

ABSTRAK

ASEP NURPADILA FAJAR, 2019. **Pengaruh penggunaan media *Augmented Reality* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Jaringan Tumbuhan. (Studi Eksperimen di Kelas XI MIPA SMA Negeri 7 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2019/2020).**Skripsi. Jurusan Pendidikan Biologi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat sekarang ini, menuntut pendidikan untuk turut serta dalam penggunaan teknologi sebagai inovasi dalam pembelajaran. Salah satu inovasi untuk memenuhi tuntutan perkembangan ini melalui media pembelajaran berbasis teknologi yaitu media *augmented reality*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Augmented Reality* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi jaringan tumbuhan di kelas XI MIPA SMA Negeri 7 Kota Tasikmalaya.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2019 sampai dengan bulan Oktober 2020 di SMA Negeri 7 Kota Tasikmalaya. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *true eksperiment* dengan populasi seluruh kelas XI MIPA SMA Negeri 7 Kota Tasikmalaya, sebanyak 6 kelas. Sampel diambil dengan menggunakan teknik *cluster random sampling* sebanyak 2 kelas, yaitu kelas XI MIPA 4 sebagai kelas eksperimen dan XI MIPA 2 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data berupa tes hasil belajar berbentuk pilihan majemuk sebanyak 30 butir soal dan angket motivasi belajar sebanyak 36 pernyataan. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji ANCOVA dengan taraf signifikan sebesar $(\alpha) = 5\%$.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *augmented reality* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi jaringan tumbuhan di kelas XI SMA Negeri 7 Kota Tasikmalaya tahun ajaran 2019/2020. Pada penelitian ini, terdapat peningkatan aspek kognitif hasil belajar terutama pada jenjang menganalisis dan peningkatan kemampuan motivasi belajar peserta didik terutama pada indikator *attention*.

Kata Kunci : media *Augmented Reality*, hasil belajar, motivasi belajar dan jaringan tumbuhan