

## Abstrak

Augmented Reality adalah salah satu terobosan dalam teknologi interaksi antara manusia dan mesin, yang dapat menarik minat penggunanya karena dapat menimbulkan efek gambaran animasi komputer dalam dunia nyata. Augmented Reality merupakan salah satu teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa. Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan peningkatan manakah yang lebih baik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quasi Eksperimen dengan desain Nonequivalen Control Group Design. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Sa'adatud Daian, dengan masing-masing 20 orang siswa dari kelas VIII A dan VIII B sebagai sampel yang dipilih melalui teknik sampling jenuh. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah bahwa peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis siswa yang menggunakan pembelajaran dengan teknologi Augmented Reality lebih baik daripada siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

**Kata Kunci:** Pembelajaran, Augmented Reality, Berpikir Kritis

## Abstract

Augmented Reality is one of the breakthroughs in the technology of interaction between humans and machines, which can attract users' interest because it can cause computer animation picture effects in the real world. Augmented Reality is a technology that can be used in learning to improve students' mathematical critical thinking skills. The purpose of this research is to find out which improvement difference is better between the experimental class and the control class. The method used in this research is Quasi Experiment with Noneequivalent Control Group Design. The population used in this study were students of class VIII MTs Sa'adatud Daian, with each 20 students from class VIII A and VIII B as samples selected through saturated sampling technique. The results obtained from this study are that the improvement of students' mathematical critical thinking skills who use learning with Augmented Reality technology is better than students who use conventional learning.

**Keywords:** Learning, Augmented Reality, Critical Thinking