

ABSTRAK

Desy Rahmadani Telaumbanua, NIM 4193321012 (2023). Efektivitas Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media *Augmented Reality* (Ar) Pada Materi Fisika Hukum Gravitasi Newton Kelas X.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Augmented Reality* (AR) pada materi Hukum Gravitasi Newton pada siswa kelas X. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian *Pre-Experimen Design* dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design* melibatkan satu kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan hasil *pretest* dan *posttest*, lembar angket aktivitas siswa, lembar angket keterlaksanaan pembelajaran dan lembar angket respon siswa. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan hasil belajar setelah diterapkan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Augmented Reality*, aktivitas siswa diperoleh 81,50% berada pada kategori aktif, keterlaksanaan pembelajaran dengan nilai rata-rata 94% berada pada kategori sangat terlaksana dan respon siswa dengan 79,11% berada pada kategori sangat baik. Hasil analisis inferensial menunjukkan hasil belajar pada kelas yang diterapkan secara signifikan lebih dari KKM > 75, peningkatan hasil belajar siswa lebih besar dari 0,29, dan ketuntasan belajar siswa secara klasikal lebih besar dari 85%. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Augmented Reality* pada materi Hukum Gravitasi Newton efektif pada siswa kelas X.

Kata Kunci: *Discovery Learning*, *Augmented Reality*, Hukum Gravitasi Newton

ABSTRACT

Desy Rahmadani Telaumbanua, NIM 4193321012 (2023). The Effectiveness of the *Discovery Learning* Model Assisted by Augmented Reality (AR) Media on the Topic of Newton's Law of Gravity in Grade X Physics.

The purpose of this study is to determine the effectiveness of the *Discovery Learning* model assisted by Augmented Reality (AR) media on the topic of Newton's Law of Gravity in Grade X students. The research method used is Pre-Experimental Design with the One Group *Pretest-Posttest* Design involving one experimental class. The data collection techniques in this study involve *pretest* and *posttest* results, student activity questionnaires, learning implementation questionnaires, and student response questionnaires. Based on the analysis results, it is shown that there is an improvement in learning outcomes after implementing the *Discovery Learning* model assisted by Augmented Reality media. Student activities were obtained with 81.50% falling into the active category. The implementation of learning achieved an average score of 94% in the highly implemented category, and student responses obtained 79.11% in the very good category. The inferential analysis results show that the learning outcomes in the class that applied the model significantly exceeded the minimum passing grade (KKM) of 75. There was a greater improvement in student learning outcomes than 0.29, and the classical mastery of student learning exceeded 85%. Based on the research findings, it can be concluded that learning using the *Discovery Learning* model assisted by Augmented Reality media on the topic of Newton's Law of Gravity is effective for Grade X students.

Keywords: Discovery Learning, Augmented Reality, Newton's Law of Gravity

