

ABSTRAK

PIPIH SITI SOPIAH, 2019. **Pengaruh Penggunaan Media *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar peserta Didik Pada Materi Sistem Gerak Pada Manusia (Studi Eksperimen di Kelas XI MIPA SMA Negeri 6 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2019/2020)** Skripsi, Jurusan Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *augmented reality* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi system gerak pada manusia. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2019 di SMA Negeri 6 Kota Tasikmalaya. Metode peneliatian yang digunakan adalah *true eksperiment*. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas XI MIPA SMA Negeri 6 Kota Tasikmalaya sebanyak 7 kelas yang terdiri dari 246 peserta didik dan sampel yang digunakan 2 kelas diambil dengan menggunakan teknik *cultur random sampling* yakni kelas XI MIPA 5 sebagai kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *augmented reality* dan kelas XI MIPA 6 sebagai kelas kontrol tidak menggunakan media pembelajaran *augmented reality*. Teknik pengumpulan data berupa hasil belajar berjumlah 30 soal yang dilakukan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji t dengan taraf signifikan (α) = 0,05. hasil penelitian menunjukkan t_{hitung} berada dibawah penolakan H_0 .

Kesimpulan hipotesis yang didapat adalah tolak H_0 . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *augmented reality* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi system gerak pada manusia.

Kata kunci: Augemeted Reality, Hasil Belajar, Sistem Gerak pada Manusia