

## **PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA MELALUI MODEL PROBLEM BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V SD BERBANTUAN MEDIA AUGMENTED REALITY**

Ilana Anggita Uliyanti\*, Sekar Dwi Ardianti, Fina Fakhriyah  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Indonesia  
*\*Corresponding author email: [anggita85@gmail.com](mailto:anggita85@gmail.com)*

### **Article History**

**Received: 19 July 2024**

**Revised: 10 August 2024**

**Published: 19 August 2024**

### **ABSTRACT**

*This research aims to describe the application of the Problem Based Learning model using Augmented Reality media to improve critical thinking skills, student activities and teachers' teaching skills in science learning. This classroom action research was carried out in 2 cycles in class V of SD 1 Kaliwungu Kudus with research subjects totaling 26 students. Data collection techniques use observation, interviews, documentation, tests. Data analysis techniques are descriptive qualitative and descriptive quantitative. The results of this research were that teachers' teaching skills improved in cycle I, obtaining a score of 54.16 with sufficient qualifications and increased in cycle II with a score of 81.94 with good qualifications. Student activity increased in the first cycle, the attitude aspect was obtained with a score of 55.39, sufficient qualifications and in the second cycle, the score was 78.48 with good qualifications. Student activities in the skills aspect of cycle I obtained a score of 57.70, sufficient qualifications, then increased in cycle II by obtaining a score of 77.49, good qualifications. The results of the students' critical thinking ability test in cycle I obtained classical completeness of 46% and increased in cycle II with classical completeness reaching 80%. It can be concluded that the application of the Problem Based Learning learning model in science and science learning assisted by Augmented Reality media can improve teacher teaching skills, student learning activities, and critical thinking abilities of class V students at SD 1 Kaliwungu Kudus.*

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

*Copyright © 2024, The Author(s).*

**How to cite:** Uliyanti, I. A., Ardianti, S. D. & Fakhriyah, F. (2024). PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA MELALUI MODEL PROBLEM BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V SD BERBANTUAN MEDIA AUGMENTED REALITY. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1468–1478. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3201>



## LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan suatu proses dimana peserta didik dapat belajar secara aktif untuk mewujudkan potensi terpendam yang dimilikinya (Saputri *et al.*, 2023). Pembaruan kurikulum mengubah sistem pendidikan di Indonesia, mulanya pendidikan di Indonesia menggunakan Kurikulum 2013. Namun, kurikulum yang telah ada dipandang belum cukup untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Oleh karena itu, pemerintah mencoba kembali mengembangkan kurikulum baru dengan nama Kurikulum Merdeka. Dimana pembelajaran yang mulanya berpusat pada guru (*Teacher Centered Learning*) kini berpusat kepada siswa (*Student Centered Learning*). Pada kurikulum merdeka ini menekankan siswa untuk berpikir secara kritis (*Critical Thinking*) dan logis.

Fisher, (2013) menyatakan berpikir kritis merupakan pemikiran yang masuk akal dan reflektif yang berfokus untuk memutuskan apa yang mesti dipercaya atau dilakukan. Sedangkan menurut Ennis (dalam Hidayati, 2016) mendefinisikan bahwa berpikir kritis merupakan suatu proses yang bertujuan untuk membuat keputusan yang masuk akal mengenai apa yang kita percayai dan apa yang kita kerjakan. Berpikir akan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan siswa dengan mencari informasi sebanyak-banyaknya untuk dianalisis, mensintesis, dan mengevaluasi pengetahuan tersebut sehingga dapat membuat generalisasi (Lina rosidah *et al.*, 2020). Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis merupakan kegiatan berpikir secara mendalam terhadap pemecahan suatu masalah dan menganalisis masalah tersebut yang dapat diperoleh dari mencari dan mengkonsep informasi yang bertujuan

untuk membuat keputusan yang masuk akal/logis.

Pengetahuan mengenai metode-metode serta penalaran yang logis suatu keterampilan untuk menerapkan dan menjelaskan metode-metode tersebut. Tetapi pada kondisi sebenarnya kemampuan berpikir kritis siswa di Indonesia masih tergolong rendah, hal ini dibuktikan berdasarkan *Programme for International Student Assesment* (PISA) bahwa kemampuan berpikir kritis siswa di Indonesia terlihat masih rendah. Pada penelitian ini peneliti menggunakan indikator berpikir kritis untuk mengetahui sejauh mana kemampuan berpikir kritis siswa.

Menurut Fisher (dalam Nuraini, 2017) menambahkan ada beberapa indikator berpikir kritis 1) identifikasi elemen-elemen dalam kasus (alasan dan kesimpulan), 2) identifikasi dan evaluasi asumsi, 3) klarifikasi dan interpretasi pernyataan dan gagasan, 4) penilaian kredibilitas, 5) evaluasi argumen, 6) analisis, 7) evaluasi dan membuat keputusan, 8) menarik inferensi-inferensi, dan 9) menghasilkan argument. Sedangkan Menurut Ennis (dalam Dhamayanti & Endahwuri, 2022) menyatakan bahwa dalam berpikir kritis memiliki 6 indikator yang dikenal sebagai **FRISCO** (*Fokus, Reason, Inference, Situation, Clarity, Overview*). Berdasarkan pendapat diatas peneliti menggunakan indikator berpikir kritis **FRISCO**. Indikator berpikir kritis diperlukan untuk menjadi acuan dalam menilai kemampuan berpikir kritis siswa.

Salah satu model pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa yaitu Model Pembelajaran *Problem Based Learning*. Model *Problem Based Learning*

merupakan model pembelajaran berbasis masalah dimana siswa dilibatkan secara aktif dalam pemecahan masalah (Mungzilina *et al.*, 2018). Menurut Torp dan Sage (dalam Yuyun Dwi Haryanti, 2017) model *Problem Based Learning* sebagai model pembelajaran yang difokuskan untuk menjabatani siswa agar memperoleh pengalaman belajar dalam mengorganisasikan, meneliti, dan memecahkan masalah-masalah kehidupan yang kompleks. Sejalan dengan (Indiyanti *et al.*, 2023) *Problem Based Learning* dapat diterapkan sebagai upaya untuk mengembangkan kemampuan menganalisis, mencipta dan mengevaluasi sehingga mampu memecahkan masalah. Pembelajaran berbasis masalah menekankan masalah kehidupannya yang bermakna bagi siswa dan peran guru dalam menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan, dan memfasilitasi penyelidikan (Fakhriyah *et al.*, 2020).

Selain menerapkan model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran juga diperlukan pada proses pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran. Menurut (Ibrahim *et al.*, 2023) media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa. Sedangkan menurut (Ardianti *et al.*, 2023) media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi agar pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan minat peserta didik untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru (Isatunada *et al.*, 2023). Selain mempersingkat waktu, penggunaan media dapat membantu guru

menyampaikan hal-hal yang baru atau asing bagi siswa sehingga dapat memberikan gambaran yang nyata dan pembelajaran dapat berjalan secara maksimal. Oleh karena itu peneliti pada penelitian ini menggunakan *Augmented Reality* yang digunakan sebagai media untuk menunjang proses pembelajaran.

*Augmented Reality* merupakan suatu teknologi baru dengan menggabungkan antara dunia maya dan dunia nyata. (Zulfiani *et al.*, 2017) mengungkapkan bahwa penggunaan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran mampu membantu siswa untuk memahami konsep dan teori, menstimulasi siswa untuk berpikir secara konseptual dan lebih nyata, meningkatkan gambaran nyata serta menciptakan suasana belajar yang teraktif dan antraktif serta lebih menyenangkan. *Augmented reality* memperbolehkan penggunanya untuk melihat objek maya 2 dimensi atau 3 dimensi yang di proyeksikan dalam dunia nyata. Sejalan dengan (Fakhriyah *et al.*, 2022) *Augmented Reality* didefinisikan sebagai teknologi yang dapat menggabungkan objek maya dua dimensi maupun tiga dimensi ke dalam lingkungan yang nyata kemudian diproyeksikan secara nyata. Tujuan utama dari *Augmented Reality* adalah untuk menciptakan lingkungan baru dengan menggabungkan interaktivitas lingkungan nyata dan virtual secara *real time* sehingga pengguna merasa bahwa lingkungan yang diciptakan adalah nyata (Isatunada *et al.*, 2023).

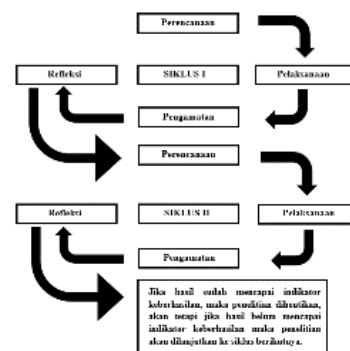
Berdasarkan hasil tes prasiklus yang dilakukan di awal dari 26 siswa yang diuji pada kemampuan berpikir kritis siswa yang tuntas sesuai dengan KKTP SD1 Kaliwungu yaitu 65 hanya 24% dengan rata-rata nilai 70 sedangkan siswa yang belum memenuhi KKTP sebesar 76%

dengan nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 45. Selain itu, di dukung hasil wawancara dengan guru kelas V SD 1 Kaliwungu mengatakan bahwa siswa cenderung pasif pada saat pembelajaran khususnya IPAS. Mata pelajaran IPAS dinilai kurang menarik dan membosankan hal itu karena di dalam materi IPAS banyak istilah-istilah yang menurut mereka asing dan kurangnya media yang menunjang pembelajaran IPAS, sehingga siswa sulit untuk mengangan-angan materi yang dijelaskan oleh guru. Hasil wawancara dengan siswa juga menunjukkan bahwa siswa kurang memperhatikan guru saat pembelajaran, masih banyak siswa mengobrol dengan temannya karena guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga siswa merasa bosan dan mengantuk. Selain itu, banyak siswa yang masih belum bisa membuat kesimpulan dan jawaban yang logis. Saat diberikan soal cerita, siswa cenderung malas membaca soal dan mengerjakan soal dengan asal-asalan.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu (1) Mendeskripsikan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa melalui model *Problem Based Learning* berbantuan media *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPAS kelas V SD 1 Kaliwungu, (2) Mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar siswa melalui model *Problem Based Learning* berbantuan media *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPAS kelas V SD 1 Kaliwungu, (3) Mendeskripsikan peningkatan keterampilan mengajar guru melalui model *Problem Based Learning* berbantuan media *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPAS kelas V SD 1 Kaliwungu.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SD 1 Kaliwungu, Kecamatan Kaliwungu, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah. Jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas dengan tahapan 2 siklus masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan dan tiap pertemuan terdiri dari (perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi).



Gambar 1. Model PTK Kemmis dan McTaggart

(Sumber: Arikunto dalam Sinulingga, 2020)

Penelitian ini yang dilaksanakan pada bulan Oktober 2023 dimulai dengan tahapan observasi dan wawancara sampai dengan bulan Mei 2024 dengan pelaksanaan tindakan dengan subjek penelitian ini adalah guru kelas V serta siswa kelas V SD 1 Kaliwungu berjumlah 26 siswa yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 12 siswi perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik tes dan teknik non tes. Teknik tes berupa soal uraian *essay* kemampuan berpikir kritis berjumlah 6 soal yang dibagikan tiap akhir siklus. Teknik non tes berupa wawancara, dokumentasi yang diambil sebelum dan sesudah pelaksanaan tindakan, serta observasi pada keterampilan mengajar guru dan aktivitas belajar siswa. Teknik analisis data yang digunakan teknik analisis kualitatif deskriptif dan teknik kuantitatif deskriptif. Teknik analisis data

kualitatif digunakan untuk menganalisis hasil observasi pada aktivitas belajar siswa dan keterampilan mengajar guru dengan kualifikasi penilaian sebagai berikut.

Tabel 1. Kualifikasi Penilaian Aktivitas Siswa

Nilai	Kualifikasi	Predikat
85<X≤ 100	Sangat Baik	A
65<X≤ 85	Baik	B
45<X≤ 65	Cukup	C
X< 45	Rendah	D

Selanjutnya penilaian tersebut dihitung menggunakan rumus :

$$Skor = \frac{Jml\ skor\ diperoleh}{Skor\ max} \times 100$$

Tabel 2. Kualifikasi Penilaian Keterampilan Mengajar Guru

Skor	Nilai	Kualifikasi	Predikat
27<X≤36	85<X≤ 100	Sangat Baik	A
18<X≤27	65<X≤ 85	Baik	B
9<X≤18	45<X≤ 65	Cukup	C
X<9	X< 45	Rendah	D

Selanjutnya penilaian tersebut dihitung menggunakan rumus :

$$Skor = \frac{Jml\ skor\ diperoleh}{Skor\ max} \times 100$$

Sedangkan teknik analisis data kuantitatif berupa hasil tes kemampuan berpikir kritis aspek kognitif yang dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dengan rumus sebagai berikut.

### Menentukan Nilai Individual Berpikir Kritis

$$Nilai = \frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimum} \times 100$$

Tabel 3. KKTP SD 1 Kaliwungu

KKTP	Kualifikasi
> 65	Tuntas
< 65	Tidak Tuntas

Sumber: Data Primer Peneliti (2024)

### Menentukan Nilai Rata-Rata

$$X = \frac{\Sigma X}{\Sigma N}$$

Ket:

X : Nilai rata-rata

ΣX : Jumlah nilai yang diperoleh

ΣN : Jumlah semua siswa

Peneliti juga menentukan ketuntasan berpikir kritis secara klasikal dengan rumus sebagai berikut.

### Menentukan Ketuntasan Berpikir Kritis Secara Klasikal

$$P = \frac{Jumlah\ siswa\ tuntas}{Jumlah\ seluruh\ siswa} \times 100\%$$

Ketuntasan kemampuan berpikir kritis siswa secara klasikal dikatakan berhasil apabila siswa mendapat nilai sesuai dengan KKTP SD 1 Kaliwungu yaitu 65 dengan tingkat ketuntasan mencapai ≥ 65%.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini meliputi (1) Peningkatan keterampilan mengajar guru pada pembelajaran IPAS melalui model *Problem Based Learning* berbantuan media *Augmented Reality*, (2) Peningkatan aktivitas belajar siswa aspek sikap dan keterampilan pada pembelajaran IPAS melalui model *Problem Based Learning* berbantuan media *Augmented Reality*, (3) Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPAS melalui model *Problem Based Learning* berbantuan media *Augmented Reality*.

**1. Peningkatan keterampilan mengajar guru pada pembelajaran IPAS melalui model *Problem Based Learning* berbantuan media *Augmented Reality***

Tabel 4. Rekapitulasi Keterampilan Guru

Ket	Siklus I		Siklus II	
	Per I	Per II	Per I	Per II
Skor	18	21	28	31
Nilai rata-rata	50	58,33	77,77	86,11
Kualifikasi	Cukup	Cukup	Baik	Sangat Baik

(Sumber: Data Primer Peneliti, 2024)

Tabel 4 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan skor dan nilai rata-rata dari siklus I ke siklus II. Jika nilai siklus I diakumulasikan maka akan memperoleh nilai rata-rata 54,16 kualifikasi cukup. Pada siklus I, guru belum sepenuhnya mampu menguasai kondisi kelas pada saat pembelajaran sehingga masih ditemui siswa yang mengobrol dan masih bermain dengan teman sebangkunya saat sedang pembelajaran. Sejalan dengan (Rahmawati *et al.*, 2023) seorang guru harus memiliki kemampuan dalam menyampaikan materi pelajaran, menguasai materi pelajaran dan memilih metode yang tepat untuk pembelajaran

Terjadi peningkatan pada siklus II dengan memperoleh nilai rata-rata 81,94 kualifikasi baik. Pada siklus II guru sudah mulai menguasai kelas serta dapat mengkondisikan siswa pada saat kegiatan pembelajaran hal tersebut dibuktikan dengan siswa mengikuti pembelajaran secara tertib dan kondisi kelas yang kondusif. Hal tersebut sependapat dengan (Jundi & Yasin, 2020) bahwa pengelolaan kelas yaitu dengan menertibkan siswa dan memelihara kondisi kelas agar nyaman sehingga pembelajaran menjadi lancar dan kondusif.

**2. Peningkatan aktivitas belajar siswa aspek sikap dan keterampilan pada pembelajaran IPAS melalui model *Problem Based Learning* berbantuan media *Augmented Reality*.**

**Aktivitas Siswa Aspek Sikap**

Indikator aktivitas belajar siswa aspek sikap yang diamati meliputi (1) *Visual Activities*, (2) *Oral Activities*, (3) *Listening Activities*, dan (4) *Emotional Activities*.

Tabel 5. Rekapitulasi Aktivitas Aspek Sikap

Ket	Siklus I		Siklus II	
	Per I	Per II	Per I	Per II
Skor	394	520	589	717
Nilai	47,72	63,07	70,79	86,17
Kualifikasi	Cukup	Cukup	Baik	Sangat Baik

Sumber: Data Primer Peneliti (2024)

Dapat dilihat pada tabel 5 bahwa siklus I memperoleh nilai rata-rata 55,39 dengan kualifikasi cukup. Pada siklus I ini, siswa kurang mendengarkan penjelasan dari guru serta kurangnya minat siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. (Sari *et al.*, 2017) bahwa *Emotional Activities* diperlukan untuk menumbuhkan minat atau kesukaan siswa terhadap sesuatu yang disukai.

Terjadi peningkatan skor dan nilai pada siklus II diperoleh nilai yaitu 78,48 kualifikasi baik. Pada siklus II ini siswa sudah terbiasa mendengarkan (*Listening Activities*) penjelasan materi dari guru, mulai fokus memperhatikan guru dalam menyampaikan materi dan mendemonstrasikan media *Augmented Reality (Visual Activities)* *Visual Activities* biasanya meliputi, melihat, mengamati, mendemonstrasi orang lain yang sedang melakukan kegiatan (Sari *et al.*, 2017). Selain itu, siswa juga mulai terbiasa bertanya terkait materi maupun cara penggunaan media *Augmented Reality*

karena keinginan tahun mengenai media (*Emotional Activities*) dan menjawab pertanyaan pancingan yang diberikan oleh guru (*Oral Activities*). Sejalan dengan (Sari et al., 2017) bahwa kegiatan lisan/*Oral Activities* yaitu siswa dapat memberikan pendapat, saran, masukan, mengajukan pertanyaan, serta menanggapi pertanyaan dari guru.

**Aktivitas Siswa Aspek Keterampilan**

Indikator aktivitas belajar siswa aspek keterampilan meliputi 1) *Writing Activities*, 2) *Mental Activities*, dan 3) *Motor Activities*.

Tabel 6. Rekapitulasi Aktivitas Aspek Keterampilan

Ket	Siklus I		Siklus II	
	Per I	Per II	Per I	Per II
Skor	291	321	370	435
Nilai rata-rata	53,30	62,11	71,34	83,65
Kualifikasi	Cukup	Cukup	Baik	Baik

Sumber: Data Primer Peneliti (2024)

Tabel 6 menunjukkan nilai rata-rata pada siklus I yaitu 57,70 kualifikasi cukup. Pada siklus I siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* karena guru kelas jarang menerapkan model pembelajaran bervariasi jadi siswa kurang aktif saat kegiatan presentasi. Kurangnya penunjang media pada saat proses pembelajaran membuat siswa kesulitan dalam menggunakan media *Augmented Reality*. Sejalan dengan (Fakhriyah et al, 2016) penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar akan menimbulkan motivasi dan membantu mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Pada siklus II terjadi peningkatan skor dan nilai, siklus II diperoleh nilai rata-rata sebesar 77,49 kualifikasi baik. Pada siklus II ini, siswa mulai terbiasa model

pembelajaran *Problem Based Learning* karena siswa mulai aktif bertanya dan mencatat materi (*Writing Activities*) yang disampaikan oleh guru. (Sari et al., 2017) kegiatan menulis yaitu siswa yang mencatat materi yang disampaikan. Selain itu, siswa juga sudah mulai terbiasa dan turut aktif dalam menggunakan media *Augmented Reality (Motor Activities)* pada saat proses diskusi bersama dengan kelompoknya untuk memecahkan permasalahan yang telah disampaikan oleh guru. Sejalan dengan (Tandi et al., 2020) *Motor Activities* merupakan aktivitas pengukuran yang melatih siswa untuk menggunakan alat ukur serta mengukur dan menakar suatu obyek.

**3. Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPAS melalui model *Problem Based Learning* berbantuan media *Augmented Reality***

Hasil peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7. Ketuntasan Tes Berpikir Kritis

	Hasil Penelitian	Kualifikasi	Persentase
Siklus I	12 siswa	Tuntas	46%
	14 siswa	Tidak Tuntas	54%
Siklus II	21 siswa	Tuntas	80%
	5 siswa	Tidak Tuntas	20%

Sumber: Data Primer Peneliti (2024)

Tabel 7 menunjukkan bahwa pada siklus I jumlah siswa yang tuntas dan memperoleh nilai >65 sesuai dengan KKTP sebanyak 12 siswa dengan ketuntasan 46% dan dengan nilai rata-rata 75,75 sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 14 anak dengan ketuntasan 54% dengan nilai

rata-rata 44,85. Lalu pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan, dengan jumlah siswa yang tuntas yaitu 21 ketuntasan klasikal mencapai 80% dengan nilai rata-rata yaitu 79,19 serta siswa yang tidak tuntas berjumlah 5 siswa dengan ketuntasan 20% dengan nilai rata-rata 39,2. Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Aini *et al.*, (2020) membuktikan bahwa dengan menerapkan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Peningkatan terjadi pada siklus II dibuktikan dengan beberapa hal yaitu: 1) guru menyampaikan materi dengan bahasa yang lebih sederhana dan jelas sehingga siswa bisa memberikan jawaban yang logis (*Focus*), 2) siswa mampu memberikan jawaban disertai dengan alasan serta kesimpulan (*Reason*) dari dampak negatif akibat adanya penambangan secara berlebihan. *Reason* mengacu untuk memberikan alasan serta membuat keputusan maupun kesimpulan (Fridanianti *et al.*, 2018) , 3) siswa mampu memperkirakan jawaban dan menyimpulkan cara yang tepat untuk melestarikan sumber daya alam sesuai dengan permasalahan pada soal (*inference*), 4) siswa mampu menjelaskan secara sederhana dan mengaitkannya pada kebiasaan sehari-hari siswa (*situation*), 5) siswa mampu memberikan penjelasan mengenai bagaimana cara pemanfaatan tanaman sebagai sumber daya alam (*Clarity*), 6) siswa mulai memeriksa (*overview*) jawaban secara menyeluruh dibuktikan dengan guru memberikan soal yang berbeda dan meminta siswa untuk memberikan jawaban yang benar dan sesuai dengan permasalahan pada soal. Sejalan dengan pendapat (Handayani *et al.*, 2021) bahwa

*Overview* mengacu pada kemampuan siswa dalam meneliti atau mengecek kembali.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Mareti & Hadiyanti, (2021) menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian juga dilakukan oleh (Isatunada *et al.*, 2023) dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Augmented Reality* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Augmented Reality* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai pada siklus I dan siklus II.

## KESIMPULAN

Simpulan dalam penelitian ini yaitu: 1) terjadi peningkatan kemampuan berpikir kritis dengan memperoleh nilai rata-rata evaluasi siklus I 56 dengan ketuntasan 46% dan meningkat pada siklus II dengan nilai rata-rata evaluasi kemampuan berpikir kritis sebesar 71,5 dengan ketuntasan mencapai 80%, 2) peningkatan terjadi pada aktivitas belajar siswa aspek sikap siklus I memperoleh nilai rata-rata 55,39 kualifikasi cukup dan meningkat pada siklus II dengan nilai rata-rata 78,48 dengan kualifikasi baik. Peningkatan juga terjadi pada aktivitas belajar siswa aspek keterampilan siklus I memperoleh nilai rata-rata 55,70 kualifikasi cukup dan meningkat pada siklus II dengan memperoleh nilai rata-rata sebesar 77,49 dengan kualifikasi baik, 3) terjadi peningkatan pada keterampilan mengajar guru pada siklus I memperoleh nilai rata-



rata 54,16 dengan kualifikasi cukup dan meningkat pada siklus II dengan memperoleh nilai rata-rata sebesar 81,94 kualifikasi baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N., Surya, Y. F., & Pebriana, P. H. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning (Pbl) Pada Siswa Kelas Iv Mi Al-Falah. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(2), 179–182. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i1.1246>
- Amalia, S. R., Fakhriyah, F., & Ardianti, S. D. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Kotak Kehidupan Pada Tema 6 Cita-Citaku. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 7–13. <https://doi.org/10.24176/wasis.v1i1.4513>
- Ardianti, S. D., Sari, I. N., & Khamdun, K. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media PSA (Panggung Siklus Air) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 302–310. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i2.539>
- Dhamayanti, N. W., & Endahwuri, D. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Menyelesaikan Soal pada Materi Lingkaran Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(3), 1–259.
- Fakhriyah, F., Wanabuliandari, S., & Ardianti, S. D. (2016). Pendampingan Pemanfaatan Sampah Plastik dan Kertas Untuk Media Pembelajaran Inovatif Bagi Guru di SDN 5 Bae Kudus. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*. <https://doi.org/https://doi.org/10.30653/002.201611.8>
- Fisher, A. (2013). *Berpikir Kritis : Sebuah Pengantar*. In *Berpikir Kritis : Sebuah Pengantar* (Cet. 3). Erlangga.
- Fridanianti, A., Purwati, H., Hery Murtianto, Y., Kunci, K., Kritis, B., & Kognitif, G. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Menyelesaikan Soal Aljabar Kelas VII SMP Negeri 2 Pangkah Ditinjau dari Gaya Kognitif Reflektif dan Kognitif Impulsif. 9(1), 11–20.
- Handayani, B. S., Purnomo, D., & Ariyanto, L. (2021). Analisis Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Ditinjau Dari Gaya Kognitif. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(6), 520–526. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v3i6.8085>
- Hidayati, R. (2016). Layanan Penguasaan Konten Dengan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 2(1), 29–36. <https://doi.org/10.24176/jkg.v2i1.553>
- Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanah, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 102–108. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>

- Indiyanti, C. E., & Ardianti, S. D., Masfuah, S. (2023). Implementasi Model Problem Based Learning Berbasis Edutainment Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sd. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08 Nomor 0(September).
- Isatunada, A., Indriyani, S., & Dewi, N. R. (2023). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Augmented Reality. *Seminar Nasional IPA XIII*, 649–659. <https://proceeding.unnes.ac.id/>
- Jundi, M., & Yasin, Z. (2020). Penilaian Sejawat dalam Pembelajaran Keterampilan Dasar Mengajar bagi Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab pada Mata Kuliah Pembelajaran Mikro. *Maharat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2(2), 51–70. <https://doi.org/10.18196/mht.2217>
- Lina rosidah, L. rosidah, Savitri Wanabuliandari, & Sekar Dwi Ardianti. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran SAVI Berbantuan Media KAPINDO Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Pada Tema 6 Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 50–64. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i1.14412>
- Mareti, J. W., & Hadiyanti, A. H. D. (2021). Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA Siswa. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 4(1), 31–41. <https://doi.org/10.31949/jee.v4i1.3047>
- Mungzilina, A. K., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Tanggung Jawab Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Sd. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 184–195. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v2i2.209>
- Nuraini, N. (2017). Profil keterampilan berpikir kritis mahasiswa calon guru biologi sebagai upaya mempersiapkan generasi abad 21. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 1(2), 89–96. <https://jurnal.um-palembang.ac.id/dikbio/article/view/676>
- Putri Ica Apriliani, Fina Fakhriyah, S. D. A. (2022). *Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Augmented Reality Dalam Tema 9 Menjelajahi Ruang Angkasa Di Sd Negeri 3 Jambu*. 8.
- Rahmawati, R. B., Ardianti, S. D., & Rondli, W. S. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Mind Mapping Berbantuan Media Manipulatif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 560–566. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4713>
- Saputri, W. D., Rachayuni, & Widiyatmoko, A. (2023). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa melalui Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Quizizz pada Materi Gerak dan Gaya di Kelas VII C SMP Negeri 21 Semarang. *Seminar Nasional IPA XIII*, 749–757.
- Sari, L. W., Cawang, C., & Kurniawan, R. A. (2017). Aktivitas Belajar Siswa

- Pada Materi Struktur Atom Kelas X Mia Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Pontianak. *AR-RAZI Jurnal Ilmiah*, 5(1).  
<https://doi.org/10.29406/arz.v5i1.652>
- Sinulingga, L. Y. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Informasi Dari Teks Eksplanasi Dengan Pemberian Tugas Yang Disertai Dengan Penghargaan Dikelas Viii.5 Smp Negeri 11 Binjai. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 1(3), 217.  
<https://doi.org/10.30596/jppp.v1i3.5430>
- Tandi, Y., Gugulea, S., & Anom, I. D. K. (2020). *Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA Siswa Melalui Penerapan Model Jigsaw*. 9(2), 41–46.  
<https://indochembull.com/index.php/oxxygenius/index>
- Yuyun Dwi Haryanti, F. B. (2017). Model Problem Based Learning Membangun. *Cakrawala Pendas*, 3(2), 57–63.
- Zulfiani, Susanti, B. H., & Qumillaila. (2017). Pengembangan Augmented Reality Versi Android Developing Android Augmented Reality As a Learning Media of. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 36(1), 57–69.