03 yang merupakan kurang dari taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ , atau  $0,0 < 0,05$ . Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Pada kelas eksperimen 0,00 yang merupakan kurang dari taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ , atau  $0,00 < 0,05$ . Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan aplikasi assemblr edu terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik siswa SDN 065015 medan.

**Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Augmented Reality*, hasil belajar**



## ABSTRACT

**MUSTIRANDA GINTING. The Effect of *Augmented Reality* (AR) Learning Media Based on 3D Using Assemblr Edu to Improve the Learning Outcomes of Grade IV Students Theme 3 Sub Theme 1 at SDN 065015 Medan. Skripsi. Medan : Faculty of Education, Universitas Negeri Medan, 2024.**

This study aims to determine the effect of *Augmented Reality* as a learning media on student learning outcomes in the science subject Theme 3 Subtopic 1 for Grade IV elementary school students in Medan City. This study uses a quantitative approach with an experimental type of research. The research method used is a quasi-experimental method. The population in this study is all students of class IV SDN 065015 Medan City. The sample in this study is the IVA class as the control class and IV B as the experimental class. The instruments used in this study are multiple-choice objective tests and non-test instruments in the form of questionnaires. The data from this study were analyzed using normality tests and homogeneity tests. From the results of the study, it was found that the results of the t-test that had been carried out with the SPSS program, then the hypothesis results of the control class obtained a significance of 0.03 which is less than the significant level  $\alpha = 0.05$ , or  $0.0 < 0.05$ . Then  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. In the experimental class 0.00 which is less than the significant level  $\alpha = 0.05$ , or  $0.00 < 0.05$ . Then  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. So it can be concluded that there is a significant effect of the use of the assemblr edu application on student learning outcomes in the thematic subject of students of SDN 065015 Medan.

**Keywords: Learning Media, *Augmented Reality*, Learning Outcomes**

