

ABSTRAK

Sartika. 2026. Penerapan Media *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas XI dalam Pembelajaran Fisika. Skripsi. Program Studi Pendidikan Fisika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Nurlina dan Pembimbing II Nurazmi.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas XI sebelum diterapkan media pembelajaran *Augmented Reality* pada pembelajaran fisika materi gelombang; (2) mendeskripsikan keterampilan berpikir kritis peserta didik setelah diterapkan media pembelajaran *Augmented Reality*; dan (3) menganalisis peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik setelah diterapkan media pembelajaran *Augmented Reality*. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Pre-Experimental Design* dengan desain *One Group Pretest–Posttest Design*. Sampel penelitian berjumlah 28 peserta didik kelas XI peminatan Fisika SMA Negeri 6 Wajo yang ditentukan menggunakan teknik sampling jenuh. Instrumen penelitian berupa tes uraian keterampilan berpikir kritis berdasarkan indikator Facione yang meliputi interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, dan eksplanasi. Data dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan *Normalized Gain* (N-Gain). Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis peserta didik sebelum penerapan media *Augmented Reality* berada pada kategori rendah dengan nilai rata-rata Pretest sebesar 46,07. Setelah diterapkan media *Augmented Reality*, nilai rata-rata Posttest meningkat menjadi 79,11, dengan sebagian besar peserta didik berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi. Persentase ketercapaian seluruh indikator keterampilan berpikir kritis juga mengalami peningkatan, meliputi interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, serta eksplanasi. Hasil analisis N-Gain memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,62 yang termasuk kategori sedang. Temuan tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik setelah penerapan media pembelajaran *Augmented Reality* melalui pembelajaran yang lebih interaktif, visual, kontekstual, dan bermakna. Media tersebut membantu peserta didik memvisualisasikan konsep gelombang yang bersifat abstrak sehingga mereka lebih mudah memahami hubungan antarbesaran fisika, menganalisis permasalahan, mengevaluasi informasi, menarik kesimpulan, serta memberikan penjelasan berdasarkan konsep ilmiah secara lebih baik.

Kata kunci: *Augmented Reality*, keterampilan berpikir kritis, gelombang, pembelajaran fisika.