

ABSTRAK

RIFA NURCAHYATI. 2026. **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY (AR)* BERBASIS *ASSEMBLR STUDIO* TERHADAP LITERASI TEKNOLOGI DAN *CRITICAL THINKING SKILLS* PESERTA DIDIK PADA MATERI SISTEM REPRODUKSI.** Jurusan Pendidikan Biologi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi. Tasikmalaya.

Di era pembelajaran abad ke-21, literasi teknologi dan *critical thinking skills* menjadi kompetensi esensial yang harus dimiliki peserta didik untuk memanfaatkan teknologi secara efektif serta menganalisis dan memecahkan permasalahan biologi secara kritis dan sistematis, sehingga diperlukan penerapan media pembelajaran inovatif yang mendukung pengembangan kemampuan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality (AR)* berbasis *Assemblr Studio* terhadap literasi teknologi dan *critical thinking skills* peserta didik pada materi sistem reproduksi. Metode penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperimental Design* dengan rancangan *Posttest Only with Non-equivalent Group Design*. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari di SMA Negeri 7 Tasikmalaya tahun ajaran 2025/ 2026 dengan populasinya adalah seluruh kelas XI yang terdiri dari enam kelas dan sampel diambil berdasarkan *purposive sampling* sehingga terpilih kelas XI IPA 4 sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality (AR)* dengan *Assemblr Studio*, dan kelas XI IPA 6 sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional berupa *powerpoint*. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan angket literasi teknologi dengan skala *likert* sebanyak 20 pernyataan dan tes uraian *critical thinking skills* sebanyak 10 butir soal. Data dianalisis melalui uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan homogenitas, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan *Independent Samples T-Test*. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$) baik pada literasi teknologi maupun *critical thinking skills*, yang berarti terdapat pengaruh signifikan. Selain itu, hasil uji *effect size* (Cohen's), diperoleh nilai *effect size* sebesar 1.12 pada literasi teknologi dan 0.71 pada *critical thinking skills*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality (AR)* berbasis *Assemblr Studio* dapat meningkatkan literasi teknologi dan *critical thinking skills* peserta didik melalui pembelajaran yang lebih interaktif, visual, dan menarik.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Literasi Teknologi, *Critical Thinking Skills*, *Augmented Reality*, *Assemblr Studio*, Sistem Reproduksi.