

ABSTRAK

Irena Widianty Fauziah: Pengaruh *Mobile Augmented Reality* (MAR) Terhadap Peningkatan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia

Abstrak. Keterampilan pemecahan masalah adalah salah satu aspek yang harus dikuasai siswa pada abad ke 21 ini, namun keterampilan pemecahan masalah siswa masih relatif rendah. Siswa kesulitan dalam menerapkan konsep pada permasalahan yang dijumpai. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yaitu *Mobile Augmented Reality*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *Mobile Augmented Reality* terhadap keterampilan pemecahan masalah siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Quasi Eksperimen dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Berdasarkan hasil penelitian, pembelajaran terlaksana dengan sangat baik dengan memperoleh rata-rata persentase sebesar 97% pada aktivitas guru dan 88% pada aktivitas siswa. Selain itu, terdapat perbedaan nilai *N-Gain* dimana untuk kelas kontrol memperoleh nilai *N-Gain* sebesar 0,06 dengan kategori rendah, sedangkan kelas eksperimen memperoleh nilai *N-Gain* sebesar 0,38 dengan kategori sedang. Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,023 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan *Mobile Augmented Reality* terhadap keterampilan pemecahan masalah siswa pada materi sistem pernapasan manusia. Respon siswa memperoleh rata-rata persentase sebesar 76,3% yang berarti siswa merespon baik penggunaan *Mobile Augmented Reality* sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Keterampilan Pemecahan Masalah, *Mobile Augmented Reality*, Sistem Pernapasan Manusia



ABSTRACT

Irena Widianty Fauziah: *The Effect of Mobile Augmented Reality (MAR) on Improving Students' Problem Solving Skills on Human Respiratory System Material*

Abstract. *Problem solving skills are one of the aspects that students must master in the 21st century, but students' problem solving skills are still relatively low. Students have difficulty in applying concepts to the problems encountered. One way that can be done to develop students' problem solving skills is to use interactive learning media, namely Mobile Augmented Reality. This study aims to analyze the effect of Mobile Augmented Reality on students' problem solving skills. The research method used is the Quasi Experiment method with a research design of nonequivalent control group design. The research sample was selected through purposive sampling technique. Based on the results of the study, learning was carried out very well by obtaining an average percentage of 97% in teacher activities and 88% in student activities. In addition, there are differences in N-Gain values where the control class obtained an N-Gain value of 0.06 in the low category, while the experimental class obtained an N-Gain value of 0.38 in the medium category. Based on the results of the hypothesis test, the sig. (2-tailed) of 0.023 < 0.05 so it can be concluded that there is an influence on the use of Mobile Augmented Reality on students' problem solving skills on the material of the human respiratory system. Student response obtained an average percentage of 76.3%, which means students respond well to the use of Mobile Augmented Reality.*

Keywords: *Human Respiratory System, Mobile Augmented Reality, Problem Solving Skills*

