

40. PENGEMBANGAN MEDIA POSTER DIGITAL INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN DI SEKOLAH DASAR.pdf

Submission date: 27-Jul-2025 02:39 PM (UTC+0300) by specialgra2025_4 specialgra2025_4

Submission ID: 2680508069

File name:

40._PENGEMBANGAN_MEDIA_POSTER_DIGITAL_INTERAKTIF_UNTUK_MENINGKATKAN_KEMAMPUAN_BERPIKIR_KRITIS_PADA_MATERI_SISTEM_PENCERNAAN_DI_SEKOLAH_
(721.14K)

Word count: 4305

Character count: 26441

**PENGEMBANGAN MEDIA POSTER DIGITAL INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA MATERI SISTEM
PENCERNAAN DI SEKOLAH DASAR**

Carolita Natasha¹, Suratmi²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Sriwijaya

¹06131282126016@student.unsri.ac.id, ²suratmi@fkip.unsri.ac.id

ABSTRACT

This research was motivated by the low level of students' critical thinking skills in understanding the digestive system material in elementary school. The objective of this study was to develop an instructional medium in the form of an interactive digital poster to enhance the critical thinking skills of fifth-grade students at SD Negeri 25 Indralaya. This study employed the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were fifth-grade students at SD Negeri 25 Indralaya. Data were collected through interviews, questionnaires, tests, observations, and documentation. The validation results indicated that the developed media was highly feasible, with a material expert validation score of 92.85%, media expert validation score of 94.23%, and practitioner expert validation score of 92.04%, all categorized as very feasible. The practicality test showed a very positive student response, with a score of 93.75% in the individual trial and 94.04% in the small group trial, both categorized as very practical. The effectiveness analysis based on the N-Gain score revealed a result of 0.979, which is classified as very high. Based on these findings, it can be concluded that the interactive digital poster developed in this study is highly feasible, practical, and effective in improving students' critical thinking skills in the topic of the digestive system.

Keywords: Development, Interactive Digital Poster, Critical Thinking, Digestive System

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam memahami materi sistem pencernaan di sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berupa poster digital interaktif yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V SD Negeri 25 Indralaya. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 25 Indralaya. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket, tes, observasi, dan dokumentasi. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 92,85%, ahli media sebesar 94,23%, dan ahli praktisi sebesar 92,04%, seluruhnya masuk dalam kategori sangat layak. Uji

kepraktisan menunjukkan bahwa respons peserta didik sangat baik, dengan persentase 93,75% pada uji perorangan dan 94,04% pada uji kelompok kecil, keduanya dalam kategori sangat praktis. Analisis efektivitas berdasarkan nilai N-Gain menunjukkan skor 0,979 yang tergolong sangat tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media poster digital interaktif yang dikembangkan sangat layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi sistem pencernaan.

Kata Kunci: Pengembangan, Poster Digital Interaktif, Berpikir Kritis, Sistem Pencernaan

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam kehidupan manusia dan merupakan hak dasar setiap individu di Indonesia sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan tidak hanya bertujuan mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga membentuk karakter, moral, dan keterampilan peserta didik (Purwanto, 2023). Dalam konteks ini, pendidikan dasar memegang peranan penting sebagai fondasi pembentukan karakter dan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Kemampuan berpikir kritis merupakan kompetensi esensial dalam pembelajaran abad 21 yang perlu dikembangkan sejak dini (Azzahra dkk, 2024). Kurniawan dkk. (2020) menekankan bahwa berpikir kritis memungkinkan peserta didik

untuk menganalisis, menilai, dan memecahkan masalah secara logis serta adaptif dalam menghadapi tantangan global. Penelitian Juliyantika & Batubara (2022) juga menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis berkaitan erat dengan proses refleksi dan kognitif yang harus diintegrasikan dalam pembelajaran dasar, termasuk dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Pada kenyataannya, proses pembelajaran IPA di sekolah dasar masih banyak berfokus pada pendekatan hafalan, sehingga peserta didik cenderung pasif dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang kompleks seperti sistem pencernaan (Hayati & Setiawan, 2022). Penelitian Susilawati dkk. (2020) menemukan bahwa dari delapan indikator berpikir kritis yang dianalisis, sebagian besar peserta didik hanya mencapai kategori rendah

hingga sedang. Hal ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif untuk meningkatkan kualitas pemahaman dan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif. Media interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik, pemahaman konsep, dan kemampuan berpikir kritis (Hayya', 2023; Ferdyan & Arsih, 2021). Salah satu inovasi media yang potensial adalah poster digital interaktif, yakni media visual yang mengintegrasikan gambar, teks, audio, video, dan elemen interaktif lainnya dalam satu format digital yang menarik dan mudah diakses (Safitri, 2022; Sujinah dkk., 2023). Media ini tidak hanya menyajikan informasi secara visual, tetapi juga memberikan kesempatan peserta didik untuk mengeksplorasi dan berinteraksi secara langsung dengan materi, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.

Merujuk pada fenomena tersebut, peneliti melakukan pengamatan awal di SD Negeri 25 Indralaya yang menunjukkan bahwa peserta didik kelas V masih

mengalami kesulitan dalam memahami materi sistem pencernaan secara mendalam dan menunjukkan kemampuan berpikir kritis yang rendah, khususnya dalam menganalisis dan mengevaluasi informasi terkait. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan media poster digital interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran IPA, khususnya pada materi sistem pencernaan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk media pembelajaran dalam bentuk poster digital interaktif yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik di era digital. Selain itu, media ini juga diharapkan mampu mendorong peserta didik untuk lebih aktif, kritis, dan reflektif dalam proses belajar, serta mengaitkan materi dengan konteks kehidupan sehari-hari.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pemilihan model ADDIE didasarkan pada keunggulannya yang sistematis dan fleksibel dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi digital yang relevan dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar (Rayanto & Sugianti, 2020; Okpatrioka, 2023). Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 25 Indralaya dengan subjek peserta didik kelas V, berjumlah 36 orang, serta melibatkan uji coba bertahap melalui perorangan, kelompok kecil, dan uji coba lapangan guna memastikan validitas dan kepraktisan produk.

Setiap tahap dalam model ADDIE memberikan kontribusi yang penting terhadap penguatan validitas proses pengembangan. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan kondisi awal pembelajaran melalui observasi dan wawancara, yang menjadi dasar dalam perancangan media. Tahap desain dan

pengembangan difokuskan pada penyusunan konten materi sistem pencernaan yang dikemas dalam bentuk poster digital interaktif menggunakan platform Canva dan Genially. Validasi media melibatkan ahli materi, ahli media, dan praktisi untuk menjamin kelayakan isi, desain, dan implementasinya dalam konteks kelas V SD.

Instrumen yang digunakan mencakup angket validasi, angket respons peserta didik, serta tes *pretest* dan *posttest* untuk mengukur peningkatan kemampuan berpikir kritis. Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sementara itu, data kuantitatif dari angket dan tes dianalisis menggunakan rumus persentase kelayakan dan perbandingan skor rata-rata *pretest* dan *posttest* untuk menilai efektivitas media.

Dengan pendekatan metodologis ini, penelitian tidak hanya menghasilkan media yang layak secara teoritis, tetapi juga membuktikan efektivitasnya secara empiris dalam konteks pembelajaran nyata. Oleh karena itu, metode yang

digunakan memperkuat kontribusi penelitian ini dalam pengembangan media pembelajaran interaktif yang inovatif dan berbasis kebutuhan peserta didik.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

Langkah I. Analisis

Pada tahap ini, penelitian difokuskan pada identifikasi potensi dan permasalahan dalam pembelajaran IPAS di SD Negeri 25 Indralaya, khususnya bagi peserta didik kelas V pada materi sistem pencernaan manusia. Identifikasi dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, penyebaran kuesioner, dan tes. Wawancara dilakukan dengan guru kelas V untuk memperoleh informasi terkait karakteristik peserta didik, fasilitas pembelajaran, serta kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku teks, papan tulis, dan sesekali video dari YouTube, sementara penggunaan media berbasis teknologi yang inovatif masih jarang dilakukan. Guru menyampaikan bahwa pembelajaran yang berlangsung

cenderung kurang menarik dan belum mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik secara optimal. Hasil wawancara juga mengungkapkan bahwa peserta didik memiliki gaya belajar yang beragam (audio, visual, kinestetik, dan audiovisual) dan menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap media visual interaktif. Namun, dalam pembelajaran sistem pencernaan, guru mengalami kesulitan mendorong peserta didik untuk aktif berpikir kritis karena keterbatasan media pendukung yang mendorong eksplorasi dan analisis visual. Selain itu, analisis terhadap buku IPAS Kelas V menunjukkan bahwa capaian pembelajaran menuntut peserta didik untuk mampu menganalisis hubungan antar organ pencernaan serta menerapkan pola makan sehat, namun belum tersedia media yang mendukung tercapainya tujuan tersebut secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Poster digital interaktif dipilih sebagai solusi karena mampu menyajikan materi secara visual dan menarik, serta mendorong keterlibatan peserta

didik dalam proses pembelajaran. Media ini diharapkan tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menumbuhkan kemampuan berpikir kritis melalui fitur eksploratif dan simulatif. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dan mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran IPAS secara optimal.

Langkah II. Desain

Setelah dilakukan analisis karakteristik dan kebutuhan peserta didik, tahap selanjutnya adalah merancang media pembelajaran berupa poster digital interaktif. Perancangan produk ini disusun berdasarkan hasil wawancara, observasi, serta analisis materi dan kurikulum agar media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Media dirancang untuk mendukung peningkatan kemampuan berpikir kritis dengan menyajikan informasi secara visual, interaktif, dan mudah dipahami. Tahap awal dimulai dengan pemilihan aplikasi yang mendukung desain dan interaktivitas media. Canva digunakan untuk mendesain elemen visual karena memiliki

antarmuka yang sederhana dan hasil grafis yang menarik, sedangkan Genially dipilih untuk menghadirkan fitur interaktif. Kedua aplikasi ini memungkinkan media dapat diakses secara fleksibel oleh peserta didik dan memudahkan guru dalam penggunaannya.



Gambar 1.
Poster Digital Interaktif



Gambar 2.
Halaman Informasi, CP, dan TP.



Gambar 3.

Halaman Petunjuk Penggunaan

Langkah III. Pengembangan

Tahap ini mencakup pembuatan dan validasi awal media pembelajaran yang telah dirancang. Media poster digital interaktif dikembangkan menggunakan Canva dan Genially untuk menyajikan materi sistem pencernaan manusia secara visual dan interaktif. Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi guna menilai kelayakan isi, tampilan, serta kesesuaian penggunaan dalam pembelajaran.

A. Validasi ahli materi

Validasi oleh ahli materi bertujuan menilai kelayakan media poster digital interaktif berdasarkan sembilan aspek penilaian. Evaluasi dilakukan oleh Ibu Susy Amizera, S.B., S.Pd., M.Si., dosen Pendidikan Biologi Universitas

Sriwijaya, melalui instrumen angket dengan skala Likert 4. Hasil validasi ini digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan media pembelajaran. Persentase skor penilaian disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek penilaian	Skor yang diperoleh	Skor maksimum	Persentase (%)	Kategori
Kurikulum	12	12	100	Sangat Layak
Materi	7	8	87,5	Sangat Layak
Bahasa	9	12	75	Layak
Berpikir Kritis	4	4	100	Sangat Layak
Memberikan Penjelasan Sederhana	4	4	100	Sangat Layak
Membangun Keterampilan Dasar	4	4	100	Sangat Layak
Menyimpulkan	4	4	100	Sangat Layak
Memberikan Penjelasan Lanjut	4	4	100	Sangat Layak
Mengatur Strategi	4	4	100	Sangat Layak
Total	52	56	92,85	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, media pembelajaran poster digital interaktif memperoleh persentase kelayakan sebesar 92,85%, yang termasuk dalam kategori "sangat layak".

B. Validasi ahli media

Validasi ahli media bertujuan mengevaluasi desain poster digital interaktif berdasarkan empat aspek, yaitu tampilan, keterbacaan, kemudahan teknis, dan fungsi keseluruhan. Validasi dilakukan oleh Dr. Erna Retna Safitri, S.P., M.Pd., dosen PGSD dan Teknologi Pendidikan Universitas Sriwijaya, menggunakan angket berskala Likert 4. Hasil validasi dan masukan dari validator digunakan untuk menyempurnakan media pembelajaran. Persentase skor penilaian disajikan dalam Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Angket Validasi Media

Aspek penilaian	Skor yang diperoleh	Skor maksimum	Persentase (%)	Kategori
Tampilan	19	20	95	Sangat Layak
Tulisan	10	12	83,33	Sangat Layak
Kemudahan Teknis	16	16	100	Sangat Layak
Fungsi Keseluruhan	4	4	100	Sangat Layak
Total	49	52	94,23	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi ahli media, media poster digital interaktif memperoleh persentase kelayakan sebesar 94,23%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media poster

digital interaktif termasuk dalam kategori "sangat layak".

C. Validasi ahli praktisi

Validasi ahli praktisi bertujuan menilai kelayakan materi dan desain media poster digital interaktif. Validator adalah Monica Sari Jayanti, S.Si., Gr., wali kelas V. Penilaian dilakukan menggunakan angket berskala Likert 4. Hasil penilaian digunakan sebagai dasar penyempurnaan media, dengan persentase skor disajikan dalam Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Angket Validasi Praktisi

Aspek penilaian	Skor yang diperoleh	Skor maksimum	Persentase (%)	Kategori
Kurikulum	11	12	91,66	Sangat Layak
Materi	8	8	100	Sangat Layak
Bahasa	10	12	83,33	Sangat Layak
Berpikir Kritis	4	4	100	Sangat Layak
Tampilan	18	20	90	Sangat Layak
Tulisan	11	12	91,66	Sangat Layak
Kemudahan Teknis	15	16	93,75	Sangat Layak
Fungsi Keseluruhan	4	4	100	Sangat Layak
Total	81	88	92,04	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli praktisi, media pembelajaran poster digital interaktif memperoleh persentase kelayakan sebesar 92,4%,

yang termasuk dalam kategori "sangat layak."

Langkah IV. Implementasi

Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran yang telah divalidasi pada peserta didik kelas V SD Negeri 25 Indralaya. Uji coba dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba perorangan dan kelompok kecil. Setelahnya, peserta didik diminta mengisi angket respons untuk mengevaluasi tanggapan mereka terhadap media poster digital interaktif yang dikembangkan.

A. Uji coba perorangan

Data dikumpulkan melalui angket respons peserta didik setelah uji coba media. Sebelum pengisian, peserta didik diberikan penjelasan mengenai tujuan dan petunjuk teknis pengisian untuk memastikan validitas data. Instrumen menggunakan skala Likert 4 tingkat. Data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui respons peserta didik terhadap media. Hasil uji coba perorangan disajikan dalam bentuk persentase pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Coba Perorangan

Aspek penilaian	Skor yang diperoleh	Skor maksimum	Persentase (%)	Kategori
Isi Materi	35	36	97,22	Sangat Praktis
Penyajian	43	48	89,58	Sangat Praktis
Kebiasaan	23	24	95,83	Sangat Praktis
Reaksi Pengguna	34	36	94,44	Sangat Praktis
Total	135	144	93,75	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil angket respons peserta didik kelas V SD Negeri 25 Indralaya, diperoleh skor total 135 dengan persentase 93,75%. Persentase ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tergolong dalam kategori "sangat praktis".

B. Uji coba kelompok kecil

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data melalui angket respons peserta didik. Sebelum pengisian, peserta didik diberikan penjelasan mengenai tujuan dan teknis pengisian untuk memastikan keakuratan data. Setelah angket diisi, peneliti menganalisis hasil uji coba kelompok kecil. Rincian hasil disajikan dalam bentuk persentase pada tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek penilaian	Skor yang diperoleh	Skor maksimum	Persentase (%)	Kategori

Isi Materi	77	84	91,66	Sangat Praktis
Penyajian	107	112	95,53	Sangat Praktis
Kebahasaan	50	56	89,28	Sangat Praktis
Reaksi Pengguna	82	84	97,61	Sangat Praktis
Total	316	336	94,04	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil angket respons dari 7 peserta didik kelas V SD Negeri 25 Indralaya, diperoleh skor total 316 dengan persentase 94,04%. Persentase ini menunjukkan bahwa media pembelajaran poster digital interaktif berada pada kategori "sangat praktis." Dengan demikian, media yang dikembangkan dinyatakan layak dan praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Langkah V. Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Uji coba lapangan dilaksanakan pada 18 peserta didik kelas V SD Negeri 25 Indralaya. Proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan rencana, dan efektivitas media dievaluasi melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*. Analisis keefektifan dilakukan dengan menghitung skor N-

Gain untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran poster digital interaktif. Hasil penilaian yang diukur menggunakan metode N-Gain, berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh peserta didik, disajikan dalam Tabel 6 Berikut.

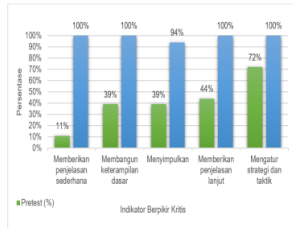
Tabel 6. Perhitungan Skor N-Gain

No.	Inisial Peserta Didik	Hasil <i>Pretest</i>	Hasil <i>Posttest</i>	N-Gain	Keterangan
1.	AFA	40	100	1	Tinggi
2.	APS	40	100	1	Tinggi
3.	AA	80	100	1	Tinggi
4.	AS	60	100	1	Tinggi
5.	EA	20	100	1	Tinggi
6.	HF	40	100	1	Tinggi
7.	MiS	40	100	1	Tinggi
8.	I	40	100	1	Tinggi
9.	JA	20	100	1	Tinggi
10.	JZ	40	100	1	Tinggi
11.	MD	60	100	1	Tinggi
12.	MA	40	100	1	Tinggi
13.	MH	20	80	0,75	Tinggi
14.	MRA	60	100	1	Tinggi
15.	RJF	60	100	1	Tinggi
16.	MR	60	100	1	Tinggi
17.	SM	60	100	1	Tinggi
18.	SAS	20	100	1	Tinggi
	Rata-rata	44,44	98,88	0,979	Tinggi

Berdasarkan Tabel 6 diatas, skor N-Gain yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik mencapai 0,979, yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa media poster digital interaktif efektif digunakan dalam pembelajaran. Media ini tidak hanya membantu

peserta didik memahami konsep materi sistem pencernaan manusia secara lebih baik, tetapi juga mendukung peningkatan kemampuan berpikir kritis. Indikator kemampuan berpikir kritis yang diukur dalam penelitian ini mencakup lima aspek utama sesuai dengan teori Ennis. Visualisasi peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V disajikan dalam grafik berikut.

Grafik 1. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik



Grafik 1 menunjukkan peningkatan signifikan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V SD Negeri 25 Indralaya berdasarkan perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* pada setiap indikator. Indikator memberikan penjelasan sederhana meningkat dari 11% menjadi 100%, membangun keterampilan dasar dari 39% menjadi 100%, menyimpulkan dari 39% menjadi 94%, memberikan penjelasan lanjut dari 44% menjadi 100%, dan mengatur strategi serta taktik dari 72%

menjadi 100%. Temuan ini mengindikasikan bahwa media poster digital interaktif berkontribusi secara positif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada seluruh indikator yang diukur.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media poster digital interaktif guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media yang dirancang efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Pada tahap *analysis*, peneliti mengidentifikasi kebutuhan peserta didik dan guru melalui observasi dan wawancara di SD Negeri 25 Indralaya. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik masih membutuhkan media yang konkret, memiliki berbagai gaya belajar, serta antusias terhadap teknologi. Di sisi lain, kemampuan berpikir kritis mereka masih tergolong rendah. Hal ini sejalan dengan pendapat guru kelas V yang menyatakan bahwa media pembelajaran diperlukan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Berdasarkan analisis ini, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media berbasis visual dan interaktif berupa poster digital.

Tahap *design* dilakukan dengan merancang media menggunakan Canva untuk desain poster dan Genially untuk interaktivitas. Pemilihan aplikasi ini didasarkan pada kemudahan akses dan daya tarik visualnya. Materi yang dipilih adalah sistem pencernaan manusia, yang termasuk materi abstrak dan kompleks. Oleh karena itu, diperlukan media yang mampu menjelaskan konsep secara konkret melalui visualisasi dan interaktivitas. Media dirancang agar mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran, sehingga dapat memfasilitasi proses berpikir kritis.

Pada tahap *development*, media poster digital interaktif divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi. Validasi dari ketiganya menunjukkan kategori "sangat layak", dengan persentase di atas 90%. Saran dan masukan dari para ahli digunakan untuk memperbaiki aspek bahasa, tampilan media, serta keterbacaan informasi. Hal ini menunjukkan bahwa media tidak hanya sesuai secara substansi materi,

tetapi juga memenuhi aspek teknis dan pedagogis dalam pembelajaran.

Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba perorangan dan kelompok kecil. Hasilnya menunjukkan bahwa media memiliki tingkat kepraktisan tinggi, dengan kategori "sangat praktis" menurut kriteria yang digunakan. Ini menunjukkan bahwa media dapat digunakan secara optimal oleh peserta didik dalam konteks pembelajaran yang sesungguhnya.

Tahap *evaluation* dilakukan secara formatif pada setiap tahapan pengembangan. Evaluasi lapangan yang melibatkan 18 peserta didik menunjukkan bahwa media memiliki skor N-Gain sebesar 0,979, yang termasuk kategori tinggi. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media berkontribusi signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hasil ini juga didukung oleh peningkatan pada tiap indikator berpikir kritis yang diukur berdasarkan teori Ennis, seperti memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, menyimpulkan, memberikan penjelasan lanjut, serta mengatur strategi dan taktik.

Dengan demikian, seluruh tahapan dalam model ADDIE telah dijalankan secara sistematis dan menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Media poster digital interaktif yang dikembangkan terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dan sesuai digunakan dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang Pengembangan Media Poster Digital Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Materi Sistem Pencernaan di Kelas V SD Negeri 25 Indralaya, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini dikembangkan melalui model ADDIE yang mencakup lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Media poster digital interaktif yang dihasilkan telah memenuhi kriteria validitas dengan kategori "sangat layak", sebagaimana ditunjukkan oleh hasil validasi ahli media (94,23%), ahli materi (92,85%), dan ahli praktisi (92,04%). Media juga menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi berdasarkan respons

peserta didik, yakni 93,75% pada uji coba perorangan dan 94,04% pada uji coba kelompok kecil. Selain valid dan praktis, media ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Adapun saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian ini antara lain: (1) peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan media ini sebagai sarana pembelajaran yang menarik dan bermakna untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis; (2) guru dapat menggunakan media ini sebagai alternatif dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa; (3) sekolah diharapkan mendukung penggunaan media pembelajaran digital interaktif dengan menyediakan pelatihan bagi guru agar mampu mengintegrasikan media dalam kegiatan belajar mengajar; dan (4) peneliti lain dapat mengembangkan media serupa dengan cakupan mata pelajaran dan keterampilan abad ke-21 yang lebih luas agar dapat memperkaya inovasi media pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Azzahrah, H., Suherman, U., & Syahril, M. (2024). Profil Keterampilan 4C Guru Bimbingan dan Konseling SMP di Kota Makassar: Implikasinya dalam Manajemen Bimbingan dan Konseling di Abad 21. *GUIDENA: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan dan Konseling*, 14(3), 690-698.
doi:10.24127/gdn.v14i3.10119
- Ferdyan, R. and Arsih, F. (2021). Analisis kemampuan literasi sains dan keterampilan berpikir kritis siswa terhadap covid-19 berdasarkan materi yang relevan dalam pembelajaran biologi. *Bio-Lectura: Jurnal Pendidikan Biologi*, 8(2), 12-24.
<https://doi.org/10.31849/bl.v8i2.7626>
- Hayati, N. and Setiawan, D. (2022). Dampak rendahnya kemampuan berbahasa dan bernalar terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8517-8528.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3650>
- Hayya' (2023). Dampak media pembelajaran interaktif dalam pendidikan. *Eksponen*, 13(2), 66-76.
<https://doi.org/10.47637/eksponen.v13i2.788>
- Juliyantika, T. and Batubara, H. H. (2022). Tren penelitian keterampilan berpikir kritis pada jurnal pendidikan dasar di indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4731-4744.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2869>
- Kurniawan, N. A., Saputra, R., Aiman, U., Alfaiz, A., & Sari, D. K. (2020). Urgensi pendidikan berpikir kritis era merdeka belajar bagi peserta didik. *Tarbawi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(1), 104-109.
<https://doi.org/10.32939/tarbawi.v16i01.576>
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100.
- Purwanto, E., Pratiwi, I. D., Duri, M. F. R., & Muhyidin, A. (2023). Pendampingan dan pembinaan program usaha kesehatan sekolah di tk aba 37 kota malang. *Jurnal Pengabdian Ilmu Kesehatan*, 3(1), 01-08.
<https://doi.org/10.55606/jpikes.v3i1.1048>
- Rayanto & Sugianti. (2020). PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL ADDIE DAN R2D2 (1 ed.). Lembaga Academic & Reserch Institute.
- Safitri, S. (2022). Pengaruh literasi kesehatan melalui poster digital terhadap peningkatan pengetahuan pemeriksaan payudara sendiri (sadari) pada mahasiswi fakultas teknologi informasi universitas yarsi. *Bibliotech Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 6(1).
<https://doi.org/10.33476/bibliotech.v6i1.2213>
- Sujinah, S., Lusi Afritrianita Agtha Isnandar, L., Tining Haryanti, T., & Eko Supriyanto, E. (2023). Achieving Competence Elements of the Prototype Curriculum through

Digital Poster of Fantasy Fairy
Tales. *Journal of Pedagogy and
Education Science* (JPES), 2(01),
1-9.

Susilawati, E., Agustinasari, A.,
Samsudin, A., & Siahaan, P.
(2020). Analisis Tingkat
Keterampilan Berpikir Kritis Siswa
Sma. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan
Teknologi*, 6(1), 11–16.

40. PENGEMBANGAN MEDIA POSTER DIGITAL INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA
MATERI SISTEM PENCERNAAN DI SEKOLAH DASAR.pdf

ORIGINALITY REPORT

7%	0%	6%	7%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Prima Indonesia	7%
	Student Paper	

Exclude quotes	On	Exclude matches	< 5%
Exclude bibliography	On		