

# Pengembangan Media Pembelajaran QR Code terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas 5 Sekolah Dasar

Oleh :

**Dinda Angelina Putri - 218620600131**

**Dosen Pembimbing  
Dr. Tri Linggowati, M. Pd**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO  
JULI 2025**



# Pendahuluan

- Pendidikan merupakan upaya untuk membuat siswa belajar dalam lingkungan di mana mereka belajar secara aktif tentang keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, bangsa, dan negara.
- Pendidikan karakter sangat penting dalam membantu siswa mengembangkan keterampilan dan kemampuan mereka sehingga mereka dapat menjadi orang yang jujur dan bermoral. Terutama dalam pengembangan keterampilan, berpikir kritis
- Berpikir kritis adalah kemampuan untuk berpikir secara kritis dan tegas, serta mengidentifikasi ide-ide penting dan tindakan yang harus dipertimbangkan
- Berdasarkan pendapat (Facione, 2015) terdapat enam indikator keterampilan berpikir kritis antara lain interpretation, analysis, inferensi, evaluation, explanation dan self-regulation
- Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi.
- Teknologi QR-code adalah salah satu inovasi yang mengubah cara kita berinteraksi dengan informasi di era digital. Seiring berjalannya waktu, penggunaan QR-code tidak hanya terbatas pada kebutuhan komersial, tetapi juga dapat diterapkan di berbagai bidang, termasuk pendidikan.
- Salah satu keunggulan penggunaan QR code adalah dapat membuat perangkat pembelajaran yang tidak memerlukan kertas yang banyak, tidak terlalu menghabiskan tempat pada kertas dengan membuat bahan ajar yang terhubung dengan internet, dapat membuat media belajar siswa yang bersifat rahasia dan bisa dilaksanakan secara daring dan dimanapun kapanpun

# Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

Sejauh mana efektivitas penggunaan media *QR Code* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas 5 Sekolah Dasar?

# Metode Penelitian

1. Metode penelitian menggunakan penelitian pengembangan dengan pendekatan ADDIE model (analysis, design, development, implementation, dan evaluate)
2. Subjek penelitian adalah siswa kelas 5 SD dengan jumlah 29 peserta didik
3. Proses pengumpulan data melalui 3 tahap yaitu : observasi, wawancara, dan angket
4. Ada tiga jenis prosedur analisis data yang digunakan dalam penelitian ini: pengujian validitas, pengujian kepraktisan, dan pengujian efektivitas

# Hasil dan pembahasan

Berdasarkan data hasil belajar siswa, diperoleh rata-rata skor N-Gain sebesar 85,5%. Nilai ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis QR code cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V, karena berada di atas ambang batas 75, yang dikategorikan dalam tingkat efektivitas “efektif”. Selain itu, skor N-Gain sebesar 0,85 termasuk dalam rentang  $g > 0,7$  yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa berada pada kategori “tinggi”.

# Kesimpulan

- Penggunaan media pembelajaran berbasis QR Code terbukti efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V di SDN Kendal Sewu, dengan nilai rata-rata N-Gain sebesar 85,5%. Media ini menciptakan pembelajaran yang interaktif, fleksibel, dan berpusat pada siswa. Siswa dapat mengakses materi secara mandiri sesuai minat dan kecepatan belajar. Meski demikian, masih ditemukan kendala seperti keterbatasan akses teknologi dan literasi digital. Oleh karena itu, diperlukan dukungan sarana dan pelatihan bagi guru dan siswa. Pendidik diharapkan terus mengembangkan media berbasis teknologi untuk menjawab tantangan pendidikan di era digital.

# Referensi

- [1] N. E. H. Fauziyah and I. Anugraheni, “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar,” *J. Basicedu*, vol. 4, no. 4, pp. 850–860, 2020, doi: 10.31004/basicedu.v4i4.459.
- [2] Saiful, “Pendidikan Karakter: Perspektif Al-Ghazali dan Thomas Lickona,” *Edukasi Islami J. Pendidik. Islam*, pp. 2013–2015, 2021.
- [3] R. H. Ennis, “articles Problems in Testing Informal Logic Critical Tilinking Reasoning Ability,” pp. 3–9, 1983.
- [4] O. Reen, A. Ne, A. Rnia, A. Rnia, A. Ne, and A. Rnia, “Exte rn a liz in g th e Critic a l Th in kin g in Kn o w le d g e De v e lo p m e n t a n d Clin ic a l Ju d g m e n t 1 Exte rn a liz in g th e Critic a l Th in kin g in Kn o w le d g e De v e lo p m e n t a n d Clin ic a l Ju d g m e n t,” vol. 44, no. 1996, pp. 1–15.
- [5] E. Susanti, M. Taufiq, M. T. Hidayat, and Machmudah, “KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SDN MARGOREJO VI SURABAYA MELALUI MODEL JIGSAW Student ’ s Critical Thinking Skills of Margorejo VI Surabaya Elementary School Through Jigsaw Model,” *Bioedusiana*, vol. 4, no. 1, pp. 55–64, 2019, doi: 10.34289/bioed.v4i01.792.
- [6] S. Ridho, R. Ruwiyatun, B. Subali, and P. Marwoto, “Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pokok Bahasan Klasifikasi Materi dan Perubahannya,” *J. Penelit. Pendidik. IPA*, vol. 6, no. 1, pp. 10–15, 2020, doi: 10.29303/jppipa.v6i1.194.
- [7] I. S. Utomo and A. T. A. Hardini, “Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Matematika pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar,” *JiIP - J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 6, no. 12, pp. 9978–9985, 2023, doi: 10.54371/jiip.v6i12.2495.
- [8] S. Kelas, V. I. Sd, N. Pematang, and B. Sinaga, “Jurnal Diversita,” vol. 9, no. 2, pp. 260–269, 2023, doi: 10.31289/diversita.v9i2.9689.
- [9] M. Hasan, S. Pd, and M. Pd, *No Title*.
- [10] S. Jamaluddin, “Implementasi Pemanfaatan Aplikasi QR Code dalam Proses Pembelajaran PPKn,” vol. 8, no. 3, pp. 195–201, 2020.



# Referensi

- [11] P. Alfabet, *Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan Penulis Tahun Penerbit ISBN : Munir*. 2012.
- [12] J. Vawanda and M. Zainil, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis QR Code untuk Kemampuan Berpikir Geometris Siswa Kelas IV SD Development of Qr Code-Based Mathematics Learning Media for Geometric Thinking Level of Grade IV Elementary School Students.” [Online]. Available: <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd>
- [13] E. N. Sitorus, J. Jamaluddin, and E. J. G. Harianja, “SISTEM INFORMASI KEHADIRAN SISWA MENGGUNAKAN QR KODE BERBASIS ANDROID Studi Kasus SD Negeri 105270,” *TAMIKA J. Tugas Akhir Manaj. Inform. Komputerisasi Akunt.*, vol. 3, no. 1, pp. 24–39, 2023, doi: 10.46880/tamika.vol3no1.pp24-39.
- [14] S. V. President, T. A. Munira, S. Executive, and N. M. San, “Open University Malaysia Jalan Tun Ismail 50480 Kuala Lumpur,” vol. 8, no. 2, 2012.
- [15] I. N. B. Hartawan, A. M. Dirgayusari, Ni Wayan Suardiati Putri, and F. T. M. D. Lopez, “Implementasi Teknologi QR-Code Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar,” *Aspir. Publ. Has. Pengabd. dan Kegiat. Masy.*, vol. 2, no. 1, pp. 262–271, 2024, doi: 10.61132/aspirasi.v2i1.352.
- [16] D. Sugiana and D. Muhtadi, “Augmented Reality Type QR Code : Pengembangan Perangkat Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0,” *Pros. Semin. Nas. Call Pap. Progr. Stud. Magister Pendidik. Mat. Univ. Siliwangi*, pp. 135–140, 2019.
- [17] N. L. Mauliddiyah, “No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における 健康関連指標に関する 共分散構造分析Title,” p. 6, 2021.
- [18] M. Berpikir, K. Pada, and S. Kelas, “PENGEMBANGAN MEDIA QURMA BOX ( QR CODE dalam MAGIC BOX ) MELALUI PENDEKATAN INKUIRI UNTUK ilmiah , nalar dan kritis . Selain itu , pembelajaran IPA juga dapat dikatakan sebagai sebuah,” vol. 10, pp. 74–88, 2023.
- [19] N. Februari, “Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran PKn Menggunakan Model PBL Berbasis Treasure Hunt Dan QR Code Model yang dapat digunakan untuk mendukung profil pelajar Pancasila adalah model pembelajaran Problem Based Learning . Pada pembelajaran berbasis masa,” vol. 2, no. 1, 2024.
- [20] J. Kossey, A. Berger, V. Coklat, A. Berger, and V. Coklat, “Jurnal FDLA Menghubungkan Sumber Daya Pendidikan Online dengan Kode QR,” vol. 2, 2015.
- [21] R. J. Gregory, *Psychological Testing*.



