

**PENGARUH METODE SIKLUS BELAJAR CATUR PRAMANA
BERBANTUAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* TERHADAP HASIL
BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SD NEGERI 1 GIANYAR TAHUN
PELAJARAN 2024/2025**

Oleh

Ni Made Yuniari Kusuma Dewi

NIM 2111031341

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode siklus belajar catur pramana berbantuan media pembelajaran Augmented Reality terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Dalam penelitian ini menggunakan bentuk penelitian (*quasy experimental*). Rancangan eksperimen semu yang digunakan adalah *non-equivalent post-test only control group design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas V SD yang berjumlah 38 siswa. Teknik penentuan sampel menggunakan *random* sampling. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode tes berjenis pilihan ganda. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dengan uji-t. Hasil penelitian ini diperoleh t_{hitung} sebesar 3,107, $p = 0,004 < 0,05$ ($t_{hitung} > t_{tabel}$). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan Metode Siklus belajar Catur Pramana Berbantuan media pembelajaran *Augmented Reality* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD. Implikasi pada penelitian ini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, mendalami pemahaman konsep, serta memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, Catur Pramana, Hasil Belajar

***THE INFLUENCE OF THE PRAMANA CHESS LEARNING CYCLE
METHOD ASSISTED WITH AUGMENTED REALITY MEDIA ON THE
SCIENCE LEARNING OUTCOMES OF CLASS V STUDENTS OF SD
NEGERI 1 GIANYAR ACADEMIC YEAR 2024/2025***

By

Ni Made Yuniari Kusuma Dewi

NIM 2111031341

Education Departement

ABSTRACT

This research aims to analyze the influence of the chess pramana learning cycle method assisted by Augmented Reality learning media on the science and science learning outcomes of fifth grade elementary school students. This type of research is experimental research. This research uses a form of research (quasi experimental). The quasi-experimental design used was a non-equivalent post-test only control group design. The population of this study was the entire fifth grade of elementary school, totaling 38 students. The sampling technique uses random sampling. The data collection method in this research uses a multiple choice test method. The data analysis used is quantitative descriptive analysis with t-test. The results of this research obtained tcount of 3.107, $p = 0.004 < 0.05$ ($tcount > ttable$). Based on the research that has been conducted, it is concluded that there is a significant influence of the Catur Pramana learning cycle method assisted by Augmented Reality learning media on the science and science learning outcomes of fifth grade elementary school students. The implications of this research can increase student motivation and involvement, deepen understanding of concepts, and provide flexibility in learning.

Keywords: *Augmented Reality, Catur Pramana, Learning Results*