

## **Pengaruh Media *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas V SD**

**Karina Amanda  
2021143361**

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh media augmented reality terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian eksperimen yaitu *Quasi Experimental Design* dengan desain penelitian yang digunakan yaitu *Nonequivalent Control Group Design*. Variabel penelitian ini terdiri dari variabel *independent* (X) yaitu media augmented reality dan variabel *dependent* (Y) yaitu hasil belajar. Populasi dari penelitian ini adalah 76 siswa. Sampel yang diambil yaitu siswa kelas V-3 sebagai kelas eksperimen sebanyak 28 siswa dan kelas V-2 sebagai kelas kontrol sebanyak 25 siswa. Dalam pengambilan sampel menggunakan *Sample Random Sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu tes dan dokumentasi. Dari hasil analisis data yang dilakukan terdapat perbedaan nilai rata-rata pada kelas eksperimen yaitu 78,57 dan nilai rata-rata pada kelas kontrol yaitu 62,80, maka nilai kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol. Dan dari uji hipotesis yang menggunakan uji-t *Sample Independent* dengan sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian  $H_0$  ditolak serta  $H_a$  diterima, Sehingga dapat disimpulkan bahwa dinyatakan adanya pengaruh media *augmented reality* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD.

**Kata Kunci :** *Augmented reality*, Hasil Belajar, Matematika.dan Media