

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN BAHAN AJAR BERBASIS *AUGMENTED REALITY (AR)* TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS PADA MATA PELAJARAN IPAS PESERTA DIDIK KELAS IV SD

Oleh

Rulik Widiarti

Masalah penelitian ini adalah rendahnya keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Metro Selatan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis adanya pengaruh yang signifikan pada penggunaan bahan ajar berbasis *Augmented Reality (AR)* terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Penelitian ini menggunakan metode *quasi eksperimen*, desain penelitian yaitu *non-equivalen control grup design*. Populasi penelitian berjumlah 49 orang peserta didik. Pengambilan sampel penelitian menggunakan teknik *non probability* sampling atau sampling jenuh di mana keseluruhan populasi dijadikan sampel penelitian. Teknik pengumpulan data berupa tes, observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji regresi linear sederhana yang menunjukkan $F_{hitung} \geq F_{tabel}$. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan bahan ajar berbasis *Augmented Reality (AR)* pada pembelajaran IPAS, berupa peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada kelas IV SD Negeri 2 Metro Selatan.

Kata Kunci : bahan ajar berbasis *Augmented Reality (AR)*, IPAS, keterampilan berpikir kritis, peserta didik

ABSTRACT

THE EFFECT OF LEARNING MATERIALS BASED ON AUGMENTED REALITY (AR) ON STUDENTS' IMPROVING CRITICAL THINKING SKILLS IN IPAS SUBJECTS GRADE 4 ELEMENTARY SCHOOL

By

Rulik Widiarti

The research problem was the low critical thinking skills of the grade 4 students at SD Negeri 2 Metro Selatan. This study aimed to describe and analyze the significant effect of using Augmented Reality (AR)-based teaching materials on improving the critical thinking skills of students in the IPAS subject. This study was a quantitative - research with an experimental approach. The study used a quasi-experimental method, with a non-equivalent control group design. The research population consisted of 49 students. The sample was taken using a non-probability sampling technique, or saturated sampling, where the entire population was used as the research sample. The data collection techniques were tests, observations, and documentation. Data analysis was conducted using simple linear regression, which showed that $F\text{-count} \geq F\text{-table}$. The results of the study indicated that there was a significant effect of using Augmented Reality (AR)-based teaching materials on IPAS learning, in the form of an improvement in the critical thinking skills of the students in the 4th grade at SD Negeri 2 Metro Selatan.

Keywords: Augmented Reality (AR)-based teaching materials, IPAS, critical thinking skills, students