

**PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN DIGITAL KREATIF (DIGITIF)
BERBASIS POWERPOINT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR
KRITIS SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR**

Naela Sabilatul Khoiriyah¹, Mawardi²
¹PGSD FKIP Universitas Kristen Satya Wacana
¹Sabilanaela1@gmail.com,²Mawardi@staff.uksw.edu

ABSTRACT

Based on preliminary research data, the learning problems identified in 5th grade elementary school students were children who were less able to think critically. This research aims to improve the critical thinking skills of 5th grade elementary school students. This research uses research method steps according to Sugiyono (2016). The media developed can be declared valid and appropriate based on the average value of the material validator with a result of 97,5%, the learning design validator 85%, and the media validator 76%. The results of critical thinking skills have increased with an average score of 22,65 to 69,60.

Keywords: Modules, Digital Learning, Critical Thinking

ABSTRAK

Berdasarkan data awal penelitian, permasalahan pembelajaran yang teridentifikasi pada siswa kelas 5 SD adalah anak kurang mampu dalam berpikir kritis. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas 5 SD. Penelitian ini menggunakan langkah metode penelitian menurut Sugiyono (2016). Media yang dikembangkan dapat dinyatakan valid dan layak berdasarkan hasil nilai rata-rata dari validator materi dengan hasil 97,5%, validator desain pembelajaran 85%, dan validator media 76%. Hasil dari kemampuan berpikir kritis mengalami peningkatan dengan nilai skor rata-rata 22,65 menjadi 69,60.

Kata Kunci: Modul, Pembelajaran Digital, Berpikir Kritis

A. Pendahuluan

Teknologi di era 5.0 sudah sangat berkembang dan maju secara cepat. Perkembangan teknologi berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan yang dijadikan sebagai alat bantu dalam dunia Pendidikan (Hidayat et al., 2020). Teknologi memungkinkan peserta didik untuk mengakses bahan ajar dengan lebih mudah dan efektif bisa diakses kapan

saja, dapat meningkatkan interaksi dan kolaborasi, serta memfasilitasi guru untuk meningkatkan efisiensi dan produktivitas pembelajaran (Setyoningsih, 2015). Bahan ajar sangat penting karena dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam melengkapi sarana prasarana pembelajaran.

Bahan ajar dapat membantu meningkatkan variasi pembelajaran,

pemahaman peserta didik, keterampilan peserta didik, kualitas pengajaran, dan memudahkan monitoring dan evaluasi. Peran guru dalam memilih dan menggunakan bahan ajar berupa kasus atau studi kasus, diskusi kelompok, proyek, simulasi atau permainan serta teks eksposisi dapat meningkatkan dan membantu peserta didik untuk berpikir kritis dalam memecahkan permasalahan.

Pada pembelajaran tematik memungkinkan peserta didik untuk mempelajari beberapa konsep dalam satu waktu dan memperkuat koneksi antara konsep-konsep yang dipelajari, berpusat pada peserta didik melalui prinsip bermain sambil belajar yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan, komunikasi, memberikan pengalaman bermakna, menarik dan relevan, sehingga peserta didik dapat lebih berpartisipasi dalam proses pembelajaran serta memudahkan peserta didik dalam mengingat informasi yang dipelajari (Munawaroh, 2018).

Pembelajaran tematik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Berdasarkan data hasil observasi yang telah dilakukan di SDN Gunung Tumpeng, SDN Sukorejo, dan SDN

Cukilan 03 menunjukkan bahwa jumlah persentase sebesar 29% dari jumlah total 68 peserta didik sudah mulai berpikir kritis. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir kritis, aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah *Discovery Learning*.

Menurut Djamarah (2013 :19) discovery learning merupakan belajar mencari dan menemukan sendiri. Discovery learning dapat meningkatkan kemampuan analisis, komunikasi dan mengurangi miskonsepsi dalam proses pembelajaran. Hosnan (2014 : 288-289) mengemukakan kelemahan discovery learning, yaitu membutuhkan waktu yang lama, sehingga dalam menerapkan model discovery learning membutuhkan bahan ajar yang efektif yakni berupa modul. Menurut Daryanto (2013 : 9) modul merupakan suatu bentuk bahan ajar yang dikemas secara komprehensif dan sistematis, yang terdiri dari serangkaian pengalaman belajar yang terencana dan dirancang

untuk membantu peserta didik dalam menguasai tujuan belajar tertentu.

Salah satu modul yang efektif untuk digunakan pengajar dan peserta didik adalah modul pembelajaran digital. Modul ini dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran online atau aplikasi edukasi bertujuan untuk meningkatkan fleksibilitas, aksesibilitas, dan interaktivitas dalam proses pembelajaran, serta memanfaatkan berbagai media seperti teks, gambar, audio dan video. Modul pembelajaran digital juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar individu, memungkinkan peserta didik untuk belajar sesuai ritme dan gaya belajar mereka (Muhtadi, n.d.).

B. Metode Penelitian

Penelitian pengembangan ini menggunakan Langkah-langkah metode penelitian Sugiyono (2016). Peneliti menggunakan Langkah-langkah metode penelitian Sugiyono karena langkah pengembangan sesuai dengan potensi masalah lokasi dan subjek penelitian. Berikut adalah langkah penelitian pengembangan menurut Sugiyono (2016) :

1. Potensi dan Masalah

Tahap awal yang dilakukan yaitu potensi dan masalah. Pada tahap

ini merumuskan masalah penelitian dapat berangkat dari adanya potensi dan masalah, yaitu dengan menentukan ruang lingkup masalah, latar belakang masalah, mengajukan pertanyaan penelitian atau wawancara untuk mengetahui tentang permasalahan.

2. Pengumpulan Data

Peneliti menetapkan informasi yang diperoleh dari hasil wawancara mengenai potensi dan masalah seperti kurangnya kemampuan berpikir kritis siswa dan belum adanya modul pembelajaran digital kreatif (DIGITIF), selanjutnya diproses dan dikumpulkan sebagai acuan untuk mengembangkan DIGITIF.

3. Desain Produk

Penelitian ini dirancang dengan melihat produk-produk sebelumnya yang memiliki kelemahan, dalam hal ini desain produk DIGITIF diwujudkan dalam bentuk gambar desain.

4. Validasi Desain

Salah satu proses kegiatan yang bertujuan untuk menilai apakah rancangan produk yang dibuat lebih efektif atau tidak. Validasi desain dilakukan oleh beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah

berpengalaman dalam menilai produk yang baru dirancang.

5. Revisi Desain

Setelah validasi desain, maka dapat diketahui kelemahan dari desain DIGITIF. Selanjutnya kelemahan tersebut dikurangi dengan cara memperbaiki desain yang dilakukan oleh peneliti untuk memastikan bahwa desain sesuai dengan saran validator dan mendapatkan produk yang diharapkan.

6. Uji Coba Produk

Sebuah prototipe dibuat setelah desain produk DIGITIF direvisi. Pengumpulan data melalui angket atau kuesioner digunakan untuk menguji desain produk DIGITIF ini. Selain itu, uji coba dilakukan dalam lingkup kecil dengan jumlah 5-10 siswa.

7. Revisi Produk

Pengujian produk DIGITIF dilakukan setelah pengumpulan data dari angket atau kuesioner ke beberapa siswa.

8. Uji Coba Pemakaian

Pada tahap ini dilakukan pengujian produk ke beberapa kelas di Sekolah Dasar. Angket atau kuesioner diberikan kepada subjek uji coba untuk menilai desain produk DIGITIF.

9. Revisi Produk

Revisi produk ini dilakukan apabila dalam pemakaian di Lembaga Pendidikan yang luas terdapat kekurangan atau kelemahan. Uji pemakaian, mengevaluasi desain produk DIGITIF berdasarkan kinerjanya.

10. Pembuatan Produk Masal

Produk DIGITIF dapat diterapkan dalam Lembaga Pendidikan setelah dinyatakan valid, praktis, dan layak dalam beberapa kali pengujian. Produk DIGITIF dapat dibuat massal untuk membantu proses pembelajaran.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian pengembangan menggunakan model penelitian menurut Sugiyono (2016).

Sebelum melakukan penelitian, peneliti membuat beberapa rancangan tahapan pembuatan produk "Modul Pembelajaran Digital Kreatif (DIGITIF) Berbasis *PowerPoint* yaitu :

1. Potensi dan Masalah

Dalam penelitian ini potensi dan masalahnya yaitu kurangnya kemampuan berpikir kritis siswa dan belum adanya modul pembelajaran digital kreatif (DIGITIF) untuk siswa kelas 5.

2. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah ditemukan, selanjutnya peneliti mengumpulkan data-data yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk DIGITIF yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Data-data mengacu pada pembelajaran tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 kelas 5.

3. Desain Produk

Konsep dari aplikasi DIGITIF yaitu siswa harus mempelajari materi, selanjutnya akan ada berbagai latihan soal berkaitan dengan materi yang bisa dikerjakan oleh siswa. Selain itu, terdapat juga petunjuk penggunaan media.

4. Validasi Desain

Validasi desain dilakukan oleh dosen validator ahli media, ahli desain pembelajaran, dan ahli materi. Berikut hasil validasi ahli

Tabel 1.1

Tabel Validasi Ahli

No.	Ahli validator	Perse ntase skor	Keteran gan hasil validasi
1.	Ahli Media	76%	Baik dan layak

			digunak an dengan revisi
2.	Ahli Desain Pembelajaran	85%	Sangat baik dan layak digunak an dengan revisi
3.	Ahli Materi	97,5 %	Sangat baik dan layak digunak an dengan revisi

5. Revisi Desain

Setelah desain produk dan divalidasi, selanjutnya peneliti memperbaiki desain media.

6. Uji Coba Produk

Setelah melakukan perbaikan produk akan diujikan pada kelompok terbatas. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan informasi apakah media tersebut efektif digunakan atau tidak. Untuk

memperoleh informasi tersebut dilakukan pre-test dan post-test dengan hasil berikut:

Tabel 1.2 Hasil Uji Efektifan

Group Statistics					
kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	
hasil pretest	20	22.65	12.115	2.709	
posttest	20	69.60	15.873	3.549	

Tabel 1.3 Hasil Keefektifan

Independent Samples Test											
		Levene's Test for Equality of Variances				t-Test for Equality of Means				95% Confidence Interval of the Difference	
hasil		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper	
hasil	Equal variances assumed	1.433	.238	-10.515	38	.000	-46.950	4.465	-55.869	-37.911	
	Equal variances not assumed			-10.515	35.528	.000	-46.950	4.465	-56.009	-37.891	

7. Revisi Produk

Pengujian dilakukan terhadap program pembelajaran baru pada sampel yang terbatas menunjukkan bahwa media pembelajaran DIGITIF lebih efektif dibandingkan media pembelajaran yang lama atau sebelum digunakan.

8. Uji Coba Pemakaian

Setelah pengujian terhadap produk berhasil dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting, maka selanjutnya produk yang berupa media pembelajaran baru tersebut dapat diterapkan dalam lingkup Pendidikan yang lebih luas. Selama penggunaan media tersebut harus terus dievaluasi untuk mengidentifikasi kelemahan

atau kesulitan yang muncul untuk perbaikan lebih lanjut.

9. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan apabila dalam pemakaian media lebih luas terdapat kekurangan dan kelemahan. Menurut Sugiyono, dalam uji pemakaian sebaiknya pembuat produk harus selalu mengevaluasi kinerja media khususnya media DIGITIF. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan media sehingga dapat digunakan untuk penyempurnaan dan pembuatan produk baru lagi.

10. Pembuatan Produk Masal

Media pembelajaran digitif yang telah dinyatakan valid dan praktis dalam beberapa kali pengujian, maka media tersebut dapat digunakan dalam Lembaga Pendidikan. Produk ini dapat diproduksi secara massal untuk disebarluaskan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan modul pembelajaran digital kreatif "DIGITIF" berbasis powerpoint untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas 5 Sekolah Dasar valid dan efektif untuk digunakan

dengan hasil nilai rata-rata dari validator media mendapatkan hasil 76%, validator materi 97,5%, dan validator desain pembelajaran 85%. Dari segi keefektifan dan peningkatan kemampuan berpikir kritis dapat dilihat dari hasil pre-test dengan perolehan skor rata-rata 22,65 dan hasil post-test dengan perolehan skor rata-rata 69,60 dengan signifikan 0,00 kurang 0,005 yang berarti terdapat perbedaan setelah melakukan pembelajaran menggunakan aplikasi DIGITIF dan sebelum menggunakan aplikasi DIGITIF. Saran untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran DIGITIF pada materi lain.

Setyoningsih. (2015). E Learning : Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi. *Elementary*, 3(1), 39–58.

DAFTAR PUSTAKA

Artikel in Press :

- Hidayat, H., Mulyani, H., Nurhasanah, S. D., Khairunnisa, W., & Sholihah, Z. (2020). Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2), 57–65. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP>
- Muhtadi, A. (n.d.). *PEMBELAJARAN INOVATIF*.
- Munawaroh, I. (2018). Pembelajaran Tematik dan Aplikasinya di Sekolah Dasar (SD). *Forum Ilmiah Guru SD Yogyakarta*, 1–23.