

## ABSTRAK

ABDULLAH MUKHSIN HIDAYAT. 2026. **Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Kelas XI F1 SMAN 1 Sindangkasih.** Pendidikan Sejarah. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas XI F1 SMAN 1 Sindangkasih yang belum mencapai dari indikator keaktifan belajar. Kondisi tersebut disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang monoton sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran sejarah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh serta peningkatan keaktifan belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran Augmented Reality yang dikaji berdasarkan teori konstruktivisme. Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain non-equivalent control group. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang masing-masing berjumlah 37 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner skala Likert yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis serta uji N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan keaktifan belajar siswa Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji hipotesis memperoleh nilai signifikansi (Sig.)  $0,001 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan media Augmented Reality terhadap keaktifan belajar siswa. Selain itu, hasil uji N-Gain pada kelas eksperimen berada pada kategori tinggi dengan nilai 0,74 yang menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Berdasarkan teori konstruktivisme, peningkatan tersebut terjadi karena siswa secara aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar sejarah yang interaktif, eksploratif. Simpulan penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran Augmented Reality efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa karena mampu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa serta selaras dengan prinsip konstruktivisme, di mana siswa aktif mengonstruksi pengetahuan melalui interaksi dan pengalaman belajar yang bermakna.

**Kata Kunci:** Augmented Reality, Keaktifan Belajar, Pembelajaran Sejarah