

ABSTRAK

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUGMENTED REALITY* TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATA PELAJARAN PPKn KELAS VII DI SMP N 1 RUMBIA

Oleh
Kadek Milasari

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis *augmented reality* terhadap pemahaman konsep mata pelajaran PPKn kelas VII di SMP N 1 Rumbia. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimen* dengan pendekatan kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII di SMP N 1 Rumbia. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 64 responden yang terdiri dari 32 peserta didik pada kelas eksperimen dan 32 peserta didik pada kelas kontrol. Analisis penghitungan data menggunakan bantuan SPSS versi 22. Berdasarkan hasil uji *N-gain Score* dengan penerapan media pembelajaran berbasis *augmented reality* diperoleh nilai mean sebesar 56,53% artinya penerapan media pembelajaran berbasis *augmented reality* cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik, nilai tersebut dilihat dari hasil *posttest* yang diberikan kepada peserta didik di kelas eksperimen. Berdasarkan nilai *n-gain score* tersebut maka penelitian ini memberikan bukti bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *augmented reality* dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep pada mata pelajaran PPKn di tingkat sekolah menengah.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Augmented Reality*, Pemahaman Konsep

ABSTRACT

THE APPLICATION OF AUGMENTED REALITY-BASED LEARNING MEDIA ON UNDERSTANDING THE CONCEPT OF THE SUBJECT PPKn CLASS VII AT SMP N 1 RUMBIA

**By
Kadek Milasari**

The purpose of this study was to determine the application of augmented reality-based learning media to the understanding of the concept of Civics subject class VII at SMP N 1 Rumbia. The research method used in this research is quasi experiment with quantitative approach. The subjects in this study were seventh grade students at SMP N 1 Rumbia. The sample in this study amounted to 64 respondents consisting of 32 students in the experimental class and 32 students in the control class. Based on the results of the N-gain Score test with the application of augmented reality-based learning media, the mean value is 56.53%, meaning that the application of augmented reality-based learning media is quite effective in improving students' understanding, the value is seen from the results of the posttest given to students in the experimental class. Based on the n-gain score, this study provides evidence that the application of augmented reality-based learning media can be an effective alternative in improving concept understanding in Civics subjects at the secondary school level.

Keywords: Learning Media, Augmented Reality, Concept Understanding