

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan Model *Project Based Learning* (PjBL) Menggunakan Media *Augmented Reality* (AR) di SMA Negeri 1 Ngrayun lebih efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian hipotesis tindakan yang dikemukakan dapat diterima. Hasil tersebut secara rinci dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Terdapat Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) Menggunakan Media *Augmented Reality* (AR) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia. Hal ini dibuktikan hasil output “*Independent Sample t Test*” karena data homogen maka dilihat dengan menggunakan *Equal Variences Assumed* hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai t -hitung = 4,209 dan nilai *Sig. (2-tailed)* bernilai 0,000. Untuk mengetahui 74 nilai distribusi t -tabel dilihat berdasarkan $df = 51$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ adalah 2,001. Karena nilai t -hitung $>$ t -tabel ($4,209 > 2,001$) dan *Sig.(2-tailed)* $0,000 < 0,05$.
2. Uji Efektivitas media AR dari 27 siswa menggunakan 15 indikator berarti ada total 405 respon dinyatakan bahwa 13,8 % menyatakan media *Augmented Reality* (AR) pada materi sistem peredaran darah sangat tidak efektif, 16,3 % menyatakan media *Augmented Reality* (AR) pada materi sistem peredaran darah tidak efektif, 25,2 % menyatakan media *Augmented Reality* (AR) pada materi sistem peredaran darah netral, 25,2 % menyatakan

media *Augmented Reality* (AR) pada materi sistem peredaran darah efektif, dan 19,5 % menyatakan media *Augmented Reality* (AR) pada materi sistem peredaran darah sangat efektif.

3. Sedangkan berdasarkan data yang diperoleh dari validitas ahli media media AR yang digunakan dalam penelitian ini memiliki skor kelayakan mencapai 80% dimana terbagi menjadi 3 indikator yakni pembelajaran dinyatakan sangat efektif dalam menunjang pembelajaran dengan presentase 88%, media dinyatakan sangat efektif dengan presentase 80% , dan desains yang digunakan dinyatakan sangat efektif dalam menunjang pembelajaran dengan presentase 72%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dengan judul “**Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) Menggunakan Media *Augmented Reality* (AR) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Peredaran Darah Manusia**”, dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa di SMA Negeri Ngrayun dengan cara guru menerapkan pembelajaran dengan Model *Project Based Learning* (PjBL) Menggunakan Media *Augmented Reality* (AR) merupakan pilihan alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa selain menggunakan cara-cara konvensional yang selama ini dipakai, sehingga dengan menggunakan modul pembelajaran ada timbal balik antara siswa dan guru, maka situasi belajar mengajar di kelas semakin menarik dan siswa semakin aktif.

2. Pembelajaran Biologi hendaknya dilakukan dengan cara menerapkan model pembelajaran yang bervariasi agar siswa menjadi termotivasi untuk belajar. Salah satu teknik pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran Biologi adalah pembelajaran dengan Model *Project Based Learning* (PjBL) Menggunakan Media *Augmented Reality* (AR).
3. Model pembelajaran dengan Model *Project Based Learning* (PjBL) Menggunakan Media *Augmented Reality* (AR) dapat diterapkan pada materi sistem peredaran darah manusia saja ,karena pembelajaran Model *Project Based Learning* (PjBL) Menggunakan Media *Augmented Reality* (AR) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.