

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ASSEMBLR EDU
BERBASIS AUGMENTED REALITY TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR
KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN KELAS IV
UPT SDN 060874 MEDAN PERJUANGAN**

SKRIPSI

*Diajukan guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)*

Oleh:

RIRI MAYUNI
NPM: 2202090202



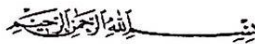
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2026**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, Tanggal 18 April 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Riri Mayuni
NPM : 2202090202
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Assemblr Edu* Berbasis *Augmented Reality* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV UPT SDN 060874 Medan Perjuangan

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (**A**) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Syamsuwarnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.
2. Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.
3. Dr. Irfan Dahnia, M.Pd.

1.

2.

3.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Panitia Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Riri Mayuni
NPM : 2202090202
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Assemblr Edu* Berbasis *Augmented Reality* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV UPT SDN 060874 Medan Perjuangan

Medan, April 2026

Disetujui oleh:

Pembimbing

Dr. Irfan Dahmial, M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsyurnita, M.Pd.

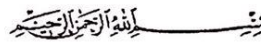
Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: fkip@umstu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Riri Mayuni
NPM : 2202090202
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Assemblr Edu* Berbasis *Augmented Reality* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV UPT SDN 060874 Medan Perjuangan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
20/02/2026	Review tujuan penelitian pada Bab I	
02/03/2026	Mempertegas kajian teori pada Bab II	
09/03/2026	Menambahkan penelitian relevan di Bab II sebagai visa oralsia	
16/03/2026	Crosscheck model penelitian	
30/03/2026	Analisis data pada Bab IV	
02/04/2026	Crosscheck hasil data penelitian pada Bab IV	
04/04/2026	Memperbaiki kesimpulan pada Bab V untuk menjawab tujuan penelitian	
08/04/2026	Acc Sibang Meja Hijau	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

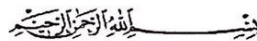
Medan, April 2026
Dosen Pembimbing

Dr. Irfan Dahnil, M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: fkip@umstu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Riri Mayuni
NPM : 2202090202
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Assemblr Edu* Berbasis *Augmented Reality* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV UPT SDN 060874 Medan Perjuangan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Assemblr Edu* Berbasis *Augmented Reality* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV UPT SDN 060874 Medan Perjuangan**” adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Medan, April 2026
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,


RIRI MAYUNI
NPM. 2202090202

ABSTRAK

Riri Mayuni, NPM 2202090202 “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Assemblr Edu* Berbasis *Augmented Reality* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV UPT SDN 060874 Medan Perjuangan”. Skripsi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV UPT SDN 060874 Medan Perjuangan. Pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media yang kurang variatif sehingga siswa kurang aktif dan mudah merasa bosan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang interaktif seperti *Assemblr Edu* berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Assemblr Edu* berbasis *augmented reality* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV UPT SDN 060874 Medan Perjuangan, mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *Assemblr Edu* berbasis *augmented reality*, dan mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa sesudah menggunakan media pembelajaran *Assemblr Edu* berbasis *augmented reality*. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group design*. Sampel penelitian terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen penelitian menggunakan tes kemampuan berpikir kritis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran *Assemblr Edu* berbasis *augmented reality* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, dibuktikan dengan nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen sebesar 80,43 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 55,23, kemampuan berpikir kritis siswa sebelum menggunakan media masih tergolong rendah, terlihat dari hasil *pre-test* siswa yang belum mencapai KKM secara optimal, dan kemampuan berpikir kritis siswa sesudah menggunakan media mengalami peningkatan, ditunjukkan dengan meningkatnya hasil *post-test* serta keaktifan siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Assemblr Edu* berbasis *augmented reality* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, kemampuan berpikir kritis siswa sebelum menggunakan media masih rendah, dan kemampuan berpikir kritis siswa sesudah menggunakan media mengalami peningkatan sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik.

Kata Kunci: Media *Assemblr Edu* berbasis *Augmented Reality*, Kemampuan Berpikir Kritis, Mata Pelajaran PKn

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya serta anugerah yang tiada terkira, shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan Rasulullah SAW yang telah mengajarkan suri tauladan, dan yang telah membawa seseorang dari jaman jahiliyah ke jaman modern seperti yang dirasakan sekarang dengan kemudahannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV UPT SDN 060874 Medan Perjuangan”**. Skripsi ini disusun untuk melengkapi salah satu syarat dalam menyelesaikan kelulusan studi pada Program Sarjana (SI) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyunita, M.Pd.**, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma, Nst. S.S., M.Hum.**, selaku Wakil Dekan

Bidang Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, M.Hum.**, selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.**, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak **Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahnial, M.Pd.**, selaku Dosen Pembimbing yang telah membantu memberikan saran dan masukan yang bermanfaat, serta dorongan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
8. Bapak dan Ibu Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan ilmunya kepada penulis, semoga Bapak dan Ibu dosen selalu dalam rahmat dan lindungan Allah SWT.
9. Ibu **Salminawati Nasution, S.Pd.**, selaku Kepala Sekolah UPT SD Negeri 060874 Medan yang telah memberikan kesempatan bagi peneliti untuk melaksanakan penelitian.
10. Ibu **Julia Rahmadani, S.Pd.**, selaku Guru Wali Kelas A IV UPT SD

Negeri 060874 Medan yang telah memberikan kesempatan bagi peneliti untuk melaksanakan penelitian.

11. Ibu **Mun Yati Tambunan, S.S**, selaku Guru Wali Kelas B IV UPT SD Negeri 060874 Medan yang telah memberikan kesempatan bagi peneliti untuk melaksanakan penelitian

12. Kepada Almarhumah Ibu tercinta, **Mayurni**, yang semasa hidupnya telah memberikan kasih sayang, doa, dan pengorbanan yang tak ternilai serta menjadi sumber kekuatan dan semangat bagi penulis.

13. Kepada ayah tercinta, **Rosdi**, yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan pengorbanan tanpa henti. Terima kasih atas kerja keras, kesabaran, serta nasihat yang selalu menjadi penguat langkah penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

14. Kepada kakak tercinta, **Rika Febriani, Gita Rosni, dan Devi Rosdini**, serta abang tersayang **Roji Ramadhan**, yang selalu memberikan motivasi, perhatian, dan dukungan moral selama proses penyusunan skripsi ini.

15. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada teman-teman, **Amirah, Sindi, Nabila, dan Desfira** yang telah membantu, menemani, serta memberikan semangat dan kebersamaan selama masa perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap semoga uraian dalam skripsi ini akan menambah ilmu pengetahuan, semoga skripsi ini dapat berguna dan memberi manfaat bagi para pembaca dan dunia pendidikan. Akhir kata penulis

mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebuatkan satu persatu, semoga Allah membalas kebaikan kalian semua.

Aamiin. Wassalam'mualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Medan, April 2026

Penulis,
Riri Mayuni

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Kerangka Teoretis	9
2.1.1. Media Pembelajaran.....	9
2.1.2 <i>Assemblr Edu</i>	13
2.1.3 <i>Augmented Reality</i>	20
2.1.4 Kemampuan Berpikir Kritis.....	26
2.1.5 Pendidikan Kewarganegraan.....	29
2.1.6 Teori Pembelajaran	32
2.2 Penelitian Relevan.....	34
2.3 Kerangka Konseptual	37
2.4 Hipotesis Penelitian.....	40
BAB III METODE PENELITIAN	41
3.1 Pendekatan Penelitian	41
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	42
3.3 Populasi dan Sampel	43
3.3.1 Populasi.....	43
3.3.2 Sampel	44

3.4 Variabel dan Definisi Operasional.....	44
3.4.1 Variabel	44
3.4.2 Definisi operasional	45
3.5 Instrumen Penelitian	46
3.6 Teknik Analisis Data	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	55
4.1.1 Uji Prasyarat Data	56
4.1.2 Uji Prasyarat Analisis	61
4.2 Uji Hipotesis	63
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian	64
4.3.1 Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran <i>Assemblr Edu</i> Berbasis <i>Augmented Reality</i>	64
4.3.2 Kemampuan Berpikir Siswa Sebelum Menggunakan Media	66
4.3.3 Kemampuan Berpikir Siswa Sesudah Menggunakan Media	67
4.4 Keterbatasan Penelitian	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	70
5.1 Kesimpulan	70
5.2 Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA.....	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual	39
---------------------------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Kemampuan Berpikir Kritis	28
Tabel 2.2 Penelitian Relevan.....	35
 Tabel 3. 1 Desain <i>Non Equivalent Control Group Design</i>	42
Tabel 3. 2 Rencana Waktu Penelitian	43
Tabel 3. 3 Jumlah Populasi Siswa Kelas IV UPT SDN 060874.....	43
Tabel 3. 4 Sampel Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 060874	44
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Tes Instrumen Kemampuan Berpikir Kritis	47
Tabel 3. 6 Skala Kemampuan Berpikir Kritis.....	49
 Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas.....	56
Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas	57
Tabel 4.3 Hasil Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen	58
Tabel 4.4 Hasil Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol	58
Tabel 4.5 Hasil Nilai <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen.....	59
Tabel 4.6 Hasil Nilai <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol.....	60
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Data <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	61
Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas.....	62
Tabel 4.9 Hasil Uji Hipotesis	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar Kelas Eksperimen	79
Lampiran 2 Modul Ajar Kelas Kontrol.....	87
Lampiran 3 Lembar Wawancara Guru Wali Kelas.....	94
Lampiran 4 Soal Tes Kemampuan Berpikir Kritis	96
Lampiran 5 Lembar Kunci Jawaban Tes	98
Lampiran 6 Rekapitulasi Kevalidan Soal di Kelas V.....	101
Lampiran 7 Hasil Uji Validitas di Kelas V	102
Lampiran 8 Rekapitulasi Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol.....	103
Lampiran 9 Rekapitulasi Nilai <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	104
Lampiran 10 Rekapitulasi Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen	105
Lampiran 11 Rekapitulasi Nilai <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen.....	106
Lampiran 12 Hasil Uji Reliabilitas	107
Lampiran 13 Hasil Uji Normalitas	107
Lampiran 14 Hasil Uji Homogenitas	107
Lampiran 15 Hasil Uji Hipotesis.....	108
Lampiran 16 Nilai Tertinggi <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol	109
Lampiran 17 Nilai Terendah <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol.....	111
Lampiran 18 Nilai Tertinggi <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol.....	113
Lampiran 19 Nilai Terendah <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	115
Lampiran 20 Nilai Tertinggi <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen	117
Lampiran 21 Nilai Terendah <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen	119
Lampiran 22 Nilai Tertinggi <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen.....	121
Lampiran 23 Nilai Terendah <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen.....	123
Lampiran 24 Media <i>Assemblr Edu</i> Berbasis <i>Augmented Reality</i>	125
Lampiran 25 Dokumentasi	126
Lampiran 26 K1	128
Lampiran 27 K2	129
Lampiran 28 K3	130
Lampiran 29 Berita Acara Bimbingan Proposal	131
Lampiran 30 Lembar Pengesahan Proposal.....	132
Lampiran 31 Permohonan Perubahan Judul Skripsi	133
Lampiran 32 Berita Acara Seminar Proposal.....	134
Lampiran 33 Berita Acara Seminar Proposal.....	135
Lampiran 34 Berita Acara Seminar Proposal.....	136
Lampiran 35 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal	137
Lampiran 36 Lembar Pernyataan Tidak Plagiat.....	138
Lampiran 37 Lembar Permohonan Riset	139
Lampiran 38 Lembar Permohonan Izin Riset	140
Lampiran 39 Surat Balasan Izin Riset	141
Lampiran 40 Hasil Turnitin.....	142
Lampiran 41 Daftar Riwayat Hidup.....	143

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang sangat strategis dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, berkarakter, dan mampu bersaing di era global. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mampu mengembangkan sikap, nilai, dan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Kurikulum nasional menekankan pentingnya pengembangan kemampuan berpikir kritis sebagai bekal menghadapi tantangan abad ke-21. Sekolah dasar sebagai jenjang pendidikan awal menjadi fondasi utama dalam menanamkan kemampuan tersebut. Proses pembelajaran yang efektif diharapkan mampu mendorong siswa untuk aktif, kreatif, dan reflektif. Guru memiliki peran penting dalam merancang pembelajaran yang bermakna dan kontekstual. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, tetapi pada siswa sebagai subjek belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu mendukung tercapainya tujuan pendidikan secara optimal.

Sejalan dengan harapan tersebut, mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memiliki peran penting dalam membentuk warga negara yang cerdas, kritis, dan berkarakter. PKn tidak hanya menekankan pada penguasaan konsep, tetapi juga pada kemampuan menganalisis permasalahan sosial dan mengambil keputusan yang tepat. Pembelajaran PKn di sekolah dasar seharusnya mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis sejak dini. Namun, kenyataannya pembelajaran sering dianggap membosankan karena dominan

bersifat teoritis. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif dan cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Padahal, PKN sangat dekat kehidupan sehari-hari siswa. Oleh sebab itu, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif agar tujuan pembelajaran PKN dapat tercapai secara maksimal. Pemanfaatan teknologi menjadi salah satu alternative yang relevan dengan perkembangan zaman (Dahnial et al., 2023).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian oleh Sartika et al., (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Media visual dan interaktif terbukti mampu membantu siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Selain itu, pembelajaran berbasis teknologi memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Penelitian lain oleh Indriyani et al., (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media digital mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Siswa menjadi lebih tertarik dan fokus selama proses belajar berlangsung. Hal ini berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, media pembelajaran memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran.

Penelitian yang berkaitan dengan kemampuan berpikir kritis juga menunjukkan hasil yang signifikan. Susanti & Hernawati, (2022) menjelaskan bahwa berpikir kritis dapat dikembangkan melalui pembelajaran yang menuntut siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan informasi. Pembelajaran yang hanya bersifat hafalan tidak mampu mengembangkan

kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian oleh Hidayah et al., (2021) menegaskan bahwa kemampuan berpikir kritis perlu dilatih secara berkelanjutan melalui aktivitas pembelajaran yang menantang. Media pembelajaran interaktif mampu memberikan stimulus yang mendorong siswa berpikir lebih mendalam. Dengan bantuan media, siswa dapat mengeksplorasi materi secara mandiri. Hal ini memungkinkan siswa untuk membangun pemahaman berdasarkan pengalaman belajar. Oleh karena itu, integrasi media pembelajaran sangat diperlukan dalam pembelajaran PKn.

Selanjutnya, penelitian mengenai penggunaan *assemblr edu* dalam pembelajaran menunjukkan dampak yang positif. Menurut Dwita et al., (2025) *assemblr edu* berbasis *augmented reality* mampu meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. *Assemblr edu* berbasis *augmented reality* menyajikan objek virtual yang dapat berinteraksi dengan dunia nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik. Penelitian oleh Mustaqim, (2020) juga menyatakan bahwa *augmented reality* efektif digunakan pada jenjang sekolah dasar. Siswa menjadi lebih antusias dan mudah memahami materi pembelajaran. *Assemblr edu* berbasis *augmented reality* dapat membantu memvisualisasikan konsep yang sulit dipahami secara konvensional. Selain itu, *assemblr edu* berbasis *augmented reality* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui eksplorasi dan pengamatan. Dengan demikian, *assemblr edu* berbasis *augmented reality* menjadi salah satu media pembelajaran inovatif yang relevan digunakan di sekolah dasar.

Pada hasil observasi awal yang dilakukan pada 24 Desember 2025 di UPT SDN 060874 Medan Perjuangan, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran PKn kelas IV. Pertama, proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga siswa kurang aktif. Kedua, penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada buku teks dan gambar statis. Ketiga, siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat konseptual. Keempat, kemampuan berpikir kritis siswa masih tergolong rendah, terlihat dari minimnya kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat. Kelima, siswa kurang antusias dan cepat merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran PKn belum berjalan secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan dalam proses pembelajaran.

Permasalahan tersebut diperkuat melalui wawancara ringan yang dilakukan peneliti dengan guru wali kelas IV UPT SDN 060874 Medan Perjuangan. Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh informasi bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi PKn yang menuntut pemahaman konsep dan penalaran. Selain itu, dalam pembelajaran PKn masih digunakan buku paket sebagai sumber belajar utama dengan metode ceramah. Keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapat pada saat pembelajaran masih terbatas. Media pembelajaran yang digunakan belum banyak memanfaatkan teknologi. Pada pembelajaran PKn, media berbasis *augmented reality* belum pernah digunakan. Informasi tersebut menggambarkan kondisi pembelajaran PKn yang sedang berlangsung di kelas IV. Oleh karena itu, diperlukan alternatif media

pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran PKn dan pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, solusi yang dapat ditawarkan adalah penggunaan media pembelajaran *assemblr edu* berbasis *augmented reality*. Media ini diharapkan mampu menciptakan pembelajaran PKn yang lebih menarik dan bermakna. Penggunaan *assemblr edu* berbasis *augmented reality* memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman visual dan eksploratif. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga menganalisis dan mengevaluasi materi pembelajaran. Media *assemblr edu* juga mudah digunakan dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Penerapan media ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *assemblr edu* berbasis *augmented reality* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Pembelajaran PKn di kelas IV masih menggunakan metode konvensional sehingga siswa kurang aktif.
2. Media pembelajaran digital, khususnya berbasis *augmented reality*, belum dimanfaatkan secara optimal.
3. Materi PKn yang bersifat abstrak sulit dipahami oleh siswa tanpa bantuan media visual.
4. Kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran PKn masih rendah.

5. Penggunaan media *assemblr edu* berbasis *augmented reality* belum diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

1.3 Batasan Masalah

Berbagai faktor dapat memengaruhi pemahaman siswa dalam proses pembelajaran di kelas, baik dari metode pembelajaran, media pembelajaran, maupun karakteristik siswa. Berdasarkan identifikasi masalah di atas untuk memastikan pembahasan masalah tetap terfokus dan tidak meluas, maka ruang lingkup masalah perlu dibatasi. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan untuk melihat “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Assemblr Edu* Berbasis *Augmented Reality* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas IV UPT SDN 060874 Medan Perjuangan”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *assemblr edu* berbasis *augmented reality* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV UPT SDN 060874 Medan Perjuangan?
2. Bagaimana kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV UPT SDN 060874 Medan Perjuangan sebelum menggunakan media *assemblr edu* berbasis *augmented reality*?
3. Bagaimana kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV UPT SDN 060874 Medan Perjuangan sesudah menggunakan media *assemblr edu* berbasis *augmented reality*?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menguji apakah terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *assemblr edu* berbasis *augmented reality* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV UPT SDN 060874 Medan Perjuangan.
2. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV UPT SDN 060874 Medan Perjuangan sebelum menggunakan media *assemblr edu* berbasis *augmented reality*.
3. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV UPT SDN 060874 Medan Perjuangan sesudah menggunakan media *assemblr edu* berbasis *augmented reality*.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian ilmu pendidikan, khususnya terkait pemanfaatan media pembelajaran berbasis *augmented reality* dalam proses pembelajaran PKn. Hasil penelitian ini dapat memperkaya teori pembelajaran yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi ilmiah bagi penelitian selanjutnya yang membahas penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran PKn. Temuan penelitian juga

diharapkan mampu memperkuat konsep bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran berpengaruh terhadap kualitas proses dan hasil belajar siswa.

2. Secara Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain:

1. Bagi siswa, diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui pembelajaran PKn yang lebih interaktif, menarik, dan kontekstual dengan menggunakan media *assemblr edu* berbasis *augmented reality*.
2. Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi alternatif referensi bagi guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran inovatif yang mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran PKn.
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
4. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan atau acuan bagi peneliti lain yang ingin mengkaji penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* atau variabel lain yang relevan dalam konteks pendidikan dasar.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoretis

2.1.1. Media Pembelajaran

2.1.1.1 Hakikat Media Pembelajaran

Sastafiana et al., (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sekaligus merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa agar proses belajar terjadi secara optimal. Sedangkan, Kandia et al., (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran dipandang sebagai elemen strategis yang berperan dalam mengoptimalkan hasil belajar peserta didik, artinya pilihan media yang tepat dapat memperbesar efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Menurut kedua perspektif tersebut, fungsi media tidak sekedar menyampaikan materi saja, tetapi juga mengaktifkan keterlibatan siswa secara kognitif, afektif, dan sosial dalam pembelajaran.

Dalam kerangka pendidikan modern, media pembelajaran menjadi semakin penting terutama ketika dikombinasikan dengan teknologi; misalnya dalam pembelajaran berbasis daring atau pembelajaran yang menggunakan media digital. Menrisal, (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran digital memungkinkan penyampaian pengetahuan secara fleksibel tanpa keterikatan ruang dan waktu, sehingga memfasilitasi akses pendidikan yang lebih luas. Selain itu, media pembelajaran dapat menghadirkan pengalaman konkret bagi siswa,

membantu mereka memahami konsep abstrak, serta meningkatkan minat dan motivasi belajar (Aeni, 2024). Dengan ini, media pembelajaran bukan hanya alat bantu melainkan elemen kunci dalam merancang proses belajar-mengajar yang adaptif, menarik, dan relevan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran sarana yang berfungsi menyampaikan pesan dan materi pembelajaran dari guru kepada peserta didik secara lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami. Media tidak hanya berbentuk alat fisik, tetapi juga dapat berupa pengalaman belajar, lingkungan, maupun teknologi digital yang mampu merangsang aktivitas berpikir, minat, serta keterlibatan siswa. Penggunaan media yang tepat mampu mempermudah pemahaman konsep abstrak, meningkatkan motivasi belajar, serta mengoptimalkan kualitas proses belajar mengajar. Dengan demikian, media pembelajaran menjadi komponen penting dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

2.1.1.2 Tujuan Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki tujuan yang penting dalam proses pembelajaran. Titin et al., (2023) menyebutkan bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu memiliki empat tujuan utama, yaitu memudahkan pelaksanaan pembelajaran di kelas, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, menjaga relevansi materi dengan tujuan belajar, serta membantu peserta didik tetap fokus selama kegiatan belajar berlangsung. Selain itu, media pembelajaran juga bertujuan memfasilitasi variasi metode penyampaian materi agar dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Sejalan dengan itu,

Rahayuningsih et al., (2022) mengemukakan bahwa tujuan penggunaan media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Agar proses belajar mengajar yang sedang berlangsung dapat berjalan dengan tepat guna dan berdaya guna.
2. Untuk mempermudah bagi guru/pendidik dalam menyampaikan informasi materi kepada anak didik.
3. Untuk mempermudah bagi anak didik dalam menyerap atau menerima serta memahami materi yang telah disampaikan oleh guru/pendidik.
4. Untuk dapat mendorong keinginan anak didik untuk mengetahui lebih banyak dan mendalam tentang materi atau pesan yang disampaikan oleh guru/pendidik.
5. Untuk menghindarkan salah pengertian atau salah paham antara anak didik yang satu dengan yang lain terhadap materi atau pesan yang disampaikan oleh guru/pendidik.

2.1.1.3 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Astuti et al., (2024) media pembelajaran memiliki beberapa fungsi utama, di antaranya adalah menciptakan situasi belajar yang lebih efektif, berperan sebagai bagian integral dalam sistem pembelajaran, mempercepat proses belajar mengajar, serta membantu peserta didik dalam memahami materi yang diberikan. Media pembelajaran juga berfungsi meningkatkan mutu pendidikan karena mampu membuat proses pembelajaran lebih terarah, terkelola, dan berlangsung sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Selain itu, media membantu siswa menerima informasi secara lebih jelas melalui tampilan visual

dan interaksi yang menarik. Sejalan dengan pendapat tersebut, Gawise et al., (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, di antaranya:

1. Fungsi edukatif, media pembelajaran sebagai alat komunikasi mengandung sifat mendidik yang berpengaruh pada perkembangan peserta didik.
2. Fungsi sosial, media pembelajaran dapat memberikan informasi dan pengalaman kehidupan sosial kepada peserta didik.
3. Fungsi ekonomis, media pembelajaran memiliki nilai ekonomis yang sangat efektif dalam penerapannya dalam proses pembelajaran.
4. Fungsi politis, media pembelajaran berfungsi membangun material maupun spiritual peserta didik.
5. Fungsi seni dan budaya, media pembelajaran memberikan informasi kepada peserta didik tentang perkembangan bidang seni dan budaya.

2.1.1.4 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memberikan banyak manfaat baik bagi pendidik maupun peserta didik terutama bagi kelancaran dalam mencapai tujuan dari pembelajaran (Rakhman et al., 2023). Melalui media pembelajaran pendidik dan peserta didik sama-sama memperoleh keuntungan yaitu memudahkan penyampaian dan penerimaan pesan melalui media pembelajaran. Bagi pendidik, media membantu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, menjadikan materi abstrak lebih konkret, dan meningkatkan efektivitas penyampaian. Sementara itu, bagi peserta didik, media mampu membangkitkan motivasi, merangsang pola

pikir, dan memperjelas konsep yang sulit dipahami. Sejalan dengan itu, Simamora, (2021) menjelaskan bahwa manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar yaitu:

1. Menjadikan proses belajar menjadi lebih menarik bagi peserta didik sehingga menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.
2. Menjadikan bahan untuk pembelajaran lebih bermakna sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan memudahkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran.
3. Memungkinkan implementasi metode pembelajaran yang variatif sehingga peserta didik tidak jenuh dan pendidik tetap energik.
4. Mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan tetapi aktif melakukan kegiatan seperti mendemonstrasikan, mengamati, mempraktekkan dan lain sebagainya.

2.1.2 Assemblr Edu

2.1.2.1 Hakikat *Assemblr Edu*

Assemblr edu merupakan teknologi yang mampu mewujudkan objek virtual 3D dalam bentuk dunia nyata, menyediakan pembelajaran kolaboratif, dan meningkatkan keterampilan di antara peserta didik dan pendidik (Fauzi & Saputro, 2025). Selanjutnya Nabilla et al., (2025) menyatakan bahwa *assemblr edu* merupakan media belajar 3D yang menggabungkan antara gambar, audio dan teks dengan berbasis teknologi *augmented reality*. Maksud dari *augmented reality* tersebut adalah seolah-olah siswa dapat merasakan dan mengamati secara langsung objek yang ditampilkan melalui media pembelajaran. Dengan demikian,

penggunaan *assemblr edu* dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih konkret dan kontekstual.

Menurut Lestari et al., (2023) *assemblr edu* adalah aplikasi yang memungkinkan penggunaanya untuk membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif, kolaboratif serta menyenangkan karena berbasis 3D dan *augmented reality*. Melalui pemanfaatan aplikasi ini, kegiatan pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik dan mempermudah interaksi antara guru dan siswa. *Assemblr edu* juga dapat diakses menggunakan smartphone dan dapat digunakan secara gratis ataupun berbayar. *Assemblr edu* menyediakan tampilan aplikasi yang menarik untuk dilihat secara visual dan kemudahan dalam mengakses fitur-fiturnya, sehingga hal tersebut dapat mempermudah siswa dan guru dalam penggunaannya. Selain itu, fleksibilitas aplikasi ini memudahkan penyesuaian media pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa *assemblr edu* merupakan media pembelajaran berbasis teknologi *augmented reality* yang menghadirkan objek virtual 3D secara nyata, mengintegrasikan unsur visual, audio, dan teks, serta dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Penggunaan *assemblr edu* mampu membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan kontekstual, mempermudah interaksi antara guru dan siswa, serta mudah diakses melalui perangkat smartphone dengan tampilan dan fitur yang ramah pengguna.

2.1.2.2 Cara Kerja *Assemblr Edu*

Assemblr edu adalah platform yang dirancang untuk membantu pendidik dan siswa membuat pengalaman pembelajaran berbasis *augmented reality* (AR) dan *realitas virtual* (VR). Berikut adalah langkah-langkah umum cara kerja *assemblr edu*:

1. Pendaftaran dan Login: mulai dengan membuat akun atau masuk menggunakan akun yang sudah ada.
2. Pilih Proyek: setelah masuk, pengguna dapat memilih proyek yang ingin mereka kerjakan atau membuat proyek baru.
3. Desain Ruang 3D: *assemblr edu* memungkinkan pengguna untuk membuat ruang virtual 3D menggunakan berbagai elemen seperti objek 3D, gambar, teks, suara, dan video.
4. Integrasi dengan Konten Tambahan: pengguna dapat mengintegrasikan konten tambahan seperti gambar, video, dan audio ke dalam proyek mereka.
5. Penyesuaian dan Pengaturan: platform ini umumnya alat-alat untuk menyesuaikan dan mengatur elemen-elemen di dalam proyek agar sesuai dengan kebutuhan pengguna.
6. Ekspor dan Berbagi: setelah proyek selesai, pengguna dapat mengexport ke format yang sesuai, seperti QR code atau tautan web, sehingga dapat dibagikan dengan siswa atau audiens lainnya.

7. Akses melalui Perangkat AR/VR: proyek yang dibuat dapat diakses melalui perangkat AR/VR, seperti headset VR atau perangkat mobile dengan dukungan AR.
8. Pembelajaran berbasis *Reality Augmented* dan *Realitas Virtual*: siswa dapat mengakses proyek dan belajar melalui pengalaman belajar *augmented reality* dan *realitas virtual*.
9. Evaluasi dan Pembelajaran Interaktif: guru dapat menggunakan platform untuk mengevaluasi kemajuan siswa dan memberikan pengalaman pembelajaran interaktif.
10. Komunitas dan Kolaborasi: *assemblr edu* juga dapat memberikan fitur berkolaborasi dan berbagi proyek dengan komunitas guru dan siswa lainnya (Rizki, 2023).

2.1.2.3 Fungsi Assemblr Edu

Assemblr edu memiliki beberapa fungsi utama yang ditujukan untuk mendukung pengguna dalam membuat, mengelola, dan menggunakan pengalaman pembelajaran berbasis *augmented reality*. Berikut adalah beberapa fungsi utama *assemblr edu*:

1. Memungkinkan pengguna untuk membuat ruang virtual 3D yang dapat diakses melalui perangkat AR.
2. Mendukung integrasi berbagai jenis konten multimedia, termasuk gambar, video, dan audio.
3. Membantu guru menciptakan pengalaman pembelajaran berbasis AR.

4. Guru dapat menggunakan platform ini untuk memantau kemajuan siswa, mengukur tingkat pemahaman, dan memberikan umpan balik berdasarkan interaksi siswa dengan proyek AR.
5. Memfasilitasi kolaborasi antara pengguna dimana guru dan siswa dapat berbagi proyek mereka, bekerja sama, dan memberikan umpan balik satu sama lain (Rizki, 2023).

2.1.2.4 Manfaat *Assemblr Edu*

Beberapa manfaat penggunaan aplikasi *assemblr edu* dalam dunia pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu:

1. *Assemblr edu* berbasis animasi 3D, visual serta gambar dapat dikatakan sebagai media paling bagus guna memicu ketertarikan dan juga rasa penasaran siswa.
2. *Assemblr edu* mudah dimengerti dan melalui konsep abstrak serta rumit akan terasa lebih tervisualisasi dengan mempresentasikannya di dalam kelas.
3. *Assemblr edu* dapat memiliki materi tak terbatas dengan menyediakan konten pendidikan secara tidak berbayar/gratis seperti diagram, model hingga simulasi, dan dapat ditemukannya berbagai materi yang diperlukan oleh siswa dari pelajaran.
4. *Assemblr edu* dapat meningkatkan kreativitas tanpa batas agar terciptanya aktivitas belajar yang menarik serta belajar menjadi lebih bersemangat (Rizki, 2023).

2.1.2.5 Langkah-langkah Penggunaan Media *Assemblr Edu* berbasis AR

Adapun langkah-langkah untuk penggunaan media *assemblr edu* berbasis *augmented reality* yaitu sebagai berikut:

1. Guru mempersiapkan media *assemblr edu* berbasis *augmented reality* yang telah dirancang sebelumnya, termasuk materi dan soal kuis yang terintegrasi dalam aplikasi.
2. Guru memastikan kelengkapan media dan alat pendukung, seperti laptop atau perangkat yang terhubung ke proyektor, handphone sebagai pemindai AR, kartu kode QR, serta lembar aturan permainan kuis.
3. Guru menyampaikan materi dan tujuan penggunaan media pembelajaran *assemblr edu* berbasis *augmented reality*, khususnya untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa melalui aktivitas kuis.
4. Guru menjelaskan aturan permainan kuis, kemudian siswa dibagi menjadi empat kelompok. Setiap kelompok bermain secara bergantian dengan cara mencabut nomor soal yang telah disediakan oleh guru.
5. Pada tahap ini, kuis dioperasikan oleh guru, sedangkan siswa menjawab secara lisan sesuai arahan.
6. Guru menampilkan soal kuis melalui media *assemblr edu* berbasis *augmented reality* sesuai nomor yang diambil oleh kelompok. Soal ditampilkan dalam bentuk objek visual, dan teks yang muncul melalui tampilan *augmented reality*.
7. Setiap kelompok diberi waktu untuk berdiskusi sebelum menjawab pertanyaan kuis. Perwakilan kelompok menyampaikan jawaban secara

lisan, sedangkan kelompok lain diperbolehkan memberikan tanggapan atau koreksi.

8. Guru memberikan umpan balik dan penilaian terhadap jawaban siswa, serta menjelaskan jawaban yang benar untuk memperkuat pemahaman konsep makna sila-sila Pancasila.
9. Permainan kuis dilanjutkan hingga seluruh nomor soal selesai, dan guru mencatat skor atau hasil jawaban setiap kelompok sebagai data pendukung pembelajaran.
10. Guru bersama siswa melakukan refleksi singkat terhadap kegiatan kuis, kemudian mengaitkan kembali hasil kuis dengan tujuan pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis yang dilatihkan.

2.1.2.6 Kelebihan dan Kekurangan *Assemblr Edu*

Bere et al., (2025) mengungkapkan kelebihan dan kekurangan dari *assemblr edu* ini sendiri yaitu: 1) Mampu mengkontruksi *output* yang berbasis visual dalam bentuk 3D, hal ini dapat menarik perrhatian dan menambah rasa ingin tahu bagi siswa. 2) Membantu dalam penyampaian konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih nyata sehingga memudahkan siswa. 3) Telah tersedia konten-konten siap pakai yang dapat digunakan oleh guru. Konten ini terdapat dalam beberapa bentuk seperti model, diagram, bahkan simulasi. 4) Guru dapat mengkrasikan konten yang diinginkan, selain konsep siap pakai, *Assemblr edu* ini juga memungkinkan penggunaannya untuk mengkontraksi dari awal sesuai dengan yang diinginkan. 5) Menjadikan pembelajaran lebih bermakna melalui fitur *scan to see* yang mendukung interaksi dua arah.

Adapun kekurangan dari *assemblr edu* antara lain yaitu: 1) Tidak semua fitur yang tersedia pada aplikasi ini bersifat gratis sehingga beberapa fitur mengharuskan penggunaannya untuk berlangganan dengan pilihan paket yang beragam. 2) Kondisi tersebut dapat menjadi kendala bagi sekolah atau guru yang memiliki keterbatasan sarana dan anggaran dalam mengakses fitur secara optimal. 3) Keterbatasan fitur gratis dapat memengaruhi variasi media pembelajaran yang digunakan. Meskipun demikian, pemanfaatan fitur yang tersedia tetap mampu mendukung pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan karena berbasis 3D dan *augmented reality* serta mempermudah interaksi dengan siswa.

2.1.3 Augmented Reality

2.1.3.1 Hakikat Augmented Reality

Menurut Rachim et al., (2024) *augmented reality* adalah teknologi yang menggabungkan objek virtual dua dimensi atau tiga dimensi dengan dunia nyata secara bersamaan, sehingga pengguna dapat melihat dunia nyata sekaligus proyeksi objek virtual secara *real-time*. Sedangkan Sari et al., (2025) menyatakan *augmented reality* merupakan teknologi yang menggabungkan objek digital ke dalam dunia nyata secara *real-time*, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang imersif dan interaktif. Melalui integrasi dunia fisik dan digital tersebut, *augmented reality* memungkinkan siswa memahami konsep yang sulit melalui visualisasi yang lebih konkret. Teknologi ini juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik karena siswa dapat mengeksplorasi materi secara langsung.

Selanjutnya, Agustina et al., (2023) menjelaskan bahwa *augmented reality* merupakan aplikasi yang menghubungkan dunia nyata dan dunia maya dalam bentuk dua atau tiga dimensi, serta memproyeksikannya langsung ke lingkungan nyata. Dalam konteks pembelajaran, penerapan teknologi ini terbukti dapat mempermudah tugas guru dalam menyampaikan materi, mempercepat waktu pembelajaran, dan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Hal ini diperkuat oleh Rachmawati et al., (2020) yang menemukan bahwa penerapan *augmented reality* dalam pembelajaran mampu membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks dan abstrak dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan.

Dalam konteks pendidikan nilai dan karakter, *augmented reality* dapat dijadikan inovasi pembelajaran yang menampilkan visualisasi interaktif tentang makna dan penerapan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Melalui perangkat seperti smartphone atau tablet, siswa dapat melihat representasi digital dari lambang-lambang Pancasila, memahami makna simboliknya, dan mengaitkannya dengan perilaku nyata di lingkungan sosial mereka. Pendekatan ini menjadikan konsep yang semula abstrak menjadi lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa (Wahyudin & Hasnawati, 2023). Hal ini juga membantu guru menyajikan materi secara lebih kreatif dan menstimulasi minat belajar siswa terhadap pelajaran PKn.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa *augmented reality* adalah teknologi pembelajaran yang menggabungkan dunia nyata dan virtual secara interaktif, memungkinkan siswa

berinteraksi langsung dengan objek digital. Dalam pembelajaran makna sila-sila Pancasila, *augmented reality* berfungsi menampilkan simulasi nilai-nilai Pancasila secara konkret sehingga siswa terdorong untuk berpikir kritis, menganalisis, dan merefleksikan makna setiap sila secara mendalam. Teknologi ini juga membantu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kontekstual bagi siswa. Selain itu, penggunaan *augmented reality* memungkinkan guru menyajikan materi abstrak menjadi lebih mudah dipahami melalui visualisasi yang nyata dan mendalam.

2.1.3.2 Tujuan *Augmented Reality*

Augmented reality bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menghadirkan pengalaman yang imersif, interaktif, dan menarik (Resnawati et al., 2025). Melalui media ini, konsep yang abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami sehingga siswa lebih terlibat dalam pembelajaran. Dengan motivasi yang meningkat, siswa lebih aktif berpartisipasi dan mampu mempertahankan perhatian lebih lama. Media *augmented reality* juga fleksibel digunakan baik dalam pembelajaran tatap muka maupun daring, sehingga guru dapat menyampaikan materi secara lebih kreatif. Selain itu, media *augmented reality* berperan dalam memperkuat pemahaman konsep serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa (Mustaqim, 2020).

2.1.3.3 Fungsi *Augmented Reality*

Augmented reality sebagai media pembelajaran berfungsi memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Menurut Mustaqim, (2020) *augmented reality* mampu menghadirkan objek maya (2D/3D) ke

lingkungan nyata secara *real time* sehingga siswa dapat mengamati model, struktur, atau proses yang sebelumnya sulit divisualisasikan, sehingga pemahaman konsep meningkat. Selain itu, Rachim et al., (2024) menyatakan bahwa penggunaan *augmented reality* membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik, sehingga mampu meningkatkan motivasi, minat, serta keaktifan siswa dibandingkan metode konvensional. Dengan demikian, *augmented reality* berfungsi bukan hanya media visualisasi, tetapi juga alat yang mendorong keterlibatan belajar dan memperkuat pemahaman peserta didik.

2.1.3.4 Manfaat Augmented Reality

Pemanfaatan media *augmented reality* dalam pembelajaran memberikan sejumlah keuntungan penting, di antaranya:

1. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik: penerapan teknologi *augmented reality* dalam proses belajar mendorong keterlibatan aktif siswa melalui pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, sehingga motivasi dan antusiasme mereka selama kegiatan belajar semakin meningkat.
2. Memfasilitasi pembelajaran yang adaptif: media *augmented reality* memungkinkan pengalaman belajar yang selaras dengan perkembangan teknologi abad ke-21, sehingga siswa dapat beradaptasi dengan kemajuan teknologi yang terus berkembang.
3. Meningkatkan pemahaman konsep: beberapa materi pelajaran memiliki sifat abstrak dan sulit dipahami, sehingga membutuhkan media yang mampu menjelaskan konsep secara lebih konkret. *augmented reality* dapat

menampilkan objek atau visualisasi secara nyata, sehingga membantu peserta didik memahami materi abstrak dengan lebih mudah.

4. Memperkaya pengalaman belajar: penggunaan teknologi terbaru dalam pembelajaran menghadirkan pengalaman digital yang lebih variatif bagi peserta didik, sekaligus meningkatkan ketertarikan mereka terhadap proses belajar.

2.1.3.5 Kelebihan dan Kekurangan *Augmented Reality*

Ashari, (2023) mengungkapkan kelebihan *augmented reality* adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran menjadi lebih interaktif: *augmented reality* membuat siswa dapat berinteraksi langsung dengan objek belajar memutar, memperbesar, atau melihat animasi. Hal ini membuat pembelajaran lebih menarik, aktif, dan tidak monoton seperti media cetak biasa.
2. Menampilkan objek nyata dalam keadaan maya: *augmented reality* memungkinkan objek 3D muncul di atas buku atau lingkungan nyata sehingga siswa dapat melihat bentuk, warna, dan detail objek seperti seolah-olah benda itu benar-benar ada. Ini memudahkan pemahaman konsep yang sulit atau abstrak.
3. Dapat diimplementasikan secara luas dalam berbagai media: teknologi *augmented reality* dapat dipakai melalui HP, tablet, laptop, kartu bergambar, poster, maupun buku berbasis marker. Fleksibilitas ini membuat *augmented reality* cocok untuk berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan.

4. Mudah dioperasikan: aplikasi *augmented reality* biasanya cukup dipindai dengan kamera HP lalu objek 3D muncul otomatis. Guru dan siswa tidak memerlukan keterampilan teknis khusus, sehingga penggunaannya cepat dipahami dan praktis di kelas.
5. Interaksi Sosial: penggunaan media *augmented reality* juga dapat meningkatkan interaksi sosial di antara peserta didik, baik dalam kerja sama kelompok maupun saat bekerja secara individu. Selain itu, *augmented reality* turut mendorong kolaborasi yang lebih efektif antara peserta didik dan pendidik selama proses pembelajaran.

Sementara itu, terdapat beberapa kekurangan dari media *augmented reality*.

Adapun kekurangan media *augmented reality* diantaranya sebagai berikut:

1. Sensitif terhadap perubahan sudut pandang: media *augmented reality* sangat bergantung pada posisi kamera. Jika sudut pandang terlalu miring, terlalu dekat, kurang cahaya, atau marker tidak terbaca, maka objek 3D bisa hilang, bergetar (*unstable*), atau tidak muncul. Hal ini dapat mengganggu kelancaran pembelajaran (Vari & Bramastia, 2021).
2. Penggunaannya sebagai media pembelajaran masih sedikit: meskipun potensial, media *augmented reality* belum banyak digunakan di sekolah karena keterbatasan pengetahuan guru, kurangnya pelatihan, serta minimnya perangkat yang mendukung. Akibatnya, pemanfaatan *augmented reality* dalam pembelajaran belum merata dan masih dianggap baru.

3. Membutuhkan waktu dalam proses pembuatannya: membuat media *augmented reality* memerlukan beberapa tahap seperti desain objek 3D, pembuatan marker, pemrograman, hingga uji coba. Proses ini membutuhkan waktu lebih lama dibanding membuat media sederhana seperti PPT, poster, atau video, terutama jika dibuat oleh guru yang belum terbiasa.

2.1.4 Kemampuan Berpikir Kritis

2.1.4.1 Pengertian Kemampuan Berpikir Kritis

Berpikir kritis dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menganalisis dan mengevaluasi informasi. Kemampuan berpikir kritis ditandai dengan mengajukan pertanyaan dan masalah penting, merumuskannya dengan jelas, mengumpulkan dan menilai informasi yang relevan, menggunakan ide-ide abstrak, berpikiran terbuka, dan berkomunikasi secara efektif dengan orang lain (Riantika, 2024). Indikator berpikir kritis meliputi: memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, menyimpulkan, membuat penjelasan lebih lanjut, strategi dan taktik (Annisa et al., 2021). Berpikir kritis membantu individu membuat keputusan yang rasional dan memecahkan masalah secara efektif dengan mempertimbangkan berbagai sudut pandang dan bukti.

Andriani & Ramadani, (2022) menyatakan bahwa berpikir kritis adalah proses berpikir secara reflektif dan beralasan dengan fokus pada pembuatan keputusan mengenai apa yang harus dilakukan dan dipercayai. Salah satu aspek penting dalam mengembangkan kemampuan ini adalah memberikan pembelajaran inovatif yang memungkinkan siswa menganalisis fakta untuk memecahkan

masalah. Sedangkan menurut Fitriana et al., (2025) kemampuan berpikir kritis menuntut peserta didik mengevaluasi informasi secara objektif serta mempertimbangkan berbagai alternatif solusi. Dengan demikian, pembelajaran yang dirancang secara strategis dapat meningkatkan keterampilan analisis, refleksi, dan kreativitas siswa dalam menghadapi permasalahan kompleks.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi yang memungkinkan individu untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menafsirkan informasi secara mendalam melalui proses yang reflektif, logis, dan berbasis bukti. Kemampuan ini ditandai dengan keterampilan mengajukan pertanyaan yang bermakna, menilai keakuratan data, mempertimbangkan berbagai sudut pandang, serta mengambil keputusan yang tepat.

2.1.4.2 Tujuan Kemampuan Berpikir Kritis

Tujuan berpikir kritis adalah menciptakan suatu semangat berpikir kritis yang mendorong siswa mempertanyakan apa yang mereka dengar dan mengkaji pikiran mereka sendiri untuk memastikan tidak terjadi logika dan tidak konsisten atau keliru (Agung, 2020). Menurut Diatmika & Sudirman, (2025) tujuan berpikir kritis ialah untuk menguji suatu pendapat atau ide, termasuk di dalamnya melakukan pertimbangan atau pemikiran yang didasarkan pada pendapat yang diajukan. Pertimbangan-pertimbangan tersebut biasanya didukung oleh kriteria yang dapat dipertanggungjawabkan. Kemampuan berpikir kritis dapat mendorong siswa memunculkan ide-ide atau pemikiran baru mengenai permasalahan-permasalahan tentang dunia.

2.1.4.3 Ciri-ciri Berpikir Kritis

Menurut Hasan et al., (2022) ciri-ciri berpikir kritis ditandai dengan kemampuan memahami informasi secara detail serta mengenali kelemahan dalam suatu data. Individu yang berpikir kritis dapat membedakan ide yang relevan dan tidak relevan, membedakan fakta dari opini, serta menemukan ketidaksesuaian informasi. Kemampuan berpikir kritis juga terlihat melalui penyusunan pedoman evaluasi, pencarian bukti, dan kemampuan memilah masukan yang bermanfaat maupun merugikan. Sejalan dengan hal tersebut, Siburian et al., (2023) menyatakan bahwa seseorang dikatakan memiliki kemampuan berpikir kritis apabila mampu menyelesaikan masalah, menganalisis informasi, menyederhanakan data, serta mengambil keputusan secara tepat.

2.1.4.4 Indikator Kemampuan Berpikir Kritis

Menurut Facione yang dikutip oleh Andriani, (2025) kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan individu untuk berpikir secara logis, reflektif, dan sistematis dalam menilai suatu situasi serta mengambil keputusan yang tepat. Facione juga mengemukakan bahwa kemampuan berpikir kritis mencakup beberapa indikator utama, yaitu:

Tabel 2.1 Indikator Kemampuan Berpikir Kritis

No	Indikator	Keterangan
1.	Interpretasi	Kemampuan untuk memahami dan menjelaskan informasi yang diberikan
2.	Analisis	Kemampuan untuk membedakan dan mengorganisir informasi, serta mengidentifikasi hubungan antar ide
3.	Eksplanasi	Kemampuan untuk menilai argument dan bukti yang ada, serta menentukan keandalan informasi
4.	Kesimpulan	Kemampuan untuk menarik kesimpulan berdasarkan informasi yang tersedia dan mengidentifikasi asumsi yang mendasarnya

5.	Refleksi	Kemampuan untuk menyampaikan alasan dan justifikasi dari kesimpulan yang diambil
----	----------	--

(Sumber: Andriani, 2025)

2.1.5 Pendidikan Kewarganegaraan

2.1.5.1 Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Anugrah & Rahmat, (2024) menjelaskan bahwa PKn merupakan sarana penanaman kepribadian bangsa melalui internalisasi nilai-nilai Pancasila yang dilakukan secara sistematis dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, PKn tidak hanya berfungsi sebagai pendidikan politik, tetapi juga sebagai pendidikan karakter berbasis ideologi negara. Sejalan dengan itu, Erisa, (2020), menyatakan bahwa PKn mencakup pendidikan nilai yang menanamkan prinsip moral, kebajikan publik, serta tanggung jawab sosial sebagai elemen penting dalam pembentukan warga negara yang baik. PKn diposisikan sebagai mata pelajaran yang memberi fondasi etik bagi peserta didik agar mampu berperan aktif serta menunjukkan perilaku sesuai nilai demokrasi.

Selaras dengan pandangan tersebut, (Genika & Dewi, 2021) menegaskan bahwa PKn merupakan proses transformasi nilai yang memfasilitasi internalisasi karakter melalui pembelajaran kritis, reflektif, dan pengalaman sosial. Dengan kata lain, PKn tidak hanya menyampaikan fakta kewargaan, tetapi juga membangun civic personality sebagai modal peserta didik untuk berpartisipasi etis dalam masyarakat. Pandangan ini diperkuat oleh (Soetrisnaadisendjaja et al., 2020) yang menyatakan bahwa PKn merupakan pendidikan demokrasi yang bertujuan menumbuhkan kesadaran politik dan komitmen terhadap kehidupan demokratis sehingga peserta didik siap menjadi warga negara yang taat aturan,

aktif berpendapat, bekerja sama, dan mampu mengambil keputusan secara bertanggung jawab.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter dan identitas kebangsaan peserta didik. PKn tidak hanya berfungsi sebagai sarana penanaman nilai-nilai Pancasila secara sistematis di lingkungan pendidikan, tetapi juga menjadi instrumen penting dalam membentuk pribadi yang bermoral, demokratis, serta bertanggung jawab sebagai warga negara.

2.1.5.2 Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Tujuan utama Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yaitu membentuk peserta didik menjadi warga negara yang cerdas, berkarakter, dan bertanggung jawab melalui pengembangan pengetahuan, keterampilan, serta sikap kewargaan yang berlandaskan Pancasila dan UUD 1945. Selain itu, PKn juga bertujuan memperkuat karakter bangsa dengan menanamkan nilai toleransi, nasionalisme, disiplin, dan tanggung jawab (Dewi & Ulfiah, 2021). Secara strategis, PKn bertujuan untuk mengembangkan kecerdasan kewargaan (civic intelligence) agar generasi muda mampu merespons perubahan sosial secara kritis dan konstruktif, sehingga peserta didik siap menjadi warga yang aktif, reflektif, dan berkontribusi dalam kehidupan bernegara (Pebriani et al., 2021).

2.1.5.3 Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan

Ruang lingkup materi Pendidikan Kewarganegaraan dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 diklasifikasikan dalam ruang lingkup pembelajaran dalam standar isi, yang meliputi:

- a. Persatuan dan Kesatuan Bangsa: pembelajaran mengenai pentingnya menjaga keutuhan NKRI, memahami keberagaman, serta menumbuhkan sikap toleransi dan solidaritas.
- b. Norma, Hukum, dan Peraturan: mempelajari jenis-jenis norma, fungsi aturan, serta keterkaitannya dengan ketertiban sosial dan HAM.
- c. Hak Asasi Manusia: membahas konsep, jenis hak dasar, pelanggaran, serta perlindungan HAM sebagai hak dasar warga negara.
- d. Kebutuhan Warga Negara: berisi materi tentang kebutuhan dasar, sosial, pendidikan, ekonomi, serta layanan publik yang harus dipenuhi negara.
- e. Konstitusi Negara: mempelajari kedudukan konstitusi sebagai hukum dasar, termasuk pembagian kekuasaan dan sistem pemerintahan.
- f. Kekuasaan dan Politik: membahas peran lembaga negara, mekanisme demokrasi, pemilu, dan prinsip kedaulatan rakyat.
- g. Pancasila: inti dari seluruh lingkup PKn sebagai dasar negara, ideologi nasional, dan sumber nilai kehidupan berbangsa.
- h. Globalisasi: mengkaji pengaruh globalisasi terhadap sosial, ekonomi, budaya, serta pentingnya menjaga identitas nasional (Hasanah, 2024).

Dengan demikian, ruang lingkup PKn di sekolah dasar mencakup aspek-aspek fundamental kewarganegaraan, meliputi persatuan dan kesatuan bangsa,

norma, hukum dan peraturan, hak asasi manusia, kebutuhan warga negara, konstitusi negara, kekuasaan dan politik, nilai-nilai Pancasila, hingga isu globalisasi, yang semuanya bertujuan membentuk peserta didik menjadi warga negara yang cerdas, bertanggung jawab, dan berkarakter.

2.1.6 Teori Pembelajaran

Beberapa aliran filsafat pendidikan memiliki keterkaitan dengan penggunaan media pembelajaran *augmented reality* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Aliran-aliran ini memberikan dasar filosofis yang menjelaskan bagaimana siswa belajar melalui pengamalan, interaksi, dan pemecahan masalah. Adapun penjelasan aliran filsafat yang menjadi keterkaitan dengan media *augmented reality* yaitu:

1. Aliran Progresivisme

Progresivisme adalah aliran filsafat yang berorientasi ke depan yang memposisikan siswa sebagai salah satu subjek pendidikan yang memiliki bekal dan potensi dalam pengembangan dirinya (Atika & Dya, 2024). Progresivisme menekankan pembelajaran yang aktif, berpusat pada siswa, dan berbasis pengalaman. Penggunaan *augmented reality* mendukung prinsip ini karena siswa belajar melalui eksplorasi, interaksi, dan pemecahan masalah, bukan sekadar menerima informasi. Dengan demikian, progresivisme mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis melalui pengalaman belajar yang nyata dan kontekstual. Selain itu, Darwis et al., (2025) menekankan bahwa pembelajaran perlu berbasis proyek, memberi

kesempatan siswa berpikir, menyelidiki, dan menemukan solusi secara mandiri.

2. Aliran Konstruktivisme

Konstruktivisme adalah suatu filsafat pengetahuan yang memiliki anggapan bahwa pengetahuan adalah dari konstruksi (bentukan) manusia itu sendiri (Bustomi et al., 2024). Pengetahuan terbentuk melalui proses pengalaman, sehingga siswa membangun pemahamannya secara aktif. Dalam pembelajaran, *augmented reality* memungkinkan hal tersebut melalui manipulasi objek 3D, simulasi situasi sosial, dan interaksi dengan materi. Pengalaman ini mendukung kemampuan berpikir kritis karena siswa menafsirkan, membandingkan, serta mengevaluasi informasi secara mandiri. Dengan demikian, *augmented reality* tidak hanya menyampaikan materi, tetapi turut mendorong proses konstruksi pengetahuan yang lebih mendalam sesuai prinsip konstruktivisme.

3. Aliran Humanisme

Rohmah et al., (2022) menyatakan bahwa humanisme merupakan aliran filsafat pendidikan yang memandang peserta didik sebagai individu unik yang memiliki potensi kreativitas, kebahagiaan, serta kemampuan berkembang secara mandiri. Humanisme menekankan pengembangan aspek kognitif, emosional, moral, dan kepribadian secara menyeluruh. Penggunaan *augmented reality* pada pembelajaran PKn membantu siswa memahami nilai-nilai sosial dan kemanusiaan melalui visualisasi dan simulasi yang dekat dengan kehidupan nyata. Melalui pengalaman tersebut, siswa dapat

membangun empati, kesadaran moral, serta memaknai nilai Pancasila secara lebih reflektif. Dengan demikian, *augmented reality* tidak hanya memperkuat pengetahuan, tetapi juga mendorong pembentukan karakter dan peningkatan kemampuan berpikir kritis dalam konteks sosial.

Dari ketiga aliran filsafat pendidikan tersebut dapat disimpulkan bahwa *augmented reality* memiliki landasan teoretis yang kuat dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Progresivisme menekankan aktivitas belajar berbasis pengalaman, konstruktivisme memandang pengetahuan sebagai hasil konstruksi individu, sedangkan humanisme berfokus pada pengembangan nilai dan kepribadian. Media *augmented reality* mendukung ketiganya melalui eksplorasi, interaksi, visualisasi, dan simulasi yang mendorong pemahaman mandiri serta pembentukan karakter. Dengan demikian, *augmented reality* efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan sikap reflektif siswa dalam pembelajaran PKn.

2.2 Penelitian Relevan

Penelitian relevan diperlukan untuk memperkuat landasan teori dan memastikan keterkaitan dengan kajian sebelumnya. Melalui peninjauan penelitian terdahulu, peneliti dapat memahami perkembangan gagasan, metode, serta temuan pada bidang serupa. Dengan adanya telaah penelitian sebelumnya, proses analisis menjadi lebih terarah dan objektif. Berikut disajikan tabel penelitian relevan yang mendukung penelitian ini.

Tabel 2.2 Penelitian Relevan

No	Peneliti & Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Kamaliah & Satianingsih (2025)	Pengaruh Media Pembelajaran <i>Assemblr Edu</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Dan Fungsinya Kelas IV SD	Sama-sama menggunakan media pembelajaran <i>assemblr edu</i> berbasis <i>augmented reality</i> dan mengukur kemampuan berpikir kritis siswa.	Penelitian dilakukan pada mata pelajaran IPA dengan materi bagian tubuh tumbuhan, sedangkan penelitian ini diterapkan pada mata pelajaran PKn
2.	Handayani & Handayani (2025)	<i>The Effect of AR Assemblr Edu Media on Critical Thinking Skills on Food Web Material</i>	Sama-sama meneliti pengaruh media <i>assemblr edu</i> terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dengan pendekatan kuantitatif.	Materi yang digunakan adalah <i>food web</i> (IPA) dan tidak secara khusus meneliti konteks pembelajaran PKn di SD
3.	Suparman et al. (2025)	Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media <i>Assemblr Edu</i> Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar	Sama-sama menggunakan <i>assemblr edu</i> dan meneliti kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar	Media <i>assemblr edu</i> dipadukan dengan model pembelajaran inkuiri, sedangkan penelitian ini hanya menekankan pada pengaruh media <i>augmented reality</i>
4.	Ningrum (2025)	Pengaruh Media Pembelajaran Digital Berbasis <i>Augmented Reality</i> Dengan Aplikasi <i>Assemblr Edu</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 18 Gresik	Sama-sama mengkaji media <i>assemblr edu</i> berbasis <i>augmented reality</i> dan kemampuan berpikir kritis siswa.	Subjek penelitian adalah siswa SMP dan mata pelajaran IPS, bukan siswa SD mata pelajaran PKn.
5.	Fitriana et al. (2025)	<i>Augmented Reality</i> sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis	Sama-sama menggunakan teknologi <i>augmented reality</i> untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis.	Subjek penelitian adalah mahasiswa, bukan siswa SD, sehingga karakteristik peserta didik berbeda.
6.	Ulkhoiroh & Sukmawarti (2025)	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i>	Sama-sama memanfaatkan media <i>augmented reality</i>	Penelitian berfokus pada pengembangan

		Berbantuan <i>Assemblr Edu</i> Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas V	<i>berbasis assemblr edu</i> sebagai inovasi pembelajaran.	media dan pemahaman konsep, bukan pada kemampuan berpikir kritis.
7.	Lubis et al. (2025)	Pengaruh Media <i>Assemblr Edu</i> Berbasis <i>Augmented Reality</i> terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa pada Materi Sistem Ekskresi	Sama-sama meneliti kemampuan berpikir tingkat tinggi/kritis dengan bantuan media <i>AR assemblr edu</i> . potensi metode yang efektif.	Subjek penelitian adalah siswa SMA dan materi IPA, sedangkan penelitian ini fokus pada PKn SD kelas IV.
8.	Ginting et al. (2025)	Pengaruh Media Pembelajaran AR (<i>Augmented Reality</i>) Berbasis 3D Menggunakan <i>Assemblr Edu</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Kramat 1 Kota Cirebon	Sama-sama menggunakan media <i>AR assemblr edu</i> pada siswa kelas IV SD	Variabel terikat adalah hasil belajar, bukan secara khusus kemampuan berpikir kritis seperti pada penelitian ini.

Berdasarkan penelitian relevan di atas maka penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Assemblr Edu* Berbasis *Augmented Reality* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV UPT SDN 060874 Medan Perjuangan” memiliki posisi strategis karena menggabungkan dua fokus utama, yaitu penggunaan media *augmented reality* dan penguatan keterampilan berpikir kritis secara spesifik pada mata pelajaran PKn. Penelitian ini tidak hanya memperkuat landasan kajian sebelumnya, tetapi juga mengisi ruang penelitian yang belum banyak mengeksplorasi AR dalam konteks nilai-nilai Pancasila pada jenjang kelas IV SD. Dengan demikian, penelitian ini berpotensi memberikan kontribusi baru dalam pemanfaatan teknologi

pembelajaran yang lebih inovatif, kontekstual, dan sesuai perkembangan kurikulum saat ini.

2.3 Kerangka Konseptual

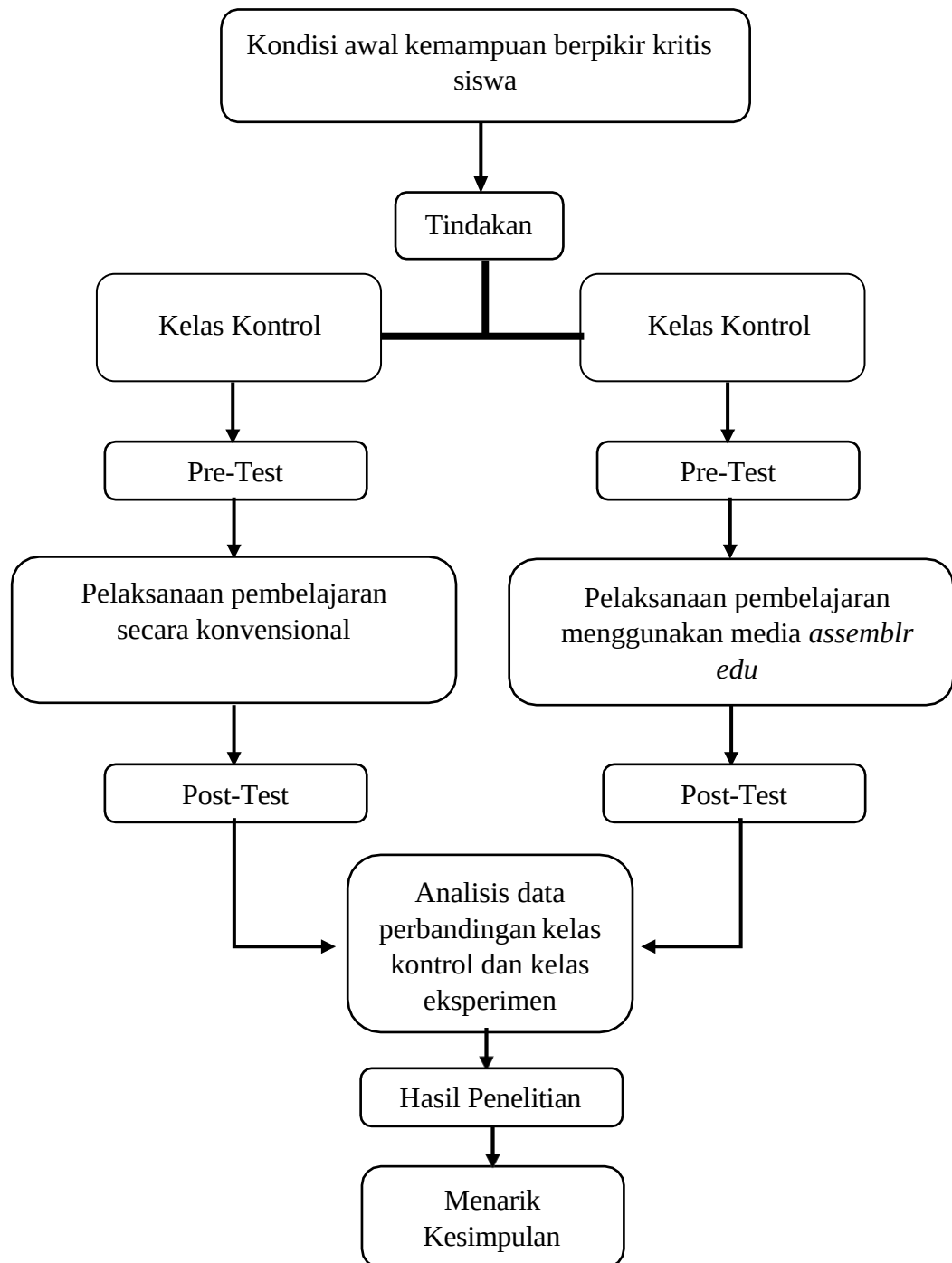
Kerangka konseptual penelitian merupakan gambaran hubungan atau keterkaitan antar konsep yang terdapat dalam variabel penelitian. Kerangka konseptual disusun untuk menjelaskan secara teoritis bagaimana hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat yang diteliti, sehingga memudahkan peneliti dalam merumuskan hipotesis penelitian. Kerangka konseptual yang baik harus mampu menjelaskan secara logis dan sistematis keterkaitan antar variabel berdasarkan landasan teori yang relevan.

Kerangka konseptual penelitian ini diawali dengan kondisi awal pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 060874 Medan Perjuangan yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan buku teks, sehingga pembelajaran cenderung pasif dan kurang menarik bagi siswa. Kondisi tersebut menyebabkan kemampuan berpikir kritis siswa belum berkembang secara optimal, terlihat dari rendahnya kemampuan siswa dalam menginterpretasi, menganalisis, dan mengevaluasi materi makna sila-sila Pancasila. Selain itu, keterbatasan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi membuat siswa kurang termotivasi dan kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Sebagai tindakan dalam penelitian, peneliti menerapkan media pembelajaran *assemblr edu* berbasis *augmented reality* yang menyajikan materi makna sila-sila Pancasila secara interaktif dalam bentuk objek 3D, teks, dan kuis. Media ini digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa serta melatih kemampuan

berpikir kritis melalui aktivitas eksplorasi materi dan pengerjaan kuis. Kondisi akhir yang diharapkan adalah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *assemblr edu* berbasis *augmented reality* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, yang ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar dan skor kemampuan berpikir kritis pada *post-test* dibandingkan *pre-test*. Dengan demikian, penggunaan media ini diharapkan menjadi inovasi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, hubungan antara kondisi awal, tindakan, dan kondisi akhir dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam bentuk bagan kerangka konseptual sebagai berikut.



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah tersebut telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan dan kebenarannya masih perlu diuji melalui data yang diperoleh di lapangan. Hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan menjadi Hipotesis alternatif (H_a) dan Hipotesis nihil (H_0).

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

H_0 = Tidak terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *assemblr edu* berbasis *augmented reality* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV UPT SDN Medan Perjuangan.

H_a = Terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *assemblr edu* berbasis *augmented reality* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV UPT SDN 060874 Medan Perjuangan.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian adalah keseluruhan cara atau kegiatan dalam suatu penelitian yang dimulai dari perumusan masalah sampai membuat suatu kesimpulan (Tabrani, 2023). Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian kuantitatif. Damanik et al., (2025) menyatakan bahwa penelitian kuantitatif adalah metode sistematis dan objektif untuk pengumpulan dan analisis data yang melibatkan penggunaan data numerik untuk mendapatkan dan menganalisis informasi yang relevan dan dapat diandalkan tentang fenomena atau masalah tertentu. Pendekatan ini bertujuan untuk menggambarkan, menjelaskan, serta menguji pengaruh dan hubungan antarvariabel secara objektif melalui analisis statistik guna memperoleh jawaban atas permasalahan penelitian yang diajukan.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Eksperiment* atau eksperimen semu yang merupakan pengembangan dari *True Experimental Design* karena memiliki kelompok kontrol tetapi tidak berfungsi penuh mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan penelitian. Penelitian ini menggunakan desain kelompok kontrol nonekuivalen (*Non-equivalent Control Group Design*) yang terdiri dari dua kelas sebagai pembanding. Kedua kelas tersebut diberikan *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan untuk mengetahui keadaan awal terhadap materi, untuk melihat apakah

ada perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Desain kelompok kontrol non-equivalen dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Desain *Non Equivalent Control Group Design*

Kelas	Perlakuan	Pre-Test	Post-Test
Eksperimen	X1	O1	O2
Kontrol	X2	O1	O2

Keterangan :

O1: Tes awal (*Pre-test*)

O2 : Tes akhir (*Post-test*)

X1 : Media pembelajaran *assemblr edu* berbasis *augmented reality*

Y2 : Pembelajaran konvensional

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di UPT SDN 060874, yang berlokasi di Jalan Ibrahim Umar No 1, Kecamatan Medan Perjuangan. Sekolah ini dipilih sebagai lokasi penelitian karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan tujuan studi, yaitu penggunaan media pembelajaran *assemblr edu* berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan mulai dari bulan Oktober hingga April 2026 pada siswa kelas IV UPT SD Negeri 060874 Medan Perjuangan.

Tabel 3. 2 Rencana Waktu Penelitian

No	Keterangan	Bulan/Tahun 2025/2026						
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr
1.	Acc Judul							
2.	Observasi							
3.	Perencanaan							
4.	Bimbingan							
5.	Seminar Proposal							
6.	Penelitian							
7.	Bimbingan							
8.	Acc Sidang							
9.	Sidang Skripsi							

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subjek yang memiliki kuantitas karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas IV UPT SDN 060874 Medan Perjuangan yang berjumlah 2 (dua) kelas dengan jumlah 44 siswa.

Tabel 3. 3 Jumlah Populasi Siswa Kelas IV UPT SDN 060874

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	IV-A	10 Siswa	13 Siswa	23 Siswa
2.	IV-B	9 Siswa	12 Siswa	21 Siswa
	Jumlah	19 Siswa	25 Siswa	44 Siswa

(Sumber: UPT SD Negeri 060874 Medan Perjuangan)

3.3.2 Sampel

Menurut Suriani et al., (2023) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas IV A dan IV B UPT SDN 060874 Medan Perjuangan. Yaitu kelas IV A dengan jumlah siswa 23 orang kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran *assemble du* berbasis *augmented reality*, kelas IV B dengan jumlah siswa 21 orang kelas kontrol dengan menggunakan media pembelajaran konvensional.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*, yaitu penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas yang ada, yaitu satu kelas sebagai kelas eksperimen dan satu kelas sebagai kelas kontrol.

Tabel 3. 4 Sampel Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 060874

Kelompok	Kelas	Jumlah Peserta Didik
Eksperimen	Kelas IV-A	23
Kontrol	Kelas IV-B	21
Jumlah		44

3.4 Variabel dan Definisi Operasional

3.4.1 Variabel

Menurut Susianti & Srifariyati, (2024), variabel merupakan konsep yang dapat diukur dan dimodifikasi yang digunakan untuk merepresentasikan fenomena dalam penelitian. Pada umumnya variabel penelitian terbagi menjadi dua jenis yakni variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Adapun variabel dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Variabel Independen (X)

Variabel Independen (X) merupakan variabel bebas yang mempengaruhi variabel terikat (Y) atau bisa juga dikatakan sebagai variabel yang menjadi penyebab bagi variabel terikat (Y). Jadi variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah media *assemblr edu* berbasis *augmented reality* yaitu salah satu jenis media pembelajaran yang dapat diterapkan oleh pendidik dalam melaksanakan pembelajaran agar siswa berperan aktif di dalam proses pembelajaran.

2. Variabel Dependen (Y)

Variabel dependen (Y) sering disebut sebagai variabel terikat yang menjadi perhatian utama dan variabel yang dipengaruhi atau disebabkan oleh variabel bebas (X). Jadi variabel terikat (Y) pada penelitian ini adalah kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV UPT SDN 060874 Medan Perjuangan.

3.4.2 Definisi operasional

Tujuan definisi operasional variabel adalah untuk menghindari terjadinya perbedaan penafsiran terhadap variabel penelitian serta mempermudah peneliti dalam pelaksanaan penelitian. Adapun definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Assemblr edu* berbasis *augmented reality* merupakan media pembelajaran digital yang memanfaatkan teknologi *augmented reality* untuk menampilkan objek virtual tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata melalui perangkat digital.

Media ini digunakan sebagai sarana pembelajaran PKn dengan menyajikan materi secara visual, interaktif, dan kontekstual, sehingga membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Dalam penelitian ini, media *assemblr edu* digunakan sebagai variabel bebas yang diukur melalui penerapan media dalam proses pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah penggunaan yang telah dirancang oleh peneliti.

2. Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan siswa dalam menganalisis, mengevaluasi, dan menarik kesimpulan secara logis terhadap suatu permasalahan atau materi pembelajaran. Dalam penelitian ini, kemampuan berpikir kritis diukur melalui indikator-indikator seperti kemampuan mengidentifikasi masalah, memberikan alasan atau pendapat, menganalisis informasi, serta menarik kesimpulan berdasarkan materi PKn yang dipelajari. Kemampuan berpikir kritis ini diukur menggunakan instrumen penilaian yang telah disusun dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas IV.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan secara sistematis untuk mengumpulkan data penelitian (Ismunarti et al., 2020). Secara umum, instrumen penelitian dikelompokkan ke dalam dua jenis, yaitu instrumen tes dan instrumen non-tes. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

3.5.1 Tes

Dalam penelitian ini digunakan instrumen tes sebagai alat ukur kemampuan berpikir kritis siswa. Zahra et al., (2025) menjelaskan bahwa kemampuan peserta didik dapat diukur melalui alat ukur tertentu yang disebut instrumen tes.

Instrumen ini berfungsi untuk mengukur pemahaman, pengetahuan, dan keterampilan siswa yang sesuai dengan tujuan pembelajaran maupun penelitian.

Data kemampuan berpikir kritis siswa dikumpulkan berdasarkan beberapa indikator, yaitu interpretasi, analisis, eksplanasi, kesimpulan dan refleksi. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal uraian yang diberikan pada tahap awal (*pre-test*) dan tahap akhir (*post-test*) dengan bentuk soal yang sama. Kisi-kisi instrumen tes kemampuan berpikir kritis disajikan pada Tabel 3.5 sebagai berikut.

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Tes Instrumen Kemampuan Berpikir Kritis

Indikator Berpikir Kritis	Deskripsi Soal	Ranah Soal	Butir Soal
Interpretasi	Kemampuan untuk memahami dan menjelaskan informasi yang diberikan terkait makna sila-sila Pancasila serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.	C4	1,2,3
Analisis	Kemampuan untuk membedakan dan mengorganisir informasi, serta mengidentifikasi hubungan antar nilai-nilai sila Pancasila dalam kehidupan di sekolah, keluarga, dan masyarakat.	C4	4,5,6
Eksplanasi	Kemampuan untuk menilai argumen dan bukti yang ada, serta menjelaskan pentingnya penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.	C5	7,8,9
Kesimpulan	Kemampuan untuk menarik kesimpulan berdasarkan informasi yang tersedia serta mengidentifikasi asumsi yang mendasarinya tentang makna sila-sila Pancasila.	C5	10,11,12
Refleksi	Kemampuan untuk menyampaikan alasan dan justifikasi dari kesimpulan yang diambil serta merancang tindakan nyata penerapan nilai-nilai sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	C6	13,14,15

(Sumber: Andriani, 2025)

Kriteria penilaian kemampuan berpikir kritis di atas dibuat sesuai dengan pedoman guna memudahkan penilaian dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Setelah nilai diperoleh, lalu bentuk nilai diberi makna ke dalam bentuk kualitatif yang dimasukkan ke dalam kriteria skala angka yang berisi skor 4,3,2,1 yang dapat dilihat Tabel di bawah ini :

Tabel 3.6 Skala Kemampuan Berpikir Kritis

No	Skor	Kategori
1	85-100	Sangat baik
2	70-84	Baik
3	55-69	Cukup
4	0-54	Kurang

(Sumber: Nurgiyantoro 2020)

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data penelitian merupakan proses sistematis dalam menerapkan teknik statistik atau analisis kualitatif untuk mengolah data mentah yang telah dikumpulkan sehingga menghasilkan informasi yang relevan dan bermakna. Dengan demikian, analisis data menjadi tahapan penting dalam penelitian untuk mengubah data yang belum diolah menjadi informasi yang dapat digunakan. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.6.1 Uji Validitas

Uji validitas merupakan salah satu tahapan pengujian yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan suatu instrumen agar data yang diperoleh benar dan sesuai dengan tujuan penelitian. Langkah yang perlu dilakukan

untuk memastikan instrumen memiliki tingkat validitas yang tinggi adalah dengan melaksanakan uji coba instrumen terlebih dahulu. Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan menggunakan teknik validitas empiris. Teknik validitas empiris umumnya dianalisis dengan pendekatan statistik melalui analisis korelasi. Hal ini karena validitas empiris bertujuan untuk mengetahui hubungan antara skor tes dengan kriteria tertentu yang digunakan sebagai acuan di luar tes yang bersangkutan. Namun demikian, kriteria yang digunakan harus sesuai dan relevan dengan konstruk atau aspek yang diukur.

Untuk memudahkan perhitungan peneliti menggunakan SPSS *for windows* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Buka IBM SPSS Statistic versi 27, *for windows*
2. Klik *data view* isikan data nilai
3. Buka variabel *view*, ketikkan “Total” pada name setelah data ke-15
4. Klik *analyze > correlate > bivariate*
5. Pindahkan semua soal 1-15 dan total ke kolom variabel pada *correlation coefficient*, kemudian centang *person*
6. Klik *ok*

Kriteria uji :

- a. Apabila nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka data tidak berkorelasi signifikan/tidak valid.
- b. Apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka data berkorelasi signifikan/valid.

- c. Atau apabila menggunakan nilai sig (2-Tailed) $<0,05$ maka berkolerasi signifikan/valid.
- d. Apabila nilai sig (2-Tailed) $>0,05$ maka data tidak berkolerasi signifikan/tidak valid.

3.6.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan pengujian yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana suatu alat ukur mampu menghasilkan data yang stabil, konsisten, akurat, dan dapat dipercaya. Suatu tes dikatakan memiliki reliabilitas tinggi apabila mampu memberikan hasil yang sama atau konsisten meskipun dilakukan pengukuran secara berulang. Oleh karena itu, uji reliabilitas dilakukan untuk menilai konsistensi instrumen pengukuran. Dalam penelitian ini, perhitungan reliabilitas dilakukan dengan bantuan program SPSS *for windows* dengan langkah-langkah berikut:

1. Buka SPSS, klik data *view* isikan data
2. Klik *analyze > scale > reliability analysis*
3. Masukkan soal 1 sampai 15 ke kolom items
4. Klik ok

Kriteria uji :

- a. Jika nilai $\alpha < 0,7$ reliabilitas rendah dan item tidak reliabel
- b. Jika nilai $\alpha > 0,7$ artinya reliabilitas mencukupi
- c. Jika nilai $\alpha > 0,8$ artinya reliabilitas sangat tinggi
- d. Jika nilai $\alpha > 0,9$ artinya reliabilitas sempurna

- e. Semakin tinggi tingkat toleransi pada tes, semakin baik reabilitas skala pengukuran.

3.6.3 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan terhadap skor hasil *pretest* dan *posttest*. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak, karena pengujian hipotesis dapat dilakukan apabila data berdistribusi normal. Teknik analisis yang digunakan dalam uji normalitas adalah *shapiro wilk*, karena jumlah sampel atau jumlah siswa kurang dari 50. Pengolahan data dilakukan dengan bantuan program SPSS. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Adapun langkah-langkah uji normalitas *shapiro wilk* adalah sebagai berikut:

1. Buka program SPSS, lalu klik variabel *view* pada bagian ini isi properti variabel dengan data yang akan dibuat. Pada kolom *values labels* isi nama kelasnya.
2. Setelah itu klik *data view* untuk variabel tes kreativitas belajar siswa. Untuk kelas eksperimen dan kontrol, isikan kode kelas eksperimen (1) di ikuti dibawahnya kode kelas kontrol (2).
3. Selanjutnya klik menu *Analyze* selanjutnya *Descriptive Statistic* lalu pilih *Explore* maka akan muncul kata dialog *Explore* masukkan variabel tes kreativitas belajar dalam kotak *Dependent List*, lalu masukkan variabel kelompok ke kotak *Factor List* pada bagian *Display* pilih *Both*.

4. Selanjutnya klik *Plots* maka akan muncul *output* SPSS. Untuk uji normalitas menggunakan teknik *Shapiro-Wilk* perhatikan pada tabel *output Test Of Normality*.

Kriteria uji :

Nilai $p > 0.05$ menunjukkan data berdistribusi normal.

Nilai $p \leq 0.05$ menunjukkan data tidak berdistribusi normal.

3.6.4 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah dua sampel yang digunakan, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sama. Pengujian ini bertujuan untuk melihat apakah data dari kedua kelompok tersebut bersifat homogeny dengan cara membandingkan variansnya. Adapun langkah-langkah uji homogenitas menggunakan SPSS yaitu sebagai berikut:

- a. Membuka program SPSS.
- b. Memilih menu *Analyze* → *Compare Means* → *Independent-Samples T Test*
- c. Memasukkan variabel kemampuan berpikir kritis ke *Test variable(s)* dan variabel kelas ke *Grouping Variabel*.
- d. Menentukan kelompok pada *Define Groups*, kemudian klik *OK*.
- e. Melihat hasil uji homogenitas pada tabel *Levene's Test*

3.6.5 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui dan membuktikan apakah hipotesis yang diajukan dapat diterima atau ditolak, sehingga dapat diketahui ada atau tidaknya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Dengan demikian, pengujian hipotesis berfungsi sebagai dasar dalam penarikan kesimpulan sekaligus sebagai acuan bagi penelitian selanjutnya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *Paired Sample T-Test*. *Paired Sample T-Test* merupakan teknik pengujian hipotesis yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dua sampel yang berpasangan atau membandingkan rata-rata dalam satu kelompok sampel. Data yang dianalisis berupa data posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sehingga syarat utama yang harus dipenuhi adalah data penelitian berdistribusi normal.

Analisis uji hipotesis dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 27 *for windows*, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Buka aplikasi SPSS, kemudian pilih variabel *view* lalu tekan nama variabel yang akan diolah, yaitu *pre-test* dan *post-test*.
2. Kemudian masukan data yang sudah diperoleh baik variabel *pre-test* maupun *post-test*, klik *analyze* kemudian pilih menu *Compare Means* lalu klik *paired sampel T-Test*.
3. Setelah itu akan muncul kotak perintah *paired sampel T-test* lalu variabel *pre-test* dimasukkan ke kolom variabel 2, lalu klik *ok*.

Kriteria pengambilan keputusan uji t:

Nilai signifikannya yaitu 5%

Jika $< 0,05$ maka H_a diterima

Jika $> 0,05$ maka H_a ditolak

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Assemblr Edu* Berbasis *Augmented Reality* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV UPT SDN 060874 Medan Perjuangan", peneliti menggunakan lembar soal uraian sebagai alat penelitian yang diberikan kepada siswa. Tes ini diberikan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kemampuan berpikir kritis diukur sebelum perlakuan diberikan yaitu *pre-test*, dan juga diukur setelah perlakuan diberikan yaitu *post-test*.

Penelitian ini dilakukan di kelas IV UPT SDN 060874 Medan Perjuangan dengan mengambil dua kelas sebagai sampel yaitu kelas IV B sebagai kelas kontrol dan kelas IV A sebagai kelas eksperimen. Lembar tes soal uraian yang digunakan pada *pre-test* dan *post-test* dilakukannya pengujian soal yaitu dengan menggunakan uji validitas dan juga uji reliabilitas terlebih dahulu untuk melihat kelayakan pada butir-butir soal yang akan digunakan. Sebelum diberikannya lembar tes kepada siswa terlebih dahulu dilakukannya uji validitas terhadap soal tes yang akan digunakan untuk melihat apakah lembar tes yang akan digunakan valid dan lembar tes di ujikan kepada siswa kelas V sebanyak 20 orang.

Sebanyak 15 soal tes diberikan pada tahap awal (*pre-test*) untuk mengetahui perbedaan kemampuan siswa sebelum memperoleh perlakuan dalam proses pembelajaran. Soal tersebut dikerjakan secara mandiri oleh siswa tanpa bantuan

peneliti. Pelaksanaan *pre-test* bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil *pre-test* selanjutnya diolah oleh peneliti sebagai acuan dalam melanjutkan tahap penelitian berikutnya. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu siswa kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol.

4.1.1 Uji Prasyarat Data

4.1.1.1 Uji Validitas

Uji validitas adalah proses pengukuran yang digunakan untuk menunjukkan tingkat keabsahan atau kesesuaian suatu instrumen yang digunakan dalam penelitian. Melakukan uji coba instrumen dilakukan diluar sampel peneliti. Berdasarkan hasil uji validitas dengan membandingkan nilai r hitung dan r tabel terhadap 15 butir soal uraian pada lembar tes penelitian yang telah diujikan kepada 20 siswa kelas V UPT SDN Negeri 060874 Medan Perjuangan, diperoleh bahwa seluruh soal dinyatakan valid. Selanjutnya, butir soal yang valid tersebut digunakan sebagai instrumen dalam penelitian. Nilai kevalidan dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas

No	r hitung	r tabel	Sig (Two-tailed)	Kriteria
1.	0.640	0.444	0.002	Valid
2.	0.677	0.444	0.001	Valid
3.	0.640	0.444	0.002	Valid
4.	0.379	0.444	0.099	Tidak Valid
5.	0.312	0.444	0.181	Tidak Valid
6.	0.640	0.444	0.002	Valid
7.	0.549	0.444	0.012	Valid
8.	0.040	0.444	0.868	Tidak Valid
9.	0.677	0.444	0.001	Valid
10.	0.334	0.444	0.150	Tidak Valid
11.	0.677	0.444	0.001	Valid

12.	0.152	0.444	0.522	Tidak Valid
13.	0.677	0.444	0.001	Valid
14.	0.677	0.444	0.001	Valid
15.	0.549	0.444	0.012	Valid

4.1.1.2 Uji Reliabilitas

Adapun hasil uji reliabilitas soal yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas

Reability statistic	
Cronbach's Alpha	N of items
0,979	10

Sumber: Data diperoleh dari lampiran

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* adalah sebesar 0,979. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,60$. Dengan ini dinyatakan reliabel tercukupi atau konsisten yang telah memenuhi syarat reliabilitas instrumen.

4.1.1.3 Data hasil *Pre-test*

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti dari kedua kelas, diketahui bahwa hasil *pre-test* pada kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) menunjukkan jumlah siswa sebanyak 23 orang dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 59,13. Rincian distribusi nilai *pre-test* kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Hasil Nilai *Pre-test* Kelas Eksperimen

Interval Nilai	Frekuensi	Persentase
85-100	0	0%
70-84	8	35%
55-69	8	35%
0-54	7	30%
Rata-rata		59,13
Nilai Tertinggi		70
Nilai Terendah		40

Berdasarkan data di atas, diketahui bahwa terdapat 7 siswa (30%) pada interval nilai 0-54, 8 siswa (35%) pada interval 55-69, 8 siswa (35%) pada interval 70-84, dan 0 siswa (0%) pada interval 85-100. Hasil *pre-test* pada kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) menunjukkan jumlah siswa sebanyak 23 orang dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 59,13. Dengan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 40.

Sementara itu, pada kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan khusus, hasil *pre-test* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 49,52 dengan jumlah siswa sebanyak 21 orang. Rincian distribusi nilai *pre-test* kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Hasil *Pre-test* Kelas Kontrol

Interval Nilai	Frekuensi	Persentase
85-100	0	0%
70-84	0	0%
55-69	8	38%
0-54	13	62%
Rata-rata		49,52
Nilai Tertinggi		60
Nilai Terendah		20

Berdasarkan data di atas, diketahui bahwa terdapat 13 siswa (62%) pada interval nilai 0–54, 8 siswa (38%) pada interval 55–69, 0 siswa (0%) pada interval 70–84, dan 0 siswa (0%) pada interval 85–100. Hasil *pre-test* pada kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) menunjukkan jumlah siswa sebanyak 21 orang dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 49,52. Dengan nilai tertinggi 60 dan nilai terendah 20.

4.1.14 Data hasil Post-test (Tes Akhir)

Berdasarkan data post-test yang diperoleh dari kelas eksperimen yang berjumlah 23 siswa, diketahui siswa mencapai nilai tertinggi. Rincian distribusi nilai post-test kelas eksperimen dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.5 Hasil Nilai Post-test Kelas Eksperimen

Interval Nilai	Frekuensi	Persentase
85-100	9	39%
70-84	14	61%
55-69	0	0%
0-54	0	0%
Rata-rata		80,43
Nilai Tertinggi		100
Nilai Terendah		70

Berdasarkan data di atas, diketahui bahwa terdapat 0 siswa (0%) yang memperoleh nilai pada interval 0–54, sebanyak 0 siswa (0%) berada pada interval 55–69, 14 siswa (61%) pada interval 70–84, serta 9 siswa (39%) pada interval 85–100. Hasil *post-test* pada kelas eksperimen menunjukkan nilai yang diperoleh setelah pembelajaran, dengan jumlah siswa sebanyak 23 orang dan nilai rata-rata (mean) sebesar 80,43. Dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 70.

Sementara itu, pada kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan khusus, hasil *post-test* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 55,23 dengan jumlah siswa sebanyak 21 orang. Adapun rincian distribusi nilai *post-test* pada kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.6 Hasil Nilai Post-test Kelas Kontrol

Interval Nilai	Frekuensi	Persentase
85-100	0	0%
70-84	2	9%
55-69	10	48%
0-54	9	43%
Rata-rata Nilai Tertinggi Nilai Terendah		55,23
		70
		40

Berdasarkan data diatas, diketahui bahwa terdapat 9 siswa (43%) yang memperoleh nilai pada interval 0–54, sebanyak 10 siswa (48%) berada pada interval 55–69, 2 siswa (9%) pada interval 70–84, dan 0 siswa (0%) pada interval 85–100. Hasil *pre-test* pada kelas kontrol menunjukkan nilai sebelum diberikan perlakuan (*treatment*), dengan jumlah siswa sebanyak 21 orang dan nilai rata-rata (mean) sebesar 55,23. Dengan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 40.

Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas kontrol tidak mengalami perkembangan yang signifikan dibandingkan dengan kelas eksperimen. Hasil tersebut semakin menguatkan dugaan bahwa penggunaan media pembelajaran *assemblr edu* berbasis *augmented reality* berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara lebih efektif.

4.1.2 Uji Prasyarat Analisis

4.1.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas pada penelitian ini menggunakan bantuan SPSS 27 for windows dengan kriteria pengambilan keputusan berdasarkan taraf signifikansi sebesar $\alpha = 5\%$ (0,05). Jika nilai signifikansi $> \alpha$, maka data dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan apabila nilai signifikansi $< \alpha$, maka data tidak berdistribusi normal. Berikut merupakan hasil uji normalitas yang diperoleh dalam penelitian ini.

Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Uji normalitas Shapiro-Wilk	Nilai Statistic	Df	Asymp.Sig. (2- tailed)
Pre-Test Kontrol	0,149	21	0,416
Post-Test Kontrol	0,149	21	0,163
Pre-Test Eksperimen	0,102	23	0,796
Post-Test Eksperimen	0,128	23	0,020

Catatan: Nilai Asymp. Sig. > 0.05 mengindikasikan bahwa data mengikuti distribusi normal.

Berdasarkan tabel di atas, pengujian normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel dalam penelitian kurang dari 50 responden. Hasil pada bagian uji Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pretest* pada kelas eksperimen sebesar $0,796 > 0,05$ dan *posttest* sebesar $0,020 > 0,05$. Sementara itu, nilai signifikansi *pretest* pada kelas kontrol sebesar $0,416 > 0,05$ dan *posttest* sebesar $0,163 > 0,05$.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data hasil tes kemampuan berpikir kritis telah berdistribusi normal.

4.1.2.2 Uji Homogenitas

Setelah dilakukan uji normalitas, tahap selanjutnya adalah melaksanakan uji homogenitas. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memiliki varians yang homogen atau tidak. Analisis uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS 27. Kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ (0,05), yaitu apabila nilai signifikansi $\geq \alpha$ maka data dinyatakan homogen, sedangkan jika nilai signifikansi $< \alpha$ maka data yang diperoleh tidak homogen. Adapun hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas

Nilai Akhir Kemampuan Berpikir Kritis	Lavene statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	0.970	3	84	0,411
Based on Median	0,655	3	84	0,582
Based on Media and with adjusted df	0,655	3	70,945	0,582
Based on trimmed mean	0,888	3	84	0,451

Catatan: Nilai Sig. > 0.05 menunjukkan bahwa varians antar kelompok adalah homogen.

Berdasarkan hasil pada tabel diatas, diketahui bahwa nilai signifikansi pada bagian *Based on Mean* sebesar $0,411 > 0,05$. Dengan demikian, dapat

disimpulkan bahwa data sampel memiliki varians yang sama atau bersifat homogen.

4.2 Uji Hipotesis

Uji hipotesis atau uji t dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Dalam penelitian ini, pengujian t dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS 27 for windows. Uji hipotesis ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran *assemblr edu* berbasis *augmented reality* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Dasar pengambilan keputusan dalam uji t adalah apabila nilai sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Adapun hasil uji t (*independent t-test*) dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.9 Hasil Uji Hipotesis

Uji T-Tes	T	Df	Sig.(2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval
Kemampuan Berpikir Kritis	11,712	42	0,000	34,348	2,933	(40,266, 28,205)

Catatan: Nilai Sig. < 0.05 mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol

Bentuk pengujian hipotesis dalam penelitian mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *assemblr edu* berbasis *augmented reality* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dapat dijelaskan sebagai berikut:

Kriteria uji pengambilan keputusan uji t:

- Nilai signifikasinya yaitu 5%

- Jika $\alpha \leq 0,05$ maka H_a diterima
- Jika $\alpha \geq 0,05$ maka H_a ditolak

Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* diperoleh nilai t sebesar 11,712 dengan nilai signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi (2-tailed) $0,000 < 0,05$, maka hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kondisi awal dan kondisi akhir. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh yang bermakna dari perlakuan yang diberikan terhadap masing-masing variabel. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran *assemblr edu* berbasis *augmented reality*. Oleh karena itu, hipotesis penelitian diterima, yang berarti penggunaan media pembelajaran *assemblr edu* berbasis *augmented reality* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV di UPT SDN 060874 Medan Perjuangan.

4.3 Pembahasan Hasil Penelitian

4.3.1 Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV UPT SDN 060874 Medan Perjuangan

Berdasarkan hasil *pre-test*, peneliti selanjutnya melakukan uji hipotesis. Hasil pengujian menunjukkan bahwa pada taraf signifikansi Sig. (2-tailed) diperoleh nilai $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini berarti bahwa penggunaan media pembelajaran *assemblr edu* berbasis *augmented reality* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa di kelas

IV UPT SDN 060874 Medan Perjuangan. Adapun data hasil keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran PKn materi Makna sila-sila Pancasila menunjukkan bahwa nilai rata-rata awal pada kelas eksperimen adalah 59,13. Setelah diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan media pembelajaran *assemblr edu* berbasis *augmented reality*, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 80,43. Sementara itu, pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata *pre-test* sebesar 49,52 dan setelah diterapkan pembelajaran dengan model konvensional, nilai rata-rata akhir hanya mencapai 55,23. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pencapaian siswa di kelas kontrol belum memenuhi ketuntasan berdasarkan nilai KKM.

Berdasarkan hasil penelitian, sebanyak 22 siswa (96%) dari total 23 siswa memperoleh nilai di atas 70 atau telah melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) setelah pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran *assemblr edu* berbasis *augmented reality*. Capaian tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan kondisi sebelum penggunaan media pembelajaran *assemblr edu* berbasis *augmented reality*. Berdasarkan persentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *assemblr edu* berbasis *augmented reality* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa di kelas IV UPT SDN 060874 Medan Perjuangan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat diketahui bahwa siswa yang mendapatkan perlakuan menggunakan media pembelajaran *assemblr edu* berbasis *augmented reality* dalam proses pembelajaran memperoleh nilai rata-rata yang

lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang tidak diberikan perlakuan menggunakan media tersebut. Hal ini disebabkan karena penggunaan media pembelajaran *assemblr edu* berbasis *augmented reality* mampu membuat siswa lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *assemblr edu* berbasis *augmented reality* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi makna sila-sila Pancasila dikarenakan media tersebut mendorong siswa untuk memahami, menganalisis, serta memecahkan permasalahan baik secara individu maupun berkelompok dalam kegiatan pembelajaran.

4.3.2 Kemampuan Berpikir Siswa Kelas IV UPT SDN 060874 Medan Perjuangan Sebelum Menggunakan Media *Assemblr Edu* Berbasis *Augmented Reality*

Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran *assemblr edu* berbasis *augmented reality* dan mengikuti pembelajaran dengan model konvensional belum mengalami peningkatan kemampuan berpikir kritis dan analitis secara optimal. Pada kelas kontrol, nilai rata-rata *pretest* yang diperoleh siswa adalah 49,52, sedangkan pada *posttest* nilai rata-rata akhir setelah diberikan pembelajaran konvensional hanya meningkat menjadi 55,23. Hasil tersebut belum mencapai ketuntasan berdasarkan nilai KKM.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan melakukan pengukuran sebelum dan sesudah pembelajaran, namun hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa tidak mengalami peningkatan yang

signifikan. Hal ini dapat diartikan bahwa pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada penyampaian materi secara langsung belum mampu merangsang kemampuan berpikir siswa secara maksimal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media pembelajaran *assemblr edu* berbasis *augmented reality* pada siswa kelas IV UPT SDN 060874 Medan Perjuangan belum mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan.

4.3.3 Kemampuan Berpikir Siswa Kelas IV UPT SDN 060874 Medan Perjuangan Sesudah Menggunakan Media *Assemblr Edu* Berbasis *Augmented Reality*

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kritis siswa setelah penggunaan media pembelajaran *assemblr edu* berbasis *augmented reality*. Siswa memperlihatkan peningkatan kemampuan dalam menganalisis permasalahan, mengevaluasi informasi, serta mengembangkan ide-ide baru secara lebih kreatif. Selain itu, proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi AR juga mendorong siswa menjadi lebih aktif, percaya diri dalam mengemukakan pendapat, serta mampu bekerja sama dengan teman sekelas selama kegiatan belajar berlangsung.

Setelah penggunaan media pembelajaran *assemblr edu* berbasis *augmented reality*, kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV UPT SDN 060874 Medan Perjuangan mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen yang semula 59,13 meningkat menjadi 80,43 pada

mata pelajaran PKn materi makna sila-sila Pancasila setelah diberikan perlakuan. Penggunaan media ini mendorong siswa lebih aktif dalam pembelajaran, baik secara mandiri maupun melalui diskusi. Peningkatan terlihat dari kemampuan siswa dalam menganalisis permasalahan, mempertimbangkan berbagai sudut pandang, mengevaluasi argumen, serta menghargai pendapat orang lain sebagai bagian dari proses berpikir kritis.

Penggunaan media pembelajaran *assemblr edu* berbasis *augmented reality* membantu siswa mengembangkan strategi pemecahan masalah melalui visualisasi materi yang lebih konkret dan interaktif. Fitur AR memungkinkan siswa mengamati objek atau konsep secara tiga dimensi sehingga lebih mudah memahami masalah dan mempertimbangkan berbagai alternatif solusi sebelum menyimpulkan. Media ini juga meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam menyampaikan pendapat dan mendorong mereka untuk berpikir mandiri serta kelebihan dan kekurangan cara berpikirnya, sehingga dapat memperbaiki proses belajar pada pertemuan berikutnya.

Secara keseluruhan, penerapan media pembelajaran *assemblr edu* berbasis *augmented reality* di kelas IV UPT SDN 060874 Medan Perjuangan tidak hanya mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan mendukung. Siswa menjadi lebih aktif, terlibat dalam proses belajar, serta mampu berpikir secara kritis dalam menghadapi berbagai tantangan pembelajaran.

4.4 Keterbatasan Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menyadari adanya keterbatasan dalam pelaksanaan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran *assemblr edu* berbasis *augmented reality*. Keterbatasan tersebut berkaitan dengan pengetahuan serta pengalaman peneliti dalam menjalankan prosedur penelitian. Adapun beberapa keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dalam meneliti pemahaman siswa terhadap materi makna sila-sila Pancasila, peneliti mengalami kendala berupa kurang optimalnya pemahaman siswa yang disebabkan oleh keterbatasan waktu penelitian.
2. Dalam penerapan media pembelajaran *assemblr edu* berbasis *augmented reality* di dalam kelas, terdapat beberapa siswa yang belum terbiasa menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi sehingga membutuhkan waktu lebih lama dalam proses pembelajaran.
3. Pada saat pengerjaan soal, masih terdapat beberapa siswa yang kurang fokus dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *assemblr edu* berbasis *augmented reality* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV UPT SDN 060874 Medan Perjuangan, maka dapat dirumuskan kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV UPT SDN 060874 Medan Perjuangan setelah diterapkannya media pembelajaran *assemblr edu* berbasis *augmented reality* menunjukkan peningkatan yang signifikan. Berdasarkan hasil penelitian, sebanyak 22 dari 23 siswa (96%) memperoleh nilai di atas 70 atau telah melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil ini lebih baik dibandingkan kondisi sebelum penggunaan media, Peningkatan persentase tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *assemblr edu* berbasis *augmented reality* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, media ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dan kritis dalam memecahkan permasalahan pada mata pelajaran PKn materi makna sila-sila Pancasila. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *assemblr edu* berbasis *augmented reality* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV.

2. Kemampuan berpikir siswa kelas IV UPT SDN 060874 Medan Perjuangan sebelum menggunakan media *assemblr edu* berbasis *augmented reality*, melainkan menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas IV UPT SDN 060874 Medan Perjuangan, tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun siswa telah mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional, peningkatan kemampuan berpikir kritis belum berkembang secara optimal sebagaimana yang diharapkan. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata *pre-test* sebesar 49,52 yang hanya mengalami peningkatan menjadi 55,23 pada saat *post-test* setelah proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, hasil tersebut belum mencapai ketuntasan sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
3. kemampuan berpikir siswa kelas IV UPT SDN 060874 Medan Perjuangan sesudah menggunakan media *assemblr edu* berbasis *augmented reality*. Hal ini terlihat dari jumlah siswa yang mencapai ketuntasan, yang semula 0 siswa (0%) meningkat menjadi 22 siswa (96%) setelah penggunaan media tersebut. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *assemblr edu* berbasis *augmented reality* berkontribusi positif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran PKn materi makna sila-sila Pancasila.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Pihak sekolah dapat mengimplementasikan penggunaan media pembelajaran *assemblr edu* berbasis *augmented reality* dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.
2. Guru dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai referensi dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.
3. Penelitian selanjutnya dapat dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *assemblr edu* berbasis *augmented reality* dalam jangka panjang.
4. Diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengkaji faktor-faktor lain yang turut mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, W. N. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD. *Journal on Education*, 06(04), 21699–21705.
- Agung, L. (2020). PENGEMBANGAN MODEL KKBB SEBAGAI UPAYA SEJARAH SMA DI SOLO RAYA. *Jurnal Paramita*, 24(1), 126–136.
- Agustina, A. D., Sulaiman, A., Helitona, R., Luthfiana, D. A., Huwaidah, I., & Dawis, A. M. (2023). Pengembangan Media Augmented Reality Bermuatan nilai-nilai bangsa untuk Pembelajaran Karakter. *JURNAL HUBISINTEK*, 4(1), 303–311.
- Andriani, M. W., & Ramadani, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Berbasis Android Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Sekolah Dasar. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(2), 567–576.
- Andriani, W. (2025). PENGARUH MODEL THINK PAIR SHARE TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA DI KELAS IV SD NEGERI 064964 SIDODAME.
- Annisa, S. N., Setiono, & Juhandi, A. (2021). Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Guided Inquiry Berbasis Riset Berbantuan Media WhatsApp. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 11(1), 18–26.
- Anugrah, & Rahmat. (2024). Pendidikan Karakter dalam Perspektif Kurikulum Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 22–34.
- Ashari, D. (2023). ANALISIS PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY (AR) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS. *JURNAL ILMIAH KEPENDIDIKAN*, 17(1), 176–185. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.16040>
- Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N., Fitri, A., Fajar, M., & Astuti, P. W. (2024). MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI PUSAT SUMBER BELAJAR. *Journal of Law, Administration, and Social Science*, 4(5), 702–709.
- Atika, S. D., & Dya, A. (2024). Pandangan Filsafat Pendidikan Aliran Progresivisme terhadap Karakter Siswa di SDN 1 Kedungwaras. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 1–12.
- Bere, F. Y., Tomi, T. B. P., & Andrinata. (2025). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ASSMBLR EDU TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI 12 KOTA KUPANG. *Jurnal Pendidikan Multidisipliner*, 8(3), 37–47.
- Bustomi, Sukardi, I., & Astuti, M. (2024). PEMIKIRAN KONSTRUKTIVISME DALAM TEORI PENDIDIKAN KOGNITIF JEAN PIAGET DAN LEV VYGOTSKY. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(4), 16376–16383.
- Dahnial, I., Hasibuan, S. H., Nasution, D. K., & Daniela, I. R. (2023). Technology Pedagogical Content Knowledge-based learning model in Citizenship Education courses. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 20(1), 15–25.

- Damanik, M. R., Manik, R. L., & Khadafi, M. (2025). METODE PENELITIAN KUANTITATIF: KONSEP, JENIS, TAHAPAN DAN KELEBIHAN. *Jiic: JURNAL INTELEK INSAN CENDIKIA*, 2(7), 13479–13496.
- Darwis, M., Azizah, N., Rofiqoh, S., & Odi, M. (2025). Peran Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 1–7.
- Dewi, D. A., & Ulfiah, Z. (2021). PERANAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN TERHADAP PEMBANGUNAN KARAKTER BANGSA. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(2), 499–506.
- Diatmika, I. P., & Sudirman, I. N. (2025). ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR KELAS V SDN 2 BATUR. *Jurnal Pendidikan Deiksis*, 7(1), 29–36.
- Dwita, J., Chan, F., & Pamela, I. S. (2025). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALTY TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM TATA SURYA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 416–426.
- Erisa. (2020). PENGEMBANGAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN SEBAGAI PENDIDIKAN NILAI. *Jurnal Kewarganegaraan*, 3(2), 81–86.
- Fauzi, N. A., & Saputro, H. B. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality (AR) Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar. *Mandalika Mathematics and Education Journal*, 7(2), 730–745.
- Fitriana, N., Ikhwaningrum, D. U., & Rahayu, B. R. (2025). AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN: PENINGKATAN BERPIKIR KRITIS MAHASISWA DENGAN ASSEMBLR EDU. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 23(1), 33–47. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v21i1.8615>
- Gawise, A. L. N., Jamin, M. V., & Azizah, F. N. A. (2022). Peranan Media Pembelajaran dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(3), 3575–3581.
- Genika, P. R., & Dewi, D. A. (2021). Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Keterkaitan Dengan Pendidikan Karakter di Indonesia. *Jurnal Penelitian Ilmu Sosial*, 1(2), 33–40.
- Hasan, M., Maulidyanti, H., Tahir, M. I. T., & Arisah, N. (2022). Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik melalui Kegiatan Literasi. *JURNAL IDEAS*, 8(2), 477–486. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i2.698>
- Hasanah, U. (2024). KONSEP DASAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 3(2), 1–10.
- Hidayah, R., Salimi, M., & Susiani, T. S. (2021). CRITICAL THINKING SKILL: KONSEP DAN INDIKATOR PENILAIAN. *JURNAL TAMAN CENDEKIA*, 01(02), 127–133.
- Indriyani, T., Tomi, D., & Nuraida, N. (2025). DIGITAL PLATFORM-BASED GAMIFICATION: DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA TO SUPPORT THE ENGAGEMENT AND MOTIVATION OF HIGH

- SCHOOL STUDENTS. *JURNAL FORUM PAEDAGOGIK*, 16(2), 491–510.
- Ismunarti, D. H., Zainuri, M., Sugianto, D. N., & Saputra, S. W. (2020). Pengujian Reliabilitas Instrumen Terhadap Variabel Kontinu Untuk Pengukuran Konsentrasi Klorofil-a Perairan. *Jurnal Buletin Oseanografi Marina*, 9(1), 1–8. <https://doi.org/10.14710/buloma.v9i1.23924>
- Kandia, I. W., Suarningsih, N. M., Wahdah, Jenuri, & Suwarma, D. M. (2023). The Strategic Role of Learning Media in Optimizing Student Learning Outcomes. *Journal of Education Research*, 6(1), 508–514.
- Lestari, D. W., Rusimanto, P. W., Harimurti, R., & Agung, A. I. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JVTE: Journal of Vocational and Technical Education*, 5(2), 225–232.
- MENRISAL. (2024). Digital Learning Media: A Review. *JOURNAL OF DIGITAL LEARNING AND DISTANCE (JDLDE)*, 1(4), 140–145.
- Mustaqim, I. (2020). PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174–183.
- Nabilla, E. R., Hidayat, A., & Mubarak, A. (2025). Analisis Penggunaan Media Assemblr Edu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VB SDN Serang 03. *EDUKASI: Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan*, 17(02), 855–868.
- Pebriani, Y. N., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Pendidikan Kewarganegaraan bagi Siswa dalam Perubahan Sosial di Masyarakat. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(20), 8811–8815.
- Rachim, M. R., Salim, A., & Qomario. (2024). PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DALAM PENDIDIKAN MODERN. *JRIP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 594–605.
- Rachmawati, Wijayanti, R., & Anugraini, A. P. (2020). Pengembangan eksplorasi MAR (Matematika Augmented Reality) dengan penguatan karakter pada materi bangun ruang sekolah dasar. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(2).
- Rahayuningsih, P., Hidayah, W., Primar, C. N., & Nurmelia. (2022). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Education Journal*, 1(1), 1–11.
- Rakhman, P. A., Rokmanah, S., & Ummah, K. R. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 306–315.
- Resnawati, Mansur, H., Maftuh, B., & Nurdin, E. S. (2025). Pemanfaatan Media Augmented Reality Guna Meningkatkan Motivasi Siswa. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(7), 7308–7312.
- Riantika, A. (2024). Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran PKn Menggunakan Model PBL Berbasis Treasure Hunt Dan QR Code. *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(1), 202–208.
- Rizki, A. (2023). PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ASSEMBLR EDU PADA MATERI SISTEM TATA SURYA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DI MIN 4 KOTA BANDA

ACEH.

- Rohmah, N. N. S., Muckromin, A., & Fauziyati, E. (2022). FILSAFAT HUMANISME DAN IMPLIKASINYA DALAM KONSEP MERDEKA BELAJAR. *Julnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha*, 9(2), 135–143.
- Sari, D. P., Saputra, B., Adriyanto, H., Ma, M., & Cahyani, A. (2025). Literature Review : Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran PPKn dan Implikasinya Terhadap Pendidikan Nilai Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 930–937.
- Sartika, F., Desriwita, E., & Ritonga, M. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar PAI di sekolah dan madrasah. *Jurnal Humanika*, 20(2), 115–128. <https://doi.org/10.21831/hum.v20i2.32598.115-128>
- Sastafiana, F. D., Saputri, M. E., & Luk, L. N. M. (2024). Klasifikasi dan Penggunaan Media Pembelajaran : Analisis dan Implementasi dalam Proses Pembelajaran. *Journal Homepage*, 2(2), 20–29.
- Siburian, J., Sinaga, E., & Murni, P. (2023). KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MELALUI IMPLEMENTASI FLIPPED CLASSROOM PADA SISWA SMA. *Jurnal Pendidikan IPA*, 12(1), 71–80. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v12i1.68213>
- Simamora, R. (2021). MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN BAGI PENCAPAIAN. 83–88.
- Soetrisnaadisendjaja, D., Juwandi, R., & Badrusalam, N. (2020). HUBUNGAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN (PKKn) SEBAGAI PENDIDIKAN DEMOKRASI TERHADAP PARTISIPASI SISWA DI SEKOLAH. *Untitra Civic Education Jpurnal*, 4(1), 89–99.
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal Prndidikan Islam*, 1(2), 24–36.
- Susanti, D., & Hernawati, C. (2022). KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS MAHASISWA DALAM MENYELESAIKAN SOAL HIGHER ORDER THINKING SKILLS. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 115–124. <https://doi.org/10.20527/edumat.v10i1.12190>
- Susianti, O. M., & Srifariyati. (2024). Perumusan Variabel Dan Indikator Dalam Penelitian Kuantitatif Kependidikan. *Jurnal Pendidikan Rokania*, 9(1), 18–30.
- Tabrani. (2023). Perbedaan antara penelitian Kualitatif (Naturalistik) dan Penelitian Kuantitatif (Ilmiah) dalam barbagai Aspek. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 318–327.
- Titin, Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). MEMAHAMI MEDIA UNTUK EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN. *Journal Education and Technology*, 4(2), 111–123.
- Vari, Y., & Bramastia. (2021). PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY UNTUK MELATIH. *Jurnal Pendidikan IPA*, 10(2), 131–136. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v10i2.57256>
- Zahra, N. I. A., Handayani, L., & Isnaeni, W. (2025). ANALISIS KEBUTUHAN

PENGEMBANGAN INSTRUMEN TES KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS PESERTA DIDIK. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 229–243.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Ajar Kelas Eksperimen

MODUL AJAR

A. IDENTITAS DAN INFORMASI UMUM

Penyusun	Riri Mayuni
Jenjang Sekolah	Sekolah Dasar
Fase/Kelas	B / IV
Mata Pelajaran	Pendidikan Pancasila
Elemen	Pancasila
Capaian Pembelajaran	Menunjukkan makna sila-sila Pancasila dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari; mengenal karakter para perumus Pancasila; menunjukkan sikap bangga anak Indonesia yang memiliki bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.
Kompetensi Awal	Peserta didik telah memiliki pemahaman dasar mengenai makna setiap sila Pancasila serta mampu mengenali contoh sikap dan perilaku yang mencerminkan pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan masyarakat.
Alokasi Waktu	2JP (2 x 35 Menit)
Profil Pelajar Pancasila	- Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa - Berkebhinnekaan Tunggal Ika - Berpikir Kritis - Mandiri - Kreatif - Gotong Royong
Target Peserta Didik	Reguler
Moda Pembelajaran	Tatap Muka
Pendekatan Pembelajaran	Pendekatan TaRL (Teaching at the Right Level)
Model Pembelajaran yang digunakan	Problem Based Learning (PBL)
Metode Pembelajaran	Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, Penugasan.

Sarana dan Prasarana	a. Sumber Belajar : Buku Pendidikan Pancasila kelas IV, Buku Siswa, Bahan Ajar b. Media Pembelajaran : Media <i>Assemblr Edu</i> berbasis AR makna sila-sila Pancasila c. Alat : Laptop/Hp/Tablet untuk memindai marker AR
Sumber Belajar	Aplikasi AR

B. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN

TUJUAN PEMBELAJARAN (TP Berdasarkan CP)

1. Peserta didik mampu menjelaskan makna setiap sila Pancasila.
2. Peserta didik mampu mengidentifikasi contoh perilaku sesuai sila Pancasila di masyarakat.
3. Peserta didik mampu mempresentasikan contoh penerapan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

TUJUAN PEMBELAJARAN HARIAN :

1. Peserta didik dapat menyebutkan lima sila Pancasila melalui menyimak penjelasan guru dan media *assemblr edu* berbasis *augmented reality* dengan seksama. (C2– Pengetahuan)
2. Peserta didik dapat menganalisis tentang makna sila-sila Pancasila melalui kegiatan dengan penugasan berdiskusi kelompok dengan cermat (C4– Pengetahuan)
3. Peserta didik dapat mempresentasikan hasil diskusi mengenai contoh penerapan nilai Pancasila dalam masyarakat melalui kegiatan presentasi kelompok dengan percaya diri. (P3- Keterampilan)

PEMAHAMAN BERMAKNA :

1. Peserta didik mampu memahami makna sila-sila Pancasila dan menerapkannya untuk mewujudkan sikap toleransi dan gotong royong di masyarakat.

PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apa saja sila dalam pancasila?
2. Mengapa kita harus menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari?
3. Apa contoh perilaku sesuai sila Pancasila yang pernah kalian lakukan?

RENCANA ASESMEN :

Tujuan Pembelajaran	Ranah	Bentuk instrument	Instrumen	Teknik
Peserta didik dapat menyebutkan lima sila Pancasila melalui menyimak penjelasan guru dan media <i>assemblr edu</i> berbasis <i>augmented reality</i> dengan seksama. (C2–Pengetahuan)	Kognitif	Tes	Tes Tertulis	Soal Pilihan Ganda
Peserta didik dapat menganalisis tentang makna sila-sila Pancasila melalui kegiatan dengan penugasan berdiskusi kelompok dengan cermat (C4–Pengetahuan)	Kognitif	Tes	Tes Tertulis	Soal Pilihan Ganda
Peserta didik dapat mempresentasikan hasil diskusi mengenai contoh penerapan nilai Pancasila dalam masyarakat melalui kegiatan presentasi kelompok dengan percaya diri. (P3–Keterampilan)	Keterampilan Sikap	Non Tes	Rublik	Unjuk Kerja

C. URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAP	KEGIATAN	MUATAN INOVATIF (TPACK, Profil Pancasila, 4C)	ESTIMASI WAKTU
Pendahuluan	1. Guru mengucapkan salam pembuka.		10 Menit
	2. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing yang dipimpin oleh salah satu peserta didik.	Religius, Beriman bertakwa kepada Tuhan YME	

	3. Guru menanyakan kabar peserta didik dan memeriksa kehadirannya.	Disiplin	
	4. Guru mengecek kesiapan peserta didik sebelum belajar dengan meminta peserta didik menyiapkan alat tulis.	Kemandirian	
	5. Guru menanyakan kepada peserta didik tentang materi sebelumnya.		
	6. Guru dan peserta didik menyanyikan lagu pembelajaran berjudul “Garuda Pancasila” sebelum masuk ke materi pembelajaran.		
	7. Peserta didik diberikan pertanyaan pematik oleh guru : • Apa yang kalian ketahui tentang Pancasila? • Apakah kalian pernah menerapkan nilai Pancasila di rumah atau di sekolah?	Mandiri, <i>Critical thinking</i>	
	8. Peserta didik memperhatikan guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran pada pertemuan ini.	<i>Communication</i>	
Kegiatan Inti	Sintaks 1: Orientasi Peserta Didik Pada Masalah		50 Menit
	1. Peserta didik menjawab pertanyaan tentang soal cerita dari guru: Rafa: Kenapa akhir-akhir ini warga sering bertengkar hanya karena perbedaan pendapat? Naya: Iya, padahal seharusnya kita bisa saling menghargai dan bekerja sama. Bima: Benar. Kalau semua orang mau menerapkan nilai-nilai Pancasila, lingkungan kita pasti lebih rukun. Rafa: Nilai apa yang seharusnya kita lakukan supaya tidak mudah bertengkar? Naya: Tentu saja saling menghargai, gotong royong, dan		

	bermusyawarah. Dari cerita tersebut. Peristiwa apa yang terjadi di lingkungan masyarakat?		
	2. Peserta didik menyimak guru saat menyampaikan dan menayangkan media <i>Assemblr Edu</i> berbasis AR yang berkaitan dengan makna sila-sila Pancasila.		
	3. Setelah menyimak demonstrasi AR, peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan: • Bagaimana contoh penerapan sila ke-3 yang kalian lihat di AR? • Apa makna sila ke-5 dalam kehidupan bermasyarakat?	<i>Critical thinking</i>	
	4. Peserta didik dan guru melakukan ice breaking sebelum bermain kuis.		
	Sintaks 2: Mengorganisasikan Peserta Didik		
	5. Peserta didik mengikuti kegiatan kuis secara individu.		
	6. Peserta didik menjawab soal yang telah ditampilkan di layar menggunakan aplikasi <i>Assemblr Edu</i> sesuai dengan nomor yang diperoleh.		
	7. Guru menjelaskan aturan dan tata cara pelaksanaan kuis individu kepada peserta didik.		
	Sintaks 3: Membimbing Peserta Didik		
	8. Peserta didik berpikir secara mandiri untuk menjawab pertanyaan kuis yang berkaitan dengan makna sila-sila Pancasila dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.	<i>Critical thinking</i>	
	9. Guru membimbing dan membantu peserta didik apabila mengalami kesulitan saat menjawab pertanyaan.	<i>Collaboration</i>	

	Sintaks 4: Mengembangkan dan Menyajikan Karya		
	10. Peserta didik yang mendapat giliran menyampaikan jawaban mereka secara lisan di depan kelas.		
	11. Guru memberikan penilaian terhadap jawaban peserta didik serta memberikan penguatan materi.		
	Sintaks 5: Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah		
	12. Guru membantu peserta didik untuk refleksi atau evaluasi terhadap analisis mereka dan proses – proses yang mereka lakukan.	<i>Collaboration</i>	
	13. Guru melakukan evaluasi hasil belajar mengenai materi yang dipelajari peserta didik.		
Penutup	1. Guru dan peserta didik menyimpulkan pembelajaran hari ini.	<i>Communication</i>	10 Menit
	2. Guru meminta peserta didik untuk mempelajari lagi di rumah tentang materi yang telah dipelajari.		
	3. Guru memberikan tugas rumah kepada peserta didik untuk menyelesaikan tugas yang telah diberikan.		
	4. Guru dan peserta didik melakukan refleksi : - Bagaimana pembelajaran hari ini? Apakah mudah dipahami?	<i>CK</i>	
	5. Guru bersama peserta didik berdoa bersama dengan dipimpin oleh salah satu siswa dan guru mengucapkan salah penutup.	Beriman dan bertakwa terhadap Tuhan YME dan berakhlak mulia	

D. ASESMEN/PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

No	Indikator	Teknik Penilaian	Instrumen
1.	Menunjukkan sikap menghargai nilai-nilai Pancasila selama pembelajaran	Observasi	Lembar observasi sikap
2.	Menunjukkan sikap disiplin dan tanggung jawab saat mengikuti kuis individu berbasis AR	Observasi	Lembar observasi sikap
3.	Menunjukkan sikap percaya diri saat menjawab pertanyaan yang ditampilkan melalui media AR	Observasi	Lembar observasi sikap
4.	Menunjukkan sikap jujur dalam menjawab soal kuis	Observasi	Lembar observasi sikap

2. Penilaian Pengetahuan

No	Indikator	Teknik Penilaian	Instrumen
1.	Menjelaskan makna sila pertama Pancasila	Tes lisan/tertulis	Soal kuis berbasis AR
2.	Menjelaskan makna sila kedua Pancasila	Tes lisan/tertulis	Soal kuis berbasis AR
3.	Menjelaskan makna sila ketiga Pancasila	Tes lisan/tertulis	Soal kuis berbasis A
4.	Menjelaskan makna sila keempat Pancasila	Tes lisan/tertulis	Soal kuis berbasis AR
5.	Menjelaskan makna sila kelima Pancasila	Tes lisan/tertulis	Soal kuis berbasis AR
6.	Mengidentifikasi contoh penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari	Tes lisan	Pertanyaan kuis AR

3. Penilaian Keterampilan

No	Indikator	Teknik Penilaian	Instrumen
1.	Menggunakan media AR dengan tepat untuk memahami materi makna sila-sila Pancasila	Unjuk kerja	Lembar penilaian kinerja
2.	Menyampaikan jawaban secara lisan dengan jelas dan runtut berdasarkan tampilan media AR	Unjuk kerja	Rubrik penilaian keterampilan
3.	Menghubungkan makna sila Pancasila dengan contoh nyata setelah mengamati media AR	Unjuk kerja	Rubrik penilaian keterampilan
4.	Menunjukkan kemampuan berpikir mandiri dalam menjawab soal kuis berbasis AR	Unjuk kerja	Lembar penilaian kinerja

Skor	Kategori
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

E. PENGAYAAN, REMEDIAL, DAN REFERENSI

PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan: Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial: Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

GLOSARIUM

Pancasila, Dasar negara Republik Indonesia yang terdiri dari lima sila sebagai pedoman bersikap dan berperilaku dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Burung Garuda, Lambang negara Republik Indonesia yang melambangkan kekuatan, keberanian, dan kejayaan bangsa, serta menjadi simbol persatuan dan jati diri bangsa Indonesia.

Sila, Setiap butir nilai yang membentuk Pancasila; jumlahnya ada lima dan saling berkaitan.

Makna Sila, Nilai-nilai atau pesan moral yang terkandung dalam masing-masing sila Pancasila, yang menjadi pedoman perilaku sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

Kurniawan, D., Priharto, D. N., & Lubis, Y. (2023). *PENDIDIKAN PANCASILA*.
Kustawan, Dedy.Dkk. *Modul Ajar PPKN Kelas 4 Semester 1 SDLB Fase B*.Kemdikbudristek. 2021

Medan, 22 Januari 2026

Mengetahui
Kepala Sekolah UPT SDN 060874

Salminawati Nasution, S.Pd
NIP: 196910071992102002

Wali Kelas IV

Julia Rahmadani, S.Pd
NIP: 1981105262005022001

Penyusun

Riri Mayuni
NPM: 2202090202

Lampiran 2. Modul Ajar Kelas Kontrol

MODUL AJAR

A. IDENTITAS DAN INFORMASI UMUM

Penyusun	Riri Mayuni
Jenjang Sekolah	Sekolah Dasar
Fase/Kelas	B / IV
Mata Pelajaran	Pendidikan Pancasila
Elemen	Pancasila
Capaian Pembelajaran	Menunjukkan makna sila-sila Pancasila dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari; mengenal karakter para perumus Pancasila; menunjukkan sikap bangga anak Indonesia yang memiliki bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.
Kompetensi Awal	Peserta didik telah memiliki pemahaman dasar mengenai makna setiap sila Pancasila serta mampu mengenali contoh sikap dan perilaku yang mencerminkan pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan masyarakat.
Alokasi Waktu	2JP (2 x 35 Menit)
Profil Pelajar Pancasila	- Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa - Berkebhinnekaan Tunggal Ika - Berpikir Kritis - Mandiri - Kreatif - Gotong Royong
Target Peserta Didik	Reguler
Moda Pembelajaran	Tatap Muka
Pendekatan Pembelajaran	Pendekatan TaRL (Teaching at the Right Level)
Model Pembelajaran yang digunakan	Pembelajaran Konvensional
Metode Pembelajaran	Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, Penugasan
Sarana dan Prasarana	Sumber Belajar : Buku Pendidikan Pancasila kelas IV, Buku Siswa, Bahan Ajar, Papan Tulis, Spidol
Sumber Belajar	Buku teks Pendidikan Pancasila Kelas IV

B. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN

TUJUAN PEMBELAJARAN (TP Berdasarkan CP)

1. Peserta didik mampu menjelaskan makna setiap sila Pancasila.
2. Peserta didik mampu mengidentifikasi contoh perilaku sesuai sila Pancasila di masyarakat.
3. Peserta didik mampu mempresentasikan contoh penerapan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

TUJUAN PEMBELAJARAN HARIAN :

1. Peserta didik dapat menyebutkan lima sila Pancasila melalui menyimak penjelasan guru dengan seksama. (C2– Pengetahuan)
2. Peserta didik dapat menganalisis tentang makna sila-sila Pancasila melalui kegiatan dengan penugasan berdiskusi kelompok dengan cermat (C4– Pengetahuan)
3. Peserta didik dapat mempresentasikan hasil diskusi mengenai contoh penerapan nilai Pancasila dalam masyarakat melalui kegiatan presentasi kelompok dengan percaya diri. (P3- Keterampilan)

PEMAHAMAN BERMAKNA :

1. Peserta didik mampu memahami makna sila-sila Pancasila dan menerapkannya untuk mewujudkan sikap toleransi dan gotong royong di masyarakat.

PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apa saja sila dalam pancasila?
2. Mengapa kita harus menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari?
3. Apa contoh perilaku sesuai sila Pancasila yang pernah kalian lakukan?

RENCANA ASESMEN :

Tujuan Pembelajaran	Ranah	Bentuk instrument	Instrumen	Teknik
Peserta didik dapat menyebutkan lima sila Pancasila melalui menyimak penjelasan guru dengan seksama. (C2– Pengetahuan)	Kognitif	Tes	Tes Tertulis	Soal Pilihan Ganda
Peserta didik dapat menganalisis tentang makna sila-sila Pancasila melalui kegiatan dengan penugasan berdiskusi kelompok dengan cermat (C4– Pengetahuan)	Kognitif	Tes	Tes Tertulis	Soal Pilihan Ganda

Peserta didik dapat mempresentasikan hasil diskusi mengenai contoh penerapan nilai Pancasila dalam masyarakat melalui kegiatan presentasi kelompok dengan percaya diri. (P3-Keterampilan)	Keterampilan Sikap	Non Tes	Rublik	Unjuk Kerja
---	--------------------	---------	--------	-------------

C. URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAP	KEGIATAN	MUATAN INOVATIF (TPACK, Profil Pancasila, 4C)	ESTIMASI WAKTU
Pendahuluan	1. Guru mengucapkan salam pembuka.		10 Menit
	2. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing yang dipimpin oleh salah satu peserta didik.	Religius, Beriman bertakwa kepada Tuhan YME	
	3. Guru menanyakan kabar peserta didik dan memeriksa kehadirannya.	Disiplin	
	4. Guru mengecek kesiapan peserta didik sebelum belajar dengan meminta peserta didik menyiapkan alat tulis.	Kemandirian	
	5. Guru menanyakan kepada peserta didik tentang materi sebelumnya.		
	6. Guru dan peserta didik menyanyikan lagu pembelajaran berjudul “Garuda Pancasila” sebelum masuk ke materi pembelajaran.		
	7. Peserta didik diberikan pertanyaan pematik oleh guru : • Apa yang kalian ketahui tentang Pancasila? • Apakah kalian pernah menerapkan nilai Pancasila di rumah atau di sekolah?	Mandiri, <i>Critical thinking</i>	

	8. Peserta didik memperhatikan guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran pada pertemuan ini.	<i>Communication</i>	
Kegiatan Inti	Sintaks 1: Orientasi Peserta Didik Pada Masalah		50 Menit
	1. Peserta didik menjawab pertanyaan tentang soal cerita dari guru: Rafa: Kenapa akhir-akhir ini warga sering bertengkar hanya karena perbedaan pendapat? Naya: Iya, padahal seharusnya kita bisa saling menghargai dan bekerja sama. Bima: Benar. Kalau semua orang mau menerapkan nilai-nilai Pancasila, lingkungan kita pasti lebih rukun. Rafa: Nilai apa yang seharusnya kita lakukan supaya tidak mudah bertengkar? Naya: Tentu saja saling menghargai, gotong royong, dan bermusyawarah. Dari cerita tersebut. Peristiwa apa yang terjadi di lingkungan masyarakat?		
	2. Guru menjelaskan makna sila-sila Pancasila menggunakan buku teks dan papan tulis.		
	3. Peserta didik mencatat poin-poin penting materi.	<i>Critical thinking</i>	
	Sintaks 2: Mengorganisasikan Peserta Didik		
	4. Guru mengajukan pertanyaan tentang makna setiap sila Pancasila.		
	5. Peserta didik menjawab pertanyaan secara lisan.		
	Sintaks 3: Membimbing Peserta Didik		
	6. Peserta didik dibagi ke dalam kelompok kecil.		

	7. Setiap kelompok mendiskusikan contoh penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	<i>Critical thinking</i>	
	8. Guru membimbing dan membantu peserta didik dalam diskusi kelompok.	<i>Collaboration</i>	
	Sintaks 4: Mengembangkan dan Menyajikan Karya		
	9. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusinya.		
	10. Guru memberikan penguatan dan klasifikasi materi		
	Sintaks 5: Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah		
	12. Guru membantu peserta didik untuk refleksi atau evaluasi terhadap analisis mereka dan proses – proses yang mereka lakukan.	<i>Collaboration</i>	
	13. Guru melakukan evaluasi hasil belajar mengenai materi yang dipelajari peserta didik.		
Penutup	1. Guru dan peserta didik menyimpulkan pembelajaran hari ini.	<i>Communication</i>	10 Menit
	2. Guru meminta peserta didik untuk mempelajari lagi di rumah tentang materi yang telah dipelajari.		
	3. Guru memberikan tugas rumah kepada peserta didik untuk menyelesaikan tugas yang telah diberikan.		
	4. Guru dan peserta didik melakukan refleksi : - Bagaimana pembelajaran hari ini? Apakah mudah dipahami?	<i>CK</i>	
	5. Guru bersama peserta didik berdoa bersama dengan dipimpin oleh salah satu siswa dan guru mengucapkan salah penutup.	Beriman dan bertakwa terhadap Tuhan YME dan berakhlak mulia	

D. ASESMEN/PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

No	Indikator	Teknik Penilaian	Instrumen
1.	Menghargai nilai-nilai Pancasila selama pembelajaran	Observasi	Lembar observasi
2.	Disiplin dan tanggung jawab dalam mengikuti pembelajaran	Observasi	Lembar observasi
3.	Percaya diri saat menjawab pertanyaan	Observasi	Lembar observasi
4.	Jujur saat mengerjakan tugas	Observasi	Lembar observasi

2. Penilaian Pengetahuan

No	Indikator	Teknik Penilaian	Instrumen
1.	Menjelaskan makna sila pertama Pancasila	Tes lisan/tertulis	Soal pilgan/uraian
2.	Menjelaskan makna sila kedua Pancasila	Tes lisan/tertulis	Soal pilgan/uraian
3.	Menjelaskan makna sila ketiga Pancasila	Tes lisan/tertulis	Soal pilgan/uraian
4.	Menjelaskan makna sila keempat Pancasila	Tes lisan/tertulis	Soal pilgan/uraian
5.	Menjelaskan makna sila kelima Pancasila	Tes lisan/tertulis	Soal pilgan/uraian
6.	Mengidentifikasi contoh penerapan nilai Pancasila	Tes lisan/tertulis	Soal pilgan/uraian

3. Penilaian Keterampilan

No	Indikator	Teknik Penilaian	Instrumen
1.	Menyampaikan hasil diskusi secara lisan	Unjuk kerja	Rubrik keterampilan
2.	Menyusun contoh penerapan Pancasila	Unjuk kerja	Lembar penilaian
3.	Menunjukkan kemampuan berpikir kritis dalam diskusi	Unjuk kerja	Rubrik keterampilan

Skor	Kategori
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

E. PENGAYAAN, REMEDIAL, DAN REFERENSI**PENGAYAAN DAN REMEDIAL**

Pengayaan: Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial: Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

GLOSARIUM

Pancasila, Dasar negara Republik Indonesia yang terdiri dari lima sila sebagai pedoman bersikap dan berperilaku dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Burung Garuda, Lambang negara Republik Indonesia yang melambangkan kekuatan, keberanian, dan kejayaan bangsa, serta menjadi simbol persatuan dan jati diri bangsa Indonesia.

Sila, Setiap butir nilai yang membentuk Pancasila; jumlahnya ada lima dan saling berkaitan.

Makna Sila, Nilai-nilai atau pesan moral yang terkandung dalam masing-masing sila Pancasila, yang menjadi pedoman perilaku sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

Kurniawan, D., Priharto, D. N., & Lubis, Y. (2023). *PENDIDIKAN PANCASILA*. Kustawan, Dedy.Dkk. *Modul Ajar PPKN Kelas 4 Semester 1 SDLB Fase B*. Kemdikbudristek. 2021

Medan, 22 Januari 2026



Mengetahui
Kepala Sekolah UPT SDN 060874

Salminawati Nasution, S.Pd
NIP: 196910071992102002

Wali Kelas IV

Mun Yati Tambunan, S.S
NIP: 197206042014112002

Penyusun

Riri Mayuni
NPM: 2202090202

Lampiran 3. Lembar Wawancara Guru Wali Kelas

No	Pernyataan Wawancara	Jawaban
1.	Sudah berapa lama ibu mengajar di UPT SD Negeri 060874 Medan Perjuangan?	Ibu sudah mengajar di sekolah ini lebih kurang dari 10 Tahun
2.	Kurikulum apa yang ibu gunakan pada UPT SD Negeri 060874 khususnya di kelas IV?	Ibu menggunakan Kurikulum Merdeka (KM)
3.	Apakah ibu mempersiapkan perangkat pembelajaran saat akan melakukan pembelajaran di dalam kelas?	Iya, saya menggunakan perangkat pembelajaran seperti buku paket pembelajaran
4.	Apakah setiap pembelajaran ibu menggunakan media pembelajaran?	Iya, saya menggunakan media pembelajaran
5.	Media apa yang ibu gunakan saat mengajar khususnya di mata pelajaran PKn materi makna sila-sila Pancasila?	Saya hanya menggunakan media pembelajaran seperti PPT, games dan gambar print
6.	Bagaimana respon siswa dalam proses pembelajaran pada saat belajar tidak menggunakan media?	Ya pastinya siswa merasa bosan dan tidak tertarik dalam proses pembelajaran
7.	Apakah menurut ibu menggunakan media pembelajaran itu penting?	Penting, karena itu mobile nya, kalau menggunakan media itu rasanya kita menghidupkan kelas jadi menyenangkan dan kemudian siswa itu lebih semangat belajarnya.
8.	Bagaimana metode yang biasanya ibu gunakan saat mengajar tentang materi makna sila-sila Pancasila?	Saya menggunakan metode ceramah, diskusi dan penugasan
9.	Kesulitan apa yang di alami siswa ketika memahami makna sila-sila Pancasila?	Kesulitannya misalnya pada saat ibu menjelaskan, lalu memberikan tugas dan kemudian diskusi, jadi bagian yang aktif mau bertanya sedangkan yang tidak aktif hanya diam-diam saja.
10.	Apakah siswa mampu memberikan contoh penerapan nilai sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari?	Iya, tetapi hanya beberapa siswa
11.	Apakah siswa terbiasa menggunakan media berbasis digital atau teknologi seperti AR dalam pembelajaran?	Di sekolah sudah ada media berbasis digital tetapi belum diaplikasikan karena masih ada kendala dalam perbaikan sekolah
12.	Media seperti apa yang ibu	Media yang ibu harapkan seperti smart tv

	harapkan untuk membantu siswa memahami makna sila-sila Pancasila secara lebih mudah?	karena lebih mudah sehingga siswa bisa praktik langsung (didalam media sudah lengkap beserta ada gamesnya) jadi dapat membangkitkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
13.	Baik bu, mungkin disini saya ingin memberikan solusi terkait media pembelajaran yang dimana menyangkut proposal saya yang berjudul “pengaruh penggunaan media pembelajaran <i>assemblr edu</i> berbasis <i>augmented reality</i> terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran PKn materi makna sila-sila Pancasila. Apakah saya boleh menerapkan media tersebut di dalam kelas terutama di kelas IV?	Tentu saja boleh, karena itu sangat bermanfaat untuk pembelajaran dan membuat siswa lebih aktif lagi di dalam kelas

Lampiran 4. Soal Tes Kemampuan Berpikir Kritis

Nama	:
Kelas	:
Mapel	:

Isilah soal uraian dibawah ini dengan benar!

1. Jelaskan makna sila pertama Pancasila “Ketuhanan Yang Maha Esa” dengan menggunakan bahasamu sendiri!
2. Apa makna sila kedua Pancasila “Kemanusiaan yang Adil dan Beradab” dalam kehidupan sehari-hari?
3. Jelaskan makna sila ketiga Pancasila “Persatuan Indonesia”!
4. Mengapa sikap saling menghormati antar umat beragama merupakan contoh penerapan sila pertama? Jelaskan hubungan keduanya!
5. Bandingkan contoh perilaku yang sesuai dengan sila kedua dan sila ketiga Pancasila!
6. Bagaimana hubungan antara musyawarah dan sila keempat Pancasila?
7. Seorang siswa mengatakan bahwa memilih ketua kelas dengan voting sudah sesuai dengan sila keempat. Jelaskan alasan yang mendukung pernyataan tersebut!
8. Mengapa berbagi kepada teman yang membutuhkan dapat dikatakan sebagai pengamalan sila kelima?
9. Ada pendapat bahwa mengejek teman yang berbeda daerah asal bertentangan dengan Pancasila. Jelaskan dengan alasan yang jelas!
10. Jika siswa di kelas selalu bekerja sama tanpa memilih-milih teman, kesimpulan apa yang dapat diambil terkait sila Pancasila?

11. Perhatikan perilaku berikut: mengikuti musyawarah kelas dan menerima keputusan bersama. Apa kesimpulan nilai Pancasila yang diterapkan?
12. Jika seseorang rajin beribadah dan menghormati ibadah orang lain, sila apa yang paling terlihat dan mengapa?
13. Menurut pendapatmu, mengapa kita harus menerapkan nilai sila kedua dalam kehidupan sehari-hari? Jelaskan alasannya!
14. Mengapa menjaga persatuan di sekolah penting untuk mencerminkan sila ketiga Pancasila? Berikan alasanmu!
15. Menurutmu, bagaimana cara sederhana menerapkan sila kelima di lingkungan rumah? Jelaskan dan berikan alasan!

Lampiran 5. Lembar Kunci Jawaban Tes

KUNCI JAWABAN

1. Sila pertama bermakna bahwa bangsa Indonesia percaya dan taat kepada Tuhan Yang Maha Esa. Setiap warga negara bebas memeluk agama sesuai kepercayaannya dan harus saling menghormati dalam menjalankan ibadah. Tidak boleh memaksakan agama kepada orang lain.
2. Sila kedua bermakna bahwa setiap manusia memiliki derajat dan hak yang sama. Kita harus bersikap adil, sopan, dan menghargai orang lain tanpa membedakan suku, agama, atau latar belakang. Sikap beradab berarti berperilaku sesuai norma dan nilai kemanusiaan.
3. Sila ketiga bermakna bahwa seluruh rakyat Indonesia harus bersatu dan menjaga keutuhan bangsa. Walaupun berbeda-beda suku, bahasa, dan budaya, kita tetap satu bangsa Indonesia dan harus mengutamakan kepentingan bersama daripada kepentingan pribadi atau golongan.
4. Karena saling menghormati antar umat beragama menunjukkan pengamalan sila pertama karena sila ini mengajarkan kepercayaan kepada Tuhan serta toleransi dalam beragama. Dengan menghormati perbedaan agama, kita menunjukkan sikap taat beragama sekaligus menghargai kepercayaan orang lain.
5. Perilaku sesuai sila kedua berkaitan dengan sikap adil dan menghargai sesama manusia, seperti menolong teman tanpa membedakan. Sementara itu, perilaku sesuai sila ketiga berkaitan dengan persatuan, seperti bekerja sama dalam kegiatan kelas walaupun berbeda latar

belakang. Keduanya saling berhubungan karena menghargai sesama dapat memperkuat persatuan.

6. Musyawarah merupakan bagian penting dari sila keempat karena sila ini menekankan pengambilan keputusan secara bersama-sama. Dengan musyawarah, setiap orang dapat menyampaikan pendapat dan keputusan yang diambil mencerminkan kehendak bersama, bukan paksaan.
7. Pernyataan tersebut benar karena voting merupakan salah satu cara pengambilan keputusan bersama. Dalam voting, setiap siswa memiliki hak yang sama untuk memilih sehingga keputusan yang dihasilkan mencerminkan kehendak bersama, sesuai dengan nilai sila keempat Pancasila.
8. Karena berbagi kepada teman yang membutuhkan menunjukkan keadilan sosial karena membantu agar semua orang dapat merasakan kesejahteraan. Sikap ini mencerminkan usaha untuk menciptakan keadilan dan kepedulian sosial, sesuai dengan makna sila kelima Pancasila.
9. Pendapat tersebut benar karena mengejek teman bertentangan dengan nilai kemanusiaan dan persatuan. Perilaku tersebut melanggar sila kedua karena tidak menghargai martabat manusia dan juga melanggar sila ketiga karena dapat merusak persatuan.
10. Kesimpulannya, siswa tersebut telah mengamalkan sila kedua dan sila ketiga Pancasila. Kerja sama tanpa memilih-milih teman menunjukkan sikap menghargai sesama manusia dan menjaga persatuan dalam lingkungan kelas.

11. Kesimpulannya, perilaku tersebut mencerminkan pengamalan sila keempat Pancasila. Siswa menghargai proses musyawarah dan bersedia menerima hasil keputusan bersama demi kepentingan bersama.
12. Sila yang paling terlihat adalah sila pertama Pancasila. Hal ini karena sikap tersebut menunjukkan kepercayaan kepada Tuhan serta toleransi dalam menjalankan kehidupan beragama.
13. Kita harus menerapkan nilai sila kedua agar tercipta kehidupan yang saling menghargai dan adil. Dengan menghormati sesama manusia, hubungan antarindividu menjadi lebih baik dan tidak terjadi konflik atau perlakuan tidak adil.
14. Karena menjaga persatuan di sekolah penting karena sekolah terdiri dari siswa yang beragam. Dengan bersatu, kegiatan belajar berjalan dengan baik dan suasana menjadi rukun. Hal ini mencerminkan sila ketiga yang mengutamakan persatuan di tengah perbedaan.
15. Cara sederhana menerapkan sila kelima di rumah adalah berbagi tugas rumah secara adil. Hal ini mencerminkan keadilan sosial karena setiap anggota keluarga memiliki tanggung jawab yang seimbang sehingga tidak memberatkan satu orang saja.

Lampiran 6. Rekapitulasi Kevalidan Soal di Kelas V

Nama	Skor Butir Soal															Total	Konversi
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
AYA	0	6,6	0	6,6	6,6	0	0	0	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	0	59,4	59
AZH	6,6	6,6	6,6	6,6	0	6,6	6,6	6,6	6,6	0	6,6	0	6,6	6,6	6,6	79,2	79
ARP	6,6	6,6	6,6	0	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	92,4	92
AP	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	0	0	6,6	6,6	6,6	0	6,6	6,6	0	72,6	73
AS	6,6	6,6	6,6	6,6	0	6,6	6,6	6,6	6,6	0	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	85,8	86
FI	0	0	0	6,6	6,6	0	0	0	0	6,6	0	0	0	0	0	19,8	20
GP	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	99	99
HS	6,6	6,6	6,6	0	0	6,6	6,6	6,6	6,6	0	6,6	0	6,6	6,6	6,6	72,6	73
KL	0	0	0	6,6	6,6	0	0	6,6	0	6,6	0	6,6	0	0	0	33	33
MA	6,6	6,6	6,6	6,6	0	6,6	6,6	6,6	6,6	0	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	85,8	86
MI	6,6	6,6	6,6	0	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	92,4	92
MF	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	0	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	92,4	92
MP	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	99	99
MZ	0	0	0	6,6	6,6	0	6,6	6,6	0	6,6	0	6,6	0	0	6,6	46,2	46
NA	6,6	6,6	6,6	0	6,6	6,6	6,6	0	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	85,8	86
QN	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	0	6,6	6,6	6,6	92,4	92
RAB	6,6	6,6	6,6	0	0	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	85,8	86
SAZ	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	0	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	92,4	92
YFW	0	0	0	6,6	6,6	0	0	6,6	0	6,6	0	6,6	0	0	0	33	33
ZHH	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	6,6	0	6,6	6,6	6,6	92,4	92

Lampiran 7. Hasil Uji Validitas di Kelas V

		Correlations															
		VAR00001	VAR00002	VAR00003	VAR00004	VAR00005	VAR00006	VAR00007	VAR00008	VAR00009	VAR00010	VAR00011	VAR00012	VAR00013	VAR00014	VAR00015	VAR00016
VAR00001	Pearson Correlation	1	.866	1.000	-.333	-.333	1.000	.733	0.200	.866	-.333	.866	-.126	.866	.866	.733	.640
	Sig. (2-tailed)		0.000	0.000	0.151	0.151	0.000	0.000	0.398	0.000	0.151	0.000	0.597	0.000	0.000	0.000	0.002
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
VAR00002	Pearson Correlation	.866	1	.866	-.289	-.289	.866	.577	0.000	1.000	-.289	1.000	-.055	1.000	1.000	.577	.677
	Sig. (2-tailed)	0.000		0.000	0.217	0.217	0.000	0.008	1.000	0.000	0.217	0.000	0.819	0.000	0.000	0.008	0.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
VAR00003	Pearson Correlation	1.000	.866	1	-.333	-.333	1.000	.733	0.200	.866	-.333	.866	-.126	.866	.866	.733	.640
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.000		0.151	0.151	0.000	0.000	0.398	0.000	0.151	0.000	0.597	0.000	0.000	0.000	0.002
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
VAR00004	Pearson Correlation	-.333	-.289	-.333	1	0.200	-.333	-.333	-.067	-.289	-.067	-.289	-.126	-.289	-.289	-.333	-.379
	Sig. (2-tailed)	0.151	0.217	0.151		0.398	0.151	0.151	0.780	0.217	0.780	0.217	0.597	0.217	0.217	0.151	0.099
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
VAR00005	Pearson Correlation	-.333	-.289	-.333	0.200	1	-.333	-.333	-.333	-.289	.733	-.289	0.126	-.289	-.289	-.333	-.312
	Sig. (2-tailed)	0.151	0.217	0.151	0.398		0.151	0.151	0.151	0.217	0.000	0.217	0.597	0.217	0.217	0.151	0.181
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
VAR00006	Pearson Correlation	1.000	.866	1.000	-.333	-.333	1	.733	0.200	.866	-.333	.866	-.126	.866	.866	.733	.640
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.000	0.000	0.151	0.151		0.000	0.398	0.000	0.151	0.000	0.597	0.000	0.000	0.000	0.002
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
VAR00007	Pearson Correlation	.733	.577	.733	-.333	-.333	.733	1	.467	.577	-.333	.577	0.126	.577	.577	1.000	.549
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.008	0.000	0.151	0.151	0.000		0.038	0.008	0.151	0.008	0.597	0.008	0.008	0.000	0.012
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
VAR00008	Pearson Correlation	0.200	0.000	0.200	-.067	-.333	0.200	.467	1	0.000	-.333	0.000	0.126	0.000	0.000	.467	-.040
	Sig. (2-tailed)	0.398	1.000	0.398	0.780	0.151	0.398	0.008		1.000	0.151	1.000	0.597	1.000	1.000	0.038	0.058
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
VAR00009	Pearson Correlation	.866	1.000	.866	-.289	-.289	.866	.577	0.000	1	-.289	1.000	-.055	1.000	1.000	.577	.677
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.000	0.000	0.217	0.217	0.000	0.008	1.000		0.217	0.000	0.819	0.000	0.000	0.008	0.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
VAR00010	Pearson Correlation	-.333	-.289	-.333	-.067	.733	-.333	-.333	-.333	-.289	1	-.289	0.126	-.289	-.289	-.333	-.334
	Sig. (2-tailed)	0.151	0.217	0.151	0.780	0.000	0.151	0.151	0.151	0.217		0.217	0.597	0.217	0.217	0.151	0.150
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
VAR00011	Pearson Correlation	.866	1.000	.866	-.289	-.289	.866	.577	0.000	1.000	-.289	1	-.055	1.000	1.000	.577	.677
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.000	0.000	0.217	0.217	0.000	0.008	1.000	0.000	0.217		0.819	0.000	0.000	0.008	0.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
VAR00012	Pearson Correlation	-.126	-.055	-.126	-.126	0.126	-.126	0.126	0.126	-.055	0.126	-.055	1	-.055	-.055	0.126	-.152
	Sig. (2-tailed)	0.597	0.819	0.597	0.597	0.597	0.597	0.597	0.597	0.819	0.597	0.819		0.819	0.819	0.597	0.522
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
VAR00013	Pearson Correlation	.866	1.000	.866	-.289	-.289	.866	.577	0.000	1.000	-.289	1.000	-.055	1	1.000	.577	.677
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.000	0.000	0.217	0.217	0.000	0.008	1.000	0.000	0.217	0.000	0.819		0.000	0.008	0.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
VAR00014	Pearson Correlation	.866	1.000	.866	-.289	-.289	.866	.577	0.000	1.000	-.289	1.000	-.055	1.000	1	.577	.677
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.000	0.000	0.217	0.217	0.000	0.008	1.000	0.000	0.217	0.000	0.819	0.000		0.008	0.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
VAR00015	Pearson Correlation	.733	.577	.733	-.333	-.333	.733	1.000	.467	.577	-.333	.577	0.126	.577	.577	1	.549
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.008	0.000	0.151	0.151	0.000	0.000	0.038	0.008	0.151	0.008	0.597	0.008	0.008		0.012
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
VAR00016	Pearson Correlation	.640	.677	.640	-.379	-.312	.640	.549	-.040	.677	-.334	.677	-.152	.677	.677	.549	1
	Sig. (2-tailed)	0.002	0.001	0.002	0.099	0.181	0.002	0.012	0.868	0.001	0.150	0.001	0.522	0.001	0.001	0.012	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

Lampiran 8. Rekapitulasi Nilai Pre-test Kelas Kontrol

Nama	Skor Butir Soal										Nilai Akhir
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Akbar	10	10	10	10	0	10	0	0	10	0	60
Adit	10	0	10	0	10	10	0	0	10	10	60
Alesha	10	10	10	0	10	0	0	0	0	10	50
Arkhan	10	10	10	10	0	0	10	0	10	0	60
Bilqis	10	10	10	10	0	10	0	0	10	0	60
Dafi	10	10	10	10	0	10	0	0	0	10	60
Kesyah	10	0	0	0	10	0	10	0	10	10	50
Kevin	10	10	10	10	0	0	0	10	0	0	50
Lutfhi	10	10	10	10	0	0	0	0	10	0	60
Marsah	10	10	10	10	0	0	0	0	10	0	50
Meisya	10	10	10	10	0	10	0	0	10	0	60
Nanda	10	10	0	0	0	0	0	0	0	0	20
Rahma	10	10	10	10	0	0	0	0	10	0	50
Raffi	10	0	0	10	0	0	0	10	0	10	40
Razendra	10	10	10	10	0	0	0	0	10	10	60
Rea	10	10	0	10	0	10	0	0	10	0	50
Vira	10	10	0	0	0	0	0	0	0	0	20
Wahid	10	10	10	10	0	10	0	0	0	0	50
Zidan	10	10	0	10	0	0	0	0	0	10	40
Zio	10	10	0	0	10	10	0	0	0	0	40
Zulmi	10	0	10	10	0	10	0	10	0	0	50

Lampiran 9. Rekapitulasi Nilai Post-test Kelas Kontrol

Nama	Skor Butir Soal										Nilai Akhir
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Akbar	10	10	10	10	0	10	10	0	0	0	60
Adit	10	0	10	0	10	0	0	10	0	0	40
Alesha	10	10	10	10	0	10	0	0	10	0	60
Arkhan	10	10	10	0	0	10	10	0	10	0	60
Bilqis	10	10	10	10	0	10	0	0	10	0	60
Dafi	10	10	10	10	0	10	0	0	0	10	60
Kesyah	0	10	10	0	0	10	10	0	0	0	40
Kevin	10	10	10	10	0	10	0	0	0	10	60
Lutfhi	10	0	10	10	0	10	0	0	0	10	50
Marsah	10	10	10	10	0	0	0	0	10	0	50
Meisya	10	10	0	0	10	10	0	10	0	10	60
Nanda	10	10	0	0	10	10	0	0	10	0	50
Rahma	10	10	10	0	0	10	10	0	10	10	70
Raffi	10	0	10	10	10	0	0	0	0	10	50
Razendra	10	10	10	10	10	0	10	0	0	0	60
Rea	10	0	10	10	0	0	10	0	0	10	50
Vira	10	10	10	0	0	10	0	0	0	0	40
Wahid	10	10	10	10	0	10	0	0	10	0	60
Zidan	10	10	0	10	0	10	0	10	10	10	70
Zio	10	10	10	0	10	0	0	10	10	0	60
Zulmi	10	10	10	10	10	0	0	0	0	0	50

Lampiran 10. Rekapitulasi Nilai Pre-test Kelas Eksperimen

Nama	Skor Butir Soal										Nilai Akhir
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Aisha	10	10	10	10	0	0	10	10	0	0	60
Alif	10	10	10	10	0	10	0	0	10	10	70
Alifa	10	0	10	0	10	10	10	10	0	10	70
Arrasyid	10	0	10	10	10	10	0	10	0	10	70
Anindita	10	10	0	10	10	10	10	0	0	0	60
Ayshana	0	10	10	10	10	0	0	0	0	0	40
Aura	10	0	10	10	0	10	10	10	0	0	60
Devid	10	10	10	0	0	10	0	10	10	10	70
Kariena	10	10	0	10	0	0	0	10	10	10	60
Keisya	10	10	0	0	0	10	0	10	0	0	40
Mutiara	10	10	10	10	10	10	0	0	10	0	70
Nabila	10	10	10	10	10	0	0	10	0	10	70
Nation	10	10	10	0	10	0	10	0	0	0	50
Prichilla	10	10	10	10	10	0	10	0	0	0	60
Rasya Tri	10	10	10	10	10	10	0	10	0	0	70
Rasya S.	10	10	10	0	10	0	0	0	10	0	50
Ravino	10	10	0	0	0	10	10	10	0	0	50
Rafanda	10	10	10	0	10	0	0	0	10	10	60
Rafa	10	10	10	0	0	10	0	10	10	0	60
Satria	10	0	10	0	0	10	10	0	10	0	50
Tiffany	10	10	0	10	10	0	10	0	10	10	70
Zafran	10	10	10	10	0	0	0	10	10	0	60
Zidan	10	10	0	0	10	10	0	0	0	0	40

Lampiran 11. Rekapitulasi Nilai Post-test Kelas Eksperimen

Nama	Skor Butir Soal										Nilai Akhir
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Aisha	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0	90
Alif	10	10	10	10	0	10	10	10	10	0	80
Alifa	10	0	10	10	0	10	10	10	10	0	80
Arrasyid	10	10	10	0	0	10	10	10	10	0	80
Anindita	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10	90
Ayshana	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
Aura	10	10	10	0	10	10	10	10	10	0	80
Devid	10	10	10	0	0	10	10	10	10	0	80
Kariena	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0	90
Keisya	10	10	10	0	0	10	10	10	10	0	70
Mutiara	10	10	10	0	0	10	10	10	10	0	80
Nabila	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10	90
Nation	10	10	10	0	0	10	10	10	10	0	90
Prichilla	10	10	10	10	0	10	10	10	10	0	80
Rasya Tri	10	10	10	0	0	10	10	10	10	10	80
Rasya S.	10	10	10	0	0	10	10	10	10	10	90
Ravino	10	10	10	0	0	10	10	10	10	10	80
Rafanda	10	10	10	10	0	10	10	10	10	0	80
Rafa	10	10	10	0	0	10	10	10	10	10	80
Satria	10	10	10	0	0	10	10	10	10	0	80
Tiffany	10	10	10	0	0	10	0	10	10	0	80
Zafran	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10	90
Zidan	10	10	10	10	0	10	10	10	10	10	90

Lampiran 12. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,979	10

Lampiran 13. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
Kategori		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai	Pre Test Eksperimen	0,102	23	,200 [*]	0,975	23	0,796
	Post Test Eksperimen	0,128	23	,200 [*]	0,895	23	0,020
	Pre Test Kontrol	0,149	21	,200 [*]	0,955	21	0,416
	Post Test Kontrol	0,149	21	,200 [*]	0,934	21	0,163

Lampiran 14. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	0,970	3	84	0,411
	Based on Median	0,655	3	84	0,582
	Based on Median and with adjusted df	0,655	3	70,945	0,582
	Based on trimmed mean	0,888	3	84	0,451

Lampiran 15. Hasil Uji Hipotesis

Group Statistics											
Kategori		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean						
Nilai	Kontrol	21	50,00	12,247	2,673						
	Eksperimen	23	84,35	6,624	1,381						
Independent Samples Test											
Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
									Lower	Upper	
Nilai	Equal variances assumed	2,167	0,148	-11,712	42	0,000	-34,348	2,933	-40,266	-28,429	
	Equal variances not assumed			-11,417	30,154	0,000	-34,348	3,008	-40,490	-28,205	

Lampiran 16. Nilai Tertinggi Pretest Kelas Kontrol

Soal Pretest

Nama : A d i t
Kelas : 1 V - B
Mapel : P K N



Isilah soal uraian di bawah ini dengan benar!

1. Jelaskan makna sila pertama Pancasila "Ketuhanan Yang Maha Esa" dengan menggunakan bahasamu sendiri!

Jawab : Ketuhanan yang Maha Esa adalah keyakinan yang dimiliki oleh bangsa Indonesia bahwa ada Tuhan yang menciptakan alam semesta beserta isinya. Kita harus beriman dan taqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan tidak menyembah lain selain Tuhan.

2. Apa makna sila kedua Pancasila "Kemanusiaan yang Adil dan Beradab" dalam kehidupan sehari-hari?

Jawab : Kemanusiaan yang Adil dan Beradab berarti kita harus menghormati hak-hak manusia lain, berlaku adil, dan beradab dalam kehidupan sehari-hari.

3. Jelaskan makna sila ketiga Pancasila "Persatuan Indonesia"!

Jawab : Persatuan Indonesia berarti kita harus bersatu dan kompak dalam menghadapi segala tantangan dan ancaman, baik dari dalam maupun dari luar negeri.

4. Bagaimana hubungan antara musyawarah dan sila keempat Pancasila?

Jawab : Sila keempat Pancasila adalah Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan dan perwakilan. Musyawarah adalah salah satu bentuk pelaksanaan dari sila keempat ini.

5. Seorang siswa mengatakan bahwa memilih ketua kelas dengan voting sudah sesuai dengan sila keempat. Jelaskan alasan yang mendukung pernyataan tersebut!

Jawab : Voting adalah salah satu bentuk pelaksanaan dari sila keempat Pancasila, yaitu Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan dan perwakilan. Dengan voting, setiap siswa memiliki hak yang sama untuk memilih ketua kelas.

6. Ada pendapat bahwa mengejek teman yang berbeda daerah asal bertentangan dengan Pancasila. Jelaskan dengan alasan yang jelas!

Jawab : Pancasila adalah dasar negara Indonesia yang mengatur kehidupan berbangsa dan bernegara. Sila kedua Pancasila, Kemanusiaan yang Adil dan Beradab, mengajarkan kita untuk menghormati hak-hak manusia lain, termasuk haknya untuk tidak diejek atau diskriminasi berdasarkan daerah asalnya.

7. Perhatikan perilaku berikut: mengikuti musyawarah kelas dan menerima keputusan bersama. Apa kesimpulan nilai Pancasila yang diterapkan?

Jawab : nilai ke-1 sistem politik

8. Menurut pendapat Anda, mengapa kita harus menerapkan nilai sila kedua dalam kehidupan sehari-hari? Jelaskan alasannya!

Jawab : keadilan

9. Mengapa menjaga persatuan di sekolah penting untuk mencerminkan sila ketiga Pancasila? Berikan alasanmu!

Jawab : karena menjaga persatuan di sekolah berarti
juga menjaga persatuan bangsa. Karena sila ke-3

10. Menurut Anda, bagaimana cara sederhana menerapkan sila kelima di lingkungan rumah? Jelaskan dan berikan alasan!

Jawab : berbagi tugas, rasa saling asih, ada contoh
penerapan sila kelima di lingkungan rumah.

Lampiran 17 Nilai Terendah Pretest Kelas Kontrol

Soal Posttest

(20)

Nama : Vira

Kelas : 4B

Mapel : PKN

Isilah soal uraian di bawah ini dengan benar!

1. Jelaskan makna sila pertama Pancasila "Ketuhanan Yang Maha Esa" dengan menggunakan bahasamu sendiri!

Jawab :
Sila pertama bermakna bahwa bangsa Indonesia kepada Tuhan yang Maha Esa, bebas memeluk agama, saling menghormati dalam beribadah tanpa paksaan

2. Apa makna sila kedua Pancasila "Kemanusiaan yang Adil dan Beradab" dalam kehidupan sehari-hari?

Jawab :
Bahwa semua manusia memiliki derajat dan hak yang sama sehingga tercipta kehidupan yang adil

3. Jelaskan makna sila ketiga Pancasila "Persatuan Indonesia"!

Jawab :
Bahwa seluruh rakyat Indonesia harus menjaga persatuan

4. Bagaimana hubungan antara musyawarah dan sila keempat Pancasila?

Jawab :
.....

5. Seorang siswa mengatakan bahwa memilih ketua kelas dengan voting sudah sesuai dengan sila keempat. Jelaskan alasan yang mendukung pernyataan tersebut!

Jawab :
.....

6. Ada pendapat bahwa mengejek teman yang berbeda daerah asal bertentangan dengan Pancasila. Jelaskan dengan alasan yang jelas!

Jawab :
.....

7. Perhatikan perilaku berikut: mengikuti musyawarah kelas dan menerima keputusan bersama. Apa kesimpulan nilai Pancasila yang diterapkan?

Jawab :

.....

.....

8. Menurut pendapat Anda, mengapa kita harus menerapkan nilai sila kedua dalam kehidupan sehari-hari? Jelaskan alasannya!

Jawab :

.....

.....

9. Mengapa menjaga persatuan di sekolah penting untuk mencerminkan sila ketiga Pancasila? Berikan alasanmu!

Jawab :

Agar sekolah

.....

10. Menurut Anda, bagaimana cara sederhana menerapkan sila kelima di lingkungan rumah? Jelaskan dan berikan alasan!

Jawab :

Mencuci kaki

.....

Lampiran 18. Nilai Tertinggi Posttest Kelas Kontrol

70

Soal Posttest

Nama : Fahmah
Kelas : IV B
Mapel : PKN

Isilah soal uraian di bawah ini dengan benar!

1. Jelaskan makna sila pertama Pancasila "Ketuhanan Yang Maha Esa" dengan menggunakan bahasamu sendiri!

Jawab : Sila pertama bahwa bangsa Indonesia percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa, bebas memeluk agama, serta saling menghormati dalam beribadah.

2. Apa makna sila kedua Pancasila "Kemanusiaan yang Adil dan Beradab" dalam kehidupan sehari-hari?

Jawab : bahwa semua manusia memiliki derajat dan hak yang sama, sehingga bersikap adil dan saling menghargai.

3. Jelaskan makna sila ketiga Pancasila "Persatuan Indonesia"!

Jawab : bahwa seluruh rakyat Indonesia harus menaati Persatuan dan mengutamakan kepentingan bersama.

4. Bagaimana hubungan antara musyawarah dan sila keempat Pancasila?

Jawab : sila keempat.

5. Seorang siswa mengatakan bahwa memilih ketua kelas dengan voting sudah sesuai dengan sila keempat. Jelaskan alasan yang mendukung pernyataan tersebut!

Jawab : supaya adil dalam pemilihan.

6. Ada pendapat bahwa mengejek teman yang berbeda daerah asal bertentangan dengan Pancasila. Jelaskan dengan alasan yang jelas!

Jawab : mengejek teman melanggar nilai kesatuan, sama, dan persatuan.

- ✓ 7. Perhatikan perilaku berikut: mengikuti musyawarah kelas dan menerima keputusan bersama. Apa kesimpulan nilai Pancasila yang diterapkan?

Jawab: ~~menyampaikan~~ Mengargai dan menerima hasil musyawarah mencerminkan pengalaman sila keempat

- ✗ 8. Menurut pendapat Anda, mengapa kita harus menerapkan nilai sila kedua dalam kehidupan sehari-hari? Jelaskan alasannya!

Jawab: Karena bekerja sama

- ✓ 9. Mengapa menjaga persatuan di sekolah penting untuk mencerminkan sila ketiga Pancasila? Berikan alasanmu!

Jawab: Kerja sama musyawarah penting agar tercipta suasana rukun damai di sekolah

- ✗ 10. Menurut Anda, bagaimana cara sederhana menerapkan sila kelima di lingkungan rumah? Jelaskan dan berikan alasan!

Jawab: Dengan membagi rumah dan berbagi tugas rumah secara adil

Lampiran 19. Nilai Terendah Posttest Kelas Kontrol

Soal Posttest

40

Nama : Kesyia Rabbani Aidawiyah
Kelas : 4A
Mapel : Pkn

Isilah soal uraian di bawah ini dengan benar!

1. Jelaskan makna sila pertama Pancasila "Ketuhanan Yang Maha Esa" dengan menggunakan bahasamu sendiri!

Jawab : sila pertama Beragama Bermakna

2. Apa makna sila kedua Pancasila "Kemanusiaan yang Adil dan Beradab" dalam kehidupan sehari-hari?

Jawab : sila kedua Bermakna bahwa semua manusia memiliki derajat dan hak yang sama sehingga harus bersikap adil dan saling menghormati

3. Jelaskan makna sila ketiga Pancasila "Persatuan Indonesia"!

Jawab : sila ketiga Bermakna bahwa seluruh rakyat Indonesia harus menjadi Persatuan dan mengutamakan kepentingan bersama

4. Bagaimana hubungan antara musyawarah dan sila keempat Pancasila?

Jawab :

5. Seorang siswa mengatakan bahwa memilih ketua kelas dengan voting sudah sesuai dengan sila keempat. Jelaskan alasan yang mendukung pernyataan tersebut!

Jawab :

6. Ada pendapat bahwa mengejek teman yang berbeda daerah asal bertentangan dengan Pancasila. Jelaskan dengan alasan yang jelas!

Jawab : mengejek teman yang berbeda daerah asal bertentangan dengan Pancasila karena bertentangan dengan sila kedua dan ketiga

7. Perhatikan perilaku berikut: mengikuti musyawarah kelas dan menerima keputusan bersama. Apa kesimpulan nilai Pancasila yang diterapkan?

Jawab : Menanamkan nilai sila kedua musyawarah
mencerminkan pengabdian sila ketiga

8. Menurut pendapat Anda, mengapa kita harus menerapkan nilai sila kedua dalam kehidupan sehari-hari? Jelaskan alasannya!

Jawab :

9. Mengapa menjaga persatuan di sekolah penting untuk mencerminkan sila ketiga Pancasila? Berikan alasanmu!

Jawab :

10. Menurut Anda, bagaimana cara sederhana menerapkan sila kelima di lingkungan rumah? Jelaskan dan berikan alasan!

Jawab : Menanamkan nilai sila kelima

Lampiran 20. Nilai Tertinggi Pretest Kelas Eksperimen

Soal Pretest

Nama : *Andi Rizki Prayati*
 Kelas : *VI A*
 Mapel : *PKN*

Isilah soal uraian di bawah ini dengan benar!

1. Jelaskan makna sila pertama Pancasila "Ketuhanan Yang Maha Esa" dengan menggunakan bahasamu sendiri!

Jawab: *berarti bahwa Indonesia memiliki satu Tuhan yang Esa, Tuhan yang Maha Esa.*

2. Apa makna sila kedua Pancasila "Kemanusiaan yang Adil dan Beradab" dalam kehidupan sehari-hari?

Jawab: *berarti bahwa manusia memiliki derajat yang sama dan harus diperlakukan dengan adil.*

3. Jelaskan makna sila ketiga Pancasila "Persatuan Indonesia"!

Jawab: *ini berarti bahwa seluruh rakyat Indonesia harus bersatu dan memperjuangkan kemerdekaan.*

4. Bagaimana hubungan antara musyawarah dan sila keempat Pancasila?

Jawab: *Sila keempat Pancasila adalah tentang demokrasi yang diartikan sebagai musyawarah untuk mufakat.*

5. Seorang siswa mengatakan bahwa memilih ketua kelas dengan voting sudah sesuai dengan sila keempat. Jelaskan alasan yang mendukung pernyataan tersebut!

Jawab: *Voting adalah cara memilih ketua kelas yang sesuai dengan sila keempat Pancasila karena voting adalah musyawarah untuk mufakat.*

6. Ada pendapat bahwa mengejek teman yang berbeda daerah asal bertentangan dengan Pancasila. Jelaskan dengan alasan yang jelas!

Jawab: *Mengejek teman yang berbeda daerah asal bertentangan dengan Pancasila karena Pancasila mengajarkan kita untuk saling menghormati dan menghargai perbedaan.*

7. Perhatikan perilaku berikut: mengikuti musyawarah kelas dan menerima keputusan bersama. Apa kesimpulan nilai Pancasila yang diterapkan?

Jawab: Sila ke-5

8. Menurut pendapat Anda, mengapa kita harus menerapkan nilai sila kedua dalam kehidupan sehari-hari? Jelaskan alasannya!

Jawab: Penting

9. Mengapa menjaga persatuan di sekolah penting untuk mencerminkan sila ketiga Pancasila? Berikan alasanmu!

Jawab: Persatuan di sekolah penting karena persatuan adalah salah satu nilai Pancasila yang harus dijunjung tinggi.

10. Menurut Anda, bagaimana cara sederhana menerapkan sila kelima di lingkungan rumah? Jelaskan dan berikan alasan!

Jawab: Sederhana

Lampiran 21. Nilai Terendah Pretest Kelas Eksperimen

Soal Pretest

40

Nama : Zinedin Zidan
Kelas : IV - A
Mapel : PKN

Isilah soal uraian di bawah ini dengan benar!

1. Jelaskan makna sila pertama Pancasila "Ketuhanan Yang Maha Esa" dengan menggunakan bahasamu sendiri!
Jawab : bahwa bangsa Indonesia percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa, bebas memeluk agama serta saling menghormati dalam beribadah tanpa paksaan
2. Apa makna sila kedua Pancasila "Kemanusiaan yang Adil dan Beradab" dalam kehidupan sehari-hari?
Jawab : semua manusia memiliki derajat dan hak yang sama sehingga harus berikap adil dan saling menghormati
3. Jelaskan makna sila ketiga Pancasila "Persatuan Indonesia"!
Jawab : Persatuan Indonesia
4. Bagaimana hubungan antara musyawarah dan sila keempat Pancasila?
Jawab : hubungan berkaitan
5. Seorang siswa mengatakan bahwa memilih ketua kelas dengan voting sudah sesuai dengan sila keempat. Jelaskan alasan yang mendukung pernyataan tersebut!
Jawab : voting ini cara pengambilan keputusan bersama yang mencerminkan nilai sila ke 4
6. Ada pendapat bahwa mengejek teman yang berbeda daerah asal bertentangan dengan Pancasila. Jelaskan dengan alasan yang jelas!
Jawab : mengejek teman melanggar nilai kemanusiaan dan persatuan sehingga bertentangan

X Perhatikan perilaku berikut: mengikuti musyawarah kelas dan menerima keputusan bersama. Apa kesimpulan nilai Pancasila yang diterapkan?

Jawab : musyawarah kelas

X Menurut pendapat Anda, mengapa kita harus menerapkan nilai sila kedua dalam kehidupan sehari-hari? Jelaskan alasannya!

Jawab : karena penting

X Mengapa menjaga persatuan di sekolah penting untuk mencerminkan sila ketiga Pancasila? Berikan alasanmu!

Jawab : menjaga persatuan

X 10. Menurut Anda, bagaimana cara sederhana menerapkan sila kelima di lingkungan rumah? Jelaskan dan berikan alasan!

Jawab : gotong royong

Lampiran 22. Nilai Tertinggi Posttest Eksperimen

100

Soal Posttest

Nama : Nysahana Rafanda
Kelas : 4A
Mapel : ~~Pkn~~ Pkn

Isilah soal uraian di bawah ini dengan benar!

1. Jelaskan makna sila pertama Pancasila "Ketuhanan Yang Maha Esa" dengan menggunakan bahasamu sendiri!
Jawab: Sila pertama berarti bahwa kita sebagai bangsa Indonesia percaya kepada Tuhan yang Maha Esa. Kita bebas memeluk agama kita masing-masing, menghormati dan beribadah.
2. Apa makna sila kedua Pancasila "Kemanusiaan yang Adil dan Beradab" dalam kehidupan sehari-hari?
Jawab: Sila kedua bermakna bahwa semua manusia memiliki derajat dan hak yang sama. Sehingga harus bersikap adil dan saling menghormati. Tidak membedakan latar belakang.
3. Jelaskan makna sila ketiga Pancasila "Persatuan Indonesia".
Jawab: Sila ketiga bermakna bahwa semua rakyat Indonesia harus menjaga persatuan dan utamakan kepentingan bersama.
4. Bagaimana hubungan antara musyawarah dan sila keempat Pancasila?
Jawab: Musyawarah sesuai dengan sila keempat karena keputusan diambil secara bersama-sama untuk kepentingan bersama.
5. Seorang siswa mengatakan bahwa memilih ketua kelas dengan voting sudah sesuai dengan sila keempat. Jelaskan alasan yang mendukung pernyataan tersebut!
Jawab: Voting merupakan salah satu cara pengambilan keputusan bersama yang mencerminkan nilai sila keempat.
6. Ada pendapat bahwa mengejek teman yang berbeda daerah asal bertentangan dengan Pancasila. Jelaskan dengan alasan yang jelas!
Jawab: Mengejek teman merupakan nilai kemanusiaan dan persatuan sehingga bertentangan dengan sila ke 2 dan sila ke 3.

7. Perhatikan perilaku berikut: mengikuti musyawarah kelas dan menerima keputusan bersama. Apa kesimpulan nilai Pancasila yang diterapkan?

Jawab: menghargai dan menerima hasil musyawarah
mencerminkan pengamalan sila ke 1.

8. Menurut pendapat Anda, mengapa kita harus menerapkan nilai sila kedua dalam kehidupan sehari-hari? Jelaskan alasannya!

Jawab: karena nilai sila ke 2 perlu di terapkan agar tercipta kehidupan yang damai dan saling menghargai.

9. Mengapa menjaga persatuan di sekolah penting untuk mencerminkan sila ketiga Pancasila? Berikan alasanmu!

Jawab: karena menjaga persatuan di sekolah penting agar tercipta suasana rukun damai sila ke 3

10. Menurut Anda, bagaimana cara sederhana menerapkan sila kelima di lingkungan rumah? Jelaskan dan berikan alasan!

Jawab: berbagi tugas rumah sederhana jadi merupakan contoh penerapan sila ke lima di lingkungan keluarga

Lampiran 23. Nilai Terendah Posttest Kelas Eksperimen

70

Soal Posttest

Nama : KESYA RABBANI ALDARIYA
 Kelas : 4A
 Mapel : PKN

Isilah soal uraian di bawah ini dengan benar!

1. Jelaskan makna sila pertama Pancasila "Ketuhanan Yang Maha Esa" dengan menggunakan bahasamu sendiri!
 Jawab : Sila pertama bermakna bahwa bangsa Indonesia percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa, bebas memeluk agamanya, serta saling menghormati dalam beribadah
2. Apa makna sila kedua Pancasila "Kemanusiaan yang Adil dan Beradab" dalam kehidupan sehari-hari?
 Jawab : Sila kedua bermakna bahwa semua manusia memiliki derajat dan hak yang sama sehingga harus bersikap adil dan saling menghormati dan memelihara
3. Jelaskan makna sila ketiga Pancasila "Persatuan Indonesia"!
 Jawab : Sila ketiga bermakna bahwa seluruh rakyat Indonesia harus menjaga persatuan dan mengutamakan kepentingan bersama
4. Bagaimana hubungan antara masyarakat dan sila keempat Pancasila?
 Jawab : Kita harus memiliki pendamping negara ini
5. Seorang siswa mengatakan bahwa memilih ketua kelas dengan voting sudah sesuai dengan sila keempat. Jelaskan alasan yang mendukung pernyataan tersebut!
 Jawab : Ya sudah sesuai dengan syarat tidak boleh curang
6. Ada pendapat bahwa mengejek teman yang berbeda daerah asal bertentangan dengan Pancasila. Jelaskan dengan alasan yang jelas!
 Jawab : Mengejek teman melanggar nilai kemanusiaan dan persatuan sehingga bertentangan dengan sila kedua dan ketiga

7. Perhatikan perilaku berikut: mengikuti musyawarah kelas dan menerima keputusan bersama. Apa kesimpulan nilai Pancasila yang diterapkan?

Jawab: Menerima hasil musyawarah
mencerminkan pelaksanaan sila keempat

8. Menurut pendapat Anda, mengapa kita harus menerapkan nilai sila kedua dalam kehidupan sehari-hari? Jelaskan alasannya!

Jawab: Karena nilai sila kedua perlu diterapkan agar tercipta kehidupan yang adil dan saling menghargai

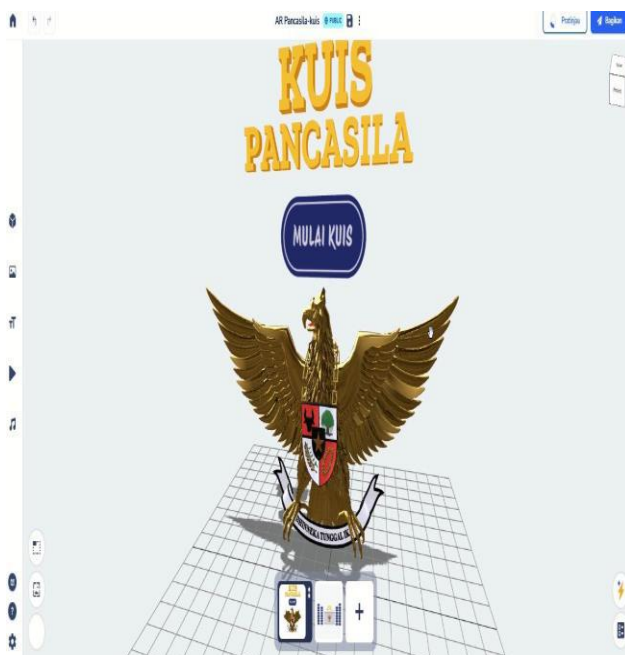
9. Mengapa menjaga persatuan di sekolah penting untuk mencerminkan sila ketiga Pancasila? Berikan alasanmu!

Jawab: Karena menjaga persatuan di sekolah penting agar tercipta suasana rukun sesuai sila ketiga

10. Menurut Anda, bagaimana cara sederhana menerapkan sila kelima di lingkungan rumah? Jelaskan dan berikan alasan!

Jawab: Sesudah siap bermain harus mencuci kaki

Lampiran 24. Media Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality



Lampiran 25. Dokumentasi

Foto bersama guru wali kelas IV A dan IV B



Dokumentasi saat wawancara dengan guru wali kelas IV



Saat mengajar di kelas IV A dengan menggunakan media *Assemblr Edu*



Saat memberikan soal di kelas V untuk menguji kevalidan soal



Saat mengajar di kelas IV B menggunakan buku paket dan membagikan lembar soal



Lampiran 26. K1



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

FORM K 1

Yth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Perihal: **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Riri Mayuni
NPM : 2202090202
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Kredit Kumulatif : 120 SKS

IPK = 3,85

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran PKN Kelas IV SD Negeri 105295	
	Pengaruh Media Komik Digital Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Siswa Kelas III SD Negeri 105295	
	Pengaruh Media Pop-Up Tiga Dimensi pada Materi Sistem Pencernaan untuk Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Siswa Kelas V SD Negeri 105295	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 02 Oktober 2025

Hormat Pemohon,



Riri Mayuni

NPM 2202090202

Lampiran 27. K2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

FORM K 2

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Riri Mayuni
NPM : 2202090202
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran PKN Kelas IV SD Negeri 105295"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Dr. Irfan Dahnil, S.Pd., M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 02 Oktober 2025
Hormat Pemohon,


Riri Mayuni
NPM 2202090202

Lampiran 28. K3



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2290/ IL3-AU//UMSU-02/ F/2025
 Lamp : ---
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
 Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Riri Mayuni**
 N P M : 2202090202
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR)
 Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata
 Pelajaran PKN Kelas IV SD Negeri 105295**

Pembimbing : **Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahnil, M.Pd.**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **06 Oktober 2026**

Medan, 14 Rabi'ul Akhir 1447 H
 06 Oktober 2025 M



Wassalam
 Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd
 NIDN. 0004066781

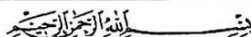
Dibuat rangkap 4 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**

Lampiran 29. Berita Acara Bimbingan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama Lengkap : Riri Mayuni
 NPM : 2202090202
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* (AR)
 Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV SD Negeri 105295 Percut

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
02/10-2025	Perbaikan Bab I, menambahkan Observasi	
06/10-2025	Memperbaiki rumusan masalah	
13/11-2025	Membuat spesifikasi produk dan membuat tabel	
24/11-2025	Membuat desain Hipotetik	
01/12-2025	Menambahkan teori Pembelajaran	
05/12-2025	Membuat desain pengembangan	
18/12-2025	Acc Proposal	

Medan, 18 Desember 2025

Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

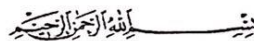
Dosen Pembimbing

Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahnia M.Pd

Lampiran 30. Lembar Pengesahan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi

Nama Mahasiswa : Riri Mayuni

NPM : 2202090202

Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* (AR)
 Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata
 Pelajaran PKn Kelas IV SD Negeri 105295 Percut

Dengan ini di terimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Medan, 18 Desember 2025

Diketahui Oleh

Disetujui Oleh :
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahniyal, M.Pd.

Lampiran 31. Permohonan Perubahan Judul Skripsi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kapten Muchtar Basri, BA No.3 Medan Telp. (061) 661905 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada: Yth. Bapak Ketua/Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **Permohonan Perubahan Judul Skripsi**

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Riri Mayuni
 NPM : 2202090202
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan perubahan judul Skripsi, sebagai mana tercantum di bawah ini:

**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* (AR) Untuk
 Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas IV
 SD Negeri 105295 Percut**

Menjadi:

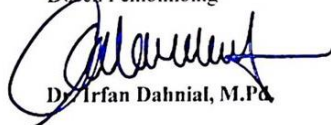
**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Assemblr Edu* Berbasis *Augmented Reality*
 Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas IV UPT
 SDN 060874 Medan Perjuangan**

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, Februari 2026

Menyetujui

Dosen Pembimbing


 Dr. Irfan Dahnia, M.Pd.

Hormat Pemohon


 Riri Mayuni

Diketahui Oleh :
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar


 Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 32. Berita Acara Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Rabu, 21 Januari 2026 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Riri Mayuni
 NPM : 2202090202
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Assemblr Edu*
 Berbasis *Augmented Reality* Terhadap Kemampuan Berpikir
 Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas IV UPT SDN
 060874 Medan Perjuangan

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perubahan judul
2.	Menambahkan langkah-langkah penggunaan media
3.	Perbaikan Kerangka konseptual

Medan, Februari 2026

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

an Ketua Program Studi

Pembahas



Dipindai dengan CamScanner

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit

Lampiran 33. Berita Acara Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Rabu, 21 Januari 2026 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Riri Mayuni
 NPM : 2202090202
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Assemblr Edu* Berbasis *Augmented Reality* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas IV UPT SDN 060874 Medan Perjuangan

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1	- Ketiadaan form dari lembar pengantar
2	- Perbaikan pada font dari kefontan
3	- Gantikan profesis pada kapran dari
4	- Pasangkan kefontan dari ada pada daftar pustaka

Medan, Februari 2026

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

on Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

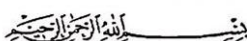
Pembimbing

Dr. Irfan Dahnia, M.Pd.

Lampiran 34. Berita Acara Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Rabu, 21 Bulan Januari 2026 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Riri Mayuni
 NPM : 2202090202
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Assemblr Edu* Berbasis *Augmented Reality* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas IV UPT SDN 060874 Medan Perjuangan

dengan masukan dan saran serta hasil berbagi berikut :

Hasil Seminar Proposal

- ☐ Disetujui
- ☐ Disetujui Dengan Adanya Perbaikan
- ☐ Ditolak

Pembahas

Mawar Sari S.Pd., M.Pd., AIFO Fit

Pembimbing

Dr. Irfan Dahnil, M.Pd.

Panitia Pelaksana
 dan Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 35. Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Riri Mayuni
 NPM : 2202090202
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Assemblr Edu*
 Berbasis *Augmented Reality* Terhadap Kemampuan Berpikir
 Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas IV UPT SDN
 060874 Medan Perjuangan

Pada hari Rabu, tanggal 21 Januari tahun 2026 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Februari 2026

Disetujui oleh :

Pembahas

Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit

Dr. Irfan Dahnia, M.Pd.

Diketahui oleh
 Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 36. Lembar Pernyataan Tidak Plagiat



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Riri Mayuni
 NPM : 2202090202
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Assemblr Edu*
 Berbasis *Augmented Reality* Terhadap Kemampuan Berpikir
 Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas IV UPT SDN
 060874 Medan Perjuangan

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Februari 2026

Hormat saya
 Yang membuat pernyataan,

Riri Mayuni

Lampiran 37. Lembar Permohonan Riset

Medan, Februari 2026

Hal : Permohonan Riset

Kepada Yth, Ibu Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
di
Tempat

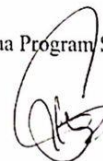
Bismillahirrahmanirrahim
Assalamualaikum Wr. Wb.

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka mohon kepada Ibu memberi izin kepada saya untuk melakukan penelitian/riset di Fakultas yang Ibu pimpin, Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama Lengkap : Riri Mayuni
NPM : 2202090202
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Assemblr Edu*
Berbasis *Augmented Reality* Terhadap Kemampuan Berpikir
Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas IV UPT SDN
060874 Medan Perjuangan

Demikian hal ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Ibu kami ucapkan terima kasih, Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya.
Amin

Ketua Program Studi



Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

****Pentinggal****

Lampiran 38. Lembar Permohonan Izin Riset



Nomor : 466/IL.3-AU/UMSU-02/F/2026
Lamp : ---
Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 22 Sya'ban 1447 H
10 Februari 2026 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Negeri 060874 Medan Perjuangan
di
Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Riri Mayuni
N P M : 2202090202
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Assemblr Edu* Berbasis *Augmented Reality* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas IV UPT SDN 060874 Medan Perjuangan

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
Wassalamu'alaikum



Dekan
[Signature]
Dra. Hj. Syamsuwartha, M.Pd.
NIDN.0004066701

****Pertinggal****



Dipindai dengan CamScanner



Lampiran 39. Surat Balasan Izin Riset



**PEMERINTAHAN KOTA MEDAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SD NEGERI 060874 MEDAN**

Jalan Ibrahim Umar No. 1 Medan
Kel. Sei Kera Hilir I. Kec. Medan Perjuangan Kode Pos 20222

SURAT KETERANGAN

Sehubungan dengan adanya surat dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Nomor : 466/II.3-AU/UMSU-02/F/2026 mengenai izin riset untuk mengadakan penelitian tertanggal 3 Maret 2026, maka Kepala Sekolah SD Negeri 060874 Medan Perjuangan dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa dibawah ini:

Nama : Riri Mayuni
NPM : 2202090202
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Benar telah mengadakan uji coba penelitian di SD Negeri 060874 Medan Perjuangan pada tanggal 3 Maret 2026, guna melengkapi data pada penyusunan skripsi yang berjudul "**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Assemblr Edu* Berbasis *Augmented Reality* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas IV UPT SDN 060874 Medan Perjuangan**"

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan seperlunya

Mengetahui

Kepala UPT SDN 060874 Medan



Sulmiawati Nasution, S.Pd.
NIP. 196911011992102002

Lampiran 40 Hasil Turnitin

1775697301217_PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA
PEMBELAJARAN ASSEMBLR EDU BERBASIS AUGMENTED
REALITY TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA
PADA MATA PELAJARAN PKN KELAS IV UPT SDN 060874
MEDAN PERJUANGAN.docx

ORIGINALITY REPORT

11 %

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet	1516 words — 7%
2	www.slideshare.net Internet	153 words — 1%
3	eprints.umg.ac.id Internet	129 words — 1%
4	repository.uin-suska.ac.id Internet	106 words — 1%
5	mgmpipsbatam.org Internet	102 words — < 1%
6	repository.uinsu.ac.id Internet	98 words — < 1%
7	Thoha Firdaus. "Pemanfaatan Media Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran", Open Science Framework, 2018 Publications	95 words — < 1%

Lampiran 41 Daftar Riwayat Hidup**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Nama : Riri Mayuni
NPM : 2202090202
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Tempat, Tanggal Lahir : Medan, 23 Agustus 2002
Alamat : Jl. Halat Gg. Tabib
No. HP : 087705330848
Email : ririmayuni9@gmail.com

Pendidikan Formal

1. SD Negeri 060809 Medan
2. SMP MTs Al ulum Medan
3. SMA Negeri 6 Medan
4. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara