

**PENGARUH MEDIA *AUGMENTED REALITY* BANGUN RUANG
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI SP 02
PANDANSARI**

YOHANDY GAMAPUTRA

NIM.2021143489

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) terhadap hasil belajar siswa dalam materi bangun ruang di kelas V SD Negeri SP 02 Pandansari. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika, khususnya pada materi bangun ruang, yang disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional dan kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Metode yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan desain *pretest-posttest non-equivalent control group*. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media AR dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Instrumen pengumpulan data berupa tes esai yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil analisis data menggunakan uji-t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *posttest* siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 83,05 dan kelas kontrol sebesar 68,25. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi bangun ruang.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, hasil belajar, bangun ruang, matematika.