

ABSTRAK

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi MOLE-AR (Mobile Learning-Augmented Reality) terhadap Hasil Belajar Geografi Kelas X SMA Negeri 2 Kerinci

Oleh: Sukron Operma

Perkembangan teknologi pada saat ini sudah membawa perubahan yang sangat besar terhadap semua bidang, salah satunya pada dunia pendidikan. Pentingnya pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran sudah seharusnya diterapkan secara merata di seluruh sekolah agar proses pembelajaran interaktif sehingga siswa dapat aktif dalam pembelajaran. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah munculnya sebuah aplikasi MOLE-AR (Mobile Learning-Augmented Reality) sebagai media pembelajaran yang interaktif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi MOLE-AR terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Geografi Kelas X di SMA Negeri 2 Kerinci.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen, populasi penelitian ini adalah kelas X dengan menggunakan teknik cluster sampling, sampel penelitiannya adalah kelas XB dan XC SMA Negeri 2 Kerinci. Desain penelitian yang digunakan adalah pretest-posttest control group design. Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah metode wawancara untuk studi awal, dan metode tes untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa. Dan teknik analisis data yang digunakan adalah uji beda (uji t) yang dilakukan untuk mengukur perbedaan pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi MOLE-AR dan media pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil penelitian. Pertama, pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi MOLE-AR lebih baik dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional, dengan hasil uji beda Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang mana lebih kecil dari 0,05. Kedua, nilai gain tingkat efektivitas dari media pembelajaran yang digunakan, media pembelajaran aplikasi MOLE-AR mendapat nilai gain 0,71 yang tergolong "cukup efektif". Sedangkan media pembelajaran konvensional mendapatkan nilai gain 0,35 yang tergolong "tidak efektif". Hal ini menguatkan bahwa terdapat pengaruh yang lebih baik dalam penggunaan media pembelajaran aplikasi MOLE-AR dibandingkan penggunaan media pembelajaran konvensional.

Kata kunci :Media Pembelajaran, Mobile Learning Augmented Reality, Hasil Belajar

ABSTRACT

Sukron Operma. 2022. "The Effect of Using MOLE-AR Application Learning Media (Mobile Learning-Augmented Reality) on Geography Learning Outcomes for Class X SMA Negeri 2 Kerinci". Thesis. Padang: Geography Education Study Program, Department of Geography, Faculty of Social Sciences, Padang State University.