

ABSTRAK

Salsabila Nurul Sya'baniah Muzaeni. 2024. Penerapan Simbolik Representasi Pada Sistem Pernapasan Berbantuan *Augmented Reality* Dalam Meningkatkan Berpikir Kritis. Dibimbing oleh Dr. H. Uus Toharudin, M.Pd., Cita Tresnawati, S.Pd., M.Si.

Teknologi informasi berkembang dengan pesat seiring dengan perkembangan zaman saat ini. Pada dunia Pendidikan juga teknologi sudah berkembang salah satunya pada proses pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran, dalam penggunaan media pembelajaran harus lebih kreatif dan inovatif. Kurangnya visualisasi pada materi dapat menyebabkan peserta didik kesulitan memahami materi yang disampaikan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan menerapkan media pembelajaran menggunakan *Augmented Reality*. Penelitian ini menggunakan rancangan *Pre-Experimental Designs* dengan bentuk *One Group pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu XI IPA SMAN 2 Cianjur dengan menggunakan sampel kelas XI Biologi 6 yang diambil secara *Purposive*. Berdasarkan data penelitian, setelah proses pembelajaran hasil *posttest* meningkat, menunjukkan nilai rata-rata 98,71. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan simbolik representasi pada sistem pernapasan berbantuan *Augmented Reality* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan mendapat respon yang baik oleh peserta didik.

Kata Kunci : Kemampuan Berpikir Kritis, Multimedia Interaktif

ABSTRACT

Salsabila Nurul Sya'baniah Muzaeni. 2024. Application of Symbolic Representation in the *Augmented Reality* Assisted Breathing System in Improving Critical Thinking. Supervised by Dr. H. Uus Toharudin, M.Pd., Cita Tresnawati, S.Pd., M.Si.

Information technology is developing rapidly along with current developments. In the world of education, technology has also developed, one of which is the learning process. During the learning process, the use of learning media must be more creative and innovative. Lack of visualization of the material can cause students to have difficulty understanding the material presented. The aim of this research is to determine whether there is an increase in students' critical thinking skills by implementing learning media using Augmented Reality. This research uses a Pre-Experimental Design with a One Group pretest-posttest design. The population in this study was XI IPA SMAN 2 Cianjur using samples from class XI Biology 6 which were taken purposively. Based on research data, after the learning process the posttest result increased, showing an average score of 98,71. The research results show that the application of symbolic representation to the breathing system assisted by Augmented Reality can improve critical thinking skills and get a good response from students.

Keyword : Critical Thinking skills, Interactive Multimedia

ABSTRAK

Salsabila Nurul Sya'baniah Muzaeni. 2024. Aplikasi Representasi Simbolis dina Sistem Pernapasan Dibantuan Augmented Reality dina Ngarajatkeun Pamikiran Kritis. Dipandu ku Dr. H. Uus Toharudin, M.Pd., Cita Tresnawati, S.Pd., M.Si.

Teknologi informasi ngembang pesat sareng kamajuan ayeuna. Dina dunya atikan oge geus maju, salah sahijina nyaeta proses diajar. Dina proses pangajaran, ngagunakeun media pangajaran kudu leuwih kreatif jeung inovatif. Kurangna visualisasi materi bisa ngabalukarkeun paseta didik hese maham kana materi anu ditepikeun. Tujuan tina ieu panalungtikan nyaeta pikeun mikanyaho naha aya ngaronjatna kamampuh mikir kritis paserta didik ku cara nerapkeun media pangajaran ngagunakeun *Augmented Reality*. Ieu panalungtikan ngagunakeun desain *Pre-Experimental Designs* kalawan desain *One Group pretest-posttest design*. Populasi dina ieu panalungtikan nyaeta XI IPA SMAN 2 Cianjur ngagunakeun sampel kelas XI Biologi 6 anu dicokot sacara purposif. Dumasar data panalungtikan, sanggeus proses diajar hasil *posttest* ngaronjat, nembongkeun skor rata-rata 98,71. Hasil panalungtikan nunjukeun yen aplikasi representasi simbolik kana sistem pernapasan anu dibantu ku Augmented Reality bisa ngaronjatkeun kaparigelan ikir kritis sarta meunang respon anu hade ti paserta didik.

Kecap konci : Kamampuhan Berpikir Kritis, Multimedia Interaktif