



Pengembangan Media Video Digital Interaktif Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SDN 42 Kota Bima

Nur Ramdiatul Aulia^{*1}, Sri Lastuti², Miftahul Jannah³

¹²³ STKIP Taman Siswa Bima

DOI: <https://doi.org/10.29303/Goescienceed.v6i2.1021>

Article Info

Received: 23 March 2025

Revised: 17 April 2025

Accepted: 20 April 2025

Correspondence:

Phone: +6285333791386

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media video digital interaktif dalam proses pembelajaran IPAS Guna mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 42 Kota Bima. Penelitian ini memanfaatkan metode Research and Development (R&D). Data yang dipakai pada penelitian ini mencakup data deskriptif kualitatif dan data kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini terdiri dari 19 peserta didik dalam kelompok besar dan 10 peserta didik dalam kelompok kecil. Hasil penelitian oleh validasi ahli media memperoleh nilai rata-rata pada tahap pertama antara lain 82,6% dan pada tahap kedua 92%, hasil validasi ahli materi pertama peroleh rata-rata nilai 90,8% dan pada tahap kedua 98%. Pada tahap uji coba kelompok kecil dilakukan untuk memperoleh respon guru dengan nilai rata-rata 98% dan respon siswa diperoleh nilai 93,3% dan dinyatakan media sangat praktis untuk diterapkan. Kefektifan media video digital interaktif dilihat pada peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa yang di peroleh dari peningkatan nilai pos-test siswa dibandingkan dengan nilai pre-test siswa dengan melakukan uji N-Gain memperoleh nilai rata-rata 0,64 dengan kategori sedang. Oleh karena itu, perangkat media, video digital interaktif dianggap sangat layak, praktis dan efektif mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Kata Kunci: Video Interaktif, Keterampilan Berpikir Kritis

Citation: Aulia, R., N., Lastuti, S., Jannah., M. (2025). Pengembangan Media Video Digital Interaktif Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SDN 42 Kota Bima . *Journal Pendidikan dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(2), 903-910. doi: <https://doi.org/10.29303/Goescienceed.v6i2.1021>

Pendahuluan

Tuntutan proses pembelajaran abad-21 sangat menekankan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan kunci penting pada kegiatan pembelajaran. Menurut (Diana Nur et al., 2022, sebagaimana dikutip dalam Ramadhan et al., 2025) Media merupakan instrumen yang menjalankan fungsi vital di bidang edukasi, dengan posisi yang sangat penting untuk menunjang kesuksesan aktivitas belajar-mengajar. Media mempunyai peranan krusial pada dunia pendidikan, baik sebagai alat penunjang dalam kegiatan pembelajaran siswa, sebagai alat komunikasi antara

guru dan murid, maupun sebagai wadah untuk mendorong kreativitas. Penggunaan teknologi dalam media pembelajaran menghadirkan inovasi baru yang dapat menjadi peningkat efektivitas proses belajar-mengajar. Menurut (Anggraeny et al., 2020) Penggunaan teknologi dalam pembelajaran berperan dalam mempermudah peserta didik dalam melakukan pemahaman serta mendalami konsep materi yang diajarkan. Media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan materi pembelajaran oleh pendidik yang ada di kelas (Adnan et al., 2020).

Dalam proses seleksi media edukasional, penting untuk memperhatikan beragam faktor sehingga media

Email: ramditulaulia123@gmail.com

tersebut dapat benar-benar selaras dengan tingkat pengetahuan, kapasitas kognitif, keadaan psikologis, dan konteks sosial dari para pelajar. Pendapat tersebut didukung oleh salah satu ahli yaitu menurut (Mudinillah et al., 2022) salah satu aspek dalam menentukan media pembelajaran yaitu sarana yang dimanfaatkan atau yang dipilih harus memiliki kesesuaian dengan perkembangan peserta didik. Manfaat dalam pemanfaatan media pembelajaran dapat merangsang keterampilan berpikir kritis siswa serta memungkinkan mereka mengekspresikan gagasannya secara ilmiah (Mulyadi et al., 2016).

Pada pembelajaran abad ke-21, terdapat berbagai keterampilan yang dikembangkan pada siswa, diantaranya merupakan keterampilan berpikir kritis. Menurut (Azizah et al., 2018), keterampilan berpikir kritis ialah proses kognitif yang melibatkan analisis persoalan dengan sistematis serta spesifik, serta dilakukan dengan cermat dan teliti. Keterampilan berpikir kritis mencakup kecakapan dalam mengidentifikasi serta menganalisis informasi untuk merancang solusi atas suatu permasalahan. Dalam proses pembelajaran, diharapkan keterampilan ini dapat berkembang melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis inovasi digital.

Pemanfaatan media berbasis teknologi dalam pembelajaran memerlukan kreativitas dan inovasi dari guru, terutama dalam pengajaran IPAS. Hingga saat ini, lingkungan sekitar masih menjadi media utama yang sering dimanfaatkan oleh guru pada proses pembelajaran. Implementasi pembelajaran IPAS di sekolah dasar tentunya tidak terlepas dari tantangan, salah satunya dalam pemilihan dan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Terkadang guru hanya memanfaatkan alam sekitar sebagai media pembelajaran yang digunakan. IPAS dalam Kurikulum Merdeka bertujuan untuk menumbuhkan minat, rasa keingintahuan, serta peran aktif siswa, sekaligus melakukan pengembangan pengetahuan serta keterampilan mereka (Saadah et al., 2022).

Merujuk pada hasil observasi yang dilaksanakan di kelas IV SDN 42 KOTA BIMA pada tanggal 26 April 2024, menunjukkan bahwa pada proses pembelajaran guru dengan memanfaatkan media pembelajaran tergantung pada konteks materi yang sedang diajarkan. Penggunaan metode ceramah pun masih sering digunakan dalam proses pembelajaran, tetapi balik lagi penggunaan media selama kegiatan pembelajaran, pendidik masih memanfaatkan media yang tersedia disekitar lingkungan seperti benda-benda yang berada dilingkungan kelas ataupun sekolah. Hasil wawancara dengan wali kelas IV SDN 42 KOTA BIMA, menjelaskan bahwa pembelajaran IPAS guru masih menggunakan alam sekitar sebagai media pembelajaran terkhususnya pada materi bagian tubuh tumbuhan beserta fungsinya,

guru secara langsung mengajak siswa untuk melihat tumbuhan disekitar lingkungan sekolah. Pada proses pembelajaran tersebut terdapat kendala yang dihadapi guru salah satunya kesulitan dalam mengontrol siswa saat belajar di luar kelas dan juga penggunaan alam sekitar sebagai media pembelajaran kurang efektif dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa. Salah satu contohnya yaitu siswa tidak dapat mengidentifikasi permasalahan dari cara kerja bagian tumbuhan tersebut, karena siswa hanya bisa mengamati bagian-bagian tumbuhan dan tidak dapat melihat cara kerja dari bagian-bagian tumbuhan tersebut. Oleh karena itu perlu adanya pemanfaatan teknologi untuk mempermudah proses pembelajaran.

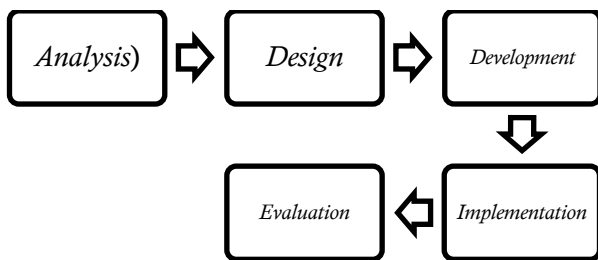
Berdasarkan dari penjelasan di atas terlihat bahwa pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi solusi dalam mengatasi tantangan tersebut, dimana guru dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif dengan basis video digital pada aktivitas pembelajaran terkhusus pada pembelajaran IPAS. Menyampaikan materi melalui media video memberikan keuntungan bagi para pengajar dalam penyampaian bahan ajar, sekaligus memudahkan pelajar untuk menangkap esensi dari topik yang dipelajari. Proses belajar yang efektif dan efisien dapat diterapkan melalui berbagai metode, antara lain dengan memanfaatkan sarana pembelajaran yang mampu menarik minat siswa, sehingga mereka dapat memahami materi melalui aspek audio maupun visual. Video pembelajaran interaktif merupakan salah satu bentuk kreativitas guru dalam melakukan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran yang menarik untuk siswa (Rahmawati et al., 2022). Pemanfaatan video sebagai media pembelajaran memudahkan guru menyampaikan materi dan membantu siswa memahami konteks pelajaran dengan lebih baik. Proses belajar yang efektif dan efisien dapat diwujudkan dengan bermacam metode, satu diantaranya pemakaian media pembelajaran yang menarik minat para siswa, sehingga mereka dapat memperoleh pemahaman yang komprehensif melalui rangsangan audio maupun visual.

Penggunaan video digital interaktif sebagai media pembelajaran memiliki berbagai keunggulan. Melalui sarana ini, peserta didik dapat berpartisipasi secara langsung pada kegiatan pembelajaran. dengan berinteraksi langsung dengan konten. Mereka juga dapat menyesuaikan jalur pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan, serta terlibat dalam pemecahan masalah dan simulasi yang mendorong kemampuan berpikir kritis. Kelebihan video pembelajaran interaktif menurut Rusman dalam (Hardiyanti & Asri et al., 2017) Video mampu menyampaikan pesan secara merata kepada siswa, menjadi alat yang efektif dalam menjelaskan sebuah proses, serta mengatasi

keterbatasan ruang serta waktu. Selain itu, video memberi suatu pengalaman yang lebih nyata, dapat diputar ulang ataupun dihentikan selaras dengan keperluan, serta meninggalkan kesan mendalam yang berpengaruh terhadap sikap siswa. Siswa dapat belajar dengan metode yang lebih efektif serta selaras dengan apa yang dibutuhkan mereka, dimana pada akhirnya mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis. Maka untuk melakukan pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa, peneliti melaksanakan studi “Pengembangan Media Video Digital Interaktif Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SDN 42 KOTA BIMA”. Tujuannya ialah untuk melihat dan mengetahui kelayakan, kepraktisan serta keefektifan media video digital interaktif pada pembelajaran IPAS dalam melakukan peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 42 KOTA BIMA.

Metode

Penelitian ini ialah jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) yang menekankan pada aspek pengembangan dan evaluasi. Penelitian bertujuan untuk menilai kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media video digital interaktif pada pembelajaran IPAS untuk menjadi peningkat kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 42 Kota Bima. Populasi penelitian terdiri dari siswa kelas IV SDN 42 Kota Bima dengan 19 siswa pada uji kelompok besar di kelas 4A dan 10 siswa pada uji kelompok kecil di kelas 4B. Pengumpulan data meliputi data deskriptif kualitatif serta kuantitatif, menggunakan instrumen berbentuk angket validasi dari ahli media dan materi, angket respon guru dan siswa, lembar observasi, wawancara, serta angket pretest dan posttest. Penelitian mengimplementasikan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: Analisis (Analysis), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation).



Gambar 1. Tahapan Model Pengembangan ADDIE Analisis data menggunakan teknik deskriptif presentase dengan rumus berikut :

$$\text{Persentase Skor} = \frac{\sum \text{skor perolehan}}{\sum \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria Penilaian Validasi Ahli Media Dan Materi

Penilaian	Kategori
0% - 20%	Sangat tidak layak
21% - 40%	tidak layak
41% - 60%	Cukup layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Tabel 2. Kategori Penilaian Respon Guru dan Siswa

Penilaian	Kategori
0% - 20%	Sangat tidak praktis
21% - 40%	tidak praktis
41% - 60%	Cukup praktis
61% - 80%	Praktis
81% - 100%	Sangat praktis

Untuk mengukur seberapa efektif media video digital interaktif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis pada siswa, peneliti menggunakan perhitungan N-Gain. Analisis N-Gain ini diterapkan dengan tujuan mengidentifikasi perkembangan kemampuan berpikir kritis yang terjadi pada siswa setelah mereka menggunakan media video digital interaktif yang telah peneliti kembangkan. Adapun rumus yang dimanfaatkan pada perhitungan N-Gain adalah sebagai berikut (Septiani et al., 2022)

$$g = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

Hasil kalkulasi N-Gain tersebut selanjutnya digolongkan pada kriteria pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3. Kriteria Penilaian N-Gain

Nilai	Kriteria
$N\text{-Gain} \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq N\text{-Gain} < 0,70$	Sedang
$N\text{-Gain} < 0,30$	Rendah

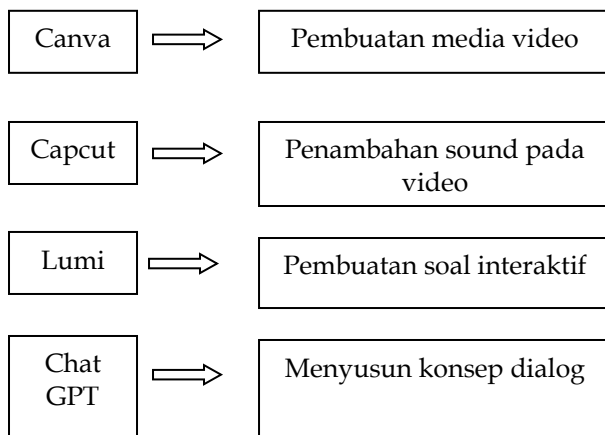
Hasil dan Pembahasan

Hasil pengembangan media video digital interaktif dikembangkan berdasarkan lima tahapan berdasarkan model ADDIE yang mencakup :

Tahap pertama adalah menganalisis dimana pada tahap ini mengidentifikasi bagaimana kebutuhan serta permasalahan yang yang terjadi disekolah. Merujuk pada hasil wawancara serta observasi yang telah

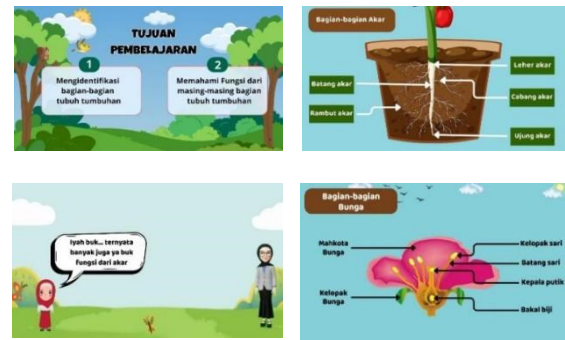
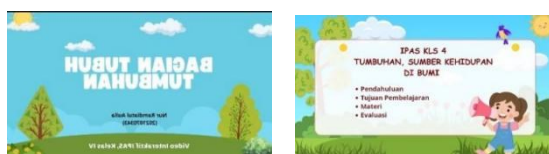
diaksanakan, serta berdasar pada analisis data yang didapatkan, ditemukan bahwa dalam kegiatan pembelajaran terkhususnya pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 42 Kota Bima belum adanya penggunaan media berbasis digital yang digunakan. Pada proses pembelajaran yang berhubungan dengan mata pelajaran IPAS guru masih menggunakan alam sekitar sebagai media pembelajaran terkhususnya dalam materi bagian tubuh tumbuhan beserta fungsinya, guru secara langsung mengajak siswa untuk melihat tumbuhan disekitar lingkungan sekolah. Setelah itu menganalisis kelengkapan fasilitas serta sarana yang dapat menunjang produk yang ingin dikembangkan.

Tahapan Kedua yaitu mendesain media pembelajaran, kegiatan desain meliputi suatu proses terstruktur yang diawali dengan perancangan konsep serta isi dalam produk tersebut, serta penggunaan beberapa aplikasi seperti seperti (1) canva, (2) lumi dan (3) capcut dan (4) chat GPT.



Gambar 2. Desain Produk

Tahapan Ketiga yaitu pengembangan produk, produk mulai dikembangkan berdasarkan beberapa tahapan-tahapan, dimulai dari membuat video digital interaktif dengan menggunakan beberapa aplikasi seperti (1) canva, (2) lumi, (3) capcut dan (4) Chat GPT, menyusun angket validasi produk untuk ahli media serta ahli materi, serta melaksanakan validasi terhadap desain media pembelajaran video digital interaktif yang akan dinilai oleh kedua ahli tersebut.



Gambar 3. Pengembangan Video digital Interaktif

Hasil uji kelayakan media dan materi dijelaskan dalam tabel 4 dan 5 di bawah ini :

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

No	Tahapan	Presentase	Kategori
1	Revisi 1		
	Tampilan	90,9%	Sangat Layak
	Penyajian	60%	Cukup Layak
	Total	82,6%	Sangat Layak
2	Revisi 2		
	Tampilan	94,5%	Sangat Layak
	Penyajian	85%	Sangat Layak
	Total	92%	Sangat Layak

Berdasar pada tabel 4 di atas dapat diperhatikan hasil validasi ahli media dari kedua tahapan revisi, dimana pada tahapan revisis pertama yang dilakukan pada tanggal 14 Januari 2025 diperoleh rata-rata yaitu 82,6% dengan kategori sangat layak. Pada tahap revisi kedua pada tanggal 17 Januari 2025 diperoleh rata-rata yaitu 92% dengan kategori sangat layak.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

Tahapan	Presentase	Kategori
Revisi 1		
Ketercapaian kompetensi	100%	Sangat Layak
Kelengkapan materi	90%	Sangat Layak
Bahasa	86,6	Sangat Layak
Total	90,9%	Sangat Layak
Revisi 2		
Ketercapaian kompetensi	100%	Sangat Layak
Kelengkapan materi	100%	Sangat Layak
Bahasa	93%	Sangat Layak
Total	98%	Sangat Layak

Merujuk pada tabel 5 di atas bisa diperhatikan bahwa pada tahapan validasi materi dilakukan dengan dua tahapan. Tahapan pertama validasi oleh ahli materi pada tanggal 11 Januari 2025 didapatkan rata-rata yaitu 90,9% dengan kategori sangat layak. Pada tahapan kedua dilakukan pada tanggal 18 Januari 2025 didapatkan rata-rata yaitu 98% dengan kategori sangat layak digunakan tanpa revisi.

Tahap keempat adalah implementasi media atau produk, yang melibatkan pengujian produk pada kelompok kecil dan kelompok besar. Pengujian untuk kelompok kecil dilaksanakan di kelas 4B dengan partisipasi 10 peserta didik, berbeda dari kelas yang digunakan untuk pengujian kelompok besar. Hasil evaluasi kepraktisan media berdasarkan tanggapan guru dan siswa dapat dilihat pada tabel 6 dan 7 yang disajikan di bawah.

Tabel 6. Hasil Respon Guru

Aspek	Presentase	Kategori
Tampilan Dan Efek Penggunaan	96%	Sangat Praktis
Kepraktisan	100%	Sangat Praktis
Isi Media	95%	Sangat Praktis
Materi	100%	Sangat Praktis
Total	98%	Sangat Praktis

Berdasar pada tabel 6 di atas dapat diperhatikan hasil rata-rata dari respon guru yang dilakukan pada tanggal 24 Februari 2025 diperoleh nilai 98% dengan kategori sangat praktis, yang memperlihatkan bahwa media video digital interaktif sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan.

Tabel. 7 Hasil Respon siswa

Aspek	Presentase	Kategori
Tampilan Dan Efek Penggunaan	93,6%	Sangat Praktis
Kepraktisan	93,2%	Sangat Praktis
Isi Media	92%	Sangat Praktis
Materi	94,5%	Sangat Praktis
Total	93,3%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 7 di atas dapat dilihat hasil rata-rata dari penilaian respon siswa pada tanggal 24 Februari 2025 adalah 93,3%, dengan kategori sangat praktis, yang menunjukkan media video digital interaktif praktis digunakan dalam proses pembelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan.

Tahapan berikutnya yaitu dilakukan implementasi kelompok besar yang berisi 19 peserta didik di kelas 4A. Pada penerapan media video digital

interaktif berlangsung dengan lancar dan serta antusias peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga terlihat peningkatan hasil post-test peserta didik dibanding dengan hasil pre-test. Hasil pre-test serta post-test siswa bisa diperhatikan dari tabel 8 dibawah ini.

Tabel 8. Perolehan Pre-Test dan Post-Test peserta didik

Skor Perolehan		Skor Maksimal
Pre-test	Post-test	
61	86	100
51	85	100
52	86	100
44	89	100
54	73	100
42	90	100
49	65	100
40	74	100
72	89	100
52	90	100
23	70	100
56	81	100
70	87	100
75	86	100
56	90	100
72	89	100
61	96	100
77	92	100
78	91	100

Tabel 9. Hasil Rekapitulasi Pre-Test dan Pos- Test

Pre-Test		Pos- Test	
Skor Perolehan	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Skor Maksimal
1.085	1.900	1.609	1.900
Mean 57,1052632		Mean 84, 6842106	

Berdasarkan tabel 8 dapat dilihat peningkatan hasil post-test siswa setelah penerapan media video digital interaktif dibandingkan dengan hasil pre-test peserta didik sebelum penerapan media video digital interaktif. Hasil pre-test peserta didik yang dilakukan pada tanggal 22 Februari 2025 diperoleh rata-rata 57,1052632 dengan kategori cukup efektif sedangkan hasil post-test peserta didik pada tanggal 10 Maret 2025 diperoleh 84, 6842106 dengan kategori sangat efektif.

Tahapan kelima yaitu tahap evaluasi, tahap ini tujuannya untuk mengetahui efektifitas produk yang dikembangkan apakah dapat menjadi peningkat

keterampilan berpikir kritis siswa kelas 4 SDN 42 Kota Bima. Evaluasi yang dilakukan menggunakan uji N-Gain yaitu menghitung hasil uji coba hasil pre-test dan pos-test yang dikerjakan oleh peserta didik kelas 4 SDN 42 kota Bima.

Hasil analisis efektifitas keterampilan berpikir kritis siswa untuk melakukan pengukuran keterampilan berpikir kritis siswa memanfaatkan rumus uji N-Gain berikut ini :

$$g = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

$$g = \frac{84,6842106 - 57,1052632}{100 - 57,1052632}$$

$$g = \frac{27,5708474}{42,8947368} = 0,64275828358$$

Menurut (Kurniati, 2017, sebagaimana dikutip dalam Jais, 2020) berdasar pada hasil perhitungan N-Gain di atas, diperoleh hasil 0,64 dengan kategori sedang $0,30 \leq \text{N-Gain} < 0,70$. Jadi media video digital interaktif memiliki tingkat efektifitas sedang dalam menjadi peningkat keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas IV di SDN 42 Kota Bima.

Hasil penelitian di atas mendeskripsikan pentingnya pengembangan media yang inovatif berbasis digital dalam proses pembelajaran. Penelitian Latip (Jediut et al., 2021) menunjukkan beberapa manfaat penting media digital dalam proses pembelajaran, di antaranya: a) Media digital ini dapat membuka ruang interaksi yang dinamis antara siswa, guru, dan media pembelajaran itu sendiri, sehingga proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan komunikatif; b) Media digital memfasilitasi proses belajar mandiri bagi siswa, memungkinkan mereka untuk belajar tanpa selalu membutuhkan pendampingan guru; c) Media pembelajaran digital hadir sebagai solusi inovatif untuk mengatasi berbagai keterbatasan ruang dan waktu dalam pembelajaran jarak jauh, memungkinkan interaksi dan penyampaian informasi yang lebih fleksibel dan dinamis; d) Dengan hadirnya media pembelajaran digital, guru termotivasi untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajaran, khususnya yang berbasis digital; e) Penggunaan media pembelajaran digital dapat mempercepat dan mempermudah proses belajar mengajar; f) Pemanfaatan media pembelajaran digital memungkinkan guru untuk menerapkan bermacam strategi serta cara pembelajaran yang kreatif dan efektif. Penerapan teknologi dalam proses pembelajaran dapat melakukan berbagai cara seperti penggunaan media berbasis digital dalam proses pembelajaran. Penerapan media digital pada proses

pembelajaran di sekolah dasar merupakan salah satu wujud nyata dari inovasi dalam pembelajaran (Fatimah, 2021)

Pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar membawa siswa untuk mengenal makhluk hidup serta benda tidak hidup di alam semesta dan bagaimana keduanya melakukan interaksi. IPAS juga mendorong siswa untuk memahami kehidupan suatu orang, baik menjadi individu ataupun makhluk sosial yang melakukan interaksi dengan lingkungan sekitar. IPAS mengintegrasikan konsep IPA dan IPS, yang erat kaitannya dengan lingkungan serta interaksi antarindividu. Diharapkan bahwa kolaborasi mata pelajaran IPA serta IPS bisa memotivasi siswa untuk menangani lingkungan alam serta sosial secara holistic (Andreani & Gunansyah, 2023) Melalui pembelajaran IPAS, siswa mampu mendapatkan pemahaman yang bersumber dari pengalaman dalam aktivitas keseharian mereka. Saat menjalankan proses pembelajaran IPAS, guru diharapkan menciptakan suasana belajar yang mendukung dan kreatif, agar siswa dapat mengaktualisasikan diri sebagai partisipan aktif dalam kegiatan pembelajaran, tidak hanya berperan sebagai penerima pasif materi (Hamzah & Khoiruman, 2021, sebagaimana dikutip dalam Rosiyani et al., 2024)

Merujuk pada hasil analisis observasi dan wawancara pada proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), guru masih memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran, terutama dalam materi mengenai bagian-bagian tumbuhan beserta fungsinya, guru secara langsung mengajak siswa untuk melihat tumbuhan disekitar lingkungan sekolah. Terdapat beberapa kendala yang muncul dalam proses pembelajaran tersebut, yaitu kesulitan dalam mengontrol siswa saat belajar di luar kelas, dimana banyak sekali objek yang ditemukan siswa ketika berada di luar kelas yang dapat mengganggu konsentrasi siswa terhadap pembelajaran dan juga penggunaan alam sekitar sebagai media pembelajaran kurang efektif dalam peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa. Salah satu contohnya yaitu siswa tidak dapat mengidentifikasi permasalahan dari cara kerja bagian tumbuhan tersebut, karena siswa hanya bisa mengamati bagian-bagian tumbuhan dan tidak dapat melihat cara kerja dari bagian-bagian tumbuhan tersebut. Menurut Harahap dalam (Azwar, 2019) analisis merupakan proses membagi atau menguraikan sebuah kesatuan menjadi berbagai bagian yang lebih kecil.

Implementasi pembelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan dengan penerapan media video digital interaktif sebagai sarana pembelajaran, dianggap efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa, dimana pada penerapan media video digital interaktif tersebut mereka dilibatkan secara langsung

dalam menggunakan dan mengakses video. Antusias serta motivasi belajar siswa sangat terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung. Menurut (Seftiani et al., 2022) motivasi belajar ialah kondisi di mana individu terdorong untuk melaksanakan sebuah tindakan sebagai upaya mencapai tujuan pembelajaran.

Keterampilan berpikir kritis yang dimiliki peserta didik sangat penting bagi kehidupannya sehari-hari, dimana mereka dapat menganalisis permasalahan yang mereka hadapi, serta mencari solusi atau pemecahan masalah yang dihadapinya. Penelitian yang dijalankan oleh (Asih & Ramdhani, 2019) mengungkapkan bahwa tingkat kemampuan p masalah siswa masih tergolong sedikit. Hal ini dikarenakan siswa menghadapi kesulitan dalam menyelesaikan soal berbasis pemecahan masalah. Oleh karena itu, penerapan media video digital interaktif pada pembelajaran IPAS tentang materi bagian tubuh tumbuhan dapat menjadi peningkat keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 42 Kota. Pada penerapan video tersebut siswa diajak terlibat secara langsung untuk mengaplikasikan media tersebut.

Merujuk pada hasil penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa mayoritas populasi menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis setelah penerapan media video digital interaktif, dimana hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata post-test peserta didik dibandingkan dengan nilai rata-rata pre-test mereka. Hal tersebut terlihat pada cara peserta didik menyelesaikan soal-soal evaluasi yang diberikan, yang dimana mereka mampu menganalisis bagaimana bunyi soal yang diberikan serta menganalisis permasalahan yang muncul. Menurut (Khasanah & Ayu, 2017) Keterampilan berpikir kritis dapat diukur melalui beberapa indikator, seperti kemampuan merumuskan inti permasalahan, mengelola fakta untuk menyelesaikan masalah, menyusun argumen secara logis, relevan, dan akurat, merancang strategi pemecahan masalah dengan berbagai alternatif, serta mempertimbangkan risiko dari suatu keputusan.

Kesimpulan

Pengembangan media video digital interaktif dilakukan dengan metode penelitian R&D (Research and Development) menggunakan model ADDIE, yang menghasilkan media pembelajaran layak pakai serta telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini memperoleh nilai rata-rata pada tahap pertama yaitu 82,6% dan pada tahap kedua 92% dan hasil validasi ahli materi memperoleh rata-rata nilai 90,8% dan pada tahap kedua 98% yang menunjukkan bahwa media video digital interaktif layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Pada tahap implementasi, dilakukan uji coba dalam kelompok kecil dan kelompok besar, di mana pengujian pada kelompok kecil dilakukan untuk memperoleh respon guru dengan nilai rata-rata 98% dan respon siswa diperoleh nilai 93,3% dan dinyatakan sangat praktis untuk diterapkan. Keefektifan media video digital interaktif dilihat pada peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa yang di peroleh dari peningkatan nilai pos-test siswa dibandingkan dengan nilai pre-test siswa dengan melakukan uji N-Gain memperoleh nilai rata-rata 0,64 dengan kategori sedang. Dengan demikian, media video digital interaktif dianggap sangat layak, praktis dan efektif sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terimakasih kepada dosen pembimbing, guru wali kelas, kepala sekolah SDN 42 Kota Bima serta semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Adnan, Mf., Sonang Siregar, P., & Rokania, S. (2020). *PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU DI SEKOLAH DASAR* (Vol. 4, Issue 2). <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Anggraeny, D., Nurlaili, D. A., & Mufidah, R. A. (2020). *ANALISIS TEKNOLOGI PEMBELAJARAN DALAM PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR*. In *Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 4, Issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia>
- Asih, N., & Ramdhani, D. S. (2019). *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Means End Analysis*. 8(3). <http://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa>
- Azizah, M., Sulianto, J., Cintang, N., Pendidikan Guru, J., & Dasar, S. (2018). *ANALISIS KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA SEKOLAH DASAR PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KURIKULUM 2013*. In *Jurnal Penelitian Pendidikan* (Vol. 35).
- Dendik,), Mulyadi, U., Wahyuni, S., & 5li ¶dwll'1qdd+dqgd\dql,). (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA FLASH FLIPBOOK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERFIKIR KREATIF SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPA DI SMP*.
- Fatimah, M. (n.d.). *Media Pembelajaran Digital Sebagai Inovasi Pembelajaran Debat Dalam Forum Diskusi Pada Masa Pandemi Covid-19*.

- Guru, P., & Dasar, S. (n.d.). *PERSEPSI GURU SEKOLAH DASAR TENTANG MATA PELAJARAN IPAS PADA KURIKULUM MERDEKA* Delina Andreani Ganes Gunansyah.
- Jais, E. (2020). *Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Pendidikan Matematika Realistik (PMR) pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tomia*. <https://www.ejournal.lppmunidayan.ac.id/index.php/matematika>
- Jediut, M., Sennen, E., & Ameli, C. V. (n.d.). *MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SD SELAMA PANDEMI COVID-19 (THE ADVANTAGES OF USING DIGITAL LEARNING MEDIA IN INCREASING LEARNING MOTIVATION OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS DURING THE COVID-19 PANDEMIC)*. In *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar* (Vol. 2, Issue 2).
- Khasanah, B. A., Dwi Ayu, I., Matematika, P., Muhammadiyah, S., & Lampung, P. (n.d.). *Tenaga Pengajar pada Program Studi Pendidikan Matematika* (Issue 2).
- Komputer, A. I., & Riau, U. M. (n.d.). *ANALISIS KUALITAS LAYANAN SISTEM MANAJEMEN APARATUR RESPONSIF TERPADU (SMART) MENGGUNAKAN METODE SERVQUAL (Studi Kasus: Kantor Dinas Perumahan, Kawasan Permukiman dan Pertanahan)*.
- Mudinillah, A., Batusangkar, N., & Al-Hikmah Pariangan Batusangkar, S. (n.d.). *Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN 25 Tambangan*.
- Rahmawati, E., Nabilatul Fauziah, D., & Syafrida, R. (2022). *Penggunaan Media Video untuk Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini di Masa Pandemi*. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4, 2655–6561. <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i.1079>
- Ramadhan, A., Nur, M., Anwar, F., Jasmani, P., Kesehatan, O., Sd, S., & Bertingkat, I. M. (n.d.). *Global Journal Sport MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DAN PEMBELAJARAN YANG INTERAKTIF MENGGUNAKAN MEDIA WORDWALL PADA PEMBELAJARAN PJOK*. <https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjs>
- Rosiyani, A. I., Aqilah Salamah, Lestari, C. A., Anggraini, S., & Ab, W. (2024). *Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.271>
- Saadah, N., 1*, A., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). *Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka*. *6*. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>
- Seftiani, D. S., Uswatun, D. A., & Amalia, A. R. (2022). *Analisis Perbandingan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Jarak Jauh dan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas*. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6412–6418. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3223>
- Septiani, A., Yuhana, Y., & Sukirwan, S. (2022). *Pengembangan LKPD untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika : Systematic Literature Review*. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 10110–10121. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3782>
- Wahyu Kurniati Asri, dan, Kunci, K., Video, M., Menulis, K., Sederhana, K., & Bahasa Jerman, dan. (2017). *Keefektifan Penggunaan Media Video dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 11 Makassar 123 |Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra Volume* (Vol. 1, Issue 2).