

ABSTRAK

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUGMENTED REALITY* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR

Oleh

VINKA VRISILIA

Masalah yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini ialah rendahnya hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran pendidikan Pancasila. Metode dalam penelitian ini adalah *quasi experiment group design* dengan bentuk yang digunakan *non equivalent control group design*. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Timur dengan jumlah 58 peserta didik, sampel ditentukan dengan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Hasil pengujian hipotesis dengan uji regresi linear sederhana, menunjukkan adanya pengaruh antar variabel serta diperoleh nilai R square sebesar 0,803 yang berarti 80,3% variabel hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran pendidikan Pancasila dipengaruhi oleh penggunaan media *augmented reality*. Hasil uji hipotesis ini membuktikan terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *augmented reality* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.

Kata kunci: augmented reality, hasil belajar, media pembelajaran,

ABSTRACT

THE EFFECT OF AUGMENTED REALITY-BASED LEARNING MEDIA ON THE LEARNING OUTCOMES OF GRADE V STUDENTS IN PANCASILA EDUCATION SUBJECTS IN ELEMENTARY SCHOOLS

By

VINKA VRISILIA

The main issue addressed in this study was the low learning outcomes of fifth-grade students in the Pancasila education subject at elementary school. The purpose of this research was to determine the effect of using augmented reality-based learning media on the learning outcomes of fifth-grade students in the Pancasila education subject. The method used in this research was a quasi-experimental group design with a non-equivalent control group design. The population and sample in this study were all fifth-grade students at SD Negeri 8 Metro Timur, totaling 58 students. The sample was determined using purposive sampling technique. Data collection was carried out using tests and observations. The results of hypothesis testing using simple linear regression showed an effect between variables and obtained an R square value of 0.803, which meant that 80.3% of the students' learning outcomes in the Pancasila education subject were influenced by the use of augmented reality media. These hypothesis test results proved that there was a significant effect of using augmented reality media on the learning outcomes of fifth-grade students in the Pancasila education subject at elementary school.

Keywords: augmented reality, learning outcome, learning media.