

ABSTRACT

ANNISA SIREGAR. The Influence of Augmented Reality Learning Media on Student Mathematics Learning Outcomes on Room Building Materials in Class V SDN 157019 Pinangsori 12 T.A 2021/2022. Thesis. Medan: Faculty of Education, Medan State University, 2022.

This research was carried out with the aim of determining the influence of Augmented Reality learning media on student learning outcomes on student mathematics learning outcomes on room building materials in class V of SDN 157019 Pinangsori 12 T.A 2021/2022. The type of research in this study is Experimental using One-Group-Pretest-Posttest. The population in this study was all grade V students of SD Negeri 157019 which amounted to 30 students. The research sample used was in saturated sampling (all populations were used as samples). The sample used was 30 students. Data collection uses observation sheets, tests, and documentation. The data analysis techniques used in this study exist. The results of the study and the conclusions in this study are: 1) From the results of calculating learning data with augmented reality learning media obtained $t_{hitung} = 5.390$ from the list of t -attributable with $db\ n-1\ (30-1) = 29$ obtained $t_{tabel\ price} = 0.927$. So that a calculation of $> t_{tabel}$ is obtained, thus the hypothesis states "There is an influence of augmented reality learning media on significant learning outcomes on improving student mathematics learning outcomes in room building materials in class V of SDN 157019 Pinangsori 12 T.A 2021/2022". 2) From the learning results obtained, it was found that 4 person was not completed according to the KKM score, the remaining 26 people were completed, meaning that 86.7% of grade V students at SDN 157019 Pinangsori 12 had completed more than 50% and this learning was said to have an effect using augmented reality learning media on learning outcomes.

Keywords: Augmented Reality Learning Media, Learning Outcomes.



ABSTRAK

ANNISA SIREGAR. Pengaruh Media Pembelajaran *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Bangun Ruang Di Kelas V SDN 157019 Pinangsori 12 T.A 2021/2022. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, 2022.

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Augmented Reality* terhadap hasil belajar siswa pada hasil belajar matematika siswa pada materi bangun ruang di kelas V SDN 157019 Pinangsori 12 T.A 2021/2022. Jenis penelitian pada penelitian ini adalah *Eksperiment* dengan menggunakan *One-Group-Pretest-Posttest*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 157019 yang berjumlah 30 orang siswa. Sampel penelitian yang digunakan adalah secara *sampling* jenuh (semua populasi digunakan sebagai sampel). Sampel yang digunakan berjumlah 30 orang siswa. Pengumpulan data menggunakan lembar observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji t. Hasil penelitian dan kesimpulan dalam penelitian ini adalah: 1) Dari hasil perhitungan data belajar dengan media pembelajaran *augmented reality* diperoleh $t_{hitung} = 5,390$ dari daftar distribusi t dengan db $n-1$ ($30-1$) = 29 diperoleh harga $t_{tabel} = 0,927$. Sehingga diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, dengan demikian hipotesis menyatakan “Terdapat pengaruh media pembelajaran *augmented reality* terhadap hasil belajar yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika 7siswa pada materi bangun ruang di kelas V SDN 157019 Pinangsori 12 T.A 2021/2022”. 2) Dari hasil belajar yang diperoleh ditemukan bahwa 4 orang tidak tuntas sesuai nilai KKM, sisanya 26 orang tuntas artinya 86,7% siswa kelas V di SDN 157019 Pinangsori 12 sudah tuntas melebihi 50% dan pembelajaran ini dikatakan berpengaruh menggunakan media pembelajaran *augmented reality* terhadap hasil belajar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran *Augmented Reality*, Hasil Belajar.