

ABSTRAK

HALIZA SHALSABILLAH. 2024. **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY* (AR) PADA MATERI VIRUS TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA (Studi Eksperimen di kelas X SMA Negeri 1 Sumber Kabupaten Cirebon Tahun Ajaran 2023/2024).** Jurusan Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi, Tasikmalaya.

Dalam dunia pendidikan, teknologi informasi digital sering digunakan dalam melaksanakan dan menyelenggarakan proses belajar mengajar. Dalam pemanfaatan teknologi 3D (tiga dimensi) yang diterapkan sebagai media pembelajaran, *Augmented reality* merupakan salah satu teknologi informasi yang menggunakan model 3D. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Augmented Reality* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SMA Negeri 1 Sumber Tahun Ajaran 2023/2024. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *quasi experimental design*. Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah *non-equivalent control group pretest-posttest design* dengan teknik pengambilan sample *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa soal uraian sebanyak 14 soal valid. Teknik analisis dilakukan dengan dua uji yaitu uji normalitas dan homogenitas yang diukur dengan menggunakan IBM SPSS Ver 6. Data hasil uji *t independent* diperoleh hasil rata-rata *posttest* kelas experiment sebesar 30,06 dan kelas control sebesar 24,09, dan uji hipotesis menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 \leq 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Augmented Reality* (AR), Berpikir Kritis.