

ABSTRAK

WIWID FAHREZA. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Augmented Reality* dan Animasi Tiga Dimensi (3D) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan, 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *augmented reality* dan animasi tiga dimensi (3D) terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V materi prisma dan tabung di SD Negeri 101765 Tahun Ajaran 2023/2024 dan untuk mengetahui adakah pengaruh yang lebih tinggi antara media pembelajaran *augmented reality* dan animasi tiga dimensi (3D). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen design. Sampel penelitian sebanyak 44 peserta didik dengan 22 peserta didik dari kelas V A dan 22 peserta didik dari kelas V B. Kelas V A sebagai kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *augmented reality* dan kelas V B sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran animasi tiga dimensi (3D). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan tes. Nilai rata-rata *pretest* kelas V A adalah 56,18 dan nilai *posttest*nya adalah 79,63, sedangkan rata-rata *pretest* kelas V B adalah 41,81 nilai *posttest*nya 64,9. Ini menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan setelah diberi perlakuan. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran *augmented reality* dan animasi tiga dimensi (3D) berpengaruh terhadap hasil belajar matematika peserta didik. Berdasarkan *hasil t-test*, nilai *Sig (2-tailed)* diperoleh sebesar $0,000 < 0,05$. Dapat disimpulkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran *augmented reality* lebih tinggi atau unggul dari pada menggunakan media pembelajaran animasi tiga dimensi (3D) pada kelas V SD Negeri 101765 Bandar Setia Tahun Ajaran 2023/2024.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, Animasi 3D, Hasil Belajar Matematika

ABSTRACT

WIWID FAHREZA. The Influence of the Application of Learning Media Augmented Reality and Three-Dimensional Animation (3D) on Mathematics Learning Outcomes of Grade V Elementary Students. Skripsi. Medan: Faculty of Education, Universitas Negeri Medan, 2024.

This research aims to determine the influence of the use of augmented reality learning media and three-dimensional animation (3D) on the mathematics learning outcomes of fifth grade students of prism and tube material at SD Negeri 101765 in the 2023/2024 academic year and to determine whether there is a higher influence between augmented reality learning media and three-dimensional animation (3D). This study uses a type of quantitative research with a quasi experimental design approach. The research sample was 44 students with 22 students from class V A and 22 students from class V B. Class V A as an experimental class using augmented reality learning media and class V B as an experimental class using three-dimensional animation learning media (3D). The data collection technique in this study was to use tests. The average pretest score of class V A was 56.18 and the posttest score was 79.63, while the average pretest score of class V B was 41.81 and the posttest score was 64.9. This shows the difference in student learning outcomes before and after treatment. Thus the use of augmented reality learning media and three-dimensional animation (3D) has an effect on students' math learning outcomes. Based on the t-test results, the Sig (2-tailed) value is obtained at $0.000 < 0.05$. It can be concluded that the learning outcomes of students using augmented reality learning media are higher or superior to using three-dimensional animation learning media (3D) in class V of SD Negeri 101765 Bandar Setia in the 2023/2024 academic year.

Keywords: Augmented Reality, 3D Animations, Mathematics Learning Outcomes