

Pengembangan Media POVIDTIF (Power Point Video Interaktif) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar

Dwi Hastuti^{1*}, Endang Indarini²

¹⁻² Program Studi PGSD, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga

* dwihs00@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting untuk dikembangkan dalam pembelajaran. Kurangnya pengembang media pembelajaran inovatif di sekolah dapat berpengaruh terhadap pembelajaran dan kemampuan berfikir peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media POVIDTIF (Power Point Video Interaktif) untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan memadukan langkah penelitian Sugiyono dan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi materi memperoleh presentase sebesar 70,5%, validasi pembelajaran memperoleh presentase 80%, dan hasil validasi media memperoleh presentase 79,5%. Hasil Uji Coba Lapangan dapat diukur dari hasil Pretest dan Posttest siswa. Hasil Pretest menunjukkan bahwa siswa dengan nilai tuntas ≥ 75 sebesar 19% atau sebanyak 5 siswa, sedangkan siswa dengan nilai tidak tuntas atau <75 sebesar 81% sebanyak 21 siswa. Berbeda dengan hasil Posttest yang menunjukkan bahwa siswa yang tuntas dengan nilai ≥ 75 sebesar 81% sebanyak 21 siswa. Sedangkan siswa yang tidak tuntas dengan nilai <75 sebesar 19% sebanyak 5 siswa.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Power Point Video Interaktif, Berfikir Kritis

Pendahuluan

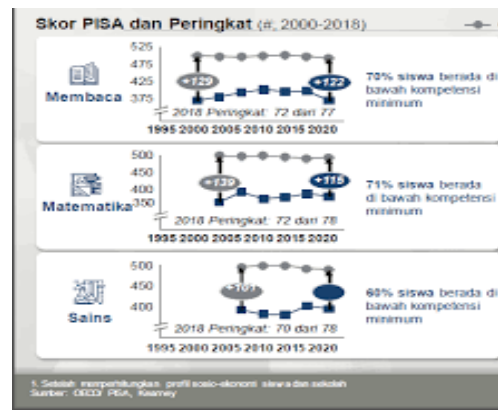
Pendidikan merupakan usaha sadar dalam mentransformasikan pengetahuan ke arah perbaikan, penguatan, serta penyempurnaan potensi manusia. Dengan adanya pendidikan membantu manusia untuk mampu mengembangkan diri dan beradaptasi dengan perkembangan zaman seperti perkembangan Ilmu, Pengetahuan, Teknologi (IPTEK) yang terjadi saat ini. Tuntutan jaman dan perkembangan teknologi yang pesat menjadi tantangan bagi penyelenggaraan pendidikan. Penyesuaian pelaksanaan pembelajaran dengan perkembangan yang ada menjadi sebuah tantangan dan kebutuhan dalam pembelajaran. Salah satu komponen pembelajaran yang harus menyesuaikan dengan perkembangan teknologi adalah dalam penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala komponen dalam lingkungan belajar mengajar yang digunakan guru untuk mempermudah penyampaian pembelajaran. Menurut Daryanto

(dalam Trisniawati et al., 2021) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang dan menarik perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik ketika melaksanakan pembelajaran dengan tujuan yang akan dicapai. Media pembelajaran berfungsi untuk membantu peserta didik dalam kegiatan belajar dengan memberikan pengalaman secara nyata dan konkret. Penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu pemahaman materi dan menyamakan teori dengan realita yang ada.

Sesuai perkembangan saat ini media pembelajaran dapat dikembangkan menjadi lebih interaktif dengan alat-alat digital. Sesuai kurikulum yang berlaku saat ini yaitu kurikulum 2013 menetapkan bahwa dalam pembelajaran di sekolah diperlukan pengintegrasian muatan informatika pada kompetensi dasar. Usaha tersebut digunakan untuk memenuhi kebutuhan dasar peserta didik dalam mengembangkan kemampuannya di era digital ini. Salah satu media berbasis digital yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran saat ini adalah media Power Point. Penggunaan media Power Point dapat membantu menciptakan media pembelajaran berbasis multimedia dengan tampilan yang menarik, mudah dalam pembuatan dan penggunaannya, baik, dan relatif murah. Kelebihan dari media Power Point adalah dapat menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, video, animasi sehingga proses penyampaian materi lebih menarik. Pengembangan media Power Point juga dapat dipadukan dengan penggunaan video dalam pembelajaran sehingga pembelajaran lebih interaktif. Video merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan termasuk di dalamnya media audio-visual atau pandang-dengar dalam Wicaksana (2016).

Pembelajaran saat ini bukan hanya menuntut adanya pengembangan teknologi dalam pembelajaran, namun juga menuntut adanya kemampuan siswa dalam proses berfikir tingkat tinggi. Kegiatan pembelajaran dirancang sedemikian rupa agar mampu merangsang dan meningkatkan proses berfikir kritis siswa. Menurut Resnick (Ariana et al., 2018) berfikir kritis atau berfikir tingkat tinggi adalah proses berfikir secara kompleks yang terdiri dari menguraikan materi, reperentrasi, analisis, menarik kesimpulan, dan membangun hubungan yang melibatkan aktivitas mental dasar. Terdapat empat ketrampilan yang sangat penting dan diperlukan dalam pembelajaran Abad-21. Ketrampilan-ketrampilan tersebut sering disebut dengan istilah 4C yang terdiri dari *Creativity*, *Critical Thinking*, *Collaboration*, *Communication* (Ariana et al., 2018). Dengan membiasakan siswa untuk berfikir kritis dalam pembelajaran dapat membantu memecahkan masalah pendidikan di Indonesia.



Gambar 1 Skor PISA dan Peringkat Indonesia. Sumber: (Pendidikan, 2019) PISA Kearney

Berdasarkan hasil PISA tahun 2018 kompetensi membaca siswa perlu ditingkatkan karena tingkat literasi membaca siswa masih di bawah kompetensi minimal, dimana siswa hanya mampu mengidentifikasi informasi rutin dari bacaan pendek atau dari prosedur sederhana. Pada bidang Sains, sebaran nilai siswa cenderung stabil dan homogen. Secara kumulatif meningkat dalam dua putaran terakhir PISA. Indonesia memperoleh peringkat 70 dari 78 negara yang mengikuti PISA dengan rata-rata 60% siswa berada di bawah kompetensi minimum. Salah satu masalah yang dihadapi oleh dunia pendidikan adalah proses pembelajaran yang terjadi kurang mampu mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik. Pelaksanaan proses pembelajaran yang berlangsung di kelas hanya diarahkan pada kemampuan siswa untuk menghafal informasi, siswa hanya mengingat dan menimbun berbagai informasi yang diberikan tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diperoleh dengan menghubungkannya ke dalam kehidupan sehari-hari.

Guru dapat menggunakan strategi pembelajaran yang menuntut keterlibatan peserta didik secara langsung dalam proses belajar mengajar. Penerapan strategi pembelajaran tersebut dapat didukung dengan penggunaan media-media pembelajaran interaktif ketika melaksanakan pembelajaran. Akan tetapi, permasalahan yang terjadi di lapangan guru kurang mengembangkan media dalam pembelajaran. Jadi, guru hanya menggunakan buku siswa sebagai bahan ajar ketika pembelajaran. Hal tersebut kurang menjawab permasalahan dan tuntutan guru saat ini, dimana pembelajaran saat ini menuntut siswa untuk mampu berfikir kritis.

Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association*) Setiyani (2020) media merupakan bentuk-bentuk alat komunikasi baik dalam bentuk cetak maupun audiovisual yang dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, maupun dibaca. Sedangkan menurut *Association of Education Technology* (AECT), media merupakan saluran yang digunakan untuk menyalurkan informasi atau pesan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan masalah yang menjadi obyek kajian pada penelitian ini yaitu untuk mencari tau bagaimana kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media POVIDTIF (Power Point Video Interaktif) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran tematik sekolah dasar?

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (RnD)*. Penelitian dan pengembangan ini berpedoman pada perpaduan desain penelitian Sugiyono dengan model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Hasil Perpaduan langkah penelitian Sugiyono dan metode ADDIE tersebut digunakan dalam penelitian ini, yaitu: 1) Identifikasi Masalah dan Pengumpulan Data, 2) Pengembangan Desain Produk, 3) Validasi Produk, 4) Revisi produk, 5) Uji coba Lapangan, 6) Evaluasi, 7) Produk Akhir. Hasil penelitian ini berupa Power Point Video Interaktif yang digunakan sebagai media pembelajaran. Populasi sekolah tempat uji coba produk penelitian ini adalah Gugus Jedral Sudirman Kecamatan Tenganan. Produk Power Point Video Interaktif ini di tujukan kepada siswa kelas 4 SD dengan materi Tema 2 (Selalu Berhemat Energi), Subtema 1 (Sumber Energi), Pembelajaran 1 dan digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah dengan melakukan observasi. Instrumen penelitian ini berupa angket validasi ahli dan angket respon peserta didik serta guru.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa teknik analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis deskripsi kualitatif diperoleh dari analisis kebutuhan dalam angket, saran dan kritik dari ahli materi, media, dan ahli pembelajaran/guru, serta siswa. Analisis data deskripsi kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian ahli validasi materi, ahli media, dan ahli pembelajaran secara kualitatif dan di kuantitatifkan melalui skala Likert. Sementara untuk menguji keefektifan produk Power Point dan Video Interaktif dari hasil Pretest dan Posttest yang diberikan kepada siswa sebagai responden dapat dilakukan analisa menggunakan uji hipotesis *t-test* (Uji T).

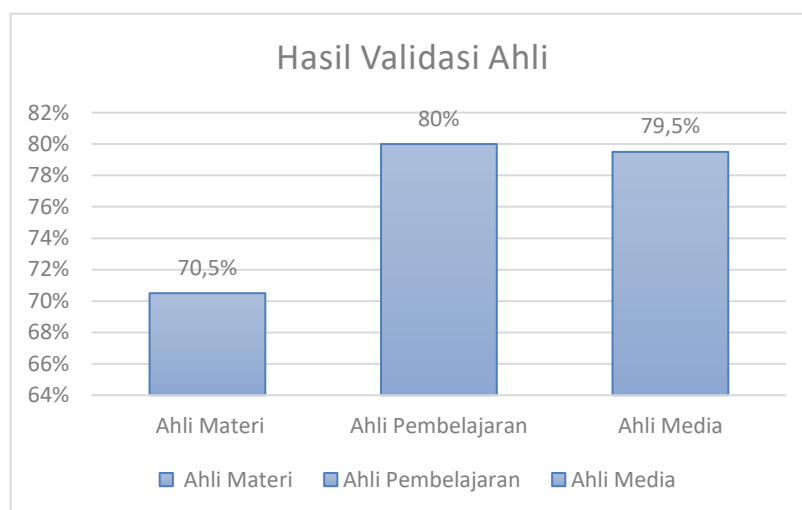
Hasil

Bagian ini membahas tentang hasil penelitian pengembangan media POVIDTIF (Power Point Video Interaktif) yang telah dikembangkan diantaranya. Proses identifikasi masalah dilakukan dengan cara observasi ke sekolah terkait penggunaan media dalam pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa permasalahan yang terjadi di sekolah adalah belum adanya pengembangan media khususnya media digital dalam pembelajaran. Setelah melakukan proses identifikasi masalah, langkah selanjutnya adalah dengan dengan merancang dan mengembangkan desain produk berupa Power Point Video Interaktif. Media Power Point Video Interaktif ini dikembangkan dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Sehingga dalam penyusunan indikator menggunakan aspek kemampuan berpikir kritis, diantaranya: identifikasi masalah, menentukan masalah, merencanakan strategi/cara, pengumpulan data, dan menarik kesimpulan/solusi.

Penelitian ini membahas materi kelas 4 materi Tema 2 (Selalu Berhemat Energi), Subtema 1 (Sumber Energi), Pembelajaran 1. Indikator dalam penelitian ini dikembangkan menggunakan aspek berpikir kritis dimulai dari identifikasi masalah, menentukan masalah,

merencanakan strategi, mengumpulkan data, dan menarik kesimpulan dengan pendekatan transdisipliner. Pendekatan transdisipliner merupakan pendekatan pembelajaran dengan menggunakan konteks kehidupan nyata (M. Drake, 2013).

Produk Power Point Video Interaktif yang telah dikembangkan akan divalidasi oleh beberapa ahli, yaitu ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli media. Berikut ini merupakan presentase rata-rata hasil validasi materi, validasi pembelajaran, dan validasi media:



Gambar 2. Diagram Hasil Validasi Ahli

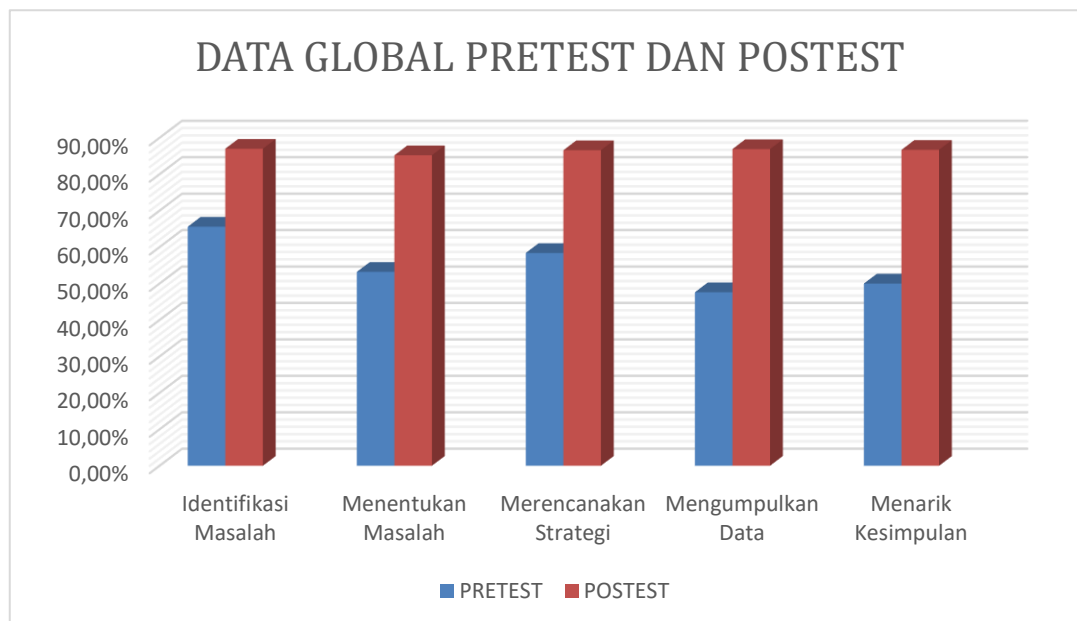
Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa nilai presentase rata-rata pada ahli materi adalah 70,5% dengan kategori **"Layak"**, nilai presentase rata-rata pada ahli pembelajaran adalah 80% **"Layak"**, dan nilai presentase rata-rata pada ahli media adalah 79,5 % **"Layak"**. Melalui ketiga hasil validasi pakar materi, pakar media, dan pakar pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media Power Point Video Interaktif memiliki layak digunakan dalam pembelajaran.

Media Power Point Video Interaktif ini diujicobakan di salah satu sekolah gugus Jendral Sudirman Kecamatan Tenganan. Media ini diujicobakan kepada 26 siswa kelas 4 SD N Regunung 01. Materi kelas 4 Tema 2 "Selalu Berhemat Energi", Subtema 1 "Sumber Energi", Pembelajaran 1 dikembangkan dengan menggunakan aspek kemampuan berpikir kritis dengan 5 aspek di antaranya: identifikasi masalah, menentukan masalah, merencanakan strategi/cara, pengumpulan data, dan menarik kesimpulan/solusi. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran Power Point Video Interaktif, dapat dilihat melalui hasil Pretes dan Postes siswa. Adapun hasil Pretes dan Postes siswa kelas 4 SD N Regunung 01 secara keseluruhan, dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 1. Data Global Hasil Kemampuan Berpikir Kritis Pretest dan Posttest

Aspek/Indikator	Presentase	
	Pre	Post
1. Identifikasi Masalah	65,6%	87%
2. Menentukan Masalah	53,2%	85,2%
3. Merencanakan Strategi/Cara	58,4%	86,6%
4. Pengumpulan Data	47,6%	86,9%
5. Menarik Kesimpulan	50%	86,7%
Rata-rata	54,9%	86,4%

Dari data di atas diketahui perbandingan hasil kemampuan berpikir kritis Pretest dan Posttest, dimana diketahui bahwa nilai rata-rata Pretest memperoleh presentase dari aspek kemampuan berpikir kritis adalah 54,9% sedangkan, nilai rata-rata presentase dari aspek kemampuan berpikir kritis Posttest adalah 84,9%. Hasil kemampuan berpikir kritis Pretest dan Posttest juga dapat dilihat dalam diagram berikut ini:



Gambar 3. Diagram Data Global Hasil Kemampuan Berpikir Kritis Pretest dan Posttest

Selain hasil rekapitulasi secara global, sesuai standar pembelajaran tematik proses penilaian juga dilakukan pada setiap muatan pelajaran. Adapun rekapitulasi hasil Pretes dan Postes siswa dalam setiap muatan pelajaran, dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 2. Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia.

KD 3.2 Mencermati keterhubungan antargagasan yang didapat dari teks lisan, tulis, atau visual. (C1)

Aspek dan Indikator	Banyak Siswa				Keterangan
	Tuntas		Tidak Tuntas		
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest	
1. Identifikasi Masalah (C1)	10	21	16	5	Memenuhi
	38%	80%	61%	19%	
2. Menentukan Permasalahan (C3)	4	23	22	3	Melampaui
	15%	88%	84%	11%	
3. Merencanakan Strategi (C4)	12	23	14	3	Melampaui /HOTS
	46%	88%	53%	11%	
4. Mengumpulkan Data (C5)	9	21	17	5	Melampaui /HOTS
	34%	80%	65%	19%	
5. Menarik Kesimpulan (C6)	12	22	14	4	Melampaui /HOTS
	46%	84%	53%	15%	

Tabel 3. Muatan Pelajaran IPA

KD 3.5 Mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi (C1)

Aspek dan Indikator	Banyak Siswa				Keterangan
	Tuntas		Tidak Tuntas		
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest	
1. Identifikasi Masalah (C1)	15	22	11	4	Memenuhi
	57%	84%	42%	15%	
2. Menentukan Permasalahan (C3)	8	20	18	6	Melampaui
	30%	76%	69%	23%	
3. Merencanakan Strategi (C4)	9	23	17	3	Melampaui /HOTS
	34%	88%	73%	11%	
4. Mengumpulkan Data (C5)	3	24	23	4	Melampaui /HOTS
	11%	92%	88%	15%	
5. Menarik Kesimpulan (C6)	2	20	24	6	Melampaui /HOTS
	7%	76%	92%	23%	

Tabel 4. Muatan Pelajaran IPS

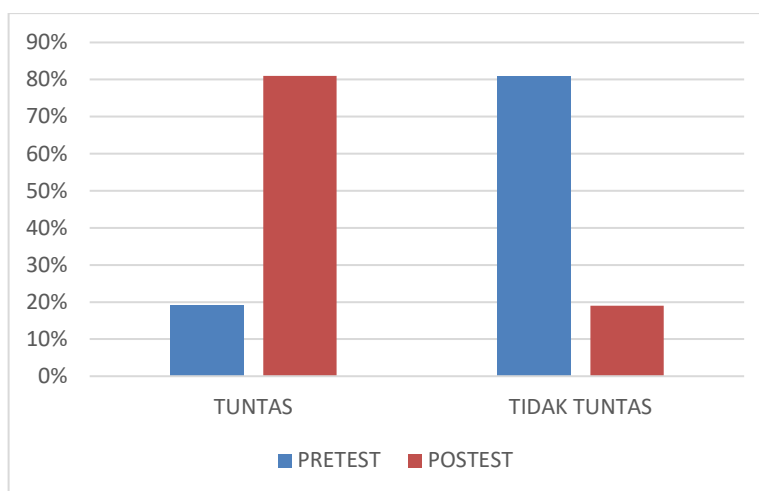
KD 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi. (C1).

Aspek dan Indikator	Banyak Siswa				Keterangan
	Tuntas		Tidak Tuntas		
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest	
1. Identifikasi Masalah (C1)	14	21	12	5	Memenuhi
	53%	80%	46%	19%	
2. Menentukan Permasalahan (C3)	13	23	13	3	Melampaui
	50%	88%	50%	11%	
3. Merencanakan Strategi (C4)	14	23	12	3	Melampaui /HOTS
	53%	88%	46%	11%	
4. Mengumpulkan Data (C5)	5	23	21	3	Melampaui /HOTS
	19%	88%	80%	11%	
5. Menarik Kesimpulan (C6)	11	23	15	3	Melampaui /HOTS
	42%	88%	57%	11%	

Setiap soal disusun untuk mendukung ketercapaian proses berpikir tingkat tinggi dengan menggunakan aspek dan indikator berpikir kritis. Siswa dapat dikatakan mampu menguasai spek berpikir kritis apabila indikator yang disusun tuntas memenuhi KKM. Indikator berpikir kritis disusun dari C1-C6. Ketercapaian indikator C1 dikatakan tercapai apabila tuntas memenuhi KKM. Indikator C3 hingga C6 merupakan pengembangan dari indikator C2 dikatakan tuntas apabila melampaui KKM. Melalui tercapainya ketuntasan indikator memenuhi dan melampaui mengarahkan siswa untuk mampu memiliki kemampuan berpikir kritis dan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Hal tersebut sesuai dengan level kognitif Bloom dimana proses berpikir HOTS dimulai dari tahap menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta (Ariana et al., 2018).

Tabel 5. Ketuntasan Hasil Pretest dan Posttest (KKM 75)

Nilai	Banyak Siswa		Keterangan
	Pretest	Posttest	
≥75	5	21	Tuntas
< 75	21	5	Tidak Tuntas
Nilai Terendah	13	48	
Nilai Tertinggi	85	99	



Gambar 4. Diagram Ketuntasan Pretes dan Postest

Berdasarkan diagram di atas dapat dinyatakan bahwa ketuntasan hasil Pretest siswa tuntas dengan nilai ≥ 75 adalah 5 siswa (19%), kemudian siswa yang tidak tuntas dengan nilai < 75 ada 21 siswa (81%). Hasil analisis Pretes ini dijadikan data awal untuk dapat diperbaiki ketika Posttest. Sementara hasil Posttest dapat dinyatakan bahwa ketuntasan hasil Posttest siswa tuntas dengan nilai ≥ 75 adalah 21 siswa (81%), kemudian siswa yang tidak tuntas dengan nilai < 75 ada 5 siswa (19%). Hasil analisis Posttest ini menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dari kegiatan yang telah dilakukan.

Hasil Pretes dan Postes yang telah dikerjakan siswa kemudian diolah menggunakan SPSS 25 dengan metode Paired Sample T-Test dengan langkah *Analyse-Compare Means-Paired Sample T-Test*.

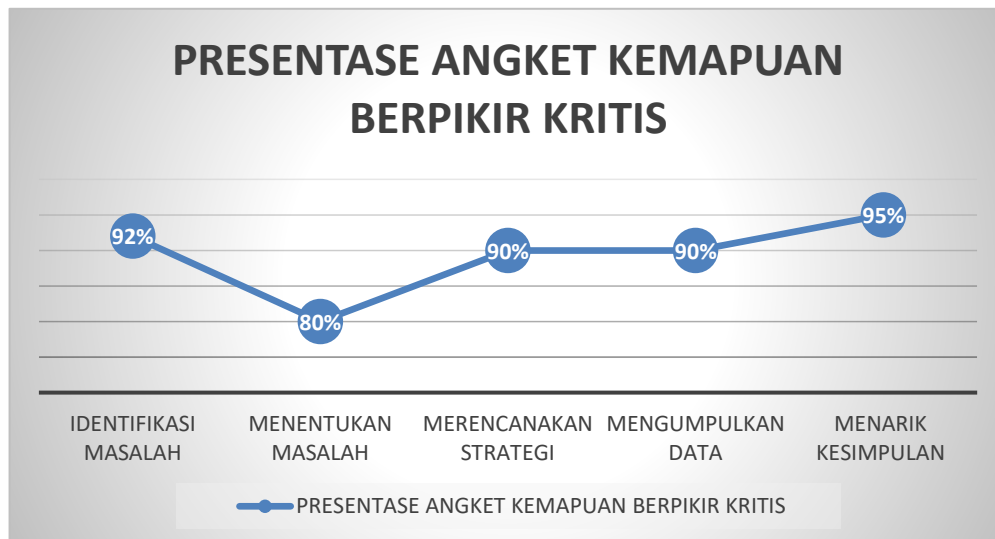
Tabel 6. Hasil Uji Paired Sample T-Test

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
					95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	PRETEST - POSTEST	-30.231	13.799	2.706	-35.804	-24.657	-11.171	25	.000

Untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan dan ada tidaknya pengaruh penggunaan media Power Point Video Interaktif juga dapat dilihat melalui nilai Signifikansi. Dari tabel hasil Paired Sampel Statistik di atas diketahui bahwa nilai Sig. (2- *tailed*) sama dengan 0.000 dimana nilai Signifikansi tersebut kurang dari 0,05. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah menggunakan media Power Point Video Interaktif dalam pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian (Muchtar et al., 2021) dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis I Spring Presenter Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. Hasil penelitian (Muchtar et al., 2021) menunjukkan bahwa nilai Sig. (2- *tailed*) uji *Paired Sample*

T- Test sama dengan 0,000 sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan media.

Penilaian adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis juga didukung dengan respon siswa terhadap angket peningkatan kemampuan berpikir kritis. Adapun hasil respon siswa terhadap angket kemampuan berpikir kritis dapat dilihat dalam diagram berikut ini:



Gambar 5. Diagram Hasil Angket Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis siswa dinilai melalui beberapa aspek diantaranya; pada aspek proses identifikasi masalah diperoleh hasil presentase sebesar 92%, aspek menemukan masalah memperoleh hasil presentase sebesar 85%, kemudian pada aspek penentuan strategi/cara memperoleh hasil presentase sebesar 90%, pada aspek pengumpulan data memperoleh hasil presentase sebesar 90%, dan pada aspek menyimpulkan/solusi memperoleh hasil presentase sebesar 95%. Dari kelima hasil presentase tersebut dapat diperoleh hasil presentase kemampuan berpikir kritis secara keseluruhan sebesar 90,6%.

Tabel 7. Rekapitulasi Penilaian Keterampilan Menyusun Laporan Percobaan

Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase
Sangat Baik	86-100	21	81%
Baik	71-85	5	19%
Cukup	61-70	-	-
Rendah	≤ 60	-	-

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat hasil penilaian keterampilan menyusun laporan percobaan memiliki presentase 81% siswa yang memiliki rentang sangat baik, dan 19% siswa berada pada rentang baik. Hasil kepraktisan media Power Point Video Interaktif dapat

dilihat dari hasil angket respon siswa dan guru. Berikut ini merupakan data hasil respon siswa:

Tabel 8. Hasil Respon Peserta Didik

Indikator Penilaian	Nomor Butir	Skor Presentase	Keterangan
Produk Media Pembelajaran	1	90%	Sangat Layak
	2	87%	Sangat Layak
	3	89%	Sangat Layak
	4	93%	Sangat Layak
Efek Bagi Pengguna	1	96%	Sangat Layak
	2	87%	Sangat Layak
	3	95%	Sangat Layak
Presentase Keseluruhan		90%	Sangat Layak

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil respon siswa memperoleh presentase secara keseluruhan sebesar 90% dengan kategori **“Sangat Layak”**. Melalui hasil respon siswa dapat disimpulkan bahwa media Power Point Video Interaktif yang dikembangkan sangat layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Selain menggunakan respon siswa, kepraktisan media ini juga didukung dengan hasil respon guru yang disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 9. Hasil Respon Guru

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor
Penorganisasian Materi	a. Kejelasan muatan materi	5
	b. Kemenarikan muatan materi.	5
	c. Kelengkapan materi	5
	d. Kemudahan memahami materi	5
Produk Media Pembelajaran	a. Kemudahan dalam penggunaan	5
	b. Tampilan menarik	5
	c. Kesesuaian pemilihan jenis dan ukuran huruf	5
	d. Kemenarikan ilustrasi gambar	4
	e. Kesesuaian pemilihan warna	5
Bahasa	a. Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten	5
	b. Kemudahan pemahaman bahasa	5
Efek Bagi Pengguna	a. Menambah wawasan dan pengetahuan siswa	4
	b. Memberikan dukungan pada latihan kemampuan berfikir kritis siswa	5
Jumlah	63	
Total	65	
Presentase	96,9%	

Berdasarkan diagram respon guru di atas dapat diketahui kepraktisan penggunaan media Power Point Video Interaktif memperoleh presentase secara keseluruhan sebesar 96,9% dan memperoleh kategori **“Sangat Layak”** dan dapat diterapkan di sekolah tanpa revisi.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan, media pembelajaran POVIDTIF (Power Point dan Video Interaktif) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV sekolah dasar layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dari hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran POVIDTIF (Power Point Video Interaktif) oleh ahli materi memperoleh presentase sebesar 70,5% dengan kategori “Layak”, penilaian validasi oleh ahli pembelajaran memperoleh presentase sebesar 80% dengan kategori “Layak”. Kemudian penilaian validasi ahli media memperoleh skor presentase sebesar 79,5% dengan kategori “Layak”. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Syavira (2021) bahwa pengembangan media Power Point dapat mempermudah penyampaian materi pada saat pembelajaran.

Media pembelajaran POVIDTIF (Power Point dan Video Interaktif) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV sekolah dasar efektif digunakan dalam pembelajaran. Hasil ini dapat dilihat melalui hasil uji *Paired Sample T-Test* dengan nilai Sig. (2 tailed) sama dengan 0.000 atau kurang dari 0.05, sehingga dapat dinyatakan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil data Pretest dan Posttest. Hasil Pretest menunjukkan bahwa siswa dengan nilai tuntas ≥ 75 sebesar 19% atau sebanyak 5 siswa, sedangkan siswa dengan nilai tidak tuntas atau <75 sebesar 81% sebanyak 21 siswa. Berbeda dengan hasil Posttest yang menunjukkan bahwa siswa yang tuntas dengan nilai $n \geq 75$ sebesar 77% sebanyak 20 siswa. Sedangkan siswa yang tidak tuntas dengan nilai <75 sebesar 23% sebanyak 6 siswa. Menurut Mertasari & Ganing (2021) selain mempermudah penyampaian materi penggunaan media pembelajaran berbasis video juga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa didukung dengan penggunaan model pembelajaran berbasis masalah. Jadi, penggunaan media pembelajaran Power Point Video Interaktif ini efektif digunakan dalam pembelajaran.

Media pembelajaran POVIDTIF (Power Point dan Video Interaktif) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV sekolah dasar praktis digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil angket respon siswa diperoleh presentase sebesar 90% dan hasil presentase respon guru sebesar 96% dengan kategori “Sangat Layak”. Hal tersebut sejalan dengan pendapat I Nyoman Sudana Degeng (dalam Nawawi, 2016) terdapat beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan oleh guru atau pendidik dalam memilih dan mengembangkan media, diantaranya: tujuan intruksional, keefektifan, siswa, ketersediaan, biaya penggandaan, dan kualitas teknis.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran POVIDTIF (Power Point dan Video Interaktif) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV sekolah dasar layak digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran POVIDTIF (Power Point dan Video Interaktif) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV sekolah dasar efektif digunakan dalam pembelajaran. Media

pembelajaran POVIDTIF (Power Point dan Video Interaktif) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV sekolah dasar praktis digunakan dalam pembelajaran.

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengaruh yang positif dan dapat dijadikan sebagai landasan pengembangan media pembelajaran digital di sekolah. Dari hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan bagi pendidik dalam pengembangan media, sehingga diharapkan dalam melaksanakan pembelajaran guru dapat mengembangkan media dan menerapkan pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Bagi siswa diharapkan dapat menggunakan fasilitas sekolah dengan sebaik-baiknya dan melakukan aktivitas belajar dengan memanfaatkan lingkungan untuk mendukung kemampuan berpikir kritis. Bagi sekolah diharapkan mampu memfasilitasi dalam pengembangan media pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan rujukan untuk penelitian-penelitian selanjutnya, sehingga bagi peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan produk sesuai dengan karakteristik siswa dan sesuai dengan tuntutan pendidikan yang berlaku.

Referensi

- Ariana, Y., Pudjiastuti, A., Bestary, R., & Zamroni. (2018). *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi* (Tim Desain Grafis (ed.)). Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- M. Drake, S. (2013). *Menciptakan Kurikulum Terintegrasi yang Berbasis Standar Seri Standar Kurikulum Inti* (3rd ed.). PT Indeks.
- Mertasari, P. S., & Ganing, N. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Ekosistem Muatan Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2), 288–298.
- Muchtar, F. Y., Nasrah, N., & Ilham S, M. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis I-Spring Presenter untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5520–5529. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1711>
- Nawawi, M. (2016). Pengantar Hukum Kewarisan Islam. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 4(1).
- Pendidikan, K. (2019). No Title. *PISA 2018 Result*, 15–17(Combined Executive Summaries,).
- Setiyani, M. S. (2020). *No Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Video Berbasis Multimedia dalam Pembelajaran matematika menggunakan Sparkol Videoscribe*. 1–9.
- Syavira, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sd. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 84–93. <https://doi.org/10.37478/optika.v5i1.1039>
- Trisniawati, T., Niswatul Muniroh, A. A., & Utaminingsih, R. (2021). Pengembangan Media Power Point Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 35(2), 130–139. <https://doi.org/10.21009/pip.352.5>
- Wicaksana, A. (2016). Pengembangan Media Video Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>