

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY (AR) UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA
PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL DI SEKOLAH DASAR
NEGERI 57/VII SUNGAI BENTENG I**

Nadilla Yufina¹, Heroza Firdaus²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

Email: nadillayufina@gmail.com¹, herozafirdaus@uinjambi.ac.id²

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran. Sehingga dibutuhkannya media yang menarik untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis seperti media berbasis teknologi yaitu *Augmented Reality* (AR). Penelitian ini bertujuan agar keterampilan berpikir kritis siswa meningkat dengan menerapkan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode dari Kemmis & Mc Taggart yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 57/VII Sungai Benteng I pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VB yang berjumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, wawancara dan tes. Hasil penelitian ini menunjukkan dalam menerapkan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS. Pada siklus I hasil keterampilan berpikir kritis siswa sebesar 66,42% dan meningkat pada siklus II sebesar 14,29% menjadi 80,71% dari pra siklus sebelumnya 53,92%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dapat meningkat melalui penerapan media pembelajaran *Augmented Reality*.

Kata Kunci: Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR), Keterampilan Berpikir Kritis, IPAS.

Abstract: *This research is motivated by the low critical thinking skills of students in learning. So that interesting media is needed to improve critical thinking skills such as technology- based media, namely Augmented Reality (AR). This study aims to improve students' critical thinking skills by applying Augmented Reality (AR) learning media to Natural and Social Sciences (IPAS) subjects. This research is a classroom action research using the Kemmis & Mc Taggart method consisting of planning, action, observation and reflection. This research was conducted at SD Negeri 57/VII Sungai Benteng I in the even semester of the 2025/2026 academic year. The subjects of this study were 28 class V B students. Data collection techniques in this study were observation, documentation, interviews and tests. The results of this study indicate that applying Augmented Reality (AR) learning media can improve students' critical thinking skills in IPAS subjects. In cycle*

I, the results of students' critical thinking skills were 66.42% and increased in cycle II by 14.29% to 80.71% from the previous pre-cycle of 53.92%. Thus, it can be concluded that students' critical thinking skills in Natural and Social Sciences (IPAS) subjects can be improved through the application of Augmented Reality learning media.

Keywords: *Augmented Reality (AR) Learning Media, Critical Thinking Skills, IPAS.*

PENDAHULUAN

Kurikulum merdeka ditetapkan sebagai penyempurnaan dari kurikulum 2013 oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia sejak tanggal 10 Desember 2019 (Hartoyo and Rahmadayanti 2022). Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu dalam mendalami konsep dan menguatkan kompetensi (Mubarak 2022). Adapun konsep utama dari kurikulum merdeka itu sendiri ialah merdeka atau kebebasan dalam berpikir. Kurikulum merdeka diharapkan bisa menjadi terobosan dalam mewujudkan Tujuan Pendidikan Nasional sesuai dengan keadaan dan perkembangan zaman. Program kerja Kemendikbudristek dalam Kurikulum Merdeka Belajar fokus pada digitalisasi pendidikan, dimana tujuannya yaitu memanfaatkan perkembangan teknologi dalam berbagai aspek pengajaran (Mulyanto and Yoenanto 2022). Merdeka belajar bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih bermakna. Adapun secara umum program ini bukan untuk menggantikan program yang telah berjalan, tujuan utamanya adalah memperbaiki sistem yang sudah ada (Firdaus et al. 2022). Oleh karena itu, guru memiliki kebebasan secara mandiri untuk menterjemahkan kurikulum sebelum dijabarkan kepada peserta didik sehingga guru mampu menjawab setiap kebutuhan peserta didik pada saat proses pembelajaran (Indarta et al. 2022).

Kenyataannya model pembelajaran ceramah atau konvensional masih mendominasi kegiatan pembelajaran dalam dunia pendidikan (Prastyana 2022). Model pembelajaran ceramah yang mudah membuat guru jarang menggunakan teknologi dalam pembelajarannya. Pembelajaran seperti itu akan memberikan dampak kepada siswa yang mencakup sikap acuh tak acuh, tidak menghargai perbedaan, dan akan menimbulkan kebosanan.

Perkembangan zaman dan masyarakat pada saat ini yang tidak lepas dengan teknologi menjadikan pendidikan Indonesia perlu mengalami transformasi demi penyesuaian terhadap

tantangan dan perubahan untuk menjadikan pendidikan Indonesia semakin baik. (Heru Muslim 2020) menjelaskan media merupakan sebuah alat pembelajaran yang akan dipakai guru guna memberikan pesan berupa topik pada siswa agar mudah dalam memahami materi yang diajarkan. Peran media menjadi tidak terlihat dengan jelas ketika pengaplikasiannya tidak sesuai dengan konten dan tujuan pembelajaran yang telah dirancang. Sebagus apapun media, tidak akan mampu mendukung pembelajaran jika keberadaannya melenceng dari isi dan tujuan pembelajaran dalam pendidikan.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran yang banyak digunakan saat ini hanya berupa buku teks dimana buku-buku teks tersebut memiliki beberapa kelemahan seperti desain buku yang sering tidak sesuai dengan kurikulum sehingga mengakibatkan program pendidikan tidak tercapai, bahan ajar yang terkesan biasa yang dikarenakan selang waktu penggunaan yang lama sehingga informasi yang ada sebagian tidak sesuai lagi dengan yang dihadapi oleh peserta didik, pelatihan dan tugas yang kurang memadai karena keterbatasan ukuran buku.

Memanfaatkan teknologi terkini, media *Augmented Reality* dapat membuat pengalaman dalam belajar lebih mendalam dan tergolong interaktif kepada siswa, dengan menggabungkan ide-ide pendidikan dengan game yang menarik, pengguna dapat lebih mengerti materi pembelajaran di lingkungan yang menarik dan menyenangkan (Wiguna, Rachman, and Sulistyono 2020). Teknologi *Augmented Reality* (AR) sudah berkembang di banyak industry, termasuk bidang militer, kedokteran, teknik, pariwisata, dan periklanan. Namun, pengguna AR juga telah masuk ke dunia pendidikan. *Augmented Reality* (AR) menjadi sebuah solusi media pembelajaran dalam kelas yang lebih inovatif guna membantu siswa pada pembelajaran kurikulum merdeka. *Augmented reality* (AR) adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda maya tersebut dalam waktu nyata. (Wibowo, Eka Putri, and Amirul Mukmin 2022) menjelaskan *Augmented Reality* menghadirkan visualisasi virtual yang memungkinkan tampilan tiga dimensi akan ditampilkan dilayar *smartphone/croombook*. Memanfaatkan *Augmented Reality* akan menarik dikarenakan memungkinkan interaksi dan respon langsung ke siswa, sehingga siswa dapat aktif terlibat pada proses belajar dikelas. Secara khusus *Augmented Reality* (AR) memungkinkan

penggabungan dan pelapisan obyek nyata dengan obyek virtual untuk menyampaikan informasi tertentu (Nistrina 2021). Pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* dalam pembelajaran yaitu untuk menyampaikan materi informasi dalam bentuk animasi gambar (Kurniawan 2017). Teknologi *Augmented Reality* (AR) memungkinkan objek dari dunia maya digabungkan secara *real time*. Jika seseorang menggunakan smartphone android untuk melihat objek geometris, mereka harus menggunakan simulasi realitas *virtual 3D*. Simulasi ini memungkinkan pengguna mereplikasi bentuk asli objek dengan konstruksi yang sama sehingga dapat ditransfer ke kertas. Alhasil, siswa lebih memahami konsep geometri tertentu dengan aplikasi android yang menggunakan AR sebagai media pembelajaran IPAS. Ada banyak aplikasi untuk AR seperti *Asembler*, *Blender*, *Sketchup*, *Unity 3D*, dan *Vuforia SDK*.

Dengan menggunakan augmented reality sebagai salah satu media pembelajaran, diharapkan dalam sebuah mata pelajaran dapat lebih menarik lagi bagi siswa sehingga tidak akan merasa bosan. Penggunaan media pembelajaran yang menarik, menghibur dan efektif sangat penting untuk memberi siswa kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam pendidikan. Menurut (Putri, K. E., & Wiguna 2020), augmented reality merupakan salah satu alternative untuk memperoleh pengetahuan yang nyata dan komprehensif. Hal ini dapat meminimalisir kesalahan konseptual yang dimiliki oleh siswa dalam memahami konsep yang sebenarnya. Manfaat lain yang diperoleh adalah media pembelajaran yang lebih maju dengan menggunakan teknologi sesuai dengan perkembangan zaman saat ini. Menurut (Mukmin and Zunaidah 2018), multimedia interaktif dipilih untuk memaksimalkan kemungkinan teknis yang tersedia dan memberikan sebuah inovasi pembelajaran yang lebih efektif kepada siswa.

Penerapan media pembelajaran yang tepat akan berpengaruh dalam pembelajaran dan semangat belajar siswa dalam pelaksanaan kurikulum merdeka. Pembelajaran di kelas yang tepat dan sesuai dapat meningkatkan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, sehingga hasil belajar juga akan lebih maksimal. Pembelajaran yang optimal adalah pembelajaran yang merangsang kreativitas siswa secara menyeluruh, mengajak siswa untuk aktif mencapai tujuan pembelajaran, dilaksanakan dalam suasana yang nyaman. Menumbuhkan motivasi belajar, meningkatkan mutu pendidikan, dan mewujudkan keterampilan berpikir kritis atau tingkatan lebih tinggi.

Berpikir kritis merupakan suatu bentuk kegiatan memeriksa atau menelaah informasi yang dapat dihasilkan dari sebuah pengalaman, observasi, logika serta komunikasi (Saputra 2020). Siswa dapat menggunakan kemampuan berpikir kritis untuk membangun pengetahuannya. Setiap individu memiliki pemikiran kritis yang berbeda-beda, dimana seseorang yang memiliki sifat berpikir kritis dapat diidentifikasi dari karakternya dalam menyikapi suatu masalah, berargumen dan memanfaatkan keilmuannya, seperti: (1) mencari pernyataan yang jelas untuk setiap pertanyaan; (2) menemukan penyebabnya; (3) mencoba untuk tetap mendapatkan informasi; (4) menggunakan sumber yang dapat dipercaya; dan menyebutkannya (Maulana 2017).

Berdasarkan observasi awal di Sekolah Dasar Negeri 57/VII Sungai Benteng I pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung pada mata pelajaran IPAS. Salah satu permasalahan pembelajaran di sekolah tersebut dilakukan dengan cara yang konvensional seperti ceramah, belum pernah menggunakan media pembelajaran *augmented reality*. Siswa hanya mencatat apa saja yang disampaikan guru tanpa ada yang dicatat atau disampaikan. Pada saat proses belajar hanya beberapa siswa yang bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Dampak dari kondisi pembelajaran tersebut, muncul masalah baru bagi siswa yaitu rendahnya keterampilan berpikir kritis siswa. Hal ini terlihat ketika pertanyaan yang dibuat atau diajukan siswa belum menunjukkan pertanyaan-pertanyaan kritis berkaitan dengan materi yang dipelajari, jawaban dari siswa pun hanya sebatas ingatan dan pemahaman saja, belum terdapat sikap siswa yang menunjukkan jawaban analisis terhadap pertanyaan guru.

Salah satu cara untuk membuat pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan dan tercapainya tujuan pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa adalah media pembelajaran *Augmented Reality*.

Berdasarkan pemaparan tersebut, melalui penelitian ini penulis ingin mencoba menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* untuk melihat apakah dengan media tersebut dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Media pembelajaran *Augmented Reality* sebagai suatu media pembelajaran yang dapat melatih anak untuk berpikir secara kritis dan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. (Arikunto 2017) Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru dengan tujuan memperbaiki mutu praktik dikelasnya. Istilah penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom action research* sebenarnya tidak terlalu dikenal diluar negeri, istilah ini dikenal di Indonesia untuk suatu penelitian tindakan (*action research*) yang aplikasinya dalam kegiatan belajar mengajar dikelas dengan maksud memperbaiki proses belajar mengajar, dengan tujuan untuk meningkatkan atau memperbaiki praktek pembelajaran menjadi lebih efektif. PTK (*Classroom Action Research – CAR*) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas tempat ia mengajar dengan tekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praksis pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis Data

Tahap analisis data dilakukan setelah semua data terkumpul, data tersebut berupa hasil aktivitas guru dan siswa, dan hasil tes keterampilan berpikir kritis siswa. Hasil data yang diperoleh dari penelitian tindakan kelas dengan menerapkan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa yang telah dilakukan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dikelas V B SD 57/VII Sungai Benteng I mendapatkan hasil sebagai berikut:

1. Hasil pada pra siklus diperoleh rata-rata persentase keberhasilan siswa yaitu 53,92%, dan siklus I diperoleh 66,42%, sedangkan pada siklus II diperoleh rata-rata 80,71%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPAS dengan menggunakan Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR).
2. Pada aktivitas guru dan siswa pada siklus I diperoleh rata-rata persentase sebesar 67,56%, sedangkan pada siklus II diperoleh rata-rata sebesar 89,18%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran pada muatan IPAS dengan menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR).

3. Sedangkan hasil data yang diperoleh dari pengumpulan data dengan teknik pemberian tes soal belajar siswa sebagai berikut: perolehan skor tes keterampilan berpikir kritis akhir siklus I sebesar 73,51% dengan kategori mendekati kritis, pada tes akhir siklus II diperoleh skor tes keterampilan berpikir kritis siswa sebesar 82,14% dengan kategori kritis. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPAS dengan menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR).

Intrepretasi Hasil Analisis Data

1. Lembar Observasi

Hasil yang diperoleh dari lembar observasi digunakan peneliti sebagai bahan untuk melakukan refleksi terhadap pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan dan sebagai acuan untuk melakukan perbaikan pada siklus selanjutnya. Hasil observasi yang diperoleh pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.16 Persentase Peningkatan Aktivitas Guru dan Siswa

Aspek	Hasil
Siklus I	67,56%
Siklus II	89,18%
Peningkatan Keseluruhan	21,62%

Pada tabel, menunjukkan terjadinya peningkatan aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang dimulai pada siklus I mendapatkan hasil 67,56%, dan pada siklus II mendapatkan hasil 89,18%. Terlihat pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan 21,62% yang membuktikan meningkatnya aktivitas guru dan siswa serta juga meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas V B SD 57/VII Sungai Benteng I.

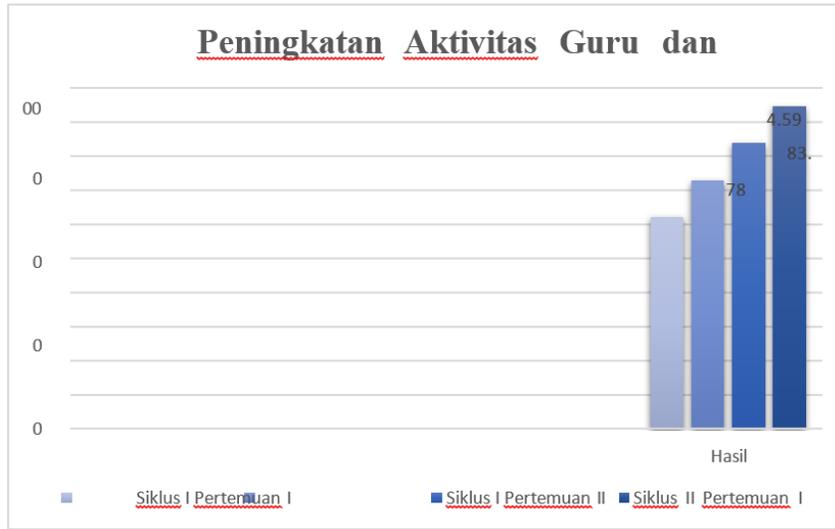


Diagram 4.1 Grafik Peningkatan Aktivitas Guru dan Siswa

Tabel 4.17 Perbandingan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa

Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
53,92%	66,42%	80,71%

Pada tabel, menunjukkan siswa mengalami peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa disetiap siklusnya. Lebih jelasnya berikut diagram keterampilan berpikir kritis siswa yang dimulai dari pra siklus, siklus I dan siklus II.

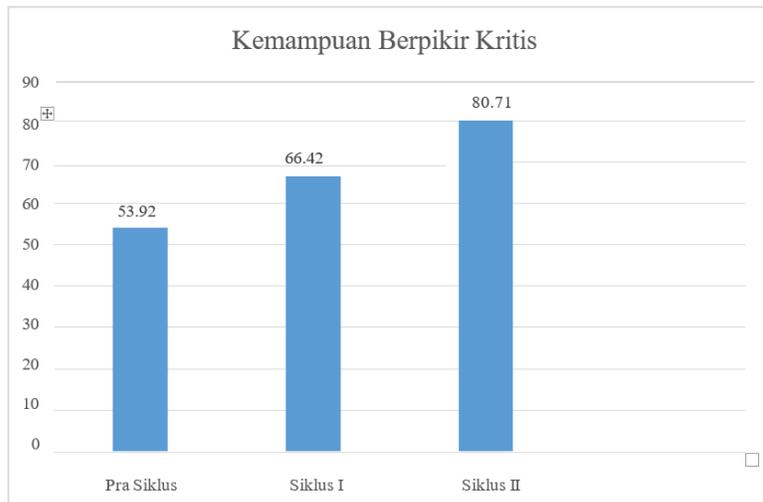


Diagram 4.2 Grafik Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

2. Tes

Tes digunakan untuk mengetahui sejauh mana belajar mengajar. Tes dilaksanakan pada akhir kegiatan tiap-tiap siklus dengan memberikan sejumlah soal tes kepada subjek penelitian. Hasil tes yang diperoleh pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.18 Presentase Peningkatan Hasil Tes

Aspek	Hasil
Siklus I	73,21%
Siklus II	82,14%
Peningkatan Keseluruhan	8,93%

Pada tabel, terjadi peningkatan hasil tes keterampilan berpikir kritis siswa dari siklus I yaitu persentase keberhasilan siswa hanya 73,21% meningkat disiklus II yaitu 82,14%. Adapun persentase peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu 8,93%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil tes keterampilan berpikir kritis siswa meningkat pada mata pelajaran IPAS dengan menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) pada kelas V B di SD 57/VII Sungai Benteng I. Adapun persentase hasil tes keterampilan berpikir kritis pada siklus I dan siklus II disajikan pada diagram berikut:

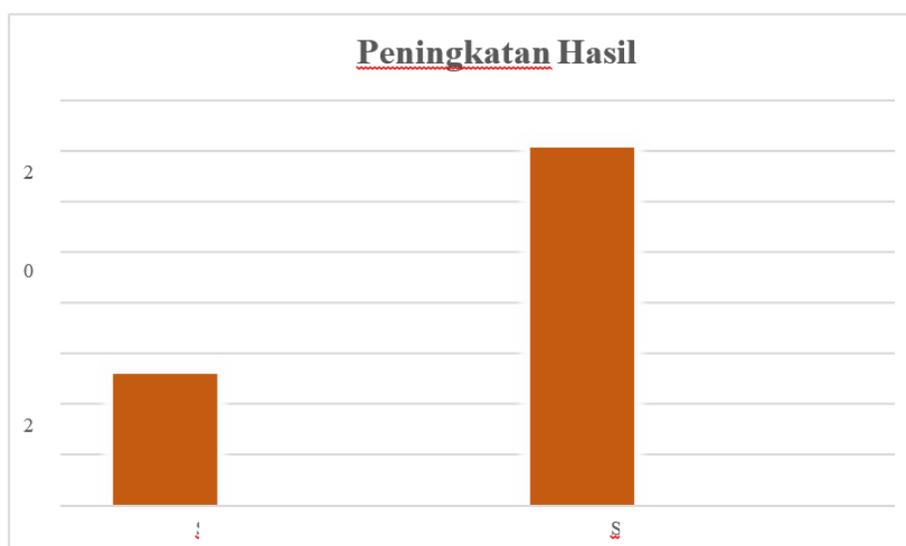


Diagram 4.3 Grafik Peningkatan Hasil Tes

Berdasarkan grafik peningkatan tes keterampilan berpikir kritis diatas terlihat bahwa penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* sangat berpengaruh terutama terhadap peningkatan hasil tes keterampilan berpikir kritis siswa. Grafik diatas menunjukkan bahwa hasil tes keterampilan berpikir kritis siswa pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan.

Pembahasan

Penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang bertujuan agar keterampilan berpikir kritis siswa meningkat dengan menerapkan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) pada muatan IPAS. Proses kegiatan belajar mengajar dilakukan berdasarkan tahapan yang telah disiapkan. Kegiatan pembelajaran menerapkan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) ini telah menunjukkan hasil yang cukup baik dalam pelaksanaan proses pembelajaran IPAS dikelas V B SD Negeri 57/VII Sungai Benteng I. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan hasil aktivitas guru dan siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR), karena proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) lebih menekankan kepada keterampilan berpikir kritis siswa untuk menganalisis dan menemukan ide dalam menyelesaikan dalam suatu masalah yang sesuai dengan materi pembelajaran. Jadi siswa akan mengalami proses pembelajaran bermakna dan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan guru hanya sebagai fasilitator.

Keterampilan berpikir kritis memiliki 4 tahap dalam memecahkan masalah, yaitu tahap klasifikasi, tahap asesmen, inferensi, dan strategi. Tahap klasifikasi yaitu tahap siswa menyatakan masalah dan menganalisis pengertian dari masalah, pada tahap ini siswa dapat menemukan informasi yang diketahui dalam soal secara tepat. Tahap asesmen yaitu tahap siswa mengajukan informasi yang relevan dan menentukan kriteria penilaian, pada tahap ini siswa dapat merumuskan pertanyaan yang diminta dari soal. Tahap inferensi atau penyimpulan, tahap siswa membuat kesimpulan dan menegeralisasi, pada tahap ini siswa dapat menemukan ide/konsep yang akan digunakan dalam menyelesaikan soal. Tahap strategi yaitu tahap siswa mengambil tindakan dan menjelaskan tindakan, tahap ini siswa dapat menjelaskan langkah penyelesaian soal yang sudah ditemukan dengan tepat.

Hasil observasi selama penelitian di SD Negeri 57/VII Sungai benteng I, terlihat sudah sangat jelas bagaimana hasil keterampilan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media

pembelajaran *Augmented Reality* (AR) ini. Seperti terlihat bahwa keberhasilan siswa dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa meningkat dari pra siklus diperoleh skor 53,92% dan siklus I 66,42% dan siklus II mencapai 80,71%. Sejalan dengan peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa dengan menerapkan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR), hal serupa terjadi pada tes keterampilan berpikir kritis siswa. Hal ini terbukti berdasarkan hasil tes keterampilan berpikir kritis siswa akhir siklus I diperoleh skor 73,51% dengan kategori cukup kritis dan skor siswa meningkat pada siklus II menjadi 82,14% dengan kategori kritis. Berdasarkan analisis hasil keterampilan berpikir kritis siswa siklus I dan siklus II, keberhasilan belajar siswa kelas V B SD Negeri 57/VII Sungai Benteng I mengalami peningkatan pada setiap indikatornya.

Keterampilan berpikir kritis sangat penting bagi siswa dalam melakukan pembelajaran. Pentingnya berpikir kritis bagi setiap siswa agar siswa dapat memecahkan segala permasalahan yang ada di dalam dunia nyata. Adapun dampak yang diperoleh siswa dari diterapkannya media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) yaitu siswa yang malas mengikuti proses pembelajaran kini sudah terlihat bersemangat saat pembelajaran IPAS berlangsung, siswa yang jarang bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru kini sudah berani untuk bertanya dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, siswa yang semula belum mampu mengerjakan sebuah problem sesuai dengan tujuan pembelajaran dan semula siswa yang takut serta malu-malu saat diminta mempresentasikan hasil jawabannya, kini sudah mampu menyelesaikan masalah dan berani untuk mempresentasikan hasil jawabannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas V B SD Negeri 57/VII Sungai Benteng I

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di kelas V B SD Negeri 57/VII Sungai Benteng I dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, hal ini dapat diketahui dari setiap siklus.

Pada pra siklus nilai rata-rata hasil pre-test siswa sebesar 53,92% dengan kategori rendah, hanya 4 siswa dari 28 siswa yang tuntas. Setelah dilakukan tindakan siklus I hasil keterampilan

berpikir kritis siswa naik menjadi 66,42% dengan kategori cukup baik walaupun belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), dengan jumlah siswa yang tuntas naik menjadi 13 siswa. Selanjutnya dilakukan siklus II hasil keterampilan berpikir kritis siswa meningkat menjadi 80,71% dengan kategori baik, semua siswa tuntas dalam memenuhi indikator berpikir kritis.

Media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) menitik beratkan pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi dengan bantuan seorang guru sebagai fasilitator sehingga siswa dapat memahami, menganalisis, menyelesaikan masalah dengan baik dan dapat menentukan sendiri apa yang harus dipelajari serta dari mana informasi tersebut diperoleh. Maka dari itu peneliti menyatakan penerapan media pembelajaran *Augmented Reality* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas V B di SD Negeri 57/VII Sungai Benteng I.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Firdaus, Heroza, Azkya Milfa Laensadi, Gupo Matvayodha, Fitri Nauli Siagian, and Ika Aryastuti Hasanah. 2022. "Analisis Evaluasi Program Kurikulum 2013 Dan Kurikulum Merdeka." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4 (4): 686–92. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>.
- Hartoyo, Agung, and Dewi Rahmadayanti. 2022. "Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5 (4): 2247–55. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>.
- Heru Muslim, Aji. 2020. "Penerapan Model Cooperative Tipe Tgt Berbasis 'Atong,'" 28. <https://thesiscommons.org/zdxcn/download?format=pdf>.
- Indarta, Yose, Nizwardi Jalinus, Waskito Waskito, Agariadne Dwinggo Samala, Afif Rahman Riyanda, and Novi Hendri Adi. 2022. "Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar Dengan Model Pembelajaran Abad 21 Dalam Perkembangan Era Society 5.0." *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 4 (2): 3011–24. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>.
- Kurniawan, Nanang. 2017. "Pengembangan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Pneumatik Di Smk." *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 14 (2): 136–44. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v14i2.10443>.

- Maulana, Maulana. 2017. *Konsep Dasar Matematika Dan Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis-Kreatif*. Edited by Riana Irawati. UPI Sumedang Press.
- Mubarak, Zaki. 2022. *Desain Kurikulum Merdeka Untuk Era Revolusi Industri 4.0 Dan Society 5.0*. Pustaka Turats.
- Mukmin, Bagus Amirul, and Farida Nurlaila Zunaidah. 2018. "Pengembangan Bahan Ajar DELIKAN Tematik Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar Di Kota Kediri." *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* 5 (2): 145. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v5i2.2788>.
- Mulyanto, Tumafto Naufal Handifakhri Putra, and Nono Hery Yoenanto. 2022. "Kesiapan Guru Menuju Digitalisasi Pendidikan Di Era Merdeka Belajar Ditinjau Dari Komponen TPACK." *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Psikologi Universitas Airlangga. Pemulihan Psikososial Dan Kesehatan Mental Pasca Pandemi*, 281–90.
- Nistrina, Khilda. 2021. "Penerapan Augmented Reality Dalam Media Pembelajaran." *Jurnal Sistem Informasi, J-SIKA* 03 (01): 1–6.
- Prastyana. 2022. "Model Pembelajaran Redec Menggunakan Aplikasi Book Creator Untuk Meningkatkan Kelas V Sekolah Dasar Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar."
- Putri, K. E., & Wiguna, F. A. 2020. "Augmented Reality Based Learning Media In Fotosynthesis Material. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*" 5 (1): 1–5.
- Saputra, H. 2020. "Kemampuan Berfikir Kritis Matematis. Perpustakaan IAI Agus Salim" 2 (April): 1–7. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/TJ76P>.
- Wibowo, Valentina Rossi, Kharisma Eka Putri, and Bagus Amirul Mukmin. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Materi Penggolongan Hewan Kelas V Sekolah Dasar." *PTK: Jurnal Tindakan Kelas* 3 (1): 58–69. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.119>.
- Wiguna, Engkus, Iksal Rachman, and Sulistyono. 2020. "Aplikasi Pengenalan Nama- Nama Dan Jenis Hewan Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android." *ProTekInfo(Pengembangan Riset Dan Observasi Teknik Informatika)* 7 (2003): 17–21. <https://doi.org/10.30656/protekinf.v7i.5054>.

