

ABSTRAK

Dhia Ulkarimah. NIM 5203111001: *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Konsentrasi Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan Kelas XI SMK Negeri 2 Binjai*. Skripsi. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Medan. 2025

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* (AR) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Konsentrasi Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan kelas XI di SMK Negeri 2 Binjai. Permasalahan yang dihadapi adalah keterbatasan waktu akibat magang dan menggunakan media pembelajaran yang kurang efektif untuk memahami materi dalam waktu singkat, dan fasilitas sekolah yang terbatas. Metode penelitian yang digunakan adalah *quassy experiment* dengan desain penelitian *non-equivalent control group design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI DPIB di SMK Negeri 2 Binjai, dengan sampel terdiri dari 2 kelas, yaitu kelas XI DPIB 1 sebagai kelas eksperimen menggunakan media *augmented reality* dan XI DPIB 2 Sebagai kelas kontrol menggunakan media canva. Pengambilan sampel menggunakan metode *cluster random sampling*. Instrumen yang digunakan berupa soal pilihan berganda pretest dan posttest untuk mengukur hasil belajar. Analisis data yang dilakukan menggunakan uji-t untuk mengukur pengaruh hasil belajar pada kedua kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dan yang menggunakan media Canva. Nilai t hitung sebesar 5,5888 melampaui t tabel sebesar 1,9977, dengan rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen (82,42) lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (73,94). Selisih perbedaan sebesar 9% ini mengindikasikan bahwa media *Augmented reality* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Kata kunci: Media pembelajaran, *augmented reality*, hasil belajar, Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan.

ABSTRACT

Dhia Ulkarimah. NIM 5203111001: *The Effect of Augmented Reality-Based Learning Media on Student Learning Outcomes in the Subject of Building Modeling and Information Design Expertise Concentration Class XI SMK Negeri 2 Binjai*. Thesis. Faculty of Engineering. State University of Medan. 2025

This study aims to determine the effect of using augmented reality (AR)-based learning media on students' learning outcomes in the Concentration of Expertise in Building Modeling and Information Design subject for grade XI at SMK Negeri 2 Binjai. The identified problems include limited time due to internships, the use of less effective learning media for understanding material in a short period, and inadequate school facilities. The research method used is quasi-experimental with a non-equivalent control group design. The study population consisted of grade XI DPIB students at SMK Negeri 2 Binjai, with a sample comprising two classes: XI DPIB 1 as the experimental class using augmented reality media and XI DPIB 2 as the control class using Canva media. The sample was selected using the cluster random sampling method. The instruments used were multiple-choice pretest and posttest questions to measure learning outcomes. Data analysis was performed using a t-test to assess the influence on learning outcomes between the two groups. The results showed a significant difference in learning outcomes between students who used augmented reality-based learning media and those who used Canva. The t-test value of 5.5888 exceeded the t-table value of 1.9977, with the average learning outcome of the experimental group (82.42) being higher than that of the control group (73.94). This 9% difference indicates that augmented reality media significantly impacts students' learning outcomes.

Keywords: Learning media, augmented reality, learning outcomes, Building Modeling and Information Design.

