

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-RAGAM BUDI (E-LUDO ANEKA KEBERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA) UNTUK MENINGKATKAN CRITICAL THINGKING PADA KELAS LV B DI MI MAULANA MAGHRIBI

Aknes Monika¹, Arip Febrianto²

Email: aagness881@gmail.com¹, arip@upy.ac.id²

Universitas PGRI Yogyakarta

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manfaat serta efektivitas media pembelajaran digital E-Ragam Budi (E-Ludo Aneka Keberagaman Budaya di Indonesia) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV B MI Maulana Maghribi. Latar belakang penelitian ini berangkat dari kebutuhan akan media pembelajaran inovatif yang mampu merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi, khususnya pada pembelajaran IPAS materi aneka keberagaman budaya di Indonesia. Media E-Ragam Budi dikembangkan sebagai permainan edukatif berbasis digital yang memadukan unsur budaya, visual interaktif, dan aktivitas kolaboratif sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta bermakna bagi peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang meliputi tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada tahap analisis, kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik diidentifikasi secara mendalam. Selanjutnya, tahap perancangan dan pengembangan menghasilkan media digital yang disesuaikan dengan kompetensi dasar, indikator pembelajaran, dan aspek penguatan berpikir kritis. Media kemudian diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran di kelas IV B dan dievaluasi melalui penilaian validasi, observasi, serta tes kemampuan berpikir kritis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-Ragam Budi dinyatakan valid dan layak digunakan berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi. Implementasi media dalam pembelajaran juga terbukti efektif, ditunjukkan melalui peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik, peningkatan partisipasi kelas, serta hasil belajar yang lebih baik. Media ini tidak hanya membantu peserta didik memahami materi keberagaman budaya di Indonesia, tetapi juga melatih mereka dalam menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan informasi secara lebih sistematis. Dengan demikian, E-Ragam Budi layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, khususnya pada pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: E-Ragam Budi, Media Pembelajaran, Berpikir Kritis , IPAS, Keberagaman Budaya.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tiang dalam mewujudkan terciptanya manusia yang seutuhnya, maka sudah seharusnya dapat tercipta pendidikan yang maksimal dalam mendidik (Rusdiana et al., n.d.) Pendidikan bagi setiap individu sangatlah pelinting karena dengan pendidikan seseorang dapat menciptakan peradaban atau perkembangan dalam bangsanya sendiri agar meningkatkan mutu kemajuan. Selain itu, pendidikan menjadi bekal seseorang dalam mempersiapkan dirinya untuk menghadapi masa depan yang akan datang. Sedangkan menurut (Ujud et al., 2023) Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”.

Media Pembelajaran dalam suatu proses belajar mengajar memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial) sebagaimana (Prahesti & Fauziah, 2021) Anak usia dini memerlukan banyak sekali informasi untuk mengisi pengetahuannya agar siap menjadi manusia sesungguhnya. Sehingga perlunya fasilitas media pembelajaran untuk memberikan informasi atau memberikan pengetahuan yang mereka butuhkan. Menurut (Fuziani et al., 2021) budaya adalah kekuatan dasar yang berasal dari budi manusia dalam bentuk penciptaan, karya, dan perasaan. Budi dijelaskan sebagai segala hal yang terkait dengan akal manusia yang merupakan hasil dari budi dan energy terhadap segala yang dipikirkan, dirasakan, dan dipertimbangkan, kemudian diaplikasikan dalam bentuk kekuatan yang menghasilkan kehidupan.

Peserta didik juga memiliki kemampuan untuk berpikir kritis karena sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, karena untuk mengembangkan berpikir lainnya seperti memecahkan masalah, membuat keputusan dll. Menurut (Syafitri et al., 2021) berpikir kritis merupakan sebuah cara disiplin yang digunakan seseorang untuk mengevaluasi validitas suatu pertanyaan, ide-ide, argument dan penelitian. Berpikir kritis adalah kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan memahami informasi secara objektif dan rasional. Ini melibatkan kemampuan untuk mempertanyakan asumsi, mengidentifikasi kelemahan dalam argumen, menarik kesimpulan berdasarkan bukti yang ada, dan mempertimbangkan berbagai sudut pandang sebelum membuat keputusan atau menyimpulkan sesuatu.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas 6 dan melakukan penelitian terhadap kelas IV B MI Maulana Maghribi terdapat 10 Peserta didik laki-laki dan 7 peserta didik Perempuan dari beberapa peserta didik tersebut mengalami kesulitan dalam berpikir kritis terhadap pembelajaran IPAS pada materi Aneka keberagaman budaya di Indonesia. Salah satu permasalahan utama yang dihadapi peserta didik adalah keterbatasan media pembelajaran sehingga guru hanya menyampaikan materi dengan metode ceramah dan belajar dengan metode meghafal dari buku sehingga menyebabkan peserta didik belum mampu berpikir kritis. Misalnya rumah adat, pakaian dll itu di dalam buku tidak lengkap sehingga peserta didik harus menari dibuku lain atau mereka harus berimajinasi sehingga menyulitkan peserta didik dalam belajar. Berdasarkan Upaya permasalahan tersebut Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan cara berpikir kritis peserta didik kelas IV B adalah dengan menggunakan media pembelajaran E-Ragam Budi “E-Ludo Aneka Kberagaman Budaya di Indonesia”. Menurut (Meylovia & Alfin Julianto, 2023) media pembelajaran sebagai alat bantu yang menggabungkan beberapa aspek visual dan informasi yang memberikan pemahaman yang komperhesif. Dengan menggunakan media ini peserta didik dapat melihat representasi fisik dari konsep abstrak. selain itu media E-Ragam Budi merupakan media berbasis interaktif (Nasution, 2021).

Dengan demikian, Solusi alternatif untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan melakukan pengembangan media pembelajaran E-Ragam Budi “E-Ludo Aneka Kberagaman

Budaya di Indonesia". Pengembangan ini lebih menekankan pada cara berpikir kritis peserta didik dan luasnya materi keberagaman budaya di Indonesia. Dengan demikian, maka peneliti akan mengembangkan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran E-Ragam Budi (E-Ludo Aneka Keberagaman Budaya Di Indonesia) Untuk Mengingkatkan Critical Thingking Pada Kelas IV B Di Mi Maulana Maghribi".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (Research and Development). Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sehingga menghasilkan produk baru, dan selanjutnya menguji keefektifan produk tersebut (Muqdamien et al., 2021). Prosedur yang dilaksanakan pada penelitian ini menggunakan ADDIE. Berikut uraian rincian tahap pengembangan dalam penelitian: Analysis, Design, Development, Implementation dan evaluation. Data terkumpul melalui instrument penelitian yang mencangkup tes mengerjakan soal, angket penilaian kelayakan media pembelajaran serta lembar validasi menggunakan lembar validasi. Teknik analisis data yang digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$NV = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

NV: Nilai Uji Validasi

Data hasil penelitian yang diperoleh melalui perhitungan menggunakan rumus diatas menghasilkan data. Selanjutnya data tersebut dianalisis dalam bentuk presentase untuk menilai kelayakan produk yang telah dikembangkan berdasarkan tabel berikut ini:

Tabel 1: kriteria presentase indikator

Interval skor	Kriteria kevalidan	Keterangan
$0 < NV \leq 55$	Tidak Valid	Tidak Sesuai
$55 < NV \leq 75$	Cukup Valid	Kurang Sesuai
$75 < NV \leq 85$	Valid	Sesuai
$85 < NV \leq 100$	Sangat Valid	Sangat Sesuai

Sumber: Purwanto (*Oval Sunikatria, O. F. S. A. 2021*)

Berdasarkan tabel diatas media dikatakan valid apabila mencangkup nilai skor 75. Namun apabila skor diperoleh belum mencapai batas tersebut, maka peneliti melakukan revisi produk hingga memenuhi batas minimal sehingga produk tersebut dapat dikategorikan cukup valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis uji normalitas pada tabel menggunakan metode Shapiro-Wilk diketahui bahwa data hasil pretest menunjukkan nilai signifikan sebesar 0.425 sedangkan posstest menunjukkan nilai signifikan sebesar 0.365. Seluruh nilai signifikan tersebut lebih besar dari 0.05 maka data tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data memenuhi asumsi normalitas sehingga analisis statistic parametrik uji Paired Sample T-test dapat dilanjutkan.

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.110	17	.200 [*]	.948	17	.425
POSTTEST	.141	17	.200 [*]	.944	17	.365

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 1: Uji Normalitas

Berdasarkan hasil output Paired Sample T-test terlihat bahwa nilai signifikan sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Pernyataan ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara pretest dan posstest yang dibandingkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara pretest dan posstest.

Paired Samples Test								
	Paired Differences				Significance			
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference	t	df	One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1 PRETEST – POSTTEST	-6.765	3.073	.745	-8.345 -5.185	-9.077	16	<.001	<.001

Gambar 2: Paired samples test

Langkah selanjutnya yaitu penyebaran soal pretest dan posstest. Hasil nilai N-gain Score dengan rata-rata sebesar 60,35 dapat dikategorikan cukup efektif yang artinya media E-Ragam Budi cukup efektif meningkatkan cara berpikir kritis peserta didik. Temuan ini diperkuat adanya peningkatan score antara pretest dan posstest. Dimana nilai rata-rata pretest 55,52 dan posstest mendapat nilai rata-rata 82,58 menunjukkan peningkatan sebesar 27,06 sehingga dapat disimpulkan sebelum media digunakan dan sesudah media digunakan cukup efektif.

Analisis data respon peserta didik terhadap media pembelajaran E-Ragam Budi diperoleh dari angket respon peserta didik. Berdasarkan hasil perhitungan dapat disimpulkan bawah skor total presentase pada angket respon peserta didik yaitu 774 dengan skor rata-rata 0,91, artinya nilai tersebut dikategorikan dalam kriteria sangat menarik.

Berdasarkan uji kelayakan media E-Ragam Budi yang telah dikembangkan oleh peneliti, menurut ahli materi dan ahli media layak untuk digunakan. Dalam hal ini peneliti melibatkan dosen untuk berperan sebagai ahli media dan guru kelas IV MI Maulana Maghribi sebagai ahli materi. Hasil validasi ahli media menunjukkan skor rata-rata 86,50 dari skor maksimal 95 dengan presentase kelayakan 86,50% yang termasuk kategori sangat layak. Ahli materi memberikan skor 46 dari skor maksimal 50 dengan presentase 86,05% termasuk kategori sangat layak. Rata-rata dari kedua penilaian adalah 86,27%.

Kepraktisan media ini semakin terlihat melalui fleksibilitas penggunaannya pada berbagai jenis perangkat, seperti laptop, smartphone, proyektor, maupun komputer kelas. Selain itu, karena dikembangkan berbasis HTML secara online/daring. E-Ragam Budi dapat dikategorikan sebagai media yang praktis, mudah diterapkan oleh guru, serta memungkinkan peserta didik untuk menggunakan secara mandiri dalam pembelajaran IPAS. Selain itu, media ini berkontribusi dalam membantu peserta didik memahami keberagaman budaya Indonesia.

Pembelajaran media E-Ragam Budi berpengaruh terhadap peningkatan cara berpikir kritis peserta didik dilihat dari nilai posstest. Hasil nilai pretest dan posstest peserta didik kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus N-Gain, dimana memperoleh hasil sebesar 60,35 yang termasuk dalam kategori cukup efektif. Hal tersebut sejalan dengan teori dari penelitian yang diteliti oleh Husna, F.A (2023) mengemukakan bahwa apabila hasil yang diperoleh semakin tinggi maka media E-Ragam Budi semakin efektif meningkatkan cara berpikir kritis peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran E-Ragam Budi yang dikembangkan, guna untuk meningkatkan Cara berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran IPAS materi Aneka keberagaman budaya di Indonesia. Peneliti akan menyimpulkan beberapa pembahasan dan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Kelayakan media E-Ragam ditinjau dari penilaian ahli materi dan ahli media, diperoleh nilai rata-rata 86,50 dari skor maksimal 95 dengan presentase kelayakan 86,50.

Sedangkan Ahli materi memberikan skor 46 dengan presentase 86,05%. Rata-rata dari kedua penilaian adalah 86,27%. Dengan demikian dari hasil ini mampu disimpulkan bahwa media E-Ragam Budi ditinjau dari segi materi dan media dapat dikategorikan layak untuk digunakan.

2. Kepraktisan media juga mendapatkan respon posif oleh peserta didik. Kepraktisan media E-Ragam Budi dilihat dari respon guru dan peserta didik yang dilaksanakan di MI Maulana Maghribi dari nilai 90,61. Dari nilaitersebut dapat dinyatakan bahwa media E-Ragam Budi ini praktis mudah untuk digunakan.
3. Keefektifan media E-Ragam Budi ditinjau dari nilai pretest dan posstest peserta didik. Dari hasil pretest dan possteset nilai rata-rata yang didapat adalah 55.52 untuk nilai pretest dan 82.58 untuk nilai posstest. Dari nilai tersebut terdapat peningkatan 27.06 sehingga media yang dikembangkan ini efektif untuk digunakan dan memiliki pengaruh untuk meningkatkan cara berpikir kritis Aneka keberagaman budaya di Indonesia kelas IV MI Maulana Maghribi.

DAFTAR PUSTAKA

- Fuziani, I., Istianti, T., & Arifin, M. H. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Radec dalam Merancang Kegiatan Pembelajaran Keberagaman Budaya di SD Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8319–8326.
- Meylovia, D., & Alfin Julianto. (2023). Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(1), 84–91. <https://doi.org/10.69775/jpia.v4i1.128>
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- NASUTION, K. (2021). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sd Pada Pelajaran Ipa. 2(3), 6.
- Prahesti, S. I., & Fauziah, S. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Kabupaten Semarang. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 505–512. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.879>
- Rusdiana, B., Febrianto, A., & Belajar, M. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Wuza (Wujud Zat danPerubahannya) Berbasis Pixton untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD. 5(3), 3187–3198.
- Syafitri, E., Armanto, D., & Rahmadani, E. (2021). AKSIOLOGI KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS (Kajian Tentang Manfaat dari Kemampuan Berpikir Kritis). *Journal of Science and Social Research*, 4(3), 320. <https://doi.org/10.54314/jssr.v4i3.682>
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>.