

ABSTRACT

Ag. Wahyu Wasono Putro (01669210066)

AUGMENTED REALITY TO IMPROVE WRITING, SPEAKING AND CRITICAL THINKING SKILLS IN BAHASA INDONESIA CLASS V IN XYZ BINTARO ELEMENTARY SCHOOL

(xi + 83 pages; 24 tables; 6 figures; 8 attachments)

Students need to learn thoroughly on the writing, speaking and critical thinking skills in order to adapt with the development of technology and information. This study aims to analyze the differences between 2 classes that implemented 2 different means in learning Bahasa Indonesia for grade 5 students, between control class that use lecturing method and the experiment class that use *Augmented Reality*. The research subject were the fifth graders of XYZ school in Bintaro area. There were 28 students from control group and 27 students from the experiment group with a total of 55 students in all. This research period was conducted in 4 months from late January in 23 January 2024 to 10 May 2024. This study used a weak experimental design method with a static-group pretest-posttest design model. The research data was collected from the observation of the students performance during class discussion and project presentation which used a rubric that has been validated and is a reliable instrument. The result of the statistical analysis showed differences in the control class pretest and control class posttest, in the experimental class pretest and experimental class posttest, also the nGain result for both classes in writing, speaking and critical thinking skills. The average nGain for control class in writing, speaking and critical thinking skills respectively are; 0,17; 0,21; 0,26 While the average nGain for the experiment class in writing, speaking and critical thinking skills is 0,41; 0,31; 0,27 respectively. Based on the result, the ngain result for critical thinking skills in experiment class showed low result using 0,3 as the significance value. This result means the use of Augmented Reality was less effective in critical thinking skills but effective in writing and speaking skills.

Keywords: *Augmented Reality*, writing, speaking, critical thinking skill

References: 41 (2004-2022)

ABSTRAK

Ag. Wahyu Wasono Putro (01669210066)

***AUGMENTED REALITY* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS, BERBICARA, DAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V DI SD XYZ BINTARO**

(xi + 83 halaman; 24 tabel; 6 gambar; 8 lampiran)

Siswa perlu mempelajari keterampilan menulis, berbicara, dan keterampilan berpikir kritis agar mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan informasi saat ini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa perbedaan antara keterampilan menulis, berbicara, dan keterampilan berpikir kritis pada kelas yang menerapkan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V menggunakan *Augmented Reality* dan metode ceramah. Subjek penelitian yaitu siswa kelas V di sekolah XYZ di daerah Bintaro. Terdapat 28 siswa di kelas kontrol dan 27 siswa di kelas eksperimen dengan total partisipan sebanyak 55 siswa. Periode penelitian ini dilakukan selama 4 bulan dimulai pada 23 Januari 2024 sampai 10 Mei 2024. Penelitian ini menggunakan metode weak experimental design dengan model static-group pretest-posttest design. Data penelitian ini diperoleh dari hasil observasi siswa selama kegiatan pembelajaran dan presentasi proyek yang dibuat menggunakan rubrik yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil analisis dan uji statistik menunjukkan terjadinya perbedaan nilai kelas kontrol dalam *pretest-posttest*, juga di kelas eksperimen dalam *pretest-posttest* pada hasil nGain dalam keterampilan menulis, berbicara, dan keterampilan berpikir kritis. Nilai rata-rata nGain untuk kelas kontrol pada keterampilan menulis, berbicara dan keterampilan berpikir kritis berturut-turut adalah 0,17; 0,21; 0,26. Pada kelas eksperimen, nilai rata-rata nGain untuk keterampilan menulis, berbicara, dan keterampilan berpikir kritis berturut-turut adalah 0,41; 0,31; 0,27. Berdasarkan dari hasil nGain yang didapatkan pada kelas eksperimen dalam keterampilan berpikir kritis menunjukkan nilai yang rendah, di bawah nilai signifikansi sebesar 0,3. Hasil ini menunjukkan penggunaan *Augmented Reality* kurang efektif pada keterampilan berpikir kritis namun efektif pada keterampilan menulis dan berbicara.

Kata kunci: *Augmented Reality*, ceramah, keterampilan menulis, keterampilan berbicara, keterampilan berpikir kritis.

Referensi: 41 (2004 – 2022)