

ABSTRAK

Yusup Hidayat, 1202080071, 2024: Pengembangan Multimedia Interaktif Terintegrasi *Augmented Reality* Berorientasi Keterampilan Berpikir Kritis pada Materi Golongan Halogen

Pembelajaran materi kimia unsur yang berfokus pada guru dan menggunakan metode hafalan dapat menyebabkan peserta didik merasa bosan dan kurang aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan adanya media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan minat dan partisipasi peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tampilan, menganalisis hasil uji validasi dan hasil uji kelayakan multimedia interaktif terintegrasi *augmented reality* berorientasi keterampilan berpikir kritis pada materi golongan halogen. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan mengadopsi model penelitian ADDIE yang meliputi tiga tahapan yaitu analisis, perancangan, dan pengembangan. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi analisis konsep, peta konsep, *flowchart*, *storyboard*, lembar uji validasi, dan lembar uji kelayakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk media pembelajaran memenuhi kriteria valid dengan nilai rata-rata r_{hitung} dari semua aspek sebesar 0,92 dan jauh lebih besar daripada nilai r_{kritis} yang telah ditetapkan yaitu sebesar 0,3. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk multimedia interaktif terintegrasi *augmented reality* yang dibuat valid dengan interpretasi tinggi. Sedangkan hasil uji kelayakan memperoleh nilai persentase rata-rata sebesar 86,98% dengan kategori layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif terintegrasi *augmented reality* berorientasi keterampilan berpikir kritis pada materi golongan halogen layak diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : *Augmented Reality*, Berpikir Kritis, Halogen, Multimedia Interaktif