

ABSTRAK

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI BERBANTUAN *AUGMENTED REALITY* (AR) DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS V SEKOLAH DASAR

Oleh

ADZKYA SALSABILA CAHYONO

Masalah rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran matematika kelas V sekolah dasar menjadi fokus utama dalam penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas model pembelajaran inkuiri berbantuan *Augmented Reality* (AR) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen, desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*. Populasi penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas V yang berjumlah 40 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen tes kemampuan berpikir kritis berbentuk uraian dan instrumen non-tes berbentuk lembar observasi. Analisis data dilakukan dengan uji *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model inkuiri berbantuan *Augmented Reality* (AR) lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan model inkuiri tanpa bantuan media dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,77 (kategori tinggi) dan kelas kontrol sebesar 0,63 (kategori sedang), menunjukan bahwa penerapan model pembelajaran inkuiri berbantuan *Augmented Reality* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran matematika kelas V SD Negeri 2 Mekarmulya.

Kata kunci: *Augmented Reality*, berpikir kritis, inkuiri

ABSTRACT

EFFECTIVENESS OF THE INQUIRY LEARNING MODEL ASSISTED BY AUGMENTED REALITY (AR) IN IMPROVING STUDENTS' CRITICAL THINKING SKILLS IN MATHEMATICS LEARNING FOR GRADE V ELEMENTARY SCHOOL

By

ADZKYA SALSABILA CAHYONO

The problem of low critical thinking skills among fifth-grade elementary school students in mathematics learning was the main focus of this study. This study aimed to describe the effectiveness of the inquiry learning model assisted by Augmented Reality (AR) in improving students' critical thinking skills. This study employed a quantitative approach with an experimental research method. The research design used in this study was a pretest–posttest control group design. The population of this study consisted of all fifth-grade students, totaling 40 students. Data collection techniques included a critical thinking skills test in the form of essay questions and a non-test instrument in the form of an observation sheet. Data analysis was conducted using the N-Gain test. The results of the study indicated that learning using the Augmented Reality-assisted inquiry learning model was more effective than learning using the inquiry model without media assistance in improving students' critical thinking skills. This finding was evidenced by the N-Gain score of the experimental class, which was 0.77 (high category), and the control class, which was 0.63 (medium category). These results demonstrated that the implementation of the Augmented Reality-assisted inquiry learning model was effective in improving students' critical thinking skills in mathematics learning for fifth-grade students at SD Negeri 2 Mekarmulya.

Keywords: Augmented Reality, critical thinking, inquiry