

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN *AUGMENTED REALITY* PADA MATERI JARINGAN NIRKABEL TERHADAP PENINGKATAN *SELF-EFFICACY* SISWA KELAS XI TKJ DI SMK 2 MEI BANDAR LAMPUNG

OLEH

ADINDA PUTRI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbantuan *Augmented Reality* (AR) terhadap peningkatan *Self-efficacy* siswa pada materi jaringan nirkabel. Penelitian dilakukan pada siswa kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) di SMK 2 Mei Bandar Lampung tahun ajaran 2024/2025. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen kuantitatif menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest*. Instrumen penelitian berupa skala Likert *Self-efficacy* yang diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media AR. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan *Self-efficacy* siswa yang signifikan setelah menggunakan media pembelajaran berbantuan AR. Rata-rata nilai *pretest* siswa adalah 79,92, sedangkan rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 94,07. Peningkatan ini dianalisis menggunakan perhitungan N-Gain sebesar 36,01%, yang tergolong dalam kategori sedang. Uji statistik *Paired Sample t-test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* jika tingkat signifikansi $< 0,05$. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbantuan AR terbukti efektif dalam meningkatkan *Self-efficacy* siswa, khususnya dalam memahami materi yang bersifat teknis seperti jaringan nirkabel.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, media pembelajaran, jaringan nirkabel, *Self-efficacy*.

ABSTRACT

THE EFFECT OF USING AUGMENTED REALITY-ASSISTED LEARNING MEDIA ON IMPROVING THE SELF-EFFICACY OF 11TH GRADE TKJ STUDENTS AT SMK 2 MEI BANDAR LAMPUNG IN WIRELESS NETWORK MATERIALS

BY

ADINDA PUTRI

This study aims to determine the effect of using Augmented Reality (AR)-assisted learning media on improving students' self-efficacy in wireless network material. The study was conducted on 11th grade Computer and Network Engineering (TKJ) students at SMK 2 Mei Bandar Lampung in the 2024/2025 academic year. The method used in this study was a quantitative experiment employing a One Group Pretest-Posttest design. The research instrument consisted of a Likert Self-Efficacy Scale administered before and after learning using AR-assisted media. The results of the study indicated a significant increase in students' self-efficacy after using AR-assisted learning media. The average pretest score was 79.92, while the average posttest score increased to 94.07. This increase was analysed using an N-Gain calculation of 36.01%, which falls into the moderate category. The Paired Sample t-test statistical analysis indicated a significant difference between the pretest and posttest results at a significance level of <0.05 . Thus, the use of AR-assisted learning media was proven effective in enhancing students' self-efficacy, particularly in understanding technical material such as wireless networks.

Keyword: *Augmented Reality, learning media, wireless networks, Self-efficacy*