

ABSTRAK

Aulia Rachma, 2026, Efektivitas Penggunaan *Flashcard Augmented Reality* Terhadap Keterampilan *Digital Habits of Mind* Siswa pada Materi Sistem Saraf. Dibimbing oleh Dr. H. Uus Toharudin, M.Pd., dan Dr. Ida Yuyu Nurul Hizqiyah, S.Pd., MSi.,

Perkembangan teknologi digital saat ini tentunya menuntut siswa untuk terampil dalam memanfaatkannya, hal ini tercermin pada keterampilan *Digital Habits of Mind* yang mendukung kemampuan berpikir kritis, reflektif, dan adaptif dalam memanfaatkan informasi digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pemanfaatan *flashcard AR* dalam meningkatkan keterampilan *Digital HoM* siswa. Penelitian ini menggunakan metode *pre-eksperimental* dengan desain *one-group pretest-posttest* yang melibatkan 30 siswa kelas XI SMAN 15 Bandung sebagai subjek penelitian. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket dan lembar observasi keterampilan *Digital HoM* berdasarkan *framework* Hizqiyah, observasi keterampilan pemanfaatan media *flashcard AR* dan *performance assessment*. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk* dan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *flashcard AR* secara positif dapat meningkatkan keterampilan *Digital HoM*, *Wilcoxon* memperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,001* yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, penggunaan media *Flashcard Augmented Reality* efektif dalam meningkatkan keterampilan *Digital Habits of Mind* siswa pada materi sistem saraf.

Kata Kunci: *Digital Habits of Mind, Flashcard Augmented Reality, Sistem Saraf*

ABSTRACT

Aulia Rachma, 2026, Efektivitas Penggunaan Flashcard Augmented Reality Terhadap Keterampilan Digital Habits of Mind Siswa pada Materi Sistem Saraf. Dibimbing oleh Dr. H. Uus Toharudin, M.Pd., dan Dr. Ida Yuyu Nurul Hizqiyah, S.Pd., MSi.,

The current development of digital technology certainly requires students to be skilled in utilizing it, this is reflected in Digital Habits of Mind skills that support critical, reflective, and adaptive thinking skills in utilizing digital information. This study aims to determine the effectiveness of utilizing AR flashcards in improving students' Digital HoM skills. This study used a pre-experimental method with a one-group pretest-posttest design involving 30 grade XI students of SMAN 15 Bandung as research subjects. Data collection was carried out using questionnaires and observation sheets for Digital HoM skills based on the Hizqiyah framework, observation of AR flashcard media utilization skills, and performance assessment. The data obtained were then analyzed using the Shapiro-Wilk normality test and the Wilcoxon Signed Rank Test. The results showed that AR flashcards can positively improve Digital HoM skills, with the Wilcoxon obtained an Asymp. Sig. (2-tailed) value <0.001 , indicating a significant difference between pretest and posttest scores. Thus, the use of Augmented Reality Flashcard media is effective in improving students' Digital Habits of Mind skills in the nervous system material.

Keywords: Digital Habits of Mind, Augmented Reality Flashcards, Nervous System.

RINGKESAN

Aulia Rachma, 2026, Efektivitas Penggunaan *Flashcard Augmented Reality* Terhadap Keterampilan Digital *Habits of Mind* Siswa pada Materi Sistem Saraf. Dibimbing oleh Dr. H. Uus Toharudin, M.Pd., dan Dr. Ida Yuyu Nurul Hizqiyah, S.Pd., MSi.,

Kamekaran téknologi digital ayeuna tangtuna merlukeun siswa pikeun terampil dina ngamangpaatkeunana, ieu kacerminkan dina kamampuan Digital Habits of Mind anu ngadukung kamampuan mikir kritis, reflektif, sareng adaptif dina ngamangpaatkeun informasi digital. Panilitian ieu ngagaduhan tujuan pikeun nangtukeun efektivitas panggunaan kartu flash AR dina ningkatkeun kamampuan HoM Digital siswa. Panilitian ieu nganggo metode pra-ékspériméntal kalayan desain pretest-posttest hiji kelompok anu ngalibatkeun 30 siswa kelas XI SMAN 15 Bandung salaku subjek panilitian. Pangumpulan data dilaksanakeun nganggo angkét sareng lambar observasi pikeun kamampuan HoM Digital dumasar kana kerangka Hizqiyah, observasi kamampuan panggunaan média kartu flash AR, sareng penilaian kinerja. Data anu diala teras dianalisis nganggo uji normalitas Shapiro-Wilk sareng Uji Wilcoxon Signed Rank. Hasilna nunjukkeun yén kartu flash AR tiasa ningkatkeun kamampuan HoM Digital sacara positif, kalayan Wilcoxon kéngingkeun nilai Asymp. Sig. (2-tailed) <0,001, nunjukkeun béda anu signifikan antara skor pretest sareng posttest. Ku kituna, panggunaan média Flashcard Augmented Reality efektif dina ningkatkeun kamampuan Digital Habits of Mind siswa dina materi sistem saraf.

Kata Kunci: Digital *Habits of Mind*, *Flashcard Augmented Reality*, Sistem Saraf