

ABSTRAK

Immanuel Panggabean: Pengaruh Media Pembelajaran *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI DPIB Pada Mata Pelajaran Konstruksi Dan Utilitas Gedung Di SMK Negeri 5 Medan. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. 2025.

Penelitian ini dilakukan berdasarkan banyaknya siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu nilai 75, pemahaman siswa pada mata pelajaran Konstruksi Dan Utilitas Gedung belum optimal, dan kurangnya antusias siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui adanya pengaruh secara signifikan penggunaan dari media *Augmented Reality* (AR) daripada media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas XI DPIB pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung di SMK Negeri 5 Medan tahun ajaran 2024/2025 semester ganjil. Metode yang digunakan adalah metode penelitian *quasi experimental*, dengan populasi sampel penelitian adalah siswa kelas XI jurusan Desain Pemodelan Informasi Bangunan (DPIB) di SMK Negeri 5 Medan tahun ajaran 2024/2025 semester ganjil yang terdiri dari 2 kelas dengan total 60 siswa, yaitu siswa kelas XI DPIB 1 sebagai kelas kontrol menggunakan media video pembelajaran dan siswa kelas XI DPIB 2 sebagai kelas eksperimen menggunakan media *Augmented Reality* (AR). Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan sampel *non-probabilitas* atau sampel acak dengan teknik *purposive sampling*. Data hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan instrumen tes berupa pilihan berganda hasil belajar *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur hasil belajar, kemudian dianalisis menggunakan uji hipotesis (uji-t satu pihak). Hasil dari penelitian ini menunjukkan perolehan nilai hasil pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = 58$ melalui tabel distribusi yaitu $t_{tabel} = 1,6715$ dan diperoleh $t_{hitung} = 3,2201$ ($t_{hitung} > t_{tabel}$) maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diperoleh maka ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) dapat memberikan pengaruh secara signifikan yang terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung di SMK Negeri 5 Medan tahun ajaran 2024/2025.

Kata kunci : Media Pembelajaran, *Augmented Reality* (AR), dan DPIB.

ABSTRACT

Immanuel Panggabean: The Effect of Augmented Reality Learning Media on Learning Outcomes of XI DPIB Class Students in Building Construction and Utilities Subjects at SMK Negeri 5 Medan. Thesis. Faculty of Engineering, State University of Medan. 2025

This research was conducted based on the number of students who have not met the Criteria for Achievement of Learning Objectives (KKTP), namely a score of 75, students' understanding of the subject of Building Construction and Utilities is not optimal, and the lack of enthusiasm of students in the learning process in class. The purpose of this study was to determine the significant effect of the use of Augmented Reality (AR) media rather than learning video media on the learning outcomes of XI DPIB class students in the subject of Building Construction and Utilities at SMK Negeri 5 Medan in the academic year 2024/2025 odd semester. The method used is quasi experimental research method, with the population of the research sample is class XI students majoring in Building Information Modeling Design (DPIB) at SMK Negeri 5 Medan in the academic year 2024/2025 odd semester consisting of 2 classes with a total of 60 students, namely class XI DPIB 1 students as a control class using learning video media and class XI DPIB 2 students as an experimental class using Augmented Reality (AR) media. Sampling in this study using non-probability samples or random samples with purposive sampling technique. The learning outcomes data used in this study were collected using test instruments in the form of multiple choice pre-test and post-test learning outcomes to measure learning outcomes, then analyzed using hypothesis testing (one-party t-test). The results of this study indicate the acquisition of the value of the results at a significant level $\alpha = 0.05$ and $dk = 58$ through the distribution table, namely $t_{\text{tabel}} = 1.6715$ and obtained $t_{\text{count}} = 3.2201$ ($t_{\text{count}} > t_{\text{table}}$) then H_a is accepted and H_0 is rejected. Based on the research data and discussion that has been obtained, it is concluded that the use of Augmented Reality (AR) learning media can have a significant effect on student learning outcomes in Building Construction and Utilities subjects at SMK Negeri 5 Medan in the 2024/2025 school year.

Keywords : Learning Media, Augmented Reality (AR), and DPIB.