

**HUBUNGAN E-MEDIA PADA MATA PELAJARAN IPAS TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**RINTA RENJANI
2013053098**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

ABSTRAK

HUBUNGAN E-MEDIA PADA MATA PELAJARAN IPAS TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR

Oleh

RINTA RENJANI

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV sekolah dasar. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui hubungan e-media *powerpoint* interaktif pada mata pelajaran IPAS terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV di SD Negeri 8 Metro Timur. Metode dalam penelitian ini adalah *quasi* eksperimen dengan desain penelitian *non-equivalent control group design*. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas IV SD yang berjumlah 58 peserta didik dan penentuan sampel menggunakan teknik *non probability sampling* berupa sampling jenuh yang dimana semua anggota populasi menjadi sampel dengan jumlah 58 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan teknik nontes dan analisis data menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan pada media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada mata pelajaran IPAS terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur tahun ajaran 2023/2024.

Kata Kunci : berpikir kritis, IPAS, *powerpoint* interaktif

ABSTRACT

THE RELATIONSHIP BETWEEN E-MEDIA IN NATURAL AND SOCIAL SCIENCE SUBJECTS ON THE CRITICAL THINKING STUDENT CLASS IV ELEMENTARY SCHOOL

By

RINTA RENJANI

The problem in this research is the low critical thinking skills of fourth grade elementary school students. The aim of the research is to determine the relationship between interactive e-media powerpoint in science and science subjects and the critical thinking skills of fourth grade students at SD Negeri 8 Metro Timur. The method in this research is quasi-experimental research with a non-equivalent control group design. The population in this study was all students of fourth grade elementary school, totaling 58 students and the sample was determined using a non-probability sampling technique in the form of saturated sampling in which all members of the population were sampled with a total of 58 students. Data collection techniques use test techniques and non-test techniques and data analysis uses the t test. The results of the research show that there is a significant relationship between interactive powerpoint learning media in science and science subjects and the critical thinking skills of fourth grade students at SD Negeri 8 Metro Timur in the 2023/2024 academic year.

Keywords : critical thinking, IPAS, interactive powerpoint

**HUBUNGAN E-MEDIA PADA MATA PELAJARAN IPAS TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Oleh
RINTA RENJANI**

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

Judul Skripsi

: **HUBUNGAN E-MEDIA PADA MATA
PELAJARAN IPAS TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS
PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH
BASAR**

Nama Mahasiswa

: *Rinta Renjani*

No. Pokok Mahasiswa

: 2013053098

Program Studi

: S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan

: Ilmu Pendidikan

Fakultas

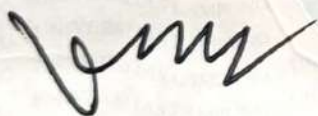
: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

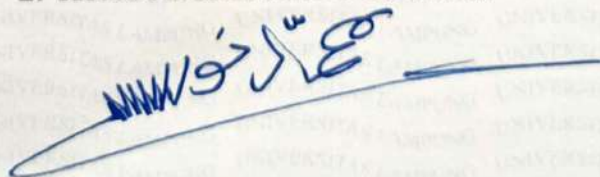


Dra. Erni Mustakim, M.Pd.
NIP 19610406 198010 2 001



Amrina Izzatika, M.Pd.
NIK 231601891218201

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



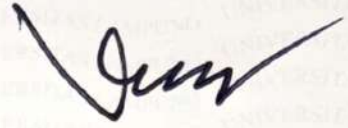
Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: **Dra. Erni Mustakim, M.Pd.**



Sekretaris

: **Amrina Izzatika, M.Pd.**



Penguji Utama

: **Dr. Riswanti Rini, M.Si.**



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.

NIP 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **4 Juni 2024**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rinta Renjani
NPM : 2013053098
Program Studi : S1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan skripsi yang berjudul “Hubungan E-Media pada Mata Pelajaran IPAS terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar” tersebut adalah hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 03 Mei 2024

Yang membuat pernyataan



Rinta Renjani
NPM. 2013053098

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Rinta Renjani lahir di Desa Panutan, Kecamatan Pagelaran, Kabupaten Pringsewu, pada tanggal 3 Maret 2002. Peneliti merupakan anak ke dua dari tiga bersaudara, dari pasangan suami istri Bapak Jawadi dan Ibu Tumiyati.

Pendidikan formal yang telah ditempuh oleh peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 2 Panutan, lulus pada tahun 2014.
2. SMP Negeri 1 Pagelaran, lulus pada tahun 2017.
3. SMA Negeri 1 Pagelaran, lulus pada tahun 2020.

Pada tahun 2020, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui tes Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Pada tahun 2023, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Tiuh Balak Pasar, Kecamatan Baradatu, Kabupaten Way Kanan serta melaksanakan program Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 1 Tiuh Balak Pasar, Kecamatan Baradatu, Kabupaten Way Kanan.

MOTTO

“Barang siapa yang mengerjakan kebaikan sekecil apapun, niscaya dia akan melihat (balasan)nya.”

(Q.S Al-Zalzalah: 7)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmaanirrahiim

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji bagi Allah SWT, dzat yang Maha Sempurna, dengan segala kerendahan hati dan tanda terimakasih, kupersembahkan karya ini kepada

Orang tuaku tercinta

Bapak Jawadi dan Ibu Tumiyati, yang tiada hentinya mendoakan disetiap langkahku, memberikan kasih sayang dan pengorbanan yang luar biasa, dengan sabar menasehati, membimbing disegala prosesku dalam menempuh pendidikan, yang telah bekerja keras, dan mendukung segala proses yang anakmu jalani. Semoga ini menjadi langkah awal ku untuk dapat membuat bapak dan ibu bahagia.

Tempat penelitian, SD Negeri 8 Metro Timur

Almamater tercinta, Universitas Lampung.

SANWACANA

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan E-Media pada Mata Pelajaran IPAS terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar”, sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tentunya tidak akan mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak peneliti menyampaikan terima kasih kepada Ibu Dra. Erni Mustakim, M.Pd., selaku dosen pembimbing I, Ibu Amrina Izzatika, M.Pd., selaku dosen pembimbing II, dan Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku dosen pembahas yang telah memberikan bimbingan, masukan, saran, nasihat, dan kritik selama proses penyelesaian skripsi ini.

Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan petunjuk dari berbagai pihak oleh sebab itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., Rektor Universitas Lampung yang telah memfasilitasi administrasi serta mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami sehingga peneliti termotivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan skripsi ini serta memfasilitasi administrasi dalam penyusunan skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu dan memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.
4. Prof. Dr. Showiyah, M.Pd. Plt. Ketua Program Studi S-1 PGSD Universitas Lampung dan Koordinator Kampus B FKIP Universitas Lampung.

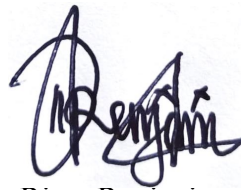
5. Ujang Efendi, M.Pd.I. Dosen Pembimbing Akademik yang bersedia membimbing dan membantu kelancaran studi.
6. Roy Kembar Habibi, M.Pd., Dosen Validator Media dan Deviyanti Pangestu, M.Pd. Dosen Validator Instrumen yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, mengarahkan dengan sebagaimana mestinya serta memberikan motivasi guna untuk penyempurnaan skripsi ini.
7. Bapak/Ibu Dosen serta Staf karyawan PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah memberi ilmu pengetahuan dan membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
8. Siti Rupiah, S.Pd., selaku kepala SD Negeri 8 Metro Timur yang telah memberikan izin dan membantu peneliti melaksanakan penelitian, Fatan Adi, S.Pd dan Juwita Kusuma, S.Pd., selaku wali kelas IV, staff serta peserta didik kelas IV di SD Negeri 8 Metro Timur yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.
9. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Jawadi dan Ibu Tumiyati yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang dan dukungan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepada kakaku tercinta Riska Janu Piyana, kakak iparku Yuri Ardy beserta dua keponakanku Mafaza dan Annora, terima kasih atas doa dan dukungannya.
11. Kepada adikku Agil Setiawan terima kasih atas doa dan dukungannya, semangat untuk kita yang menepuh pendidikan di perguruan tinggi demi dapat membanggakan kedua orang tua dan demi masa depan kita.
12. Sahabatku sekaligus teman kost, Niken Ayu Saputri yang sudah S.Pd. duluan, Nisa Rizki El-Balqis dan Fara Nalya Hadhaini yang sedang memperjuangkan gelar bersama saya.
13. Teman-teman seperjuangan PGSD Angkatan 2020 terutama kelas D, terimakasih telah membantu, memberikan motivasi dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
14. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

15. Terima kasih untuk diri sendiri, karena telah mampu bertahan dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan dan tak pernah memutuskan untuk menyerah sesulit apapun proses penyusunan Skripsi ini dan menyelesaikan dengan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.
16. Serta Almamater tercinta Universitas Lampung.

Semoga Allah SWT selalu melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, namun semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 03 Mei 2024

Peneliti

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Rinta Renjani', is placed over a faint, circular official stamp.

Rinta Renjani

NPM 2013053098

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar	9
1. Pengertian Belajar.....	9
2. Tujuan Belajar	10
3. Teori Belajar	11
B. Pembelajaran	12
1. Pengertian Pembelajaran	12
2. Tujuan Pembelajaran	13
3. Komponen Pembelajaran.....	14
C. Kemampuan Berpikir Kritis	15
1. Pengertian Kemampuan Berpikir Kritis	15
2. Faktor-faktor yang Memengaruhi Berpikir Kritis	16
3. Manfaat Berpikir Kritis	17
4. Indikator Berpikir Kritis	18
D. Media Pembelajaran	19
1. Pengertian Media Pembelajaran	19
2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	20
3. Manfaat Media Pembelajaran.....	21
E. E-Media	23
1. Pengertian E-Media	23
2. Manfaat E-Media	24
F. <i>Powerpoint</i> Interaktif	25
1. Pengertian <i>Powerpoint</i> Interaktif	25
2. Kelebihan dan Kekurangan <i>Powerpoint</i> Interaktif	26
3. Indikator <i>Powerpoint</i> Interaktif.....	27
4. Langkah-Langkah Pembuatan <i>Powerpoint</i> Interaktif.....	28
5. Langkah-Langkah Penggunaan <i>Powerpoint</i> Interaktif.....	29

G. Mata Pelajaran IPAS.....	30
1. Pengertian IPAS SD.....	30
2. Tujuan IPAS SD.....	31
3. Karakteristik IPAS SD.....	32
H. Kerangka Pikir.....	33
I. Hipotesis Penelitian.....	35

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	36
B. <i>Setting</i> Penelitian.....	37
C. Prosedur Penelitian.....	37
D. Populasi dan Sampel	39
1. Populasi	39
2. Sampel	39
E. Variabel Penelitian.....	40
1. Variabel Bebas (<i>Independent</i>).....	40
2. Variabel Penelitian (<i>Dependent</i>).....	40
F. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional.....	41
1. Definisi Konseptual	41
2. Definisi Operasional	41
G. Teknik Pengumpulan Data	42
1. Teknik Tes.....	42
2. Teknik Nontes.....	42
H. Instrumen Penelitian.....	43
1. Jenis Instrumen	43
2. Uji Prasyarat Instrumen	46
I. Teknik Analisis Data	51
1. Uji Normalitas	51
2. Uji Homogenitas.....	51
3. Uji Normal <i>Gain</i> (<i>N-Gain</i>)	52
4. Analisis Data Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik.....	52
J. Uji Hipotesis Penelitian.....	53

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Penelitian	55
B. Hasil Penelitian	55
C. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data	60
1. Hasil Uji Normalitas.....	60
2. Hasil Uji Homogenitas	61
3. Hasil Uji <i>N-Gain</i>	62
D. Hasil Uji Hipotesis Penelitian	63
E. Pembahasan.....	64
F. Keterbatasan Penelitian	66

V. SIMPULAN DAN SARAN.

A. Simpulan	67
B. Saran.....	67

DAFTAR PUSTAKA.

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik.....	4
2. Data Hasil Penilaian Sumatif Tengah Semester (STS)	5
3. Indikator Kemampuan Berpikir Kritis	18
4. Populasi Peserta Didik Kelas IV	39
5. Kisi-kisi Instrumen Berpikir Kritis	44
6. Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik	45
7. Interpretasi Nilai r	46
8. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen	47
9. Klasifikasi Reliabilitas	48
10. Klasifikasi Daya Pembeda Soal	49
11. Hasil Analisis Uji Daya Pembeda Soal	49
12. Klasifikasi Tingkat Kesukaran	50
13. Hasil Analisis Taraf Kesukaran Soal.....	50
14. Klasifikasi <i>N-Gain</i>	52
15. Kategori Nilai Aktivitas Belajar Peserta Didik	53
16. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	56
17. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	57
18. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis (<i>N-Gain</i>)	58
19. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik.....	59
20. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	60

21. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	61
22. Data Hasil Uji <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	62
23. Uji Hipotesis	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	34
2. <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	37
3. Diagram Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	56
4. Diagram Perbandingan Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	58
5. Histogram Perbandingan Nilai Rata-Rata <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	78
2. Balasan Surat Penelitian Pendahuluan	79
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen	80
4. Surat Validasi Instrumen	81
5. Surat Izin Uji Coba Instrumen	82
6. Surat Balasan Uji Coba Instrumen.....	83
7. Surat Izin Penelitian	84
8. Surat Balasan Izin Penelitian	85
9. Kisi-kisi Observasi Wawancara	86
10. Rubrik Observasi Kemampuan Berpikir Kritis.....	87
11. Hasil Observasi Kelas IVA.....	88
12. Hasil Observasi Kelas IVB	89
13. Modul Ajar Kelas Eksperimen	90
14. Modul Ajar Kelas Kontrol.....	98
15. Bahan Ajar Penelitian.....	106
16. Media Pembelajaran.....	110
17. Lembar Kerja Peserta Didik.....	113
18. Lembar Observasi Aktivitas Peserta didik	117
19. Bentuk Soal Uji Instrumen dan Kunci Jawaban	120
20. Lembar Jawaban Uji Coba Instrumen.....	127
21. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas	129
22. Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas	130
23. Rekapitulasi Hasil Uji Daya Pembeda Soal	131
24. Rekapitulasi Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	132

25. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	133
26. Lembar Jawaban Soal <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	139
27. Lembar Jawaban Soal <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	140
28. Lembar Jawaban Soal <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	141
29. Lembar Jawaban Soal <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	142
30. Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	143
31. Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik dengan Media <i>Powerpoint</i> Interaktif	145
32. Hasil Perhitungan Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	149
33. Hasil Perhitungan Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	152
34. Hasil Perhitungan Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	155
35. Hasil Perhitungan Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	158
36. Hasil Homogenitas Kelas Eksperimen	161
37. Hasil Homogenitas Kelas Kontrol	163
38. Rekapitulasi <i>N-Gain</i>	165
39. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis	167
40. Tabel Nilai <i>r Product Moment</i>	169
41. Tabel Nilai <i>Chi Kuadrat</i> (χ^2)	170
42. Tabel Distribusi <i>t</i>	171
43. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	172

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia, dengan adanya pendidikan manusia dapat berpikir lebih lebih terbuka. Pendidikan di negara Indonesia telah mengalami banyak perubahan agar sesuai dengan perkembangan zaman. Menghadapi perkembangan zaman tersebut diperlukan keterampilan sesuai perkembangan abad 21 menurut Mardiyah dkk., (2021) meliputi berpikir kritis, memecahkan masalah, metakognisi, berkomunikasi, berkolaborasi, inovasi dan kreatif, literasi informasi.

Keterampilan tersebut dapat diterapkan kepada anak sejak dini agar kemampuan berpikir menjadi terasah. Oleh karena itu, peran pendidik sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Pendidik diharapkan mampu untuk membentuk beberapa keterampilan peserta didik salah satunya yaitu keterampilan berpikir kritis.

Salah satu keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *High Order Thinking Skills* (HOTS) yaitu kemampuan berpikir kritis. Berpikir kritis merupakan suatu langkah yang jelas dan terarah dapat digunakan dalam kegiatan mental seperti memecahkan masalah, mengambil keputusan, menganalisis dugaan, dan melakukan penelitian ilmiah. *Critical thinking* atau berpikir kritis perlu dibangun dan dikembangkan sedini mungkin untuk membantu peserta didik dapat meningkatkan daya saing dalam mempersiapkan masa depannya. Supriyadi et al., (2022) menyatakan bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) meliputi kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Kemampuan berpikir kritis dan kreatif pada abad ke 21 sangat

penting bagi keberhasilan peserta didik karena dapat memahami informasi secara kompleks.

Beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kritis peserta didik berdasarkan hasil penelitian Jannah & Atmojo (2022), kemampuan berpikir kritis yang terwujud dalam pencapaian keterampilan proses pada peserta didik, meliputi kemampuan mengaplikasikan, kemampuan menyimpulkan, kemampuan mengajukan hipotesis, kemampuan memprediksi peserta didik, kemampuan mengklasifikasikan peserta didik dan kemampuan mengamati atau mengobservasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Susilowati dkk., (2022) menunjukkan penggunaan media *powerpoint* interaktif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis IPS memiliki peningkatan pada tiap siklusnya ketuntasan kemampuan berpikir kritis pada pra siklus sebanyak 6 siswa atau 54,5% meningkat pada siklus I menjadi sebanyak 7 siswa atau 63,7% kemudian meningkat lagi pada siklus II menjadi 10 siswa atau 90,9% dengan kategori baik atau amat baik.

Berdasarkan hasil studi lapangan yang telah dilakukan oleh Ramdani dkk., (2020) menyatakan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik belum memfasilitasi peserta didik untuk melatih kemampuan berpikir kritis, masih menggunakan model ceramah dan diskusi sehingga peserta didik cenderung bosan dan pasif dalam kegiatan pembelajaran.

Berpikir kritis dan rasa ingin tahu mendorong peserta didik untuk terus memilah berbagai informasi yang tersedia dan mengolahnya dengan baik, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, dan berperan penting dalam keberhasilan pembelajaran. Berpikir kritis dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan ketelitian dan kemampuan menganalisis masalah. Ketelitian dan kemampuan analisis akan mengajarkan peserta didik berpikir secara logis dan rasional.

Suasana pembelajaran yang menyenangkan dapat menciptakan suasana belajar yang berbeda, pendidik dapat menggunakan model, metode, teknik, maupun media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik tidak bosan dalam belajar terutama dalam pembelajaran IPAS. Firdausi dkk., (2021) berpendapat bahwa guru sebagai seorang pendidik harus pandai menciptakan situasi pembelajaran yang inovatif, aktif dan kreatif yaitu dengan penggunaan model, metode, strategi dan media pembelajaran yang dapat membuat pembelajaran menjadi berkesan.

Ristanti & Rahayu (2023) menyatakan bahwa rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik disebabkan karena kurangnya media pembelajaran yang kurang bervariasi, serta keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Salah satu media yang dapat dikembangkan yaitu *powerpoint*.

Wijayanti & Relmasira (2019) menyatakan bahwa di kelas IV SD, kebanyakan metode yang digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran sampai sekarang yaitu ceramah, tanya jawab dan demonstrasi. Pendidik belum menggunakan teknologi atau media yang berhubungan dengan teknologi termasuk *powerpoint* untuk proses belajar mengajar terutama dikelas IV.

Penggunaan media elektronik telah meningkat secara substansial dalam beberapa tahun terakhir, khususnya di kalangan anak-anak hingga remaja. E-media merupakan pembelajaran interaktif berbasis web yang dapat diakses dengan jaringan. E-media pembelajaran interaktif merupakan bentuk kombinasi grafis, teks, suara, video dan animasi. Memberikan materi pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan mudah dipahami yang dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. *Powerpoint* interaktif merupakan tayangan *slide* interaktif yang

berisi materi pembelajaran sehingga dapat dimanfaatkan penggunaanya untuk memperoleh informasi dan pengetahuan dari media tersebut.

Umumnya *powerpoint* interaktif merupakan salah satu program *Microsoft Office Powerpoint* dimana interaktif sendiri memiliki arti sebuah komunikasi timbal balik antara satu sama lain. Tampilan yang dirancang dengan kreatif akan mendorong peserta didik untuk lebih memperhatikan, menjadi lebih interaktif dan mendorong peserta didik untuk berpikir kritis. Penggunaan media pembelajaran yang tepat, yaitu penggunaan *powerpoint* interaktif dalam menyajikan suatu permasalahan serta kemampuan pendidik dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi, peneliti mengobservasi aktivitas pembelajaran dan mendapatkan data berupa hasil kemampuan berpikir kritis peserta didik yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis IPAS peserta didik di kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur tahun pelajaran 2023/2024 masih tergolong rendah. Dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur

Kelas	Indikator	Persentase (%)	Jumlah Peserta Didik
IVA	<i>Elementary clarification</i>	24,30	30
	<i>Basic support</i>	23,40	
	<i>Inference</i>	21,00	
	<i>Advanced clarification</i>	20,40	
	<i>Strategies and tactics</i>	21,90	
IVB	<i>Elementary clarification</i>	26,60	28
	<i>Basic support</i>	24,92	
	<i>Inference</i>	23,52	
	<i>Advanced clarification</i>	21,00	
	<i>Strategies and tactics</i>	23,24	

Sumber: Observasi penelitian pendahuluan

Berdasarkan tabel 1 tersebut menunjukkan data kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur masih tergolong rendah, dilihat dari data tersebut bahwa peserta didik kelas IVA yang mampu memberikan penjelasan sederhana hanya 24,3%, membangun keterampilan dasar 23,4%, menyimpulkan 21%, memberikan penjelasan lanjut 20,4% dan mengatur strategi dan taktik 21,9%. Peserta didik kelas IVB yang mampu memberikan penjelasan sederhana hanya 26,6%, membangun keterampilan dasar 24,92%, menyimpulkan 23,52%, memberikan penjelasan lanjut 21% dan mengatur strategi dan taktik 23,24%.

Hasil observasi didukung dengan penilaian Sumatif Tengah Semester (STS) tahun pelajaran 2023/2024 yang disajikan dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 2. Data Hasil Penilaian Sumatif Tengah Semester (STS)
Mata Pelajaran IPAS**

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Ketuntasan				Jumlah (%)
		Tuntas (≥ 70)		Tidak Tuntas (<70)		
		Jumlah	(%)	Jumlah	(%)	
IV A	30	9	30,00	21	70,00	100,00
IV B	28	19	67,86	9	32,14	100,00
Jumlah	58	28	-	30	-	

Sumber: Dokumen Pendidik Kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Ajaran 2023/2024

Berdasarkan tabel 2 tersebut dapat diketahui hasil belajar IPAS kelas IV saat STS, masih banyak peserta didik yang belum mencapai ketuntasan pada mata Pelajaran IPAS. Hal itu terlihat dari jumlah peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 70 pada kelas IV A hanya 30% dan yang tidak tuntas mencapai 70%. Ketuntasan pada kelas IV B juga hanya 67,86% dan yang tidak tuntas mencapai 32,14%. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur tahun pelajaran 2023/2024 masih cukup rendah dalam pembelajaran IPAS.

Hal tersebut diduga karena peserta didik belum belajar secara rutin, belajar dilakukan hanya pada saat akan ada penilaian atau ujian sehingga

kemampuan berpikir kritis peserta didik masih rendah. Peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran, mereka aktif hanya saat dilakukan praktik secara langsung saat pembelajaran IPAS dan pembelajaran masih berpusat pada pendidik. Pendidik juga belum menggunakan media pembelajaran e-media *powerpoint* interaktif pada saat pembelajaran IPAS, yang dimana e-media *powerpoint* interaktif dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Untuk mengembangkan e-media *powerpoint* interaktif agar peserta didik dapat berpikir kritis, maka diperlukan sebuah perangkat komputer dan aplikasi canva. Dengan aplikasi canva tersebut *powerpoint* interaktif dapat dikembangkan menjadi media interaktif berupa visual, audio dan materi pelajaran yang menarik dan dapat diakses secara *online*.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan E-Media pada Mata Pelajaran IPAS terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan menurut beberapa penelitian terdahulu pada latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik.
2. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran.
3. Belum menggunakan e-media *powerpoint* interaktif.
4. Rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah Hubungan E-Media (X) terhadap Kemampuan

Berpikir Kritis IPAS Materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya SD Negeri 08 Metro Timur Kelas IV Tahun Ajaran 2023/2024 (Y).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat hubungan e-media pada mata pelajaran IPAS terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik SD Negeri 8 Metro Timur kelas IV tahun ajaran 2023/2024?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan e-media pada mata pelajaran IPAS terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik SD Negeri 8 Metro Timur kelas IV tahun ajaran 2023/2024.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Secara Teoretis

Memberikan pengetahuan mengenai e-media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dan sebagai pegangan untuk penelitian selanjutnya.

2. Secara Praktis

a. Peserta Didik

Memberikan pengalaman tersendiri bagi peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang dapat membantu meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

b. Pendidik

Memberikan gambaran kepada pendidik dalam merancang media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan menggunakan media *powerpoint* interaktif.

c. Kepala Sekolah

Sebagai bahan dalam pengambilan keputusan kepala sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan melalui media pembelajaran *powerpoint* interaktif.

d. Peneliti Selanjutnya

Bahan kajian bagi peneliti selanjutnya dalam menambahkan pengetahuan dan wawasan mengenai media pembelajaran *powerpoint* interaktif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses yang dilakukan untuk mendapat hasil atau suatu perubahan dalam perilaku secara keseluruhan, hasil pengalaman interaksi secara langsung dengan lingkungan. Menurut Qur'ani (2023) belajar merupakan sebuah aktivitas mental di mana seseorang, melalui pendidikan atau pengalaman, menyebabkan perubahan perilaku yang positif dan relatif berjangka panjang, yang melibatkan aspek fisik dan kepribadian.

Definisi belajar juga disampaikan oleh Wardana (2020), belajar merupakan aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar. Perubahan tingkah laku atau tanggapan, karena adanya pengalaman baru, memiliki kemampuan atau ilmu setelah belajar, dan aktivitas berlatih.

Harefa dkk., (2024) mengatakan bahwa

Tanda tanda orang belajar dapat dilihat dari perubahan tingkah laku, perubahan tingkah laku hasil belajar pada umumnya akan menetap atau permanen. Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman. Pengalaman atau latihan itu dapat memberikan penguatan. Sesuatu yang memperkuat itu akan memberikan semangat atau dorongan untuk mengubah tingkah laku.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan merupakan suatu proses perubahan tingkah laku

individu, pengetahuan, pemahaman serta perubahan aspek-aspek yang ada pada seseorang yang belajar sebagai akibat dari pengalaman yang berupa interaksi dengan lingkungan sekitar.

2. Tujuan Belajar

Tujuan belajar yaitu agar dapat melatih manusia dari yang belum memiliki pengetahuan, keterampilan dan kemampuan sampai mereka memilikinya. Menurut Akhiruddin dkk., (2019) tujuan belajar merupakan merubah tingkah laku dan perbuatan yang ditandai dengan kecakapan, keterampilan, kemampuan dan sikap sehingga tercapainya hasil belajar yang diharapkan.

Pendapat lain juga diungkapkan oleh Syaparuddin dkk., (2020) bahwa tujuan belajar merupakan suatu hal yang dapat membentuk kepribadian peserta didik dengan cara membekalinya melalui seperangkat materi pelajaran. Tujuan pembelajaran menurut Bloom dan Krathwohl dalam Perni (2018) yaitu.

Terdapat 3 ranah tujuan pembelajaran yaitu; kognitif, psikomotor, afektif. Tujuan pembelajaran yang diusulkannya dirangkum menjadi tiga ranah yang dikenal dengan taksonomi Bloom. Melalui taksonomi Bloom berhasil memberikan inspirasi bagi banyak pakar pendidikan dalam mengembangkan teori dan praktik pembelajaran. Dalam tataran praktis, taksonomi Bloom membantu pendidik dan guru merumuskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan menggunakan rumus-rumus yang mudah dipahami.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar yaitu agar dapat merubah cara pandang dan cara berpikir seseorang. Selain itu, tujuan belajar yang lebih luas yaitu dapat memberikan kesempatan untuk mengembangkan kecerdasan, melatih keterampilan berpikir, dan meningkatkan kemampuan seseorang dalam memproses informasi dengan lebih baik.

3. Teori Belajar

Teori dalam belajar merupakan suatu teori yang di dalamnya terdapat langkah-langkah atau tata cara dalam kegiatan belajar mengajar pada satuan pendidikan. Adapun teori belajar yang di gunakan sebagai berikut:

a. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme memiliki sifat yang membangun, baik dari segi kemampuan pengetahuan dalam proses pembelajaran. Teori belajar konstruktivisme merupakan teori yang dikembangkan berdasarkan pengalaman yang pernah terjadi. Menurut Masgumelar & Mustafa, (2021) konstruktivisme dalam pembelajaran mengatakan bahwa pengetahuan tidak bisa dipindahkan begitu saja, peserta didik diberi kesempatan agar menggunakan strateginya sendiri dalam belajar secara sadar, sedangkan guru yang membimbing peserta didik ke tingkat pengetahuan yang lebih tinggi.

Sugrah (2019) menyatakan bahwa

Teori belajar konstruktivisme merupakan teori yang memberikan kebebasan kepada manusia yang ingin belajar atau mencari kebutuhannya sendiri untuk menemukan keinginan atau kebutuhannya dengan bantuan orang lain, sehingga memberikan inisiatif bagi manusia untuk belajar menemukan kemampuannya sendiri.

Penelitian ini menggunakan teori belajar konstruktivisme yang menekankan peserta didik untuk aktif mengembangkan pengetahuan dan interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, teori ini dapat mendorong peserta didik untuk selalu aktif dan pemahaman peserta didik menjadi meningkat. Dengan menggunakan media *powerpoint* interaktif, peserta didik dapat berpartisipasi aktif, berpikir kritis, dan membangun pemahaman sendiri terhadap materi pembelajaran dan mencari arti dari apa yang mereka pelajari. Media *powerpoint* interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik, visual, audio dan

interaktif, yang memungkinkan peserta didik dapat menghubungkan suatu konsep dengan pengalaman nyata mereka serta mendorong pembentukan pengetahuan yang berarti.

B. Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses dimana peserta didik berinteraksi dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran juga dapat dipahami sebagai proses dimana pendidik memberikan kepada peserta didik untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan pengetahuan, menguasai keterampilan dan kebiasaan, serta membentuk sikap dan keyakinan. Menurut Makki & Aflahah (2019) menyatakan bahwa

Pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang pendidik untuk membuat peserta didik belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha. perubahan perilaku dan tingkah laku yang positif dari peserta didik seperti tutur katanya, motorik dan gaya hidupnya.

Pendapat tersebut sejalan dengan Wahab & Rosnawati (2021), bahwa pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai usaha sadar pendidik untuk membantu peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya.

Pendapat lain juga diungkapkan oleh Sutikno (2019) pembelajaran merupakan segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar peserta didik. Secara implisit, pembelajaran adalah kegiatan memilih, menetapkan dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran. Pembelajaran menekankan pada cara-cara untuk mencapai tujuan dan cara mengorganisasikan isi pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

2. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran yaitu membantu peserta didik memperoleh berbagai pengalaman dan memanfaatkan pengalaman tersebut perilaku peserta didik meliputi pengetahuan, keterampilan dan nilai atau norma yang mengontrol sikap dan tingkah laku peserta didik semakin meningkatkan kuantitas maupun kualitas pembelajaran. Menurut Shodiq (2018) tujuan pembelajaran merupakan suatu rumusan terencana yang harus dikuasai peserta didik agar proses belajarnya berhasil. Tujuan pembelajaran merupakan suatu gambaran yang wajib dimiliki peserta didik kemudian disampaikan dalam bentuk pernyataan sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang bisa diamati dan diukur. Menurut Soreang (2018) Taksonomi Bloom sebagai acuan dalam tujuan pembelajaran menyangkut dimensi pengetahuan dan proses kognitif sebagai berikut

Dimensi pengetahuan mencakup faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif. Proses kognitif terdiri atas; mengingat (*remember*); memahami (*understand*); menerapkan (*apply*); menganalisis (*analyze*); evaluasi (*evaluate*); dan menciptakan (*create*). Dimensi pengetahuan dan proses kognitif menjadi landasan dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran, sehingga tersusun strategi pembelajaran abad 21.

Penyusunan tujuan pembelajaran untuk mengembangkan desain pembelajaran sangatlah penting. Hal tersebut yang nantinya akan menjadi pedoman dalam menentukan jenis materi pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran agar lebih efektif dan

efisien. Kemendikbud menyatakan bahwa tujuan pembelajaran hendaknya memuat 2 komponen utama, yaitu kompetensi dan cakupan materi. Kompetensi adalah kemampuan yang perlu ditunjukkan oleh peserta didik untuk menunjukkan bahwa ia telah berhasil mencapai tujuan pembelajaran, sedangkan cakupan materi adalah isi dan konsep utama yang perlu dipahami pada akhir suatu satuan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran merupakan gambaran pencapaian pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperoleh peserta didik dalam satu atau lebih kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dikembangkan dengan mempertimbangkan bukti yang dapat diamati dan diukur pada diri peserta didik sehingga dapat dinyatakan bahwa peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran.

3. Komponen Pembelajaran

Komponen pembelajaran merupakan kumpulan dari beberapa hal yang memiliki hubungan atau keterkaitan satu sama lain. Menurut Fahrudin (2022) penelitian yang dilakukannya menghasilkan 7 komponen pembelajaran yaitu:

- a. Peserta Didik
- b. Materi Pembelajaran
- c. Pendidik
- d. Tujuan Pembelajaran
- e. Metode Pembelajaran
- f. Media Pembelajaran
- g. Evaluasi Pembelajaran

Komponen-komponen pembelajaran merupakan suatu sistem yang utuh dan saling mendukung satu sama lain. Komponen-komponen pembelajaran menurut Dolong (2016) meliputi tujuan pendidikan, peserta didik, pendidik, bahan atau materi pelajaran, pendekatan atau metode, media atau alat, sumber belajar dan evaluasi. Pada dasarnya, proses pengajaran dapat berjalan secara lancar, efisien, dan efektif

berkat adanya interaksi yang positif dan produktif antara berbagai komponen yang terkandung dalam sistem pengajaran tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa komponen-komponen pembelajaran merupakan kumpulan dari beberapa satuan yang saling berhubungan dan memiliki keterkaitan satu sama lain yang memiliki peran penting dalam pembelajaran.

C. Kemampuan Berpikir Kritis

1. Pengertian Kemampuan Berpikir Kritis

Berpikir kritis merupakan kemampuan manusia untuk menganalisis permasalahan, sebuah ide atau gagasan untuk mencari solusi sesuai kemampuan pengetahuan yang dimiliki. Menurut Puspitawati (2022) berpikir kritis juga dapat dijelaskan sebagai proses yang dilakukan manusia dalam aktivitas mental guna menyelesaikan segala permasalahan ketika memutuskan apa yang harus dilakukan, menyempurnakan pilihan, pembelajaran dan proses ilmiah.

Ennis dalam Rizki Ardianingtyas dkk., (2020) menyatakan bahwa berpikir kritis sebagai suatu proses berpikir dengan tujuan untuk membuat keputusan-keputusan yang dapat dipertanggungjawabkan mengenai apa yang akan diyakini dan apa yang akan dilakukan. Dalam memutuskan apa yang akan dipercaya dan apa yang akan dilakukan, diperlukan informasi yang reliabel dan pemahaman terhadap topik atau lapangan studi.

Keterampilan berpikir merupakan keterampilan yang penting untuk mengatasi tantangan hidup. Menurut Rahardhian (2022) pada era modern ini, kemampuan berpikir kritis telah muncul sebagai satu-satunya keterampilan terpenting bagi abad 21 yang harus dikembangkan bersamaan dengan kemampuan berkolaborasi,

berkomunikasi, serta menjadi kreatif dan inovatif atau biasa dikenal *Higher Order Thinking Skill* (HOTS).

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan menelaah suatu masalah dan mencari solusi dari permasalahan tersebut. Dengan berpikir kritis kita memiliki kemampuan berkolaborasi, berkomunikasi, serta menjadi kreatif dan inovatif.

2. Faktor-faktor yang Memengaruhi Berpikir Kritis

Terdapat faktor-faktor yang memengaruhi berpikir kritis secara global diantaranya, menurut Dores dkk., (2020) faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kritis peserta didik adalah faktor psikologis meliputi perkembangan intelektual, motivasi dan kecemasan, faktor fisiologis meliputi kondisi fisik, faktor kemandirian belajar, dan faktor interaksi. Menurut Alin Sholihah & Widha (2018) kemampuan berpikir kritis mencakup unsur-unsur antara lain, melakukan identifikasi, mendeskripsikan dan menjelaskan, melakukan evaluasi, kemampuan berpendapat, kemampuan memperhatikan pendapat dan mendengarkan. Faktor internal yang memengaruhi menurut oleh Amalia dkk., (2021) berpikir kritis adalah sebagai berikut

Faktor internal yang mempengaruhi peserta didik dalam berpikir secara kritis ada 5 faktor. Faktor eksternal yang berhubungan dari luar individu berupa lingkungan sosial. Beberapa faktor internal yang mempengaruhi kemampuan berpikir kritis peserta didik yaitu sebagai berikut:

- a. Kondisi Fisik
- b. Motivasi
- c. Kecemasan
- d. Perkembangan Intelektual
- e. Interaksi

Berdasarkan pendapat di atas, faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran di sekolah dasar meliputi kondisi fisik peserta didik, motivasi diri, kecemasan, perkembangan intelektual, dan interaksi peserta didik dengan

lingkungan sekitar. Oleh karena itu, dalam pembelajaran di sekolah dasar, perlu diperhatikan faktor-faktor tersebut agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dengan baik.

3. Manfaat Berpikir Kritis

Berpikir kritis dapat memudahkan peserta didik untuk menjelaskan pendapat orang lain dan tidak mudah mempercayainya. Kemampuan berpikir kritis merupakan suatu kemampuan penting karena mengembangkan dan mengungkapkan ide-ide penting. Menurut Prasetyo & Rosy (2020) manfaat keterampilan berpikir kritis yaitu memiliki banyak alternatif jawaban dan ide kreatif, udah memahami sudut pandang orang lain, menjadi rekan kerja yang baik, lebih mandiri, sering menemukan peluang baru, meminimalkan salah persepsi dan tidak mudah ditipu.

Pentingnya berpikir kritis menurut pendapat Syafitri dkk., (2021) yaitu

Keterampilan berpikir kritis memungkinkan terjadinya pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. Berdasarkan hasil studi literatur, keterampilan berpikir kritis ditunjukkan dengan nilai-nilai etika dan estetika mengemukakan hal itu dengan memanfaatkan kemampuan. Berpikir kritis peserta didik dapat menumbuhkan kualitas berpikir dan menghasilkan hasil belajar yang baik.

Berpikir kritis juga membantu kita belajar mengkaji ide yang rumit secara sistematis untuk memahaminya dengan lebih baik, sehingga mencegah orang membuat keputusan yang buruk dan membantu mereka memecahkan masalah. Oleh karena itu, keterampilan pemecahan masalah diperlukan hampir di setiap bidang kehidupan manusia. Bahkan keberhasilan dalam hidup sangat bergantung pada kemampuan menyelesaikan masalah dengan baik. Dalam situasi seperti ini, berpikir kritis menjadi kebutuhan penting bagi setiap orang untuk dapat menyelesaikan masalah.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat mengajarkan berpikir kritis tidak dapat diabaikan lagi, karena berpikir kritis merupakan proses yang mendasar dalam suatu keadaan dinamis yang memungkinkan peserta didik untuk menanggulangi dan mengatasi ketidak pastian masa depan. Berpikir kritis sangatlah penting bagi pendidikan dan peserta didik karena berpikir kritis mencakup seluruh proses mendapatkan, membandingkan, menganalisis, mengevaluasi, internalisasi, dan bertindak.

4. Indikator Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis memiliki indikator-indikator yang berhubungan dengan kegiatan belajar mengajar yang membuktikan peserta didik telah berpikir kritis. Terdapat lima kategori kemampuan berpikir kritis menurut Ennis (1985) lima aspek tersebut diuraikan menjadi beberapa bagian sebagai berikut.

Tabel 3. Indikator Kemampuan Berpikir Kritis

No	Indikator	Sub Indokator
1.	<i>Elementary clarification</i> (memberikan penjelasan sederhana)	a. Memfokuskan pertanyaan b. Menganalisis pertanyaan c. Bertanya dan menjawab pertanyaan
2.	<i>Basic support</i> (membangun keterampilan dasar)	a. Mempertimbangkan apakah sumber dapat dipercaya atau tidak b. Mengobservasi, mempertimbangkan laporan observasi
3.	<i>Inference</i> (menyimpulkan)	a. Melakukan dan mempertimbangkan hasil deduksi b. Melakukan dan mempertimbangkan hasil induksi c. Membuat dan menentukan nilai pertimbangan
4.	<i>Advanced clarification</i> (memberikan penjelasan lanjut)	a. Mendefinisikan, mempertimbangkan suatu definisi b. Mengidentifikasi asumsi-asumsi
5.	<i>Strategies and tactics</i> (mengatur strategi dan taktik)	a. Menentukan suatu tindakan b. Berinteraksi dengan orang lain

Sumber: Ennis (1985)

Musthofa & Ali (2021) ia berpendapat bahwa, terdapat lima perilaku yang sistemis dalam berpikir kritis yaitu: keterampilan menganalisis dalam menjabarkan struktur komponen-komponen agar tersusun dengan benar, keterampilan mensintesis yaitu menggabungkan bagian-bagian, keterampilan menganalisis peserta didik, keterampilan membuat kesimpulan dan melakukan evaluasi. Facione dalam Munawwarah dkk., (2020) juga berpendapat bahwa terdapat enam langkah-langkah indikator proses berpikir kritis dalam memecahkan masalah yaitu, *identify, define, enumerate, analyze, list, dan self-correct*.

Menurut penjelasan di atas, terdapat 5 indikator kemampuan berpikir kritis yaitu, memberikan penjelasan dasar, membangun keterampilan sederhana, menyimpulkan, memberikan penjelasan lanjut dan mengatur strategi dan taktik.

D. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan alat untuk menyampaikan materi ajar yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Sedangkan pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik kepada peserta didik, agar peserta didik memperoleh ilmu pengetahuan, keahlian, kebiasaan serta pembentukan karakter peserta didik agar menjadi lebih baik. Media pembelajaran menurut Aghni (2018) yaitu segala sesuatu mulai dari alat, lingkungan, dan berbagai bentuk kegiatan yang dirancang untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap, atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang menggunakannya.

Pengertian media pembelajaran juga disampaikan oleh Tafonao (2018) ia berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan segalanya yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada

penerima, jadi dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat belajar peserta didik.

Media pembelajaran biasanya digunakan sebagai alat bantu pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran saat belajar mengajar. Media dapat berupa orang, materi atau peristiwa yang membantu menciptakan kondisi yang membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli di atas mengenai media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana untuk mempermudah penyampaian pesan berupa informasi selain itu media juga merupakan alat untuk merangsang manusia dalam memahami suatu informasi yang disajikan dalam media pembelajaran.

2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum dibagi menjadi 3 jenis yaitu, media audio, media visual dan media audio visual. Menurut Ibrahim dkk., (2022) para ahli mengklasifikasikan jenis-jenis media pembelajaran dengan berbagai cara, namun pada dasarnya terdapat kesamaan dalam pengklasifikasian jenis-jenis media yaitu.

1. Media visual: media yang hanya dapat dilihat. Misalnya gambar, poster, atau hal lain yang hanya bisa diapresiasi secara visual dapat bergerak dan tidak mengeluarkan suara.
2. Media audio: media yang hanya dapat digunakan melalui pendengaran, seperti *voice note*, radio, musik, dan lain-lain.
3. Media audiovisual: media yang dapat digunakan melalui penglihatan dan pendengaran, seperti video, film pendek, *slide*, dan lain-lain.

Menyampaikan pesan atau materi pembelajaran agar dapat diterima oleh peserta didik dengan mudah hendaknya menggunakan media pembelajaran. Klasifikasi media pembelajaran menurut Ani (2019) yaitu sebagai berikut.

1. Media Audio

Media Audio merupakan media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran. Dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan verbal (bahasa lisan atau kata-kata) maupun non verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi). Contohnya: radio, kaset audio, MP3

2. Media Visual

Media visual merupakan media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual menampilkan materialnya dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor, karena melalui media ini perangkat lunak (*soft ware*) contohnya foto, gambar, poster, kartun, grafik dan sebagainya.

3. Media Audio-Visual

Media audio-visual biasa disebut sebagai media video. Video merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam media video terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu audio dan visual. Adanya unsur audio memungkinkan peserta didik untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan penciptakan pesan belajar melalui bentuk visualisasi. Contohnya: film bersuara, video, televisi, *sound* dan *slide*.

4. Media Multimedia

Media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap, seperti animasi. Multimedia biasanya identik dengan komputer, internet dan pembelajaran berbasis komputer.

5. Media Realita

Media nyata yang ada di dilingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan, seperti: binatang, spesimen (media awetan), herbarium dan sebagainya.

Berdasarkan penjelasan di atas mengenai jenis-jenis media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media dapat dibedakan menjadi media visual, media audio, media audiovisual, media multimedia, dan media realita.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Dengan adanya media pembelajaran peserta didik menjadi lebih antusias belajar dan tidak mudah bosan. Menurut Nasution dalam Nurrita (2018) manfaat media pembelajaran sebagai alat pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran dapat lebih menarik perhatian peserta didik dan dapat mengembangkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga mudah dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran dengan baik.
3. Metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi, tidak hanya metode ceramah yang berpusat pada pendidik, serta peserta didik tidak mudah bosan, dan pendidik tidak kehabisan tenaga.
4. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, karena tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pendidik, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Manfaat media pembelajaran juga disampaikan oleh Karo-Karo & Rohani (2018) sebagai berikut.

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar.
8. Merubah peran pendidik ke arah yang lebih positif dan produktif.

Pemanfaatan media pembelajaran yang relevan di dalam kelas dapat lebih optimal proses pembelajaran. Bagi pendidik, media pembelajaran membantu mengkonkritkan segala sesuatunya konsep atau gagasan dan membantu memotivasi peserta belajar aktif. Untuk peserta didik, media dapat menjadi jembatan pemikiran dan tindakan kritis. Jadi, media dapat membantu pendidik dan peserta didik untuk mencapai kompetensi dasar yang telah ditentukan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu dapat mempermudah pendidik melaksanakan kegiatan pembelajaran dan mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran yang telah diberikan oleh pendidik karena

media pembelajaran dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik.

E. E-Media

1. Pengertian E-Media

E-Media atau yang biasa dikenal dengan media elektronik merupakan media pembelajaran yang dapat diakses secara online menggunakan internet. Kristanto, (2016) mengatakan bahwa pembelajaran menggunakan media elektronik semakin dikenal sebagai salah satu cara untuk mengatasi masalah pendidikan. Pembelajaran menggunakan media elektronik berisi audio, video atau perangkat komputer atau kombinasi dari ketiganya. Contoh media elektronik yaitu radio, televisi, film, komputer, internet, dan sebagainya.

Media elektronik merupakan salah satu jenis media di era sekarang yang serba digital. Media elektronik mengacu pada perangkat atau teknologi apa pun yang menggunakan listrik untuk mengirimkan atau menyimpan informasi. Perangkat utama media elektronik adalah internet, yang telah mengubah cara masyarakat berkomunikasi, mendapatkan berita dan informasi, serta mengonsumsi media.

Beberapa contoh media elektronik yaitu: radio, televisi, perangkat seluler, komputer, gawai, CD, DVD, kaset dan masih banyak lagi. Menurut Arifannisa, (2023) dalam era teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju, penggunaan media dalam proses pembelajaran menjadi semakin penting. Penggunaan media dalam pembelajaran dianggap efektif membantu percepatan, pendalaman dan akurasi pemahaman mendalami materi belajar menjadi lebih baik.

Fahyuni & Istikomah, (2016) dalam bukunya ia menyatakan bahwa

Perkembangan teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi banyak menawarkan berbagai kemudahan-kemudahan dalam menunjang proses belajar mengajar. Pembelajaran abad 21

mengacu ke masa depan, dan selalu mempersiapkan peserta didik untuk kehidupan masa depan yang jauh lebih baik, bermutu, dan bermakna yang memanfaatkan peralatan elektronik (*electronic commerce*).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media elektronik merupakan alat yang dapat mempermudah manusia dalam mengakses informasi dan pengetahuan. Media elektronik biasanya diakses menggunakan data atau internet yang berasal dari jaringan kabel, telpon dan satelit yang dapat diakses melalui perangkat seperti laptop dan komputer.

2. Manfaat E-Media

Media elektronik memiliki banyak manfaat dalam dunia Pendidikan, selain sesuai dengan perkembangan zaman media ini sangat membantu pendidik dan peserta didik. Menurut Pagarra, (2022) media elektronik memaparkan makna sesuatu istilah yang dikehendaki dengan menggunakan berbagai media dukungan sebagai tambahan penjelasan yang diberikan melalui penggunaan teks. Penggunaan media elektronik bermanfaat agar penjelasan mengenai sesuatu perkataan agar pembelajaran menjadi lebih berkesan, menarik, dan interaktif.

Manfaat media pembelajaran juga diungkapkan oleh Alti dkk., (2022) media pembelajaran berupa gambar, alat, atau suara dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik agar tercapainya keberhasilan pada proses pembelajaran. Adanya sebuah media, para peserta didik akan mendapatkan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan yang dapat berpengaruh kepada psikologis peserta didik tersebut.

Revolusi pendidikan menuntut pendidik untuk mampu memanfaatkan media pembelajaran elektronik dalam pembelajaran sebagai bagian dari peningkatan kapasitas dan kompetensi pendidik sesuai dengan kemajuan teknologi informasi, penggunaan media elektronik dalam pembelajaran

merupakan bagian dari aplikasi multimedia. Perkembangan teknologi ini berdampak pada kemajuan di berbagai aspek kehidupan.

Keberadaan segala media seperti laptop, *handphone*, tablet, *playstation*, televisi, dan yang lainnya. Hal ini merupakan hasil dari perkembangan teknologi yang semakin maju dan berbagai alat canggih lainnya yang memudahkan dalam mengakses segala informasi dan berbagai jenis hiburan. Anwar dkk., (2022) menyatakan bahwa

Seiring berkembangnya teknologi pembelajaran, media pembelajaran merupakan bagian dari ilmu pengetahuan yang berwujud media elektronik adalah upaya strategis dalam mempermudah dan memperlancar proses pembelajaran, menjadi faktor penting terlaksananya pembelajaran, mengurangi menggunakan metoda ceramah dengan mengimbangi dengan pembelajaran berbasis media.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat dari media elektronik yaitu mempermudah pendidik dalam memberikan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Selain itu juga dapat mempermudah pendidik maupun peserta didik dalam hal mengakses informasi dari dalam maupun luar negeri.

F. *Powerpoint* Interaktif

1. Pengertian *Powerpoint* Interaktif

Powerpoint merupakan halaman berisi tentang materi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik agar mendapat pengetahuan dari media tersebut. Menurut Fahyuni, (2017) *microsoft powerpoint* merupakan sebuah *software* yang dibuat dan dikembangkan berbasis multimedia. Aplikasi *software microsoft powerpoint* yang digunakan untuk presentasi memanfaatkan berbagai fasilitas seperti *hyperlink*, *insert picture*, *table*, *grafik movie*, *sound* beserta efek animasinya.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan interaksi guru dengan peserta didik

saat kegiatan pembelajaran berlangsung. *Powerpoint* interaktif dalam dunia pendidikan memiliki peran penting dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik. Menurut Fikri, (2018) media multimedia interaktif yang dapat membantu sistem belajar sambil bermain di dalam kelas. Media interaktif memberikan dampak untuk membangun literasi digital. Teknologi multimedia jika dipersiapkan sebaik mungkin dapat mempengaruhi keefektifan pembelajaran dan membantu dalam proses belajar.

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *powerpoint* interaktif merupakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan minat belajar peserta didik karena memiliki berbagai fitur-fitur yang menarik seperti audio, gambar-gambar, animasi-animasi.

2. Kelebihan dan Kekurangan Powerpoint Interaktif

Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing termasuk media *powerpoint* interaktif ini. Menurut Anwar dkk., (2022) terdapat kelebihan dan kelemahan media pembelajaran *powerpoint* interaktif yaitu:

Kelebihan *powerpoint* antara lain: 1) Sarana untuk mempermudah sebuah presentasi. 2) Membuat sebuah presentasi berbentuk softcopy sehingga dapat diakses oleh berbagai perangkat komputer. 3) Membuat presentasi dalam bentuk slide yang menarik dan cantik dengan dukungan fitur-fitur di dalamnya. 4) Mempermudah dalam membuat, mengatur dan mencetak berbagai slide.

Selain kelebihannya, *powerpoint* interaktif juga memiliki kelemahan, seperti berikut: 1) Pembuatan *powerpoint* memerlukan prosedur yang memakan waktu dan tenaga. 2) Memerlukan teknologi LCD dan perangkat keras yang berfungsi. 3) Sistem operasi yang digunakan adalah sistem operasi *windows*. 4) Untuk membuat *powerpoint* yang benar, baik dan menarik, dibutuhkan *skills*/kemampuan.

Kelebihan dan kekurangan media *powerpoint* interaktif juga disampaikan oleh Aryadillah & Fitriansyah, (2017) mengatakan bahwa

Kelebihan *powerpoint* yaitu. (1) membuat presentasi menjadi sangat mudah karena didukung dengan fitur-fitur yang canggih dan menarik, (2) tersedianya variasi desain dan animasi, (3) tersedianya template yang menarik, (4) dapat memasukkan suara, foto/gambar, dan video, (5) terdapat animasi dan transisi. Namun disisi lain terdapat kekurangan pada *microsoft powerpoint* ini yaitu harus memiliki kemampuan dan harganya yang relatif mahal.

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media *powerpoint* interaktif membuat pelajaran menjadi lebih menarik dan memudahkan pendidik melakukan proses belajar mengajar. Namun, untuk dapat membuat *powerpoint* interaktif dibutuhkan keahlian dan penggunaannya membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai.

3. Indikator *Powerpoint* Interaktif

Setiap media pembelajaran memiliki indikatornya masing-masing, menurut Sya'ada & Turistiani, (2021) indikator keefektifan penggunaan media pembelajaran yaitu dapat dilihat dari ketepatan dan tujuan pembelajaran, kesesuaian taraf pemikiran peserta didik dan ketersediaan waktu untuk penggunaannya. Menurut Rachmat & Winata (2019) media pembelajaran *powerpoint* interaktif diukur melalui lima indikator yaitu 1) relevansi, 2) kemampuan pendidik, 3) kemudahan penggunaan, 4) ketersediaan, 5) kebermanfaatan yaitu *powerpoint* dapat membangun keterampilan dan merupakan bantuan yang dapat membuat peserta didik aktif dalam belajar.

Ragam media yang digunakan dari aspek visual, menurut Sanjaya (2016) media terdiri dari:

- 1) Teks yang mudah dipahami sebagai media pembelajaran
- 2) Audio (audio, suara, *background*, musik)
- 3) Media bergerak (animasi, film)
- 4) Visual (desain tata letak, warna)
- 5) Diagram/bagan (peta konsep atau petunjuk penggunaan)
- 6) Tata letak interaktif (simbol navigasi), konsistensi navigasi, konsistensi tombol, *previous*, *next*, *exit* dan *user control*)
- 7) Komunikasi sesuai dengan pesan yang disampaikan dan dapat diterima/sesuai dengan keinginan sasaran

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator *powerpoint* interaktif yaitu teks, audio, media gerak, visual, diagram/bagan, interaktif dan komunikasi yang sesuai. Media pembelajaran akan efektif jika digunakan dengan tepat berdasarkan kebutuhan masing-masing.

4. Langkah-Langkah Pembuatan *Powerpoint* Interaktif

Penelitian ini bertujuan meneliti keefektifan e-media *powerpoint* yang dikembangkan melalui aplikasi canva. Menurut Abdussalam dkk., (2022) salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir dalam dunia teknologi yaitu canva. Canva merupakan program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, *resume*, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva. Beberapa jenis presentasi yang ada pada canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya.

Membuat *powerpoint* interaktif untuk pembelajaran memerlukan langkah-langkah yang tepat agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Desainnya disesuaikan dengan ide dan materi yang ingin disampaikan, unsur utama dalam media ini adalah unsur animasi dan penataan isi sehingga *powerpoint* terlihat lebih hidup dan menarik.

Langkah-langkah pembuatan media *powerpoint* interaktif melalui canva menurut Nopita (2023) sebagai berikut.

- a. Menyiapkan konsep dan isi materi
Sebelum mulai mendesain, pastikan sudah memiliki gambaran yang jelas tentang konsep dan materi apa yang perlu disertakan dalam presentasi.
- b. Buat akun canva atau masuk akun canva
Jika Anda belum memiliki akun canva maka buat akun terlebih dahulu atau jika sudah memiliki akun langsung saja masuk ke akun.
- c. Pilih template presentasi
Canva menawarkan beragam template presentasi yang dapat dipilih. Pilih template yang sesuai dengan gaya dan tujuan presentasi.

- d. Tambahkan teks dan grafik
Mulailah dengan menambahkan teks dan grafik ke slide presentasi, agar dapat mengganti teks slide dengan pesan dan menambahkan grafik atau ilustrasi jika diperlukan.
- e. Gunakan animasi dan transisi
Canva menawarkan animasi dan transisi yang dapat ditambahkan ke setiap slide untuk membuat presentasi menjadi lebih dinamis.
- f. Tambahkan tautan dan tombol interaktif
Salah satu fitur hebat canva adalah kemampuan untuk menambahkan tautan dan tombol interaktif. Misalnya, kita dapat menambahkan link ke situs web, media sosial, atau halaman lain di presentasi. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi lebih banyak tentang topik yang sedang dibahas.
- g. Uji coba presentasi
Uji coba presentasi sebelum melaksanakan presentasi. Pastikan semua tautan dan animasi berfungsi dengan baik dan semuanya berjalan lancar.
- h. Presentasikan dan interaksikan kepada peserta didik
Selama presentasi pastikan untuk berinteraksi dengan peserta didik, ajak mereka untuk mengklik tautan, menjawab pertanyaan, atau berpartisipasi dalam jajak pendapat.

5. Langkah-Langkah Penggunaan *Powerpoint* Interaktif

Media pembelajaran yang telah dibuat agar dapat digunakan secara efektif dan efisien perlu menempuh langkah-langkah yang sistematis. Terdapat tiga langkah-langkah penggunaan media menurut Hasan dkk., (2021) sebagai berikut.

- a. Persiapan
Kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan pada langkah persiapan diantaranya, membuat bahan ajar atau modul ajar dan mencantumkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif, mempelajari buku ajar dan menyiapkan alat-alat yang akan digunakan dalam menggunakan *powerpoint* interaktif.
- b. Pelaksanaan atau penyajian
Pastikan bahwa media *powerpoint* interaktif dan peralatan yang akan digunakan telah lengkap, jelaskan atau beri apersepsi terlebih dahulu kepada peserta didik dan hindari hal-hal yang dapat mengganggu konsentrasi.
- c. Tindak lanjut
Kegiatan ini perlu dilakukan untuk memantapkan pemahaman peserta didik tentang materi yang dibahas dengan menggunakan media *powerpoint* interaktif. Kegiatan-kegiatan yang dapat

dilakukan diantaranya diskusi, tanya jawab, mengerjakan soal-soal yang terdapat pada *powerpoint* interaktif.

Langkah-langkah yang telah dijelaskan di atas merupakan langkah umum penggunaan media pembelajaran. Kristanto (2016) mengatkan penggunaan media audio, video, komputer multimedia, e-learning, e-media *powerpoint* interaktif dan lain sebagainya detail langkah-langkah atau strategi penggunaannya dapat dibuat sendiri oleh pendidik yang disesuaikan dengan karakteristik media masing-masing.

Langkah-langkah penggunaan *powerpoint* interaktif biasanya sudah dicantumkan pada *slide* pertama. Menurut Asnul (2021) *powerpoint* memungkinkan kita untuk menggunakan *hyperlink* atau tombol navigasi yang dapat mengarahkan kehalaman yang diinginkan. *yperlink* merupakan fitur yang memungkinkan kita untuk menyambungkan *slide* yang sedang dipresentasikan ke *slide* lain, atau ke website tertentu. Fitur ini dapat mempersingkat waktu ketika melakukan presentasi.

G. Mata Pelajaran IPAS

1. Pengertian IPAS SD

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu yang mempelajari benda hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, serta mempelajari kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum pengertian ilmu pengetahuan merupakan gabungan dari berbagai macam pengetahuan yang disusun secara logis dan sistematis dengan memperhatikan hubungan sebab akibat melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial. Menurut Suhelayanti dkk., (2023) IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. IPA yang mempelajari tentang alam, pastinya juga sangat dengan kondisi masyarakat atau lingkungan, sehingga memungkinkan untuk diajarkan secara integratif.

Menurut Azzahra dkk., (2023) ia menyatakan bahwa

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu yang mempelajari benda hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, serta mempelajari kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Dalam pembelajaran seperti ini, peserta didik harus mampu mengembangkan rasa ingin tahunya untuk mempelajari fenomena-fenomena dalam kehidupannya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran kurikulum merdeka yang mempelajari ilmu pengetahuan tentang makhluk hidup, benda mati, dan interaksinya dalam alam semesta ini.

2. Tujuan IPAS SD

Setiap mata pelajaran memiliki tujuan yang berbeda-beda termasuk pembelajaran IPAS ini, Andreani & Gunansyah (2022) mengatakan pembelajaran IPAS dirancang pasti memiliki tujuan yang ingin dicapai. Pembelajaran IPAS membantu peserta didik memahami peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Pembelajaran IPAS dirancang untuk meningkatkan wawasan dan rasa ingin tahu peserta didik terhadap lingkungan sekitar.

Menurut Suhelayanti dkk., (2023) tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil pelajar pancasila dan juga sebagai berikut.

- a. Mengembangkan minat dan rasa ingin tahu sehingga peserta didik terdorong untuk meneliti suatu fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami tentang alam semesta dan hubungannya dengan kehidupan manusia.
- b. Berperan aktif dalam memelihara, melindungi, melestarikan lingkungan alam, serta mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.

- c. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi yang nyata.
- d. Mengerti siapa dirinya, pahami hami bagaimana lingkungan sosial dia berada, bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berkembang seiring berjalannya waktu.
- e. Memahami syarat-syarat yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, agar dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan diri sendiri dan lingkungan di sekitar.
- f. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS tentunya akan bermanfaat dalam upaya pemerintah dalam meningkatkan literasi dan numerasi peserta didik di Indonesia. Peserta didik dapat memahami, mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

3. Karakteristik IPAS SD

Terdapat karakteristik utama kurikulum merdeka belajar menurut Hattarina dkk., (2022) yang dapat mendukung pemulihan pembelajaran saat ini, yaitu antara lain.

- a. Pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) untuk pengembangan soft skills dan karakter meliputi keimanan, taqwa, dan akhlak mulia, gotong royong, kebhinekaan global, kemandirian, berpikir kritis, dan kreativitas.
- b. Fokus pada materi inti dan memberikan yang waktu cukup untuk pembelajaran secara mendalam keterampilan pada literasi seperti membaca, menulis dan numerasi.
- c. Pendidik mempunyai kebebasan dalam menyampaikan pembelajaran sesuai dengan kemampuan peserta didik (*teaching at the right level*) dan menyesuaikan dengan konteks dan muatan lokal.

Sejalan dengan Hattarina Barlian dkk., (2022) mengatakan bahwa kurikulum merdeka dikembangkan sebagai kerangka pendidikan yang lebih fleksibel, berfokus pada materi penting dan mengembangkan

karakter dan kemampuan peserta didik. Karakteristik utama dari kurikulum merdeka yaitu mendukung pemulihan pembelajaran yaitu pembelajaran berbasis proyek untuk pengembangan *soft skills* dan karakter sesuai profil pelajar Pancasila dan fokus pada materi penting untuk memberikan waktu yang cukup untuk pembelajaran yang mendalam bagi kompetensi dasar seperti membaca, menulis dan berhitung.

Karakteristik Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sendiri menurut kemendikbudristek yaitu sebagai berikut.

- a. Bersifat dinamis
Seiring berkembangnya zaman pengetahuan dari masa ke terus mengalami perubahan, sehingga perlu dilakukan pengkajian. Oleh karena itu, ilmu pengetahuan bersifat dinamis dan merupakan upaya manusia yang berkelanjutan untuk menemukan kebenaran dan menggunakannya dalam kehidupan.
- b. Pendekatan yang lebih holistik
Perlunya mengembangkan sudut pandang yang luas berkaitan dengan disiplin ilmu lainnya untuk memperoleh pengetahuan baru. Kemampuan alam untuk memenuhi kebutuhan manusia dari waktu ke waktu juga turun. Petumbuhan penduduk yang berkelanjutan juga menjadi salah satu penyebab banyaknya masalah yang ada. Agar hal ini dapat dimengerti dan diterima oleh peserta didik, maka perlu dipadukan menjadi kesatuan yang disebut dengan IPAS. Pembelajaran IPAS terdiri dari 2 unsur yaitu sains dan sosial serta keterampilan proses.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS memiliki karakteristik yang dinamis karena sesuai dengan perkembangan zaman, serta bersifat holistik karena mencakup berbagai disiplin ilmu untuk memperoleh pengetahuan yang baru.

H. Kerangka Pikir

Berpikir kritis merupakan proses peserta didik dalam menelaah suatu informasi atau permasalahan dan dapat mencari solusi dari permasalahan tersebut. Kemampuan berpikir kritis penting diajarkan mulai jenjang

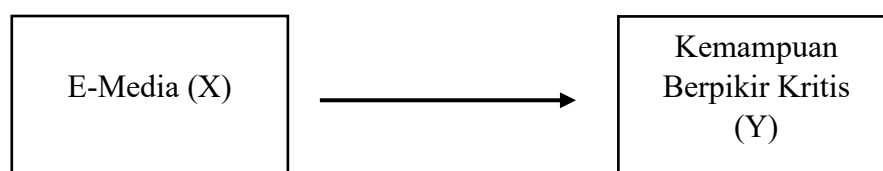
sekolah dasar agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan penyelesaian masalah sedini mungkin.

Berpikir kritis merupakan kemampuan berpikir dengan jernih dan masuk akal tentang apa yang harus dilakukan atau diyakini. Proses di mana peserta didik membuat penilaian yang rasional, logis, sistematis, dan bijaksana adalah proses berpikir kritis. Peserta didik dalam memecahkan suatu masalah harus mendapatkan pengalaman yang nyata secara langsung.

Media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik yaitu e-media dalam bentuk *powerpoint* interaktif yang dikembangkan melalui aplikasi canva. Media *powerpoint* interaktif juga dilengkapi dengan fitur-fitur yang dapat melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik. Fitur-fitur yang terdapat pada media *powerpoint* interaktif yang dikembangkan antara lain: kemampuan mengikuti petunjuk, video pembelajaran, kuis, dan tugas.

Media *powerpoint* interaktif yang memadukan audio, teks, gambar, animasi, dan video memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami konsep lebih mendalam hingga melatih kemampuan berpikir kritis. Dengan demikian, peserta didik mampu menjelaskan, menganalisis dan mengidentifikasi solusi dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan :

X = E-Media powerpoint interaktif

Y = Kemampuan Berpikir Kritis

I. Hipotesis Penelitian

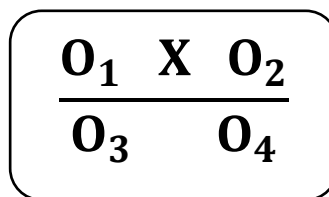
Berdasarkan hasil penelitian, maka penulis menentukan hipotesis dalam penelitian ini yaitu “terdapat hubungan e-media pada mata pelajaran IPAS dengan kemampuan berpikir kritis peserta didik SD Negeri 8 Metro Timur tahun ajaran 2023/2024”.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Menurut Mukhid (2021) penelitian eksperimen merupakan yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi menggunakan data mengenai akibat adanya suatu perlakuan (*treatment*), selain itu penelitian eksperimen dilakukan dengan tujuan untuk menguji hipotesis. Penulis menggunakan jenis metode eksperimen semu (*quasi experiment design*). Jenis penelitian ini memiliki kelompok kontrol dan eksperimen yang tidak dipilih secara acak atau *random*. Desain eksperimen ini terbagi menjadi dua macam yaitu *times series design* dan *non-equivalent control group design*.

Objek penelitiannya yaitu penggunaan e-media *powerpoint* interaktif (X) dan kemampuan berpikir kritis IV SD Negeri 8 Metro Timur (Y). Kelas eksperimen pada penelitian ini yaitu kelas yang diberikan perlakuan berupa penggunaan e-media *powerpoint* interaktif, sedangkan kelas kontrol yaitu kelas yang menggunakan media pembelajaran yang biasa digunakan oleh pendidik atau kelas yang tidak mendapat perlakuan eksperimen media *powerpoint* interaktif. Menurut Abraham & Supriyati (2022) desain kelompok kontrol yang tidak sama (*non-equivalent control group design*). Desain penelitian ini sering digunakan dalam penelitian. Desain ini subjek penelitian atau partisipan penelitian tidak dipilih secara acak untuk dilibatkan dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain penelitian *non-equivalent control group design* dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. Nonequivalent Control Group Design

Keterangan:

- O_1 = Nilai *pretest* kelompok eksperimen
- X = Perlakuan penggunaan e-media *powerpoint* interaktif
- O_2 = Nilai *posttest* kelompok eksperimen
- O_3 = Nilai *pretest* kelompok kontrol
- O_4 = Nilai *posttest* kelompok kontrol

B. Setting Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 8 Metro Timur, JL. Stadion Tejosari 24, Kecamatan Metro Timur, Kota Metro, Lampung.

3. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester genap kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur tahun pelajaran 2023/2024.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang akan dilaksanakan dalam melakukan penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

- a. Penulis melakukan penelitian pendahuluan di SD Negeri 8 Metro Timur, penulis bertemu dengan kepala sekolah, pendidik, dan tenaga kependidikan. Penelitian pendahuluan ini berupa observasi dan studi dokumentasi. Hal yang diobservasi meliputi keadaan sekolah, jumlah

kelas, jumlah peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian, serta cara mengajar pendidik.

- b. Penulis melakukan observasi bersama wali kelas IV A dan IV B SD Negeri 8 Metro Timur.
- c. Penulis menemukan permasalahan pada kegiatan pembelajaran yang kemudian dijadikan objek penelitian oleh penulis.
- d. Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpulan data yang berupa tes dalam bentuk uraian.
- e. Menganalisis data uji coba untuk mengetahui instrumen yang valid dan reliabel untuk dijadikan sebagai soal *pretest* dan *posttest*.
- f. Menyusun capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran serta modul ajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- g. Mempersiapkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif sesuai dengan materi yang diajarkan serta alat penunjang yang dibutuhkan.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Memberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik pada kelas eksperimen dan kontrol.
- b. Memberikan perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan e-media *powerpoint* interaktif, sedangkan kelas kontrol menggunakan media gambar.
- c. Memberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik.

3. Penyelesaian

- a. Menganalisis data hasil tes dengan menghitung perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b. Interpretasi hasil perhitungan data.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan semua objek dalam sebuah penelitian atau dapat dikatakan populasi merupakan jumlah keseluruhan dari individu yang akan diteliti. Menurut Amin dkk., (2023) populasi merupakan keseluruhan elemen dalam penelitian meliputi objek dan subjek dengan ciri-ciri dan karakteristik tertentu. Hakikatnya populasi merupakan semua kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal di suatu tempat secara bersama. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur.

Populasi awal dalam penelitian ini sebelum dilakukan tes uji kemampuan awal atau uji *pretest* adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur, yang terdiri dari dua kelas sebanyak 58 orang peserta didik dengan rincian tabel berikut.

Tabel 4. Populasi Peserta Didik Kelas IV

Kelas	Banyak Peserta Didik		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
IV A	16	14	30
IV B	13	15	28
Jumlah			58

Sumber: Dokumen pendidik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Pelajaran 2023/2024

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari beberapa populasi yang diteliti mewakili gambaran populasi. Menurut Sugiyono (2015) sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tertentu. Pada penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling* berupa sampling jenuh, yaitu teknik pengambilan sampel yang dimana semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 58 peserta didik, kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Kelas IV B memiliki ketuntasan tinggi yaitu 67,86% maka dijadikan kelas kontrol sedangkan kelas IV A memiliki ketuntasan rendah yaitu 30% maka dijadikan kelas eksperimen. Kelas IV A dijadikan sebagai kelas eksperimen dikarenakan memiliki persentase ketuntasan paling rendah sehingga memudahkan untuk melihat apakah kemampuan berpikir kritis peserta didik dapat meningkat ketika diberikan perlakuan dengan e-media *powerpoint* interaktif.

E. Variabel Penelitian

Penelitian ini mencakup variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas merupakan variabel yang kedudukannya mempunyai pengaruh terhadap variabel terikat, dapat dimanipulasi, diubah atau diganti (X) dan variabel terikat merupakan variabel hasil pengaruh variabel bebas (Y). Terdapat dua macam variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah e-media *powerpoint* interaktif (X). E-media *powerpoint* interaktif, media ini merupakan salah satu alat atau perantara yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

2. Variabel Penelitian (*Dependent*)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir kritis kelas IV (Y). Kemampuan berpikir kritis adalah faktor yang penulis amati untuk menentukan adanya pengaruh dari penggunaan e-media *powerpoint* interaktif.

F. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

1. Definisi Konseptual

a. E-Media (*Powerpoint* Interaktif)

Media elektronik merupakan alat yang dapat mempermudah manusia dalam mengakses informasi dan pengetahuan. Media elektronik biasanya diakses menggunakan data atau internet yang berasal dari jaringan kabel, telpon dan satelit yang dapat diakses melalui perangkat seperti laptop dan komputer. *Powerpoint* interaktif merupakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan minat belajar peserta didik karena memiliki berbagai fitur-fitur yang menarik seperti audio, gambar-gambar, animasi-animasi.

b. Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan menelaah suatu masalah dan mencari solusi dari permasalahan tersebut. Dengan berpikir kritis kita memiliki kemampuan berkolaborasi, berkomunikasi, serta menjadi kreatif dan inovatif.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini sebagai berikut.

a. E-Media (*Powerpoint* Interaktif)

E-Media biasa dikenal dengan media elektronik, media elektronik merupakan media yang diakses dengan jaringan seluler. *Powerpoint* interaktif merupakan media pembelajaran yang disajikan dengan menarik terdapat, teks, gambar, animasi, suara, video dan soal-soal yang disajikan secara interaktif. Indikator *powerpoint* interaktif yaitu interaktif yaitu teks, audio, media gerak, visual, diagram/bagan, interaktif dan komunikasi yang sesuai.

b. Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis merupakan keterampilan yang dimiliki peserta didik agar dapat menyelesaikan masalah dengan cara

memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, menyimpulkan, memberikan penjelasan lanjut, serta mengatur strategi dan taktik. Kemampuan berpikir kritis peserta didik akan diambil dari nilai *pretest* dan nilai *posttest* ranah kognitif pada tingkat C4, C5 dan C6. Indikator dalam penelitian ini yaitu pencapaian yang berupa perubahan nilai sebelum dan sesudah menggunakan e-media *powerpoint* interaktif.

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Tes

Pada penelitian ini teknik tes digunakan untuk mengetahui data kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran IPAS peserta didik. Menurut Solichin (2017) tes merupakan suatu cara untuk melakukan penilaian yang berupa suatu tugas atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik atau sekelompok peserta didik guna menghasilkan suatu nilai tentang tingkah laku atau prestasi peserta didik. Teknik pengumpulan data dengan tes yaitu dengan cara memberikan tes pada awal sebelum melaksanakan pembelajaran (*pretest*) dan kemudian memberikan tes pada akhir pembelajaran (*posttest*).

2. Teknik Nontes

a. Observasi

Observasi adalah instrumen penelitian dimana peneliti mengamati perilaku atau situasi secara langsung obyek penelitiannya. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi tentang SD Negeri 8 Metro Timur.

b. Dokumentasi

Salah satu teknik pengumpulan data yang dapat digunakan untuk mendapat data yang relevan yaitu dokumentasi. Menurut Tanjung dkk., (2022) dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti

proyek tertulis. Saat menerapkan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, seperti buku-buku, majalah, notulen rapat, dan catatan harian. Metode pengumpulan data dengan menggunakan cara dokumentasi ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang keadaan sekolah. Teknik pengumpulan data ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang nilai Sumatif Tengah Semester (STS) semester ganjil peserta didik tahun pelajaran 2023/2024. Selain itu, teknik ini juga digunakan untuk memperoleh gambar/foto peristiwa saat kegiatan penelitian berlangsung.

H. Instrumen Penelitian

1. Jenis Instrumen

Instrumen penelitian merupakan alat yang dapat digunakan dalam sebuah kegiatan penelitian khususnya sebagai pengukuran dan pengumpulan data. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang akan dikaji. Instrumen penelitian data yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu instrument tes. Bentuk tes yang akan diberikan berbentuk uraian yang berjumlah 15 item soal. Soal-soal tersebut akan diberikan sebanyak dua kali yaitu pada saat *pretest* dan *posttest*. Sebelum soal tersebut diberikan kepada peserta didik, soal tersebut terlebih dahulu diuji validitas, reliabilitas, daya beda, dan tingkat kesukaran.

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Berpikir Kritis

Capaian Pembelajaran	Indikator Soal	Indikator Kemampuan Berpikir Kritis	Ranah Kognitif	No Soal	Jumlah Soal
Peserta didik dapat mengidentifikasi dan menunjukkan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggal	Menganalisis sebuah kata, gambar, peserta didik dapat menyebutkan kekayaan alam yang ada di sekitar	Memberikan penjelasan sederhana	C4	1,2	2
	Menganalisis sebuah gambar dan kalimat peserta didik dapat membuat argument atau pendapat sendiri mengenai kekayaan alam yang ada di sekitar	Membangun keterampilan dasar	C4	3,4	2
	Mengevaluasi sejarah, kekayaan alam dan masyarakat disekitar daerah tempat tinggal peserta didik.	Memberikan penjelasan lanjut	C5	5,6,7,8	4
	Menyimpulkan kekayaan alam dan masyarakat disekitar daerah tempat tinggal peserta didik.	Menyimpulkan	C5	9,10,11	3
	Menciptakan, merencanakan, menghubungkan kekayaan alam yang ada di sekitar peserta didik.	Mengatur strategi dan taktik	C6	12,13,14,15	4
Jumlah					15

Sumber: Peneliti 2023/2024

Tabel 6. Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Menggunakan *Powerpoint* Interaktif

No	Aspek	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
1	Mengamati	Mengamati materi pembelajaran yang disajikan dalam media <i>powerpoint</i> interaktif	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik
2	Menanya	Mengajukan pertanyaan terkait dengan materi pembelajaran yang disajikan dalam media <i>powerpoint</i> interaktif	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik
		Menjawab pertanyaan yang diajukan pendidik terkait dengan materi pembelajaran yang disajikan dalam media <i>powerpoint</i> interaktif			
3	Mengumpulkan Informasi	Mencatat materi pembelajaran yang disajikan dalam media <i>powerpoint</i> interaktif	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik
4	Menganalisis	Berdiskusi untuk memperoleh jawaban dari soal yang disajikan dalam media <i>powerpoint</i> interaktif	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik
		Menyimpulkan hasil diskusi berdasarkan jawaban yang diperoleh			
5	Mengkomunikasikan	Mempresentasikan hasil proyek kelompok didepan kelas	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik
		Memberi tanggapan/pendapat kepada kelompok lain			

Sumber: Puspitasari, (2020)

2. Uji Prasyarat Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui data yang valid dan tidak valid. Validitas biasanya berkaitan dengan tujuan pengukuran dalam suatu penelitian. Menurut Yusup (2018) validitas instrumen memperlmasalahkan sejauh mana pengukuran tepat dalam mengukur apa yang hendak diukur. Untuk menghitung valid tidaknya butir soal, digunakan rumus *product moment* sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N (\sum XY) - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien antara variabel X dan Y

N = Jumlah sampel

$\sum X$ = Jumlah butir soal

$\sum Y$ = Skor total

Sumber: Muncarno (2017)

Selanjutnya hasil perhitungan tersebut dibandingkan dengan r_{tabel} dengan $\alpha = 0,05$, dengan kriteria keputusan sebagai berikut.

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dinyatakan valid. Sedangkan jika

$r_{hitung} < r_{tabel}$ maka dinyatakan tidak valid.

Tabel 7. Interpretasi Nilai r

Nilai r	Kategori
0,80 - 1,000	Sangat Kuat
0,60 - 0,799	Kuat
0,40 - 0,599	Cukup Kuat
0,20 - 0,399	Rendah
0,00 - 0,199	Sangat Rendah

Sumber: Muncarno (2017)

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen

Nomor Soal	Validitas	Jumlah Soal
1,2,3,4,5,7,8,11,12,15	Valid	10
6,9,10,13,14	Tidak Valid	5

Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Tabel 8 menunjukkan bahwa dari 15 butir soal esai diperoleh 10 butir soal yang valid dan 5 butir soal yang tidak valid, sehingga 10 butir soal tersebut dapat digunakan dalam penelitian. Soal yang tidak valid dikarenakan $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan r_{tabel} sebesar 0,497. Perhitungan uji validitas dapat dilihat pada lampiran 21 halaman 129.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan serangkaian pengukuran yang memiliki konsistensi ketika pengukuran tersebut dilakukan secara berulang. Reliabilitas biasanya koefisien dinyatakan dalam bentuk angka. Reliabilitas menurut Sodik dkk., (2020) merupakan sejauh mana suatu hasil pengukuran dapat dipercaya. Instrument yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Menurut Arikunto (2018) reliabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan, suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika hasil tes tersebut memiliki hasil yang tetap. Menghitung reliabilitas digunakan rumus korelasi *Alpha Cronbach* menurut Arikunto (2018) sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \cdot \left(1 - \frac{\sum \sigma_i}{\sigma_{total}} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrument

$\sum \sigma_i$ = Jumlah skor tiap-tiap item

σ_{total} = Varians total

n = Banyaknya soal

Tabel 9. Klasifikasi Reliabilitas

Klasifikasi Reliabilitas	Tingkat Reabilitas
0,0 – 0,19	Sangat Rendah
0,20 – 0,39	Rendah
0,40 – 0,59	Sedang
0,60 – 0,79	Kuat
0,80 – 1,00	Sangat Kuat

Sumber: Arikunto (2018)

Dari butir pertanyaan tes yang valid, dicari reliabilitas tes menggunakan rumus koefisien *alpha* dengan bantuan program *Microsoft Office Excel* 2010. Instrumen soal diuji dengan rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 r_{11} &= \left(\frac{n}{n-1} \right) \cdot \left(1 - \frac{\sum \sigma_i}{\sigma_{total}} \right) \\
 r_{11} &= \left(\frac{15}{15-1} \right) \cdot \left(1 - \frac{20,166667}{69,200} \right) \\
 r_{11} &= \left(\frac{15}{14} \right) \cdot (1 - 0,2914258237) \\
 r_{11} &= 1,0714285714 \times 0,7085741763 \\
 r_{11} &= 0,759187
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan Alpha Cronbach diperoleh $r_{11} = 0,75$ dengan kategori kuat, sehingga instrument dapat digunakan dalam penelitian. Perhitungan reliabilitas dapat dilihat lebih rinci pada lampiran 22 halaman 130.

c. Uji Daya Pembeda Soal

Uji daya pembeda digunakan untuk mengetahui sejauh mana butir soal dapat membedakan kemampuan yang dimiliki oleh responden. Menurut Arikunto (2018) daya pembeda soal merupakan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang pandai dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Uji daya beda soal dapat menggunakan rumus sebagai berikut.

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan;

D = Daya pembeda soal

JA = Jumlah peserta kelompok atas

JB = Jumlah peserta kelompok bawah

BA = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

$PA = \frac{BA}{JA}$ = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

$PB = \frac{BB}{JB}$ = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 10. Klasifikasi Daya Pembeda Soal

Indeks Daya Beda	Kategori
0,00 – 0,20	Jelek
0,20 – 0,40	Cukup
0,40 – 0,70	Baik
0,70 – 1,00	Baik Sekali

Sumber: Arikunto (2018)

Berdasarkan analisis data diperoleh daya pembeda soal sebagai berikut.

Tabel 11. Hasil Analisis Uji Daya Pembeda Soal

Butir Soal	Kategori	Jumlah
2,4,5,6,7,10,11,12,15	Baik Sekali	9
1,3,8,9	Baik	4
-	Cukup	0
13,14	Jelek	2

Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Berdasarkan tabel 11 terdapat 9 butir soal dengan kategori baik sekali, 4 butir soal dengan kategori baik, 0 butir soal dengan kategori

cukup, dan 2 butir soal dengan kategori jelek. Perhitungan daya beda soal dapat dilihat lebih rinci pada lampiran 23 halaman 131.

d. Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran dapat digunakan untuk mengetahui kesukaran butir soal, apakah butir soal tersebut tergolong mudah, sedang maupun sukar. Untuk menghitung tingkat kesukaran soal dapat menggunakan rumus menurut Arikunto (2018) berikut.

$$DP = \frac{\overline{X_A} - \overline{X_B}}{SMI}$$

Keterangan:

DP = Tingkat kesukaran

$\overline{X_A}$ = Jumlah peserta didik yang menjawab dengan benar

$\overline{X_B}$ = Jumlah seluruh peserta didik

SMI = Skor Maksimum Ideal

Tabel 12. Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2018)

Berdasarkan analisis data taraf kesukaran soal diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 13. Hasil Analisis Taraf Kesukaran Soal

Butir Soal	Tingkat Kesukaran
9	Sukar
4,5,6,7,8,10,11,12,13,14,15	Sedang
1,2,3	Mudah

Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Tabel 13 menunjukkan bahwa 3 butir soal kategori mudah, 11 butir soal kategori sedang dan 1 soal kategori sukar. Perhitungan taraf kesukaran soal dapat dilihat lebih rinci pada lampiran 24 halaman 132.

I. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data dari masing-masing kelas dalam penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Penelitian ini menggunakan rumus *Chi Kuadrat* (χ^2) untuk menguji normalitas menurut Muncarno (2017) sebagai berikut.

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

χ^2 = Chi kuadrat

f_o = Frekuensi yang diperoleh

f_h = Frekuensi yang diharapkan

Kriteria pengujian dengan $\alpha = 0,05$ apabila $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ berdistribusi normal, dan sebaliknya $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ maka tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat data dari penelitian ini yang mempunyai variansi yang homogen atau tidak. Untuk menguji homogenitas menggunakan rumus Uji *Fisher* atau disebut juga Uji-*F*, menurut Muncarno (2017) dengan rumus sebagai berikut.

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Hasil nilai dari F_{hitung} kemudian dibandingkan dengan F_{tabel} , dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut.

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima atau data bersifat homogen.

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak atau data bersifat heterogen.

3. Uji Normal Gain (N-Gain)

Sesudah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dapat diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest*, dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). *Pretest* dilakukan untuk mengukur pengetahuan awal peserta didik mengenai materi yang diajarkan sebelum kegiatan pembelajaran, sedangkan *posttest* dilakukan untuk mengetahui gambaran mengenai pengetahuan peserta didik setelah pembelajaran selesai. Hasil dari *pretest* dan *posttest* dibandingkan sehingga dapat diketahui seberapa jauh pengaruh pembelajaran yang telah berlangsung. Menghitung peningkatan pengetahuan (*N-Gain*) dapat digunakan rumus berikut.

$$G = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 14. Klasifikasi N-Gain

N-Gain	Kriteria
$0,70 \leq n \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq n < 0,70$	Sedang
$0,00 \leq n < 0,30$	Rendah

Sumber: Hake dalam Warda & Sudibyo (2018)

4. Analisis Data Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik

Analisis data aktivitas peserta didik pada pelaksanaan pembelajaran dengan e-media *powerpoint* interaktif menggunakan lembar observasi. Nilai aktivitas belajar peserta didik diperoleh dengan rumus berikut.

$$Ns = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

Ns = Nilai yang diperoleh peserta didik

R = Jumlah skor yang diperoleh

SM = Skor maksimum

100 = Bilangan tetap

Sumber: Arikunto (2018)

Tabel 15 Kategori Nilai Aktivitas Belajar Peserta Didik

No	Tingkat Keberhasilan (%)	Keterangan
1	>80	Sangat Aktif
2	60-79	Aktif
3	50-59	Cukup
4	<50	Kurang

J. Uji Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis digunakan untuk menguji hubungan e-media *powerpoint* interaktif pada mata pelajaran IPAS terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur. Untuk menghubungkan variabel X dengan variabel Y, maka digunakan rumus *separted sample t-test* dengan rumus sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

t = Nilai *t_{hitung}*

$\bar{X}_1$ = Rata-rata data pada kelompok 1

$\bar{X}_2$ = Rata-rata data pada kelompok 2

n_1 = Jumlah anggota sampel 1

n_2 = Jumlah anggota sampel 2

S_1^2 = Standar deviasi atau varian total kelompok 1

S_2^2 = Standar deviasi atau varian total kelompok 2

Sumber: Muncarno (2017)

Berdasarkan rumus di atas, ditetapkan taraf signifikansi 5% atau 0,05 maka kaidah keputusan yaitu $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_1 ditolak, sedangkan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_1 diterima, sehingga peneliti merumuskan hipotesisnya sebagai berikut.

H_1 = Terdapat hubungan e-media pada mata pelajaran IPAS dengan berpikir kritis peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur tahun ajaran 2023/2024.

H_0 = Tidak terdapat hubungan e-media pada mata pelajaran IPAS dengan berpikir kritis peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur tahun ajaran 2023/2024.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan uraian pembahasan hasil penelitian dan uji dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan dalam penggunaan e-media *powerpoint* interaktif dengan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur semester genap tahun ajaran 2023/2024. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan rumus *t-test* diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$. Yang artinya terdapat hubungan yang signifikan penggunaan e-media pada mata Pelajaran IPAS dengan kemampuan berpikir peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur tahun ajaran 2023/2024. Hal ini menyatakan bahwasannya H_1 diterima dan H_0 ditolak.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam penggunaan e-media *powerpoint* interaktif maka ada beberapa saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti, antara lain:

1. Peserta didik

Peserta didik diharapkan memiliki pengalaman tersendiri dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif dan dapat membantu meningkatkan keterampilan berpikir kritis selain itu, hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

2. Pendidik

Diharapkan pendidik dapat memberikan gambaran kepada pendidik dalam merancang media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media *powerpoint* interaktif.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan mampu untuk meningkatkan sarana dan prasarana pendukung proses pembelajaran serta meningkatkan mutu pendidikan melalui media pembelajaran *powerpoint* interaktif.

4. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian di bidang ini, diharapkan penelitian ini dapat menjadi informasi, gambaran dan masukan bagi peneliti atau peneliti dapat membaca lebih dari satu referensi penelitian mengenai hubungan penerapan e-media *powerpoint* interaktif sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussalam, Pratiwi, S., Hariyani, Y., & Firmansyah, I. 2022. Workshop Pembuatan PPT Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva di UPTD SDN Pangeranan 1 Bangkalan. *Abdi Masyarakat*, 4(1).
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.58258/abdi.v4i1.3707>
- Abraham, I., & Supriyati, Y. 2022. Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(3), 2442–9511. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Aghni, R. I. 2018. Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98–107.
<https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Akhiruddin, Sujarwo, Atmowardoyo, H., & Nurhikmah. 2019. *Belajar dan Pembelajaran* (Jalal (ed.); 1 ed.). Cahaya Bintang Cemerlang.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31219/osf.io/fsj7w>
- Alin, S. D., & Widha, N. S. 2018. Pembelajaran Konflik Kognitif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa. In *Jurnal Pendidikan Matematika* (Vol. 6).
https://www.researchgate.net/publication/328360923_Pembelajaran_Konflik_Kognitif_Untuk_Meningkatkan_Kemampuan_Berpikir_Kritis_Matematis_Siswa
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., & Herman. 2022. *Media Pembelajaran* (T. P. Wahyuni (ed.); 1 ed.). PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Amalia, A., Rini, C. P., & Amaliyah, A. 2021. Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran IPA di SDN Karang Tengah 11 Kota Tangerang. *Sibatik Journal*, 1(1), 33–44. <http://publish.ojs-indonesia.com/index.php/Sibatik/article/view/4>
- Amalia, F., & Kustijono, R. 2017. *Efektifitas penggunaan E-Book dengan Sigil untuk melatih kemampuan berpikir kritis*. November, 81–85.
<https://fisika.fmipa.unesa.ac.id/proceedings/index.php/snf/article/view/42>
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. 2023. Konsep Umum Populasi dan Sampel Dalam Penelitian. *Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1), 15–31.

<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/pilar/article/view/10624>

- Andreani, D., & Gunansyah, G. 2022. *Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Mata Pelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka*.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/54388>
- Ani, C. 2019. *Pengembangan media dan sumber belajar: Teori dan Prosedur* (1 ed.). [http://idr.uin-antasari.ac.id/16140/1/Ani Cahyadi Pengembangan Media %28book%29.pdf](http://idr.uin-antasari.ac.id/16140/1/Ani%28book%29.pdf)
- Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriah, L., Astuti, I. A. D., Hardiansyah, A., & Suseni, K. A. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran n “Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0”* (R. M. Alti & V. Rizki (ed.); 1 ed.). CV. Tohar Media.
- Arifannisa, Yuliasih, M., Hayati, Sepriano, Adnyana, I. N. W., Putra, P. S. U., & Pongpalilu, F. 2023. *Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran* (1 ed.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Arikunto, S. 2018. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (R. Damayanti (ed.); 3 ed.). PT Bumi Aksara. <https://webadmin-ipusnas.perpusnas.go.id/ipusnas/publications/books/192284/>
- Ariyani, N., & Wahyuni, M. 2021. *Teori Belajar dan Implikasinya Dalam Pembelajaran* (1 ed.). Edu Publisher.
[http://repository.universitaspahlawan.ac.id/1175/1/Rev1 Teori Belajar Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran.pdf](http://repository.universitaspahlawan.ac.id/1175/1/Rev1%20Teori%20Belajar%20Dan%20Implikasinya%20Dalam%20Pembelajaran.pdf)
- Aryadillah, & Fitriansyah, F. 2017. *Teknologi Media Pembelajaran (Teori & Praktik)* (1 ed.). Herya Media.
- Asnul. 2021. *Membuat Presentasi Menarik dan Interaktif*. KPKNL Bekasi.
<https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-bekasi/baca-artikel/13845/Membuat-Presentasi-menarik-dan-interaktif.html>
- Azzahra, I. E., Nurhasanah, A., & Hermawati, E. 2023. Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6230–6238.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1270>
- Barlian, C. U., Solekah, S., & Rahayu, P. 2022. Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *JOEL: Journal of Educational and Language Research*, 1(12), 2105–2118.
<https://doi.org/https://doi.org/10.53625/joel.v1i12.3015>
- Basyir, M. S., Dinana, A., & Devi, A. D. 2022. *Kontribusi Teori Belajar Kognitivisme David P . Ausubel dan*. 7, 89–100.

<https://doi.org/https://doi.org/10.14421/jpm.2022.71.12>

Dolong, J. 2016. Teknik Analisis Komponen Pembelajaran. *Pendidikan Inspiratif*, 5(2), 293–300. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/ip.v5i2.3484>

Dores, O. J., Wibowo, D. C., & Susanti, S. 2020. *Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Matematika*. <https://doi.org/https://doi.org/10.31932/j-pimat.v2i2.889>

Ennis, R. H. 1985. *A Logical Basis for Measuring Critical Thinking Skills*. 44–48. <https://jgregorymcverry.com/readings/ennis1985assessingcriticalthinking.pdf>

Fahrudin. 2022. Komponen Pembelajaran Dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Journal of Islamic Education*, 1(2), 115–130. <https://jurnalannur.ac.id/index.php/QuranicEdu/article/view/140>

Fahyuni, E. F. 2017. *Teknologi, Informasi, dan Komunikasi* (S. B. Sartika (ed.); 1 ed.). Umsida Press.

Fahyuni, E. F., & Istikomah. 2016. *Psikologi Belajar & Mengajar Kunci Sukses Guru dan Peserta didik dalam Interaksi Edukatif* (1 ed.). Nizamia Learning Center. [http://eprints.umsida.ac.id/738/2/Psikologi Bljr-New Book.pdf](http://eprints.umsida.ac.id/738/2/Psikologi%20Bljr-New%20Book.pdf)

Fikri, H., & Madona, A. S. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI).

Harefa, E., Patalatu, J. S., Azizah, N., Yusufi, A., & Husnita, L. 2024. *Buku Ajar Teori Belajar Dan Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., Tahrim, T., Mufit, A. A., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. 2021. Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*. [http://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media Pembelajaran 2.pdf](http://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media%20Pembelajaran%202.pdf)

Hattarina, S., Saila, N., Faradilla, A., Putri, D. R., & Putri, G. A. 2022. Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Lembaga Pendidikan. *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 1, 181–192. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/view/2332>

Ibrahim, M. A., Fauzan, M. lufti Y., Raihan, P., Nuriyah, S., Nurhadi, Setiawan, U., & Destiyani, Y. N. 2022. Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 106–113. <https://ummaspul.e-journal.id/Al-Mirah/article/view/5287>

Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. 2022. Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064–1074. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2124>

- Jelita, M., Ramadhan, L., Pratama, A. R., Yusri, F., & Yarni, L. 2023. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 5, 404–411.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i3.1617>
- Karo-Karo, I. R., & Rohani. 2018. Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Kristanto, A. 2016. Media Pembelajaran. In *Bintang Sutabaya*.
[https://repository.unesa.ac.id/sysop/files/2021-07-27_Buku monograf: Media_andi k.pdf](https://repository.unesa.ac.id/sysop/files/2021-07-27_Buku%20monograf%20Media%20andi%20k.pdf)
- Makki, I., & Aflahah. 2019. *Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran*. Duta Media Publishing.
- Mardiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. 2021. *Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia*. 71(1), 63–71.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813>
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. 2021. *Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran*. 2(1), 49–57.
<https://doi.org/https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188>
- Mukhid, A. 2021. *Metodologi Penelitian Pendekatan Kuantitatif* (S. R. Wahyuningrum (ed.)). CV. Jakad Media Publishing.
- Munawwarah, M., Laili, N., & Tohir, M. 2020. Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Berdasarkan Keterampilan Abad 21. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 2(1), 37–58.
<https://doi.org/https://doi.org/10.35316/alifmatika.2020.v2i1.37-58>
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan* (2 ed.). Hamim Group.
- Musthofa, M. A., & Ali, H. 2021. Faktor Yang Mempengaruhi Berpikir Kritis Dalam Pendidikan Islam di Indonesia: Kersisteman, Tradisi, Budaya. *Jurnal Ilmu Manajemen Terapan*, 3(1), 1–19.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31933/jimt.v3i1.666>
- Nopita, H. 2023. *Membuat Presentasi Interaktif dengan Fitur Presentation di Canva*. Blog Universitas Mahakarya Asia.
<https://blog.unmaha.ac.id/membuat-presentasi-interaktif-dengan-fitur-presentation-di-canva>
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal misykat*, 03(1), 171–187. <https://doi.org/doi:>

10.33511/misykat.v3i1.52

- Pagarra, H. 2022. *Media Pembelajaran* (1 ed.). Badan Penerbit UNM.
- Pancaningrum, D., & Wahyudi. 2022. Efektivitas Model PBL dan Problem Solving Berbantuan Powerpoint Interaktif Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas IV SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1439–1448. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3273>
- Perni, N. N. 2018. Penerapan Teori Belajar Humanistik Dalam Pembelajaran. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 105–113. <https://doi.org/https://doi.org/10.25078/aw.v3i2.889>
- Prasetyo, M. B., & Rosy, B. 2020. Model Pembelajaran Inkuiri Sebagai Strategi Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 109–120. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p109-120>
- Puspitasari, N. 2020. Analisis Buku IPAS Kelas VI Ditinjau Dari Pendekatan Saintifik. *Scholastika Journal*, 3(5), 1–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.31851/scholastica.v3i2.11695>
- Puspitawati, Y. 2022. Efektivitas Model Pembelajaran Problem Solving dan Problem Based Learning Ditinjau Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(11), 5247–5255. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v5i11.1241>
- Qur'ani, B. 2023. *Belajar dan Pembelajaran* (I. Hamsar (ed.); 1Makassar ed.). Tahta Media.
- Rachmat, L., & Winata, H. 2019. Kompetensi profesional guru dan media pembelajaran powerpoint sebagai upaya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 38. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14953>
- Rahardhian, A. 2022. Kajian Kemampuan Berpikir Kritis (Critical Thinking Skill) dari Sudut Pandang Filsafat. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 5. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jfi.v5i2.42092>
- Ramdani, A., Jufri, A. W., Jamaludin, & Setiadi, D. 2020. *Kemampuan Berpikir Kritis dan Penguasaan Konsep Dasar IPA Peserta Didik*. 21. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.388>
- Ristanti, E. D., & Rahayu, T. S. 2023. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 5, 3873–3879. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/13885>
- Rizki Ardianingtyas, I., Sunandar, & Dwijayanti, I. 2020. Kemampuan Berpikir

- Kritis Siswa SMP Ditinjau dari Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(5), 401–408. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/imajiner.v2i5.6661>
- Saefiana, Sukmawati, F. D., Rahmawati, Rusnady, D. A. M., Sukatin, & Syaifuddin. 2022. Teori Pembelajaran dan Perbedaan Gaya Belajar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 150–158. <https://ummaspul.e-journal.id/MGR/article/download/3976/1474>
- Sanjaya, W. 2016. *Media Komunikasi Pembelajaran* (3 ed.). Kencana. <https://webadmin-ipusnas.perpusnas.go.id/ipusnas/publications/books/194459/>
- Shodiq, S. F. 2018. Revival Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Era Revolusi Industri 4.0. *At-Tajdid: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 2(2), 216–225. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24127/att.v2i02.870>
- Sodiq, F., Maharani, W., Nisa, I. M., Satria, E. R. P. B., & Faizah, R. 2020. Uji Validitas dan Reliabilitas University Stress Scale. *Prosiding University Research Colloquium*, 136–140. <http://repository.urecol.org/index.php/proceeding/article/view/975>
- Solichin, M. 2017. Analisis daya beda soal, taraf kesukaran, validitas butir tes, interpretasi hasil tes dan validitas ramalan dalam evaluasi pendidikan. *Dirasat: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, 2(2), 192–213. <https://doi.org/https://doi.org/10.26594/dirasat.v2i2.879>
- Soreang, Y. 2018. Strategi Pembelajaran Abad 21. *As-Salam Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Keislaman*, 01(01), 101–115. <https://journal.stai-yamisa.ac.id/index.php/assalam/article/download/28/19/>
- Suciati, I. 2022. *Implementasi Higher Order Thinking Skills Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik dalam Pembelajaran*. 3(1), 7–16. <http://jurnalkoordinat.org/index.php/koordinat/article/view/32>
- Sugiyarto, U. S., Wulandari, Y., & Casworo, A. 2020. Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif dalam Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *CERDAS Proklamator*, 8(2), 118–123. <https://jurnalmanajemen.bunghatta.ac.id/index.php/jcp/article/view/44>
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (22 ed.). Alfabeta.
- Sugrah, N. 2019. Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Sains. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19, 121–138. <https://journal.uny.ac.id/index.php/humanika/article/download/29274/pdf>

- Suhelayanti, Syamsiah, Z., Rahmawati, I., Tantu, Y. R. P., Kunusa, W. R., Nasbey, N. S. H., Tangio, J. S., & Anzelina, D. 2023. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)* (R. Watrianthos & J. Simarmata (ed.)). <https://kitamenulis.id/2023/04/04/pembelajaran-ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>
- Susilowati, W., Harsan, T., & Hadiprasetyo, K. 2022. Peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis dan Hasil Belajar IPS Melalui Media Powerpoint Interaktif. In *Educatif: Journal of Education Research* (Vol. 4, Nomor 4). <https://doi.org/https://doi.org/10.36654/educatif.v4i4.119>
- Sutikno, S. 2019. *Metode & Model-Model Pembelajaran* (P. Hadisaputra (ed.)). Redaksi Holistica.
- Sya'ada, M. W., & Turistiani, T. D. 2021. Penggunaan Media Power Point Interaktif Pada Pembelajaran Surat Pribadi Dan Surat Dinas Di Kelas Vii-D Smp Negeri 1 Temayang. *Bapala*, 8(4), 17–30. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/40710>
- Syafitri, E., Armanto, D., & Rahmadani, E. 2021. Aksiologi Kemampuan Berpikir Kritis. In *Journal of Science and Social Research* (Nomor 3). <https://doi.org/https://doi.org/10.54314/jssr.v4i3.682>
- Syaparuddin, Meldianus, & Elihami. 2020. Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PKn Peserta Didik. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 30–41. <https://ummaspul.e-journal.id/MGR/article/download/326/154>
- Tafonao, T. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. <https://doi.org/https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tanjung, R., Supriani, Y., Mayasari, A., & Arifudin, O. 2022. Manajemen Mutu Dalam Penyelenggaraan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 6(1), 29. <https://doi.org/https://doi.org/10.32529/glasser.v6i1.1481>
- Wahab, G., & Rosnawati. 2021. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran* (H. A. Zanki (ed.); 1 ed.). CV. Adanu Abimata. [https://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran.pdf](https://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/Teori-Teori%20Belajar%20Dan%20Pembelajaran.pdf)
- Warda, A., & Sudibyo, E. 2018. Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Dalam Implementasi Model Discovery Learning pada Sub Materi Pemanasan Global. *E- Journal Pensa*, 06(02), 238–242. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/23900%0A>
- Wardana, & Djamaluddin, A. 2020. *Belajar Dan Pembelajaran* (A. Jamaluddin (ed.); 1 ed.). CV Kaaffah Learning Center.

- Wijayanti, W., & Relmasira, S. C. 2019. Pengembangan Media PowerPoint IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirono. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3, 77–83.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/17381>
- Yusup, F. 2018. Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17–23.
https://www.researchgate.net/publication/327699726_Uji_Validitas_dan_Reliabilitas_Instrumen_Penelitian_Kuantitatif/fulltext/5b9fb09ea6fdccd3cb5ed355/Uji-Validitas-dan-Reliabilitas-Instrumen-Penelitian-Kuantitatif.pdf