

ABSTRAK

KHOFIFAH SHAIRA SIREGAR. Pengaruh Media Pembelajaran *Augmented Reality* Materi Keragaman Budaya Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD Negeri 101744 Desa Klambir. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Medan. 2026

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Augmented Reality* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD Negeri 101744 Desa Klambir. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi eksperiment* jenis *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas VA sebagai kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran menggunakan metode konvensional berupa ceramah dan penugasan dan kelas VB sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media *Augmented Reality* berbasis android. Pengumpulan data dilakukan melalui tes pretest dan posttest, kemudian dianalisis menggunakan uji independent sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa setelah diterapkannya media *Augmented Reality*. Siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 84,63%, sedangkan siswa pada kelas kontrol hanya mencapai 72,00 %. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai t-hitung lebih besar daripada t-tabel ($4,798 > 2,009$) dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil uji hipotesis tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Hasil Belajar Pendidikan Pancasila, Media *Augmented Reality*

ABSTRACT

KHOFIFAH SHAIRA SIREGAR. The Effect of Augmented Reality Learning Media on Cultural Diversity Material on the Learning Outcomes of Pancasila Education for Fifth Grade Students at SD Negeri 101744 Klambir Village, Hamparan Perak District. Skripsi. Medan: Faculty of Education. State University of Medan. 2026.

This study aims to determine the effect of using Augmented Reality media on student learning outcomes in Pancasila Education in grade V of SD Negeri 101744 Klambir Village. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental design of the nonequivalent control group type. The research sample consisted of two classes, namely class VA as the control class, which received conventional learning methods in the form of lectures and assignments, and class VB as the experimental class, which was given treatment using Android-based Augmented Reality media. Data collection was carried out through pretest and posttest tests, then analyzed using the independent sample t-test. The results showed that there was a significant effect on student learning outcomes after the implementation of Augmented Reality media. Students in the experimental class experienced an increase in learning outcomes of 84.63%, while students in the control class only achieved 72.00%. Based on the results of data analysis, the t-count value was greater than the t-table ($4.798 > 2.009$) with a significance value (2-tailed) of $0.000 < 0.05$. The results of the hypothesis test show that H_0 is rejected and H_a is accepted, so it can be concluded that the use of Augmented Reality media in Pancasila Education learning is proven to be effective in improving student learning outcomes.

Keywords : Pancasila Education Learning Outcomes, Augmented Reality Media