RINGKESAN

Sri Hartanti Pratami S, 2026. Nerapkeun E-Worksheet PjBL Berbasis AR pikeun Ngaronjatkeun Kamampuan Tanggap dina Perencanaan Penyelesaian Masalah Peserta Didik dina Pangajaran Biologi Konsép Serangga (Ngembangkeun Indikator ka-4 Digital Habits of Mind). Dibimbing sareng Prof. Dr. Cartono, M.Pd., M.T dan Dr. Ida Yayu Nurul Hizqiyah, S. Pd., M. Si.

Panalungtikan ieu miboga tujuan pikeun mikanyaho éféktivitas panerapan *E-Worksheet Project Based Learning* (PjBL) berbasis *Augmented Reality* (AR) dina ngaronjatkeun kamampuh tanggap peserta didik dina ngarencanakeun panyaluyuan masalah dina pangajaran konsép serangga minangka pamekaran indikator ka-4 *Digital Habits of Mind* (DHoM). Panalungtikan ieu ngagunakeun desain pra-ékspérimén, nyaéta *one-shot case study* jeung *one group pretest-posttest*, kalayan ngalibetkeun 32 peserta didik kelas X-2 SMA Pasundan 2 Bandung. *E-Worksheet* dimekarkeun ngagunakeun platform Wizer.me anu diintegrasikeun jeung modél 3D serangga polinator berbasis Sketchfab AR. Data kamampuh tanggap dikumpulkeun ngaliwatan lembar observasi anu ngawengku tilu sub-indikator, nyaéta perumusan solusi, évaluasi solusi, jeung perencanaan implementasi. Data kognitif dikumpulkeun ngaliwatan pretest jeung posttest, data réspon dikumpulkeun ngaliwatan angkét, sedengkeun data kinerja dikumpulkeun ngaliwatan *Peer Group Assessment*. Analisis data dilakukeun ngagunakeun statistik *non-paramétrik*, nyaéta Uji Wilcoxon jeung Korelasi Spearman's Rho. Hasil panalungtikan némbongkeun yén: (1) kamampuh tanggap peserta didik aya dina kategori luhur kalayan rata-rata 7,11 jeung nilai kolaboratif 91,7%; (2) pangaweruh konsép ngaronjat sacara signifikan kalayan rata-rata N-Gain 0,72 dina kategori luhur jeung hasil Uji Wilcoxon $Z = -4{,}921$; $p < 0{,}001$; (3) réspon peserta didik kacida positipna, nyaéta 86,3% nepi ka 100%; (4) aya korelasi positip anu signifikan antara kamampuh tanggap jeung pangaweruh konsép kalayan nilai $r = 0{,}531$; $p = 0{,}002$; sarta (5) kinerja kelompok ngahontal rata-rata 86% dina kategori saé pisan. Salian ti éta, kapanggih ogé korelasi négatif anu signifikan antara kinerja jeung capaian kognitif kalayan nilai $r = -0{,}393$; $p = 0{,}026$, anu nunjukkeun ayana fenomena *quiet achievers* dina kontéks pangajaran kolaboratif. Ku kituna, bisa dicindekkeun yén E-Worksheet PjBL berbasis AR kabuktian éféktif dina ngamekarkeun kamampuh tanggap peserta didik minangka indikator ka-4 *Digital Habits of Mind*.

Kecap Konci: E-*Worksheet, Project Based Learning, Augmented Reality, Digital Habits of Mind,* kamampuh tanggap, konsép serangga.