

# Pengembangan Media Augmented Reality Card pada Materi Wilayah dan Budaya Indonesia untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V di SD Swasta Pahlawan Nasional

Khairunnisa<sup>1\*</sup>, Eka Yusnaldi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

Corresponding Author's e-mail : [khairunnisa306222111@uinsu.ac.id](mailto:khairunnisa306222111@uinsu.ac.id)

**ARMADA**  
JURNAL PENELITIAN MULTIDISIPLIN

e-ISSN: 2964-2981

ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin

<https://ejournal.45mataram.ac.id/index.php/armada>

Vol. 04, No. 06 Juni, 2026

Page: 1288-1297

DOI:

<https://doi.org/10.55681/armada.v4i6.2232>

#### Article History:

Received: Mei 11, 2026

Revised: Mei 28, 2026

Accepted: Juni 19, 2026

**Abstrak** :This research is motivated by the low critical thinking skills of students due to the use of conventional learning media that are less interactive on the material of Indonesian regions and culture. The purpose of the research is to develop and assess the validity, practicality, and effectiveness of Augmented Reality Card media in improving critical thinking skills of fifth grade students. The method used is Research and Development with the ADDIE model, involving 33 students, and data collection techniques in the form of observation, interviews, questionnaires, expert validation, and pretest-posttest which are analyzed descriptively qualitatively and quantitatively with N-Gain. The results of the study show that the media is very valid (87.5%), very practical (84.32%), and effective with an N-Gain of 0.823 (high category), so it is proven to be able to improve students' critical thinking skills. In conclusion, the Augmented Reality Card media is feasible and effective for use in social studies learning.

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

**Abstrak** : Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa akibat penggunaan media pembelajaran konvensional yang kurang interaktif pada materi wilayah dan budaya Indonesia. Tujuan penelitian adalah mengembangkan dan menilai kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan media Augmented Reality Card dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V. Metode yang digunakan adalah Research and Development dengan model ADDIE, melibatkan 33 siswa, serta teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket, validasi ahli, dan pretest-posttest yang dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan media sangat valid (87,5%), sangat praktis (84,32%), dan efektif dengan N-Gain 0,823 (kategori tinggi), sehingga terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Kesimpulannya, media Augmented Reality Card layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS

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

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia di era teknologi. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu mengembangkan

kemampuan berpikir kritis siswa, seperti menganalisis dan mengevaluasi informasi. Namun, penggunaannya masih cenderung pasif dan belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi teknologi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Salah satu tantangan utama dalam pendidikan itu adalah tentang cara menggabungkan teknologi dengan baik dalam proses belajar. sehingga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan. problem solving siswa (Kholili et al., 2024). Dalam situasi ini, hubungan antara kemajuan teknologi dan proses belajar mengajar harus dipahami oleh guru dan siswa (Lailatun Nurkamalia, 2023). Jika digunakan dengan baik, teknologi dapat membantu siswa berpikir lebih kritis, lebih kreatif, dan lebih terampil dalam memecahkan.

Kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan seseorang untuk memahami, menganalisis, dan menilai suatu informasi secara logis sebelum mengambil keputusan atau kesimpulan. Costa (1985) menggambarkan bahwa berpikir kritis adalah aktivitas mental yang dilakukan untuk mengevaluasi kebenaran sebuah pernyataan. Umumnya evaluasi berakhir dengan putusan untuk menerima, menyangkal, atau meragukan kebenaran pernyataan yang bersangkutan. Ennis (1985) mengelompokkan indikator aktivitas berpikir kritis kedalam lima besar yaitu; (1) memberikan penjelasan sederhana, (2) membangun keterampilan dasar, (3) menyimpulkan, (4) memberikan penjelasan lanjut, (5) mengatur strategi dan tetik. Beberapa keterampilan abad 21 dalam pembelajaran haruslah diberikan kepada peserta didik utamanya keterampilan berpikir kritis (Moh Pudali Arodani, 2025). dan untuk memenuhi akan kebutuhan keterampilan tersebut maka proses pendidikan harus menyiapkan peserta didik yang memiliki kemampuan dalam belajar dan berinovasi, keterampilan memanfaatkan teknologi, komunikasi, dan media informasi (Isnaeni, 2023).

Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar, kebutuhan ini menjadi sangat penting mengingat IPS berfungsi untuk membentuk siswa menjadi individu yang mampu memahami dan berkontribusi terhadap masyarakat secara kritis dan bertanggung jawab (Yusnaldi, 2024). Melalui pembelajaran IPS, peserta didik diharapkan mampu memahami kondisi sosial masyarakat Indonesia yang majemuk serta mengembangkan sikap toleransi dan penghargaan terhadap perbedaan. Materi bentuk keragaman budaya di Indonesia menjadi bagian penting dalam pembelajaran IPS karena berkaitan langsung dengan realitas sosial dan budaya yang dihadapi peserta didik dalam kehidupan sehari-hari (Toni Nst, 2022).

Pelajaran dapat dipahami dengan mudah jika siswa mempelajari materi pelajaran yang disediakan melalui konteks kehidupan siswa sehingga dapat lebih menyenangkan siswa tersebut (Rora Rizky wandini, 2022). Penggunaan buku bacaan sebagai sumber belajar utama kurang menarik bagi siswa sehingga sulit membuat mereka fokus dalam belajar. sumber belajar tersebut kurang efektif dalam mengembangkan kemampuan berfikir kritis siswa.. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Media pembelajaran merupakan suatu alat untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima untuk menarik perhatian minat dan motivasi siswa dalam hal guna menggapai tujuan pembelajaran yang efektif (Masganti Sitorus et al., 2021). Pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan melalui penggunaan berbagai macam model atau metode pembelajaran (Dwi Ardy Dermawan, 2024). Penentuan media yang cocok bisa membangkitkan antusias, aktif, keikutsertaan siswa dalam belajar (Ananda Rusydi, 2023), Maka dari itu agar proses belajar lebih menyenangkan, guru perlu memakai media pembelajaran yang menarik agar siswa lebih semangat, aktif, dan lebih mudah memahami materi. Jadi, pemilihan media yang tepat itu sangat penting untuk mendukung keberhasilan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal, proses pembelajaran kemampuan berpikir kritis siswa diharapkan berkembang melalui kegiatan seperti bertanya, menganalisis, dan menyimpulkan bahwasanya pembelajaran IPS masih didominasi oleh media konvensional dan metode ceramah, sehingga materi Wilayah dan Budaya Indonesia yang bersifat abstrak sulit divisualisasikan oleh siswa. Keterbatasan ini berdampak pada rendahnya kemampuan berpikir kritis, di mana siswa hanya mampu menghafal tanpa melakukan analisis mendalam. Sebagai solusi media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam berpikir kritis dalam proses belajar dan membuat siswa lebih mudah mengingat materi pembelajaran yang telah dipelajari adalah dengan

menggunakan media pembelajaran (Yumni, 2025). Salah satu cara di mana potensi siswa dapat dipupuk melalui penggunaan media digital adalah sebagai wahana yang melaluinya kemampuan penalaran kritis mereka dapat diasah (Nirwana Anas, 2023), maka dalam hal ini untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis menggunakan media *Augmented Reality Card*.

Dengan penggunaan AR Card yang memadukan konten visual interaktif dan informasi yang kontekstual, siswa diharapkan tidak hanya menghafal fakta, tetapi juga mampu menganalisis perbedaan budaya, mengevaluasi ciri khas tiap daerah, dan menarik kesimpulan berdasarkan informasi visual yang diperoleh, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21. Efektivitas media AR dalam memfasilitasi keterampilan berpikir kritis telah ditunjukkan dalam berbagai penelitian pengembangan media AR berbasis *flashcard* yang mampu secara signifikan meningkatkan aspek identifikasi masalah, pengolahan data, dan penafsiran informasi siswa SD setelah implementasi media berbasis AR dalam konteks pembelajaran interaktif (Khoirunnisa et al., 2024).

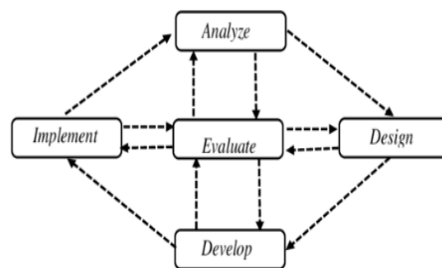
Berdasarkan pemaparan beberapa penelitian terdahulu, penggunaan teknologi *Augmented Reality (AR)* terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran. Misalnya, penelitian oleh Nusroh dkk. (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis AR mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui pengembangan media fisika berbasis AR dengan model ADDIE. Penelitian lain oleh Azrai dkk (2023) juga menemukan bahwa penggunaan media AR SINAPS memberikan peningkatan signifikan pada kemampuan berpikir kritis siswa dibandingkan media konvensional. Selain itu, penelitian Saki dkk mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi AR efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar, terutama ketika dikaitkan dengan minat belajar siswa. Sebagian besar peneliti terdahulu hanya menilai pengaruh AR terhadap hasil belajar dan berpikir kritis secara umum, belum mengkaji proses berpikir kritis secara mendalam. Selain itu, penelitian masih terbatas pada mata pelajaran tertentu dan sering dipadukan dengan model pembelajaran tertentu, sehingga efektivitas AR secara mandiri belum banyak diteliti. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang lebih luas dan mendalam dalam berbagai konteks pembelajaran terutama pada maret wilayah dan budaya Indonesia.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui secara mendalam proses pengembangan media *Augmented Reality Card* pada materi wilayah dan budaya Indonesia, mulai dari tahap perancangan hingga implementasi, menilai tingkat kevalidannya berdasarkan aspek materi, media, dan pembelajaran melalui penilaian para ahli, menguji keefektifannya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui hasil belajar yang diperoleh, serta mengetahui tingkat kepraktisan penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran IPS di kelas, sehingga media yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif dan mudah diterapkan oleh guru serta mampu membantu siswa kelas V di SDS Pahlawan Nasional dalam memahami materi secara lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* (Zamsiswaya, 2024). Penelitian dilaksanakan di SD Swasta Pahlawan Nasional dengan subjek penelitian sebanyak 33 siswa kelas V dan guru kelas V. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran *Augmented Reality Card* berbantuan aplikasi Assemblr Edu berbasis *marker-based* pada materi Wilayah dan Budaya Indonesia. Media ini dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPS. Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi awal dan diskusi dengan guru kelas untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran IPS masih didominasi metode ceramah dan buku teks, sehingga siswa mengalami kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak. Pada tahap perancangan, peneliti menyusun konsep media, desain kartu, pemilihan materi, gambar, *marker*, objek 3D, serta pertanyaan berbasis berpikir kritis. Pada tahap pengembangan, produk awal dibuat menggunakan Canva dan Assemblr Edu, kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi digunakan sebagai dasar revisi sebelum media

diterapkan dalam pembelajaran.



Gambar 1. Model Pengembangan

Pada tahap implementasi, media *Augmented Reality Card* yang telah direvisi digunakan dalam pembelajaran IPS kelas V. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil, kemudian memindai kartu menggunakan *smartphone* untuk menampilkan objek 3D yang berkaitan dengan wilayah dan budaya Indonesia, seperti Sumatera, Kalimantan, Jawa, Sulawesi, dan Papua. Siswa mengamati objek, mendiskusikan informasi, dan menjawab pertanyaan yang menuntut kemampuan berpikir kritis, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, validasi ahli, dokumentasi, serta tes kemampuan berpikir kritis berupa *pretest* dan *posttest*. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, lembar validasi ahli, angket respons siswa dan guru, dokumentasi, serta soal tes berpikir kritis. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi, serta saran ahli, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari validasi ahli, angket respons, dan hasil tes siswa. Efektivitas media dianalisis menggunakan *N-Gain Score* untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah menggunakan media *Augmented Reality Card*, kemudian dikategorikan ke dalam tingkat tinggi, sedang, atau rendah (Sugiyono, 2017).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah pembuatan alat bantu belajar berupa media *augmented reality card*. Alat ini digunakan dalam pembelajaran wilayah dan budaya Indonesia dengan tujuan membantu siswa kelas V meningkatkan kemampuan mereka dalam berpikir kritis. Proses penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima langkah, berupa analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk yang dihasilkan adalah alat edukatif yang berupa *augmented reality card* yang digunakan oleh siswa SD untuk mempelajari materi wilayah dan budaya Indonesia. Hasil dari masing-masing tahapan dalam pembuatan model ini akan dijelaskan sebagai berikut.

Tahap awal dalam penelitian ini adalah tahap analisis. Pada tahap ini dilakukan beberapa kajian, seperti analisis kebutuhan siswa dan guru, kurikulum yang digunakan, dan materi pembelajaran. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan studi dokumen, lalu dianalisis untuk mendapatkan informasi yang tepat dan relevan. Hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik masih sangat rendah. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya keterbatasan media pembelajaran. Meskipun guru sudah mencoba berbagai metode, masih ada kesulitan, terutama dalam menyampaikan materi. Kurangnya media yang interaktif membuat peserta didik kurang aktif dan kurang tertarik dalam belajar. Kendala utama di sekolah ini adalah belum tersedianya media pembelajaran yang menarik dan mudah diakses. Hasil wawancara dengan guru juga memberikan informasi tentang tujuan pembelajaran di sekolah dasar, hambatan dalam proses belajar mengajar, serta media yang biasa digunakan. Selain itu, dilakukan analisis kurikulum dan materi untuk menentukan materi IPS yang cocok dipadukan dengan teknologi Augmented Reality (AR). Beberapa materi yang bersifat abstrak akan lebih mudah dipahami jika disajikan menggunakan AR. Salah satu materi yang sesuai adalah wilayah dan budaya di Indonesia untuk kelas V.

Melalui analisis kebutuhan pengembangan bahan ajar, dapat diketahui penilaian peserta didik terhadap bahan ajar yang ada dan harapan terhadap bahan ajar pengganti atau tambahan yang akan dikembangkan (Alif, 2024). Pada tahap analisis dalam model pengembangan ADDIE, dilakukan kajian tentang kebutuhan peserta didik, masalah yang ada, serta tugas yang perlu diselesaikan (Rahmatin, 2025).. Dari proses ini diperoleh informasi mengenai profil peserta didik, kesenjangan dalam pembelajaran, kebutuhan yang harus dipenuhi, dan jenis tugas yang dapat menjadi solusi atas permasalahan tersebut.

Tahap berikutnya dalam penelitian ini adalah fase perancangan. Pada fase ini, peneliti mulai mengkonsep media pembelajaran yang akan diproduksi, salah satunya dengan membuat desain kartu untuk media AR. Tujuannya adalah agar media yang dirancang memenuhi standar yang diharapkan dan dapat menjadi pedoman untuk pengembangan berikutnya. Dengan melalui fase perancangan ini, peneliti ingin memastikan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan dapat dimanfaatkan secara optimal untuk mencapai sasaran pembelajaran, termasuk media berbasis AR yang sedang dikembangkan menampilkan objek tiga dimensi, yang dapat divisualisasikan dengan cara memindai marker melalui aplikasi berbasis *augmented reality* atau google lens.

Tahap ketiga adalah Pengembangan, yang merupakan langkah yang mengedepankan pengujian terhadap media dan alat yang telah dibuat. Pada fase ini, tiga orang ahli melakukan validasi, yakni pakar materi, pakar media, dan pakar bahasa. Proses validasi ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas isi materi, bentuk media, serta keabsahan alat yang dipakai dalam penelitian. Hasil dari validasi setiap ahli menjadi acuan untuk merevisi media dan alat yang telah dikembangkan, agar lebih sesuai dengan standar kelayakan dan tujuan pembelajaran. Proses pengembangan dalam model ADDIE meliputi tahap implementasi dari desain produk yang sudah disiapkan sebelumnya. Tabel 1 di bawah ini merupakan kerangka desain media pembelajaran yang akan dikembangkan.

**Tabel 1.** Produk Flashcard Augmented Reality

| Step 1 | Step 2 | Step 3 |
|--------|--------|--------|
|        |        |        |
|        |        |        |
|        |        |        |
|        |        |        |



Untuk menilai kelayakan AR, peneliti melakukan evaluasi terhadap para pakar dan para ahli, termasuk ahli materi, ahli media, ahli bahasa. Setelah proses penilaian, peneliti melakukan perbaikan pada media dan materi yang telah divalidasi oleh para ahli berdasarkan saran dan kritik. Berdasarkan Berdasarkan hasil penilaian, diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 2.** Penilaian Ahli Materi

| No | Aspek              | Jumlah Skor | Skor Maksimal | Presentase | Kriteria     |
|----|--------------------|-------------|---------------|------------|--------------|
| 1  | Kelayakan          | 34          | 40            | 85%        | Sangat Valid |
| 2  | Penyajian          | 17          | 20            | 85%        | Sangat Valid |
| 3  | Keterpaduan Materi | 17          | 20            | 85%        | Sangat Valid |
|    | Rata Rata          | 68          | 80            | 85%        | Sangat Valid |

Merujuk pada Tabel 2, hasil evaluasi ahli materi menunjukkan persentase 85% untuk aspek kelayakan isi dan 86% untuk aspek penyajian isi serta 85% untuk aspek keterpaduan materi. Dengan demikian, secara keseluruhan, aspek tersebut memperoleh nilai rata-rata sebesar 85% berdasarkan tabel 2 yang menunjukkan kriteria kevalidan materi tersebut dalam kategori "Sangat Valid"

**Tabel 3.** Penilaian Ahli Bahasa

| No | Aspek            | Jumlah Skor | Skor Maksimal | Presentase | Kriteria     |
|----|------------------|-------------|---------------|------------|--------------|
| 1  | Validitas Bahasa | 33          | 40            | 82,5%      | Sangat Valid |
|    | Rata Rata        | 33          | 40            | 82,5%      | Sangat Valid |

Pada Tabel 3, hasil evaluasi ahli bahasa menunjukkan persentase 82,5% untuk aspek validitas bahasa. Dengan demikian, secara keseluruhan, aspek tersebut memperoleh nilai rata-rata sebesar 82,5% berdasarkan tabel 3 yang menunjukkan kriteria kevalidan bahasa pada media tersebut dalam kategori "Sangat Valid".

**Tabel 4.** Penilaian Ahli Media

| No | Aspek                         | Jumlah Skor | Skor Maksimal | Presentase | Kriteria     |
|----|-------------------------------|-------------|---------------|------------|--------------|
| 1  | Tampilan Visual               | 24          | 25            | 96%        | Sangat Valid |
| 2  | Desain Media                  | 25          | 25            | 100%       | Sangat Valid |
| 3  | Interaktivitas dan Daya Tarik | 17          | 20            | 85%        | Sangat Valid |
| 4  | Kualitas Media                | 10          | 10            | 100%       | Sangat Valid |
|    | Rata Rata                     | 76          | 80            | 95%        | Sangat Valid |

Pada Tabel 4, hasil evaluasi ahli media menunjukkan persentase 96% untuk aspek tampilan visual, 100% untuk aspek desain media, 85% untuk aspek interaktivitas dan daya tarik, serta 100% untuk aspek kualitas media. Dengan demikian, secara keseluruhan, aspek tersebut memperoleh nilai rata-rata sebesar 95%, berdasarkan tabel 4 yang menunjukkan kriteria kevalidan pada media tersebut dalam kategori "Sangat Valid".

**Tabel 5.** Hasil Analisis Tiga Validator Kevalidan

| No | Aspek     | Presentase | Kriteria     |
|----|-----------|------------|--------------|
| 1  | Materi    | 85%        | Sangat Valid |
| 2  | Bahasa    | 82,5%      | Sangat Valid |
| 3  | Media     | 95%        | Sangat Valid |
|    | Rata Rata | 87,5%      | Sangat Valid |

Pada tabel 5 menunjukan hasil analisis dari tiga orang responden, yang menghasilkan nilai rata-rata mencapai 87,5%, sehingga menunjukkan bahwa media tersebut sangat sesuai digunakan untuk alat bantu untuk proses pembelajaran, khususnya untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik, yang diperkuat dengan tanggapan positif dari peserta didik terhadap penggunaan media, ditunjukkan melalui nilai kepraktisan rata-rata sebesar 87,5% yang termasuk dalam kategori "sangat layak", serta mencerminkan bahwa media tersebut telah diimplementasikan sesuai dengan kebutuhan siswa, dimana media yang menarik dalam pembelajaran dapat meningkatkan tingkat partisipasi siswa karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan menyenangkan (Maulidina, 2025).

Tahap Implementasi adalah saat di mana produk media pembelajaran yang telah dirancang dan dianggap sesuai berdasarkan hasil pengujian oleh ahli media dan materi serta ahli bahasa, kemudian diuji coba kepada objek penelitian dan dalam tahap implementasi ini, peneliti berfungsi sebagai pengajar. Pada tahap ini, dilakukan pretest posttest dilakukan untuk mengukur keefektifan kemampuan berpikir kritis dan literasi digital peserta didik. Data hasil pretest-posttest disajikan pada tabel dibawah ini:

**Tabel 6.** Hasil Uji N-Gain Score Data Keterampilan Berpikir Kritis

| No | Pre dan post | Post-Pretest | Skor Ideal (100)-Pre | N-Gain Score | N-Gain Score Persen |            |
|----|--------------|--------------|----------------------|--------------|---------------------|------------|
| 1  | 60           | 90           | 30                   | 40           | 0,75                | 75         |
| 2  | 55           | 90           | 35                   | 45           | 0,777777778         | 77,7777778 |
| 3  | 65           | 80           | 15                   | 35           | 0,42857143          | 42,8571429 |
| 4  | 55           | 85           | 30                   | 45           | 0,66666667          | 66,6666667 |
| 5  | 55           | 80           | 25                   | 45           | 0,55555556          | 55,5555556 |
| 6  | 70           | 100          | 30                   | 30           | 1                   | 100        |
| 7  | 70           | 100          | 30                   | 30           | 1                   | 100        |
| 8  | 65           | 100          | 35                   | 35           | 1                   | 100        |
| 9  | 65           | 100          | 35                   | 35           | 1                   | 100        |
| 10 | 55           | 90           | 35                   | 45           | 0,777777778         | 77,7777778 |
| 11 | 60           | 90           | 30                   | 40           | 0,75                | 75         |
| 12 | 70           | 90           | 20                   | 30           | 0,66666667          | 66,6666667 |
| 13 | 55           | 85           | 30                   | 45           | 0,66666667          | 66,6666667 |
| 14 | 65           | 85           | 20                   | 35           | 0,57142857          | 57,1428571 |
| 15 | 70           | 100          | 30                   | 30           | 1                   | 100        |
| 16 | 65           | 90           | 25                   | 35           | 0,71428571          | 71,4285714 |
| 17 | 70           | 100          | 30                   | 30           | 1                   | 100        |
| 18 | 50           | 90           | 40                   | 50           | 0,8                 | 80         |
| 19 | 60           | 100          | 40                   | 40           | 1                   | 100        |
| 20 | 70           | 100          | 30                   | 30           | 1                   | 100        |
| 21 | 55           | 85           | 30                   | 45           | 0,66666667          | 66,6666667 |

|      |            |         |         |         |            |            |
|------|------------|---------|---------|---------|------------|------------|
| 22   | 60         | 95      | 35      | 40      | 0,875      | 87,5       |
| 23   | 65         | 95      | 30      | 35      | 0,85714286 | 85,7142857 |
| 24   | 65         | 95      | 30      | 35      | 0,85714286 | 85,7142857 |
| 25   | 70         | 100     | 30      | 30      | 1          | 100        |
| 26   | 50         | 95      | 45      | 50      | 0,9        | 90         |
| 27   | 65         | 90      | 25      | 35      | 0,71428571 | 71,4285714 |
| 28   | 75         | 100     | 25      | 25      | 1          | 100        |
| 29   | 60         | 95      | 35      | 40      | 0,875      | 87,5       |
| 30   | 60         | 100     | 40      | 40      | 1          | 100        |
| 31   | 55         | 85      | 30      | 45      | 0,66666667 | 66,6666667 |
| 32   | 60         | 95      | 35      | 40      | 0,875      | 87,5       |
| 33   | 60         | 90      | 30      | 40      | 0,75       | 75         |
| Mean | 62,1212121 | 92,8788 | 30,7576 | 37,8788 | 0,82310005 | 82,3100048 |

Dari hasil analisis N-Gain terhadap 33 peserta didik, didapat skor rata-rata 0,8231 atau 82,31%, yang mengindikasikan pencapaian kategori tinggi. Hal ini menegaskan keberhasilan pemanfaatan media yang telah diterapkan, terbukti dengan seluruh partisipan menunjukkan kemajuan dalam capaian belajar setelah mengikuti sesi pembelajaran yang menggunakan media berbasis Augmented Reality. Terdapat pola konsistensi di mana skor post-test melebihi skor pre-test, dengan sebagian besar skor N-Gain melebihi angka 0,7. Hal ini menggaris bawahi bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan yang signifikan pada aspek keterampilan berpikir kritis mereka. Kesimpulannya, temuan ini secara meyakinkan membuktikan bahwa media pembelajaran yang berhasil diciptakan ini tidak hanya memenuhi kaidah teknis dan konten kurikulum, tetapi juga telah teruji keefektifannya dalam mengoptimalkan kemampuan berpikir kritis siswa, khususnya dalam menggali pemahaman mengenai wilayah dan budaya Indonesia.

Tahap evaluasi dalam penelitian ini melibatkan proses peninjauan akhir terhadap media pembelajaran yang telah dibuat, berdasarkan masukan dari para ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Evaluasi dalam model ADDIE berfungsi sebagai umpan balik untuk memperbaiki produk sebelum digunakan secara luas. Proses evaluasi dilakukan dengan mengevaluasi kembali media berdasarkan saran dan kritik dari ahli tersebut, sehingga hasil evaluasi menunjukkan bahwa media tersebut berada dalam kategori "Sangat Layak" untuk digunakan dalam pembelajaran. Meskipun ada beberapa masukan yang telah diperbaiki oleh peneliti, setelah pelaksanaan uji coba dengan siswa, peneliti juga menilai kepraktisan media melalui analisis kuesioner siswa sebagai validasi tambahan untuk efektivitas dan kenyamanan penggunaan media dalam pembelajaran, dengan tujuan akhir memastikan bahwa produk telah memenuhi sasaran yang ditetapkan.

**Tabel 7.** Hasil Angket Respon Siswa

| No | Aspek              | Nomor Soal | Presentase | Kriteria       |
|----|--------------------|------------|------------|----------------|
| 1  | Kesesuaian Materi  | 1,2,6      | 85,34%     | Sangat Praktis |
| 2  | Desain             | 2 dan 9    | 79,22%     | Sangat Praktis |
| 3  | Fungsional         | 4 dan 7    | 92,50%     | Sangat Praktis |
| 4  | Motivasi dan Minat | 5,8,10     | 80,25%     | Sangat Praktis |
|    | Rata Rata          |            | 84,32%     | Sangat Praktis |

Hasil angket respon siswa menunjukkan persentase 85,34% untuk aspek kesesuaian materi, 79,22% untuk aspek desain media, 92,50% untuk aspek fungsional, serta 80,25% untuk aspek kualitas media. Dengan demikian, secara keseluruhan, aspek tersebut memperoleh nilai rata-rata sebesar 84,32%, berdasarkan tabel 7 yang menunjukkan kriteria kepraktisan pada media tersebut dalam kategori "Sangat Praktis". Disisi lain angket untuk pendidik di berikan kepada satu guru yaitu guru IPS kelas V, skor presentase yang di peroleh adalah 93,33% dengan 12 pernyataan dan

5 skala yang telah diisi, maka dari itu hasil dari angket guru menunjukkan kriteria kepraktisan pada media tersebut dalam kategori “Sangat Praktis”.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa Augmented Reality Card pada materi tentang wilayah dan budaya Indonesia yang dikembangkan mengikuti model ADDIE. Media ini telah dinyatakan sangat valid oleh para ahli materi, bahasa, dan media, serta praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaannya mampu membuat proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan membantu siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak dengan lebih mudah. Selain itu, Augmented Reality Card terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V, yang terlihat dari peningkatan hasil pretest ke posttest dalam kategori yang tinggi. Oleh karena itu, media ini pantas digunakan sebagai alternatif pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar untuk mendukung peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah, guru kelas V, siswa kelas V, serta seluruh pihak di SD Swasta Pahlawan Nasional yang telah memberikan izin, dukungan, dan partisipasi selama proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality Card*. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media yang telah memberikan penilaian, masukan, serta saran perbaikan sehingga media yang dikembangkan menjadi lebih valid, praktis, dan layak digunakan dalam pembelajaran IPS. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan media pembelajaran inovatif di sekolah dasar, khususnya dalam membantu siswa memahami materi wilayah dan budaya Indonesia serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alif, Q. (2024). Analisis kebutuhan peserta didik sebagai acuan pengembangan bahan ajar mata pelajaran desain pemodelan dan informasi bangunan di SMKN 6 Kota Bekasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.12464>
- Ananda, R., & D. S. (2023). Pengembangan media pembelajaran *board game* matematika ular tangga untuk siswa tunarungu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2340>
- Andina, H., & F. U. (2025). Pengembangan model pembelajaran SAVI berbasis budaya Melayu Langkat untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air dan kepedulian sosial siswa. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.2.2025.6257>
- Aufah, Y., & S. (2025). Pengaruh media kartu *truth or dare* untuk meningkatkan berpikir kritis siswa pada pembelajaran PKN kelas IV SD IT Haudhin Ilma. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(3), 177–187. <https://doi.org/10.61722/jipm.v3i3.902>
- Azrai, E. P. (2023). AR Sinaps: Augmented reality learning media to enhance critical thinking ability. *International Journal of Education*. <https://doi.org/10.17509/ije.v16i2.50329>
- Dermawan, D. A., & R. A. (2024). Pembelajaran matematika melalui media game Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *ALACRITY: Journal of Education*. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i2.363>
- Hannatunnusrah, M. A. (2022). Developing physics learning media based on augmented reality to improve students' critical thinking skills. *Physics Education Research Journal*. <https://doi.org/10.21580/perj.2022.4.1.10912>
- Isnaeni, C. (2023). Transformasi pendidikan abad 21 dalam merealisasikan sumber daya manusia unggul menuju Indonesia Emas 2045. *Jurnal Basicedu*. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5030>

- Kholili, I., Dewantoro, A., Surur, N., & Hapsari, N. T. (2024). The 21st-century skills scales: Many facet Rasch measurements. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 13(3), 1424–1433. <https://doi.org/10.11591/ijere.v13i3.2665>
- Khoirunnisa, S., Fatih, M., & Wafa, K. (2024). Pengembangan media flashcard berbasis augmented reality materi tata surya siswa kelas V SDN Sumberdiren 01 Garum. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1812. <https://doi.org/10.35931/am.v8i4.4072>
- Nurkamalia, L., & R. N. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Autograph Math terhadap kemampuan visualisasi geometri. *RELEVAN: Jurnal Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.58432/relevan.v5i6>
- Sitorus, M., S., A., & R. (2021). Pengembangan media pembelajaran matematika dengan menggunakan Canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *RELEVAN: Jurnal Pendidikan Matematika*. <https://ejournal.yana.or.id/index.php/relevan/article/view/78>
- Maulidina. (2025). Strategi guru melalui penggunaan media pembelajaran kreatif dalam meningkatkan partisipasi siswa kelas 4 SDN Bangselok 1. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*. <https://doi.org/10.61722/jmia.v2i2.4287>
- Arodani, M. P., & F. M. (2025). Pendidikan sekolah dasar 2024: Menyiapkan generasi emas dengan keterampilan abad 21. *Jurnal Ilmiah Research Student*. <https://doi.org/10.61722/jirs.v2i1.3633>
- Anas, N., & D. R. (2023). Pengembangan media digital berbasis flipbook untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v>
- Rahmatin, V. S. (2025). Pengembangan media pembelajaran augmented reality untuk meningkatkan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*. <https://doi.org/10.20961/jkc.v13i3.102455>
- Wandini, R. R. (2022). Upaya meningkatkan berpikir kritis dan mengefektifkan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran matematika. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian kepada Masyarakat*. <https://doi.org/10.56832/edu.v2i1.167>
- Usodo, B. S. (2025). Effectiveness of augmented reality application on critical thinking skills of elementary school students based on learning interest. *JURNAL JPSD: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.26555/jpsd.v12i1.a30760>
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. [https://digilib.stekom.ac.id/assets/dokumen/ebook/feb\\_35efe6a47227d6031a75569c2f3f39d44fe2db43\\_1652079047.pdf](https://digilib.stekom.ac.id/assets/dokumen/ebook/feb_35efe6a47227d6031a75569c2f3f39d44fe2db43_1652079047.pdf)
- Nst, T., & P. E. (2022). Upaya menerapkan nilai-nilai toleransi budaya pada siswa kelas VIII MTsN 1 Medan. *IKAMAS: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. <https://repository.uinsu.ac.id/id/eprint/17396>
- Yusnaldi, E., & D. A. (2024). Pengaruh media video animasi terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik terhadap mata pelajaran IPS sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, 13(001), 961–972. <https://doi.org/10.58230/27454312.1372>
- Zamsiswaya, S. S. (2024). Pengembangan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). *Jurnal Pendidikan Tambusai*. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/22709>