

ABSTRAK

Rika Novia Mariska. 2024. Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) Menggunakan Media *Augmented Reality* (AR) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Peredaran Darah Manusia. Skripsi. Program Studi Pendidikan Biologi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas PGRI Madiun. Pembimbing: _Joko Widiyanto, S.Pd., M.Pd. dan Dr. Muh. Waskito Ardhi, S.Pd., M.Pd.

Berdasarkan observasi di SMA Negeri 1 Ngrayun pada 04 Desember 2023 berkaitan dengan pembelajaran Biologi di kelas XI. Data yang diperoleh yaitu pembelajaran konvensional seperti metode ceramah mengakibatkan siswa cenderung bosan dan memilih mengobrol dengan temannya sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi hasil pembelajaran biologi yang belum optimal. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan media *Augmented Reality* (AR) terhadap hasil belajar siswa materi sistem peredaran darah manusia dan mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) pada materi sistem peredaran darah. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada bulan November 2023 hingga bulan Juli 2024 dilaksanakan di Universitas PGRI Madiun dan SMAN 1 Ngrayun Ponorogo. Metode dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif Eksperimen. Pada model *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan media *Augmented Reality* (AR) ini memuat kegiatan diskusi, presentasi, dan mengerjakan proyek yang dipadukan dengan media yang simple dan menarik. Pengujian media *Augmented Reality* (AR) oleh validasi ahli media dan penerapan kepada siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dan nyata dari penerapan media *Augmented Reality* (AR) yang dilihat dari hasil rata-rata *pre-test* sebesar 51,54 sedangkan nilai rata-rata *post-test* sebesar 79,12 masih lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yaitu kelas XI SAINMED 2 didapat nilai rata-rata *pre-test* sebesar 46,15 sedangkan nilai rata-rata *post-test* sebesar 68,15. Sedangkan berdasarkan data yang diperoleh dari validitas ahli media media AR yang digunakan dalam penelitian ini memiliki skor kelayakan mencapai 80%.

Kata Kunci : *Project Based Learning, Augmented Reality, hasil belajar*

ABSTRACT

Rika Novia Mariska. 2024. The Influence of the Project Based Learning (PjBL) Model Using Augmented Reality (AR) Media on Student Learning Outcomes on Human Circulatory System Material. Thesis. Biology Education Study Program. Faculty of Teacher Training and Education. PGRI Madiun University. Supervisor: Joko Widiyanto, S.Pd., M.Pd. and Dr. Muh. Waskito Ardhi, S.Pd., M.Pd.

Based on observations at SMA Negeri 1 Ngrayun on December 4 2023 regarding Biology learning in class XI. The data obtained is conventional learning such as the lecture method which results in students tending to get bored and choosing to discuss with their friends so that this can influence biology learning outcomes which are not yet optimal. The aim of this research is to determine the effect of the Project Based Learning (PjBL) model using Augmented Reality (AR) media on student learning outcomes on human circulatory system material and to determine the effectiveness of Augmented Reality (AR) based learning media on circulatory system material. Implementation of this research will be held from November 2023 to July 2024 at Universitas PGRI Madiun and SMAN 1 Ngrayun Ponorogo. The method in this research uses quantitative experiments. The Project Based Learning (PjBL) model uses Augmented Reality (AR) media which includes discussion, presentation and project work activities combined with simple and interesting media. Augmented Reality (AR) media testing by media expert validation and application to students. The research results show that there is a significant and real influence from the application of Augmented Reality (AR) media as seen from the average pre-test result of 51.54 while the average post-test value of 79.12 is still higher than the control class, namely class XI SAINMED 2 obtained an average pre-test score of 46.15 while the average post-test score was 68.15. Meanwhile, based on data obtained from media experts, the AR media used in this research has a feasibility score of 80%.

Keywords: Project Based Learning, Augmented Reality, results