

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT-BASED BLENDED LEARNING* DENGAN MENGGUNAKAN *GEO-AUGMENTED REALITY* TERHADAP HASIL BELAJAR GEOGRAFI SISWA KELAS X DI SMA PEMBANGUNAN LABORATORIUM UNP

SKRIPSI

*Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan
Strata Satu (S1)*



Oleh

FIRMA MAULIDNA

NIM. 2018/18045025

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
DEPARTEMEN GEOGRAFI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PENDIDIKAN
2022**

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Project-Based Blended Learning* dengan Menggunakan *Geo-Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X di SMA Pembangunan Laboratorium UNP

Nama : Firma Maulidna

NIM / TM : 18045025 / 2018

Program Studi : Pendidikan Geografi

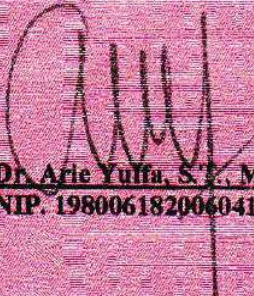
Departemen : Geografi

Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, November 2022


Disetujui Oleh

Ketua Jurusan Geografi



Dr. Arie Yulfa, S.T., M.Sc
NIP. 198006182004041003

Pembimbing



Dr. Ernawati, M.Si
NIP. 196211251987032001




PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Nama : Firma Maulidna
TM/NIM : 2018/18045025
Program Studi : SI Pendidikan Geografi
Departemen : Geografi
Fakultas : Ilmu Sosial

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Departemen Geografi
Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Padang
Pada hari Rabu, Tanggal Ujian 26 Oktober 2022 Pukul 09.40-10.40 WIB
dengan judul

**Pengaruh Model Pembelajaran *Project-Based Blended Learning* dengan Menggunakan
Geo-Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X
di SMA Pembangunan Laboratorium UNP**

Padang, November 2022

Tim Penguji	Nama	Tanda Tangan
Ketua Tim Penguji	: Dr. Ernawati, M.Si	1. 
Anggota Penguji	: Dr. Afdhal, M.Pd	2. 
Anggota Penguji	: Sri Mariya, S.Pd., M.Pd	3. 

Mengesahkan
Dekan Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Padang,



Dr. Siti Fatimah, M.Pd., M.Hum
NIP. 196102181984032001



UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS ILMU SOSIAL
DEPARTEMEN GEOGRAFI

Jalan. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang – 25131 Telp 0751-7875159

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

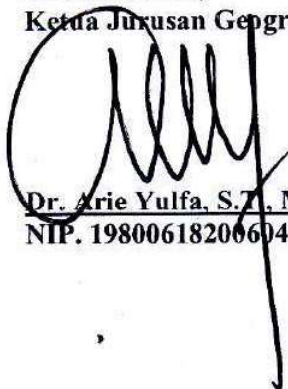
Nama : Firma Maulidna
NIM/BP : 18045025 / 2018
Program Studi : Pendidikan Geografi
Departemen : Geografi
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya dengan judul :

“Pengaruh Model Pembelajaran *Project-Based Blended Learning* dengan Menggunakan *Geo-Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X di SMA Pembangunan Laboratorium UNP” adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat dari karya orang lain maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan syarat hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di instansi Universitas Negeri Padang maupun di masyarakat dan negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui Oleh,
Ketua Jurusan Geografi


Dr. Arie Yulfa, S.T., M.Sc
NIP. 198006182006041003



Padang, November 2022
Saya yang menyatakan


Firma Maulidna
NIM. 18045025

ABSTRAK

Firma Maulidna, 2022 : Pengaruh Model Pembelajaran *Project-Based Blended Learning* dengan Menggunakan *Geo-Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X di SMA Pembangunan Laboratorium UNP

Pembimbing : Dr. Ernawati, M.Si

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Project-Based Blended Learning* Dengan Menggunakan *Geo-Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X di SMA Pembangunan Laboratorium UNP.

Metode penelitian yang digunakan yaitu *Quasi Experiment* dengan pendekatan kuantitatif. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X IIS di SMA Pembangunan Laboratorium UNP yang berjumlah 121 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Sampling Purposive* yaitu sebanyak 60 siswa dari kelas X IIS 1 dan X IIS 3. Teknik pengumpulan data melalui observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data adalah teknik *independent sample t-test* (uji-t).

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa pengaruh model pembelajaran *Project-Based Blended Learning* dengan menggunakan *Geo-Augmented Reality* pada Kompetensi Dasar 3.7 (Dinamika Hidrosfer) lebih baik dari model pembelajaran konvensional. Dengan nilai nilai Sig. (2- tailed) sebesar 0,000 yang mana lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat diputuskan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata kunci: Model Pembelajaran, *Project-Based Blended Learning*, *Geo-Augmented Reality*, Hasil Belajar

ABSTRACT

Firma Maulidna, 2022 : *The Effect of Project-Based Blended Learning Learning Model using Geo-Augmented Reality on Geography Learning Outcomes of Class X Students at UNP Laboratory Development High School*

Thesis Adviser : **Dr. Ernawati, M.Si**

This study aims to determine the Effect of Project-Based Blended Learning Learning Model Using Geo-Augmented Reality on Geography Learning Outcomes of Class X Students at UNP Laboratory Development High School.

The research method used is Quasi Experiment with a quantitative approach. The population in this study was all class X IIS students at the UNP Laboratory Development High School which amounted to 121 students. The sampling technique used in this study was Purposive Sampling, which was 60 students from class X IIS 1 and X IIS 3. Data collection techniques through observation, tests and documentation. The data analysis technique is an independent sample t-test technique.

Based on the results of the study, it was concluded that the influence of the Project-Based Blended Learning learning model using Geo-Augmented Reality on Basic Competence 3.7 (Hydrosphere Dynamics) is better than the conventional learning model. With a value of Sig. (2- tailed) of 0.000 which is less than 0.05, so it can be decided that H_0 is rejected and H_a is accepted.

Keywords: *Learning Model, Project-Based Blended Learning, Geo-Augmented Reality, Learning Outcomes*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat, hidayah dan karunia-Nya sehingga penulis dapat mengerjakan skripsi ini yang membahas mengenai efektivitas sebuah model pembelajaran dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project-Based Blended Learning* Dengan Menggunakan *Geo-Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X Di SMA Pembangunan Laboratorium UNP”, skripsi ini diajukan sebagai bentuk persyaratan dalam rangka memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Geografi.

Peneliti telah berusaha semaksimal mungkin untuk dapat menyusun skripsi dengan baik, namun mengingat keterbatasan pengetahuan dan kemampuan peneliti, kritik dan saran peneliti harapkan agar tulisan ini dapat menjadi sumbangan pemikiran yang bermanfaat. Selama penulisan skripsi, penulis telah banyak mendapatkan bantuan, dukungan serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang senantiasa melimpahkan curahan nikmat sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik.
2. Prof. Dr. Ganefri, Ph.D selaku Rektor Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Dr. Arie Yulfa, ST, M.Sc selaku Ketua Departemen Geografi Universitas Negeri Padang.
4. Ibu Dr. Ernawati, M.Si selaku Ketua Program Studi Pendidikan Geografi Universitas Negeri Padang sekaligus sebagai dosen pembimbing.
5. Bapak Dr. Afdhal, M.Pd selaku penguji satu.

6. Ibu Sri Mariya, S.Pd, M.Pd selaku penguji dua.
7. Bapak dan Ibu dosen Departemen Geografi Universitas Negeri Padang.
8. Staff sekretariat dan tata usaha Departemen Geografi Universitas Negeri Padang.
9. Kepala Sekolah SMA Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin untuk peneliti melakukan penelitian.

Ucapan terima kasih yang teristimewa untuk orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan serta doa sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan berguna sebagai pedoman bagi peneliti selanjutnya. Aamiin Ya Rabbal Alamiin.

Padang, Oktober 2022

Firma Maulidna

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II LANDASAN TEORI	12
A. Kajian Teori	12
B. Penelitian Relevan.....	31
C. Kerangka Konseptual.....	34
D. Hipotesis.....	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	37
A. Desain Penelitian.....	37
B. Variabel Penelitian	39
C. Tempat dan Waktu Penelitian	41
D. Populasi dan Sampel Penelitian	42
E. Instrumenasi	44

F.	Teknik Analisis Data.....	47
G.	Teknik Pengumpulan Data.....	51
H.	Teknik Pengolahan Data	53
I.	Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian.....	62
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		63
A.	Hasil Penelitian	63
B.	Pembahasan.....	76
C.	Temuan Penelitian.....	79
BAB V PENUTUP.....		81
A.	Kesimpulan	81
B.	Keterbatasan Penelitian.....	81
C.	Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA.....		83

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. Rata-rata Nilai Ulangan Harian Kelas X IIS 1 dan Kelas X IIS 3	6
Tabel 2. Sintak Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	18
Tabel 3. Jumlah Siswa Kelas X IIS di SMA Pembangunan Laboratorium UNP ..	42
Tabel 4. Jumlah Siswa Kelas X IIS 1 dan X IIS 3	43
Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	45
Tabel 6. Kriteria Validitas Instrumen	47
Tabel 7. Kriteria Reabilitas Instrumen	49
Tabel 8. Klasifikasi Indeks Kesukaran	50
Tabel 9. Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain.....	56
Tabel 10. Hasil Uji Validitas Instrumen	57
Tabel 11. Hasil Uji Realiabilitas Instrumen.....	59
Tabel 12. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrumen	59
Tabel 13. Hasil Uji Daya Beda Instrumen	61
Tabel 14. Data Deskriptif Hasil Pretest	66
Tabel 15. Hasil Uji Normalitas Data Pretest.....	67
Tabel 16. Hasil Uji Homogenitas Data Pretest	68
Tabel 17. Hasil Uji T Data Pretest	69
Tabel 18. Data Deskriptif Hasil Posttest.....	71
Tabel 19. Hasil Uji Normalitas Data Posttest	72
Tabel 20. Hasil Uji Homogenitas Data Posttest.....	73
Tabel 21. Hasil Uji T Data Posttest.....	74
Tabel 22. Nilai Gain Pretest dan Posttest.....	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. Diagram Kerangka Konseptual.....	35
Gambar 2. Diagram Alur Penelitian	38
Gambar 3. Peta Lokasi Penelitian	41
Gambar 4. Foto Lokasi Penelitian.....	41
Gambar 5. Grafik Data Pretest.....	67
Gambar 6. Grafik Data Posttest	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. RPP Kelas Eksperimen	89
2. RPP Kelas Kontrol.....	83
3. Silabus.....	83
4. Soal dan Kunci Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	102
5. Lembar Validasi Instrumen.....	112
6. Rekap Pembelajaran di Padlet.....	114
7. Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba.....	128
8. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen	130
9. Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol.....	132
10. Surat Izin Penelitian	134
11. Surat Izin Pengambilan Data.....	136
12. Dokumentasi Penelitian	138
13. Tampilan <i>Geo-Augmented Reality</i>	140
14. Hasil Pengolahan Data Uji Coba Instrumen	142
15. Hasil Pengolahan Data <i>Pretest</i>	146
16. Hasil Pengolahan Data <i>Posttest</i>	148
17. Modul Ajar	150

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan rencana yang dilakukan secara sadar untuk mencapai situasi yang baik dalam proses pembelajaran yang secara aktif. Pendidikan dapat meningkatkan kemampuan serta mengembangkan kekuatan spiritual, pengendalian diri, perilaku, kecerdasan, kepribadian dan keterampilan yang nantinya akan diperlukan untuk kepentingan masyarakat, bangsa serta Negara (Hasbullah, 2010).

Pendidikan adalah bagian dari proses pengendalian, *recovery*, penyempurnaan serta penguatan manusia terhadap kemampuan serta potensi yang dimiliki. Pendidikan juga disebut sebagai usaha manusia dalam membentuk kepribadian yang sesuai dengan nilai-nilai budaya yang ada di dalam masyarakat (Burnawi, 2012).

Dimasa sekarang ini pembelajaran tidak harus dilaksanakan secara tatap muka, melainkan dapat dilakukan secara berjauhan antara guru dan siswa. Rayuwati (2020) dalam artikelnya yang berjudul “*How Educational Technology Innovates Distance Learning During Pandemic Crisis in Remote Areas in Indonesia?*” menyampaikan bahwa secara teknis pembelajaran berbasis inovasi online sangat berbeda dengan pembelajaran konvensional yang terjadi di sekolah. Guru dan siswa tidak bertatap muka tetapi terjadi dari jarak jauh, memungkinkan guru dan siswa berada di tempat yang berbeda, dengan komitmen dan keterampilan yang berbeda dalam pengoperasian teknologi. Disisi lain, kompetensi pembelajaran harus dapat dimiliki oleh siswa.

Berdasarkan publikasi laporan “Learning for the 21st Century” pada tahun 2009 tentang “Framework for 21st Century Learning” yang menjelaskan empat kompetensi atau bidang yang harus dikuasai oleh peserta didik (Marzano, R. J & Heflebower, T: 2012) yang meliputi; subjek inti dan tema abad ke-21, keterampilan belajar dan inovatif, keterampilan informasi, media dan teknologi, dan keterampilan hidup dan karir.

Empat kompetensi yang disebut sebagai kerangka pembelajaran abad 21 merupakan upaya untuk menyelaraskan praktik pendidikan dengan tuntutan zaman. Kemajuan teknologi, informasi, dan komunikasi merupakan sebuah ciri bahwa manusia telah memasuki abad 21. Terdapat beberapa hal yang dapat menunjukkan tanda bahwa telah memasuki abad 21 yaitu; informasi yang tersedia dan dapat diakses dimana saja; komputasi yang semakin cepat; otomasi yang menggantikan pekerjaan rutin; dan komunikasi yang dapat dilakukan dimana dan kapan saja (Litbang kemdikbud, 2013).

Kemajuan ini berdampak kepada semua bidang yang diprakarsai oleh manusia, tanpa terkecuali pada bidang pendidikan. Sejatinya dunia pendidikan harus mampu untuk menyesuaikan terhadap kemajuan tersebut. Era perkembangan yang dimaksudkan yaitu era digital, era yang berjalan sangat cepat dan banyak membuat perubahan. Tantangan era digital telah menjadi persoalan disemua bidang, hal ini akan memberikan dampak perubahan positif dan negatif (Setiawan, 2017). Perubahan ini terjadi juga pada proses pendidikan. Era digital ini mempengaruhi mulai dari model, modul, media, dan perangkat pembelajaran.

Berjalannya era digital membuat dunia pendidikan dewasa ini hidup dalam dunia nyata dan *virtual*, dimana kegiatan pembelajaran telah bergerak menuju sistem penyampaian bahan ajar dengan media yang bisa diakses secara mudah. Hal ini juga dilihat dalam kegiatan

pembelajaran yang menekankan pada keterampilan proses pada siswa, maka dibutuhkan peran model dan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Rendahnya mutu pendidikan menyebabkan minat sekaligus hasil belajar menjadi rendah. Oleh sebab itu perlu adanya perhatian khusus terhadap kualitas pembelajaran. Pembelajaran yang dirancang dengan baik dan kreatif akan memanfaatkan *platform online* dan teknologi di dalam prosesnya. Disebabkan oleh rendahnya mutu pendidikan berimbas pada minat sekaligus hasil belajar siswa yang semakin rendah. Oleh sebab itu perlu adanya perhatian khusus terhadap kualitas pembelajaran. Pembelajaran yang dirancang dengan baik dan kreatif akan memanfaatkan media dan teknologi. Teknologi yang berkembang pesat akan berimbas kepada munculnya inovasi media pembelajaran. Hal ini juga terjadi pada mata pelajaran geografi. Menurut hasil penelitian Yulfa dan Chandra (2020) menemukan bahwa visualisasi fenomena fisik seperti garis pantai dapat dibuat berdasarkan konsep dan teknologi geovisualisasi.

Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar apabila media yang dibutuhkan belum tersedia. Masalah ini sangat jelas dirasakan oleh siswa karena kenyataan sekarang sangat jarang guru yang sering menggunakan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar disekolah, padahal salah satu tugas oleh seorang tenaga pendidik atau guru adalah bagaimana cara mengatur pembelajaran agar dapat berjalan efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

Dalam pelaksanaan pendidikan juga terdapat komponen-komponen pendidikan yaitu kurikulum, pendidik, peserta didik, proses belajar-mengajar dan sarana-prasarana. Dari

komponen pendidikan tersebut ada komponen yang paling inti yaitu proses pembelajaran, karena pada komponen proses pembelajaran tersebut terdapat interaksi antara pendidik dan peserta didik. Komponen tersebut juga merupakan bagian penentu yang menentukan apakah ilmu pengetahuan dapat diserap dengan baik oleh peserta didik atau sebaliknya.

Di dalam pandangan Islam, guru tidak hanya memiliki kemampuan menyampaikan ilmu pengetahuan dalam proses belajar-mengajar, melainkan seorang guru yang professional tersebut haruslah mampu menguasai semua aspek baik itu aspek spiritual, intelektual serta dapat membangun keterampilan para siswa yang dibimbingnya. Sehingga guru tersebut dapat melatih dan membangun minat serta bakat siswa. Dan siswa dapat kreatif dalam menerima dan menerapkan ilmu yang diberikan dalam kehidupan sehari-harinya (Azizah Meria, 2017).

Guru professional adalah guru yang mampu mendidik, mengajar, melatih, membimbing, menilai dan mengevaluasi proses belajar-mengajar yang dilaksanakan. Seorang guru diharapkan mampu membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, logis, dinamis yang mampu menumbuhkan keterampilan serta tanggung jawab belajar siswa-siswinya (Maisaroh Annis Mufida, 2015).

Guru adalah komponen yang sangat berpengaruh, karna guru merupakan komponen penting yang berhubungan secara langsung dengan peserta didik sebagai objek dan subjek pada proses belajar (Wina Sanjaya, 2015). Guru disebut juga sebagai orang tua siswa di dalam lingkungan sekolah, sehingga guru disebut sebagai bagian penting yang merupakan titik balik keberhasilan siswa dalam lembaga pendidikan (sekolah). Guru dan siswa mempunyai peranan penting sebagai unsur penentu pada proses pembelajaran. Berhasilnya pendidikan adalah bukti dari berhasilnya proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan siswa. Dan keberhasilan dalam pendidikan juga tidak terlepas oleh keberhasilan sistem pendidikan Negara yang

dirancang sebaik mungkin. Sehingga selalu dibutuhkan usaha peningkatan kemampuan guru dalam membangun proses pembelajaran yang menarik. Sebagaimana islam sangat menjunjung tinggi ilmu, maka dari itu pendidikan yang baik akan mampu melahirkan hasil yang baik pula untuk agama dan keberlangsungan kehidupan manusia dari masa ke masa.

Belajar adalah kebutuhan pertama peserta didik dalam mendapatkan pengalaman yang berharga dan menjawab semua pertanyaan yang ada dalam pikiran serta merupakan cara peserta didik dalam memecahkan suatu masalah yang terjadi di dalam kehidupannya. *Learning experience* (pengalaman belajar) sangat dibutuhkan dalam menjaga motivasi belajar agar selalu terjadi perkembangan dalam pengetahuan yang didapatkan oleh peserta didik (Ari Barkah 2012).

Dalam melaksanakan proses belajar tersebut, hal pertama yang dibutuhkan oleh siswa adalah motivasi belajar. Dengan adanya motivasi belajar, siswa mempunyai alasan untuk mampu belajar dan berkembang dengan baik dalam menerima serta menerapkan ilmu yang didapatkan dari guru sebagai fasilitator ilmunya.

Berhasilnya proses pembelajaran tersebut akan tercapai jika peserta didik dan guru mempunyai kesiapan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran dibutuhkan interaksi yang baik antara peserta didik dan guru, karena dalam proses belajar-mengajar dibutuhkan hubungan timbal balik yang positif antara guru dan peserta didik. Sehingga guru dan peserta didik dapat bekerja sama dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Karena proses belajar-mengajar adalah proses dua arah yaitu guru memerlukan umpan balik dari peserta didik dan begitu juga sebaliknya sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang sangat baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pra-penelitian yang peneliti lakukan, didapatkan data bahwa SMA Pembangunan Laboratorium UNP masih melakukan pembelajaran yang biasa-biasa saja atau

konvensional dimana materi pembelajaran diuraikan oleh seorang guru dengan hanya memanfaatkan model dan pembelajaran yang standar seperti metode ceramah pada proses tatap muka yang memanfaatkan media seadanya seperti papan tulis dan buku, begitu juga ketika guru memberikan kuis yang hanya memanfaatkan lembaran kertas sebagai media penulisan jawaban. Ketika berbincang dengan salah satu guru geografi, peneliti mendapati bahwa saat ini siswa kelas X SMA Pembangunan Laboratorium UNP minat dan motivasi belajarnya masih tergolong rendah yang tentunya berdampak pada hasil belajar siswa tersebut. Hasil belajar adalah ukuran kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran (Sudjana, 2010).

Kenyataan yang terjadi dilapangan pada tabel 1.1 memperlihatkan bahwa hasil belajar yang diperoleh oleh siswa masih rendah, dikarenakan oleh kegiatan belajar yang membosankan bagi siswa sehingga tidak sedikit siswa yang melakukan aktivitas diluar konteks belajar disaat proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 1. Rata-rata Nilai Ulangan Harian Kelas X IIS 1 dan Kelas X IIS 3

Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata Nilai	KKM	Siswa Tuntas	Siswa Tidak Tuntas
XIIS 1	30	70,46	80	11	20
XIIS 3	30	70,67	80	10	20

Sumber : Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum SMA Pembangunan Laboratorium UNP

Berdasarkan tabel diatas yang menunjukkan rata-rata hasil ulangan harian mata pelajaran Geografi kelas X SMA Pembangunan Laboratorium UNP relatif rendah yaitu kelas X IIS 1 70,46, dan kelas X IIS 3 70,67, sedangkan kriteria ketuntasan minimal di SMA Pembangunan Laboratorium UNP pada mata pelajaran Geografi adalah 80.

Menurut guru mata pelajaran Geografi Bapak Drs. Herman Antoni, menjelaskan bahwa masih banyak siswa yang merasa bosan terhadap tugas dan metode ceramah yang diberikan guru dikelas sehingga masih banyak siswa yang tidak mengerjakan tugas serta tidak mendengarkan arahan guru di dalam kelas. Maka sangat jelas terlihat bahwa siswa tidak memiliki kemauan yang kuat untuk belajar. Ditambah lagi dengan waktu pembelajaran yang terbatas membuat tujuan pembelajaran tidak dapat dicapai secara maksimal.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dibutuhkan cara pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sehingga diharapkan mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa di sekolah yang memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Dari uraian masalah diatas, maka peneliti akan melakukan eksperimen pada model pembelajaran *Project-Based Blended Learning*, dan melihat apakah dengan menggunakan model pembelajaran *Project-Based Blended Learning* ini dapat membuat hasil belajar siswa meningkat atau sebaliknya.

Project-Based Blended Learning ini adalah integrasi dari model pembelajaran berbasis proyek yang dilakukan secara tatap muka dan online. Sehingga mempermudah siswa untuk mendapatkan pembelajaran dimanapun dan kapanpun karna dapat dilaksanakan secara *offline* maupun *online* dengan memanfaatkan media *Geo-Augmented reality* dan dibantu dengan *platform online* berupa *Padlet* sebagai media pembantu dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *Project-Based Blended Learning* dengan menggunakan *Geo-Augmented Reality* adalah pilihan terbaik dalam meningkatkan efektivitas, efisiensi waktu, keterampilan, kreatifitas serta peningkatan kemauan belajar siswa agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa nantinya. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model

Pembelajaran *Project-Based Blended Learning* Menggunakan *Geo-Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X Di SMA Pembangunan Laboratorium UNP”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Terbatasnya kemampuan guru dan siswa dalam memanfaatkan sumber belajar yang memanfaatkan teknologi.
2. Siswa membutuhkan pembelajaran yang lebih interaktif.
3. Guru masih menggunakan model dan metode pembelajaran konvensional.
4. Kurang optimalnya atau bahkan tidak adanya pemanfaatan sarana pembelajaran yang berbasis teknologi di dalam proses belajar-mengajar.
5. Kemauan belajar siswa yang masih rendah karena proses belajar yang monoton.
6. Hasil belajar siswa yang rendah diakibatkan oleh proses pembelajaran yang kurang menarik dan tidak menyenangkan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disampaikan di atas, permasalahan yang muncul sangat beragam sehingga dibutuhkan pembatasan masalah, supaya peneliti dapat lebih fokus dalam menganalisis dan memecahkan masalah yang terjadi, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti seperti berikut:

1. Pengaruh model pembelajaran *Project-Based Blended Learning* dengan menggunakan *Geo-Augmented Reality* terhadap hasil belajar geografi kelas X IIS.

2. Penelitian dilakukan di SMA Pembangunan Laboratorium UNP. Peneliti menggunakan dua kelompok sampel (Kelas X IIS 1 dan X IIS 3) agar terlihat seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Project-Based Blended Learning* dengan menggunakan *Geo-Augmented Reality* dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional, sehingga memerlukan kelompok pembanding (kelas yang menggunakan metode pembelajaran konvensional).

D. Rumusan Masalah

Besarnya pengaruh model pembelajaran *Project-Based Blended Learning* dengan menggunakan *Geo-Augmented Reality* yang dilakukan dapat dilihat dari pengukuran perolehan hasil *pretest* dan *posttest* model pembelajaran tersebut terhadap hasil belajar geografi siswa. Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas X IIS 1 setelah penerapan model pembelajaran *Project-Based Blended Learning* dengan menggunakan *Geo-Augmented Reality*?
2. Bagaimana hasil belajar siswa X IIS 3 yang tidak menerapkan model pembelajaran *Project-Based Blended Learning* dengan menggunakan *Geo-Augmented Reality*?
3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Project – Based Blended Learning* dengan menggunakan *Geo-Augmented Reality* terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMA Pembangunan Laboratorium UNP?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui hasil belajar siswa kelas X IIS 1 yang menggunakan model *Project – Based Blended Learning* dengan menggunakan *Geo-Augmented Reality*.

2. Mengetahui hasil belajar siswa kelas X IIS 3 yang tidak menggunakan model *Project-Based Blended Learning* dengan menggunakan *Geo-Augmented Reality*.
3. Melihat pengaruh model pembelajaran *Project – Based Blended Learning* dengan menggunakan *Geo-Augmented Reality* terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMA Pembangunan Laboratorium UNP.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diberikan dari adanya penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Memberikan kontribusi pada ilmu pengetahuan mengenai model pembelajaran *Project-Based Blended Learning* dengan menggunakan *Geo-Augmented Reality* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran secara individual atau secara berkelompok, interaktif dan kreatif dengan memanfaatkan teknologi dan mengintegrasikan pembelajaran campuran (offline dan online).
- 2) Guru termotivasi dalam memanfaatkan .dan mengembangkan kemampuan teknologi dalam proses pembelajaran.
- 3) Guru mempunyai waktu yang fleksibel dalam penyampaian materi.

b. Bagi Siswa

- 1) Siswa dapat memiliki motivasi dan kreatifitas dalam belajar.
- 2) Siswa dapat belajar secara fleksibel, dimanapun dan kapanpun.
- 3) Siswa dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

- 1) Sekolah dapat menjadi acuan oleh sekolah lain karna perkembangan dalam proses pembelajaran.
- 2) Mempersiapkan sekolah dalam menghadapi tantangan pendidikan yang semakin meningkat di masa yang akan datang.
- 3) Inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Penulis / Mahasiswa Calon Guru

- a. Syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 di Universitas Negeri Padang.
- b. Sebagai mahasiswa calon guru penelitian ini dapat menjadi sumber referensi serta bahan evaluasi diri tentang Pengaruh Model Pembelajaran *Project-Based Blended Learning* dengan menggunakan *Geo-Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X Di SMA Pembangunan Laboratorium UNP.