

## ABSTRAK

**Hafsah Ghania:** 18010104066. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Dimensi Tiga di Kelas XII MAN 4 Barito Kuala Tahun Ajaran 2024/2025*. Skripsi, Pembimbing Bidang Konten dan Metodologi Yusran Fauzi, M.Pd. dan Pembimbing Bidang Bahasa dan Teknik Penulisan Rinda Azmi Saputri, M.Pd., pada Progam Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin. 2024

**Kata kunci:** *Augmented Reality (AR)*, Dimensi Tiga, Hasil Belajar, Pembelajaran Matematika, Media Pembelajaran

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis AR terhadap hasil belajar siswa kelas XII pada materi Dimensi Tiga di MAN 4 Barito Kuala. Latar belakang penelitian ini adalah kebutuhan akan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep geometri yang abstrak, seperti dimensi tiga. AR dipilih karena kemampuannya menyajikan visualisasi objek dalam bentuk 3D yang nyata, sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi dimensi tiga.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen *Posttest-Only Control Design*. Sampel terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media AR berjumlah 26 siswa dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional berjumlah 26 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes hasil belajar, kemudian dianalisis menggunakan uji statistik deskriptif dan inferensial.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis AR memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Implementasi AR berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dimensi tiga dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Temuan ini mengindikasikan bahwa media AR dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi yang bersifat abstrak.