

## PENERAPAN MULTIMEDIA MATERI TEKS NONFIKSI KEARIFAN LOKAL KEDIRI RAYA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERFIKIR KRITIS

Arim Septiawan<sup>1\*</sup>, Endang Sri Mujiwati<sup>2</sup>, Rian Damariswara<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Nusantara PGRI Kediri

<sup>1</sup>arimseptiawan02@gmail.com

### Abstract

*This research is motivated by the low level of critical thinking skills of students in learning Indonesian non-fiction text material, so that many students have not been able to reach the minimum limit (KKM). This study aims to improve students' critical thinking skills in learning Indonesian non-fiction text material for Kediri Raya local wisdom through android-based multimedia in grade IV SD Laboratory UN PGRI Kediri semester II 2021/2022. This research is a type of classroom action research which consists of two cycles. Data collection techniques using tests and non-tests. While the data analysis technique used in classroom action research uses descriptive quantitative analysis by comparing quantitative data from the pre-cycle, cycle I, and cycle II. The results of this study indicate that the use of android-based multimedia can improve students' critical thinking skills in learning Indonesian non-fiction text material for Kediri Raya's local wisdom of fourth grade students of Laboratory Elementary School. This increase is evidenced by the pre-cycle stage of student learning outcomes by 42%, in the first cycle it increases to 67%, in the second cycle it increases to 92%. The results of this study only reached the second cycle, because it met the criteria for student success with the Completeness Criteria (KKM = 75). The results showed that the use of android-based multimedia could improve students' critical thinking skills in learning Indonesian non-fiction text material.*

**Keywords:** *critical thinking skills; local wisdom; multimedia; nonfiction text*

### Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya keterampilan berfikir kritis siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia materi teks nonfiksi, sehingga banyak siswa yang belum mampu mencapai batas minimal (KKM). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia materi teks nonfiksi kearifan lokal Kediri Raya melalui multimedia berbasis android di kelas IV SD Laboratorium UN PGRI Kediri semester II Tahun 2021/2022. Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas yang terdiri atas dua siklus. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan non tes. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas menggunakan teknik analisis kuantitatif deskriptif dengan membandingkan data kuantitatif dari prasiklus, siklus I, dan siklus II. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia berbasis android dapat meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia materi teks nonfiksi kearifan lokal Kediri Raya siswa kelas IV SD Laboratorium. Peningkatan ini dibuktikan dengan tahap prasiklus ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 42%, pada siklus I meningkat menjadi 67%, pada siklus II meningkat menjadi 92%. Hasil dari penelitian ini hanya sampai pada siklus II, karena telah memenuhi indikator keberhasilan siswa dengan kriteria ketuntasan 75. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan multimedia berbasis android dapat meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia materi teks nonfiksi.

**Kata Kunci:** kearifan lokal; keterampilan berfikir kritis; multimedia; teks nonfiksi

Received : 2022-05-12

Approved : 2022-07-04

Revised : 2022-07-01

Published : 2022-07-31



Jurnal Cakrawala Pendas is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

## **Pendahuluan**

Pendidikan memiliki peranan penting untuk meningkatkan kemampuan intelektual diri seseorang. Pendidikan merupakan sarana untuk memajukan sumber daya manusia (Megawati, 2020). Berdasarkan Undang – Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat (1) menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan mengalami kemajuan yang pesat di tengah derasnya pengaruh globalisasi seperti sekarang yang tidak lepas dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pertumbuhan teknologi di bidang pendidikan, bahasa praktik mengajar, dan ledakan informasi menunjukkan perubahan besar dalam fungsi pengetahuan dan juga cara bagaimana pengetahuan dibangun dan ditukar (Khotimah et al., 2019).

Ilmu pengetahuan dan teknologi telah memberikan dampak yang begitu besar kepada aspek kehidupan manusia, alah satunya bidang pendidikan. Ini berarti bahwa evolusi digital teknologi dapat mengubah orientasi belajar siswa menjadi lebih mandiri (Saidah, & Damariswara, 2021). Guru harus mampu menyesuaikan diri terhadap perubahan kegiatan pembelajaran dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan. Guru memiliki peranan penting dalam keberhasilan sebuah pembelajaran. Kualitas guru merupakan faktor utama dalam meningkatkan kualitas belajar mengajar (Manurung, & Panggabean, 2020). Guru harus memiliki kompetensi agar dapat menjadi pendidik yang mampu menciptakan peserta didik yang cerdas, terampil, dan memiliki jiwa sosial yang tinggi. Guru tidak hanya berperan sebagai pendidik, namun juga bisa menjadi teladan, pemberi motivasi, dan pengarah bagi perkembangan siswa (Susilo, 2018). Hal ini memiliki arti bahwa guru harus mampu menciptakan sebuah proses pembelajaran yang menarik sehingga siswa akan bersemangat dan memiliki motivasi yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu dalam tercapainya proses pembelajaran yang ideal, maka peranan guru sangat penting dalam mencapai itu semua.

Dalam kehidupan manusia penggunaan teknologi dan komunikasi memiliki peranan yang sangat penting. Teknologi informasi dan komunikasi mampu digunakan untuk mempermudah pekerjaan atau kegiatan manusia sehari-hari, salah satunya bidang pendidikan, pembelajaran yang berorientasi terhadap penggunaan teknologi mampu mengubah bentuk filosofi pembelajaran dari yang berpusat pada guru kepada pembelajaran berpusat kepada siswa (Rinaldi et al., 2017). Oleh karena itu, penggunaan teknologi untuk pembelajaran mampu memberikan proses belajar yang efektif dan efisien kepada siswa (Kristanto et al., 2017). Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju diharapkan mampu digunakan secara maksimal dalam bidang pendidikan. Teknologi informasi dan komunikasi sering digunakan dalam proses pembelajaran terutama dalam penggunaan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang semakin maju dapat meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa dalam proses pembelajaran. Berpikir kritis adalah praktik proses berpikir yang kompleks dan majemuk (Anggraeny, & Khongput, 2022). Guru harus mampu membuat siswa berfikir kritis. Berpikir kritis merupakan karakter penting yang harus dimiliki siswa (Kurjum, & Thohir, 2020). Siswa harus mampu meningkatkan keterampilan berfikir kritis dalam kegiatan pembelajaran dan menerapkannya dikehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang menarik diharapkan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam berfikir kritis. Pemilihan media sangatlah penting dalam kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini guru

harus mampu menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam kegiatan pembelajaran untuk merangsang keterampilan berfikir kritis siswa.

Media pembelajaran merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan pembelajaran. Media sebagai salah satu komponen dalam pembelajaran merupakan suatu subsistem yang keberadaanya tidak dapat dilepaskan dalam proses pembelajaran (Tanjung, 2016). Media pembelajaran berperan penting dalam penyampain materi pembelajaran, karena media akan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena kehadirannya memberikan suatu hal yang mampu menarik perhatian siswa (Asmara, 2015). Media ibarat menjadi sebuah jembatan yang menghubungkan materi yang disampaikan oleh guru agar sampai kepada siswa sehingga siswa dapat memahai dengan mudah materi yang disampaikan. Dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi penggunaan media pembelajaran ikut mengalami perkembangan yang sebelumnya hanya berupa media visual kini sekarang dapat menjadi media audio visual atau berbentuk multimedia.

Berdasarkan hasil studi awal yang dilakukan di SD Laboratorium UN PGRI Kediri kelas IV menunjukkan ada banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan 75 pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini dilihat dari 12 siswa kelas IV ada 7 siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM, sedangkan hanya ada 5 siswa yang memiliki nilai di atas KKM. Berdasarkan hasil pendalaman yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan hasil bahwa rendahnya nilai siswa yang masih di bawah capaian nilai KKM pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks nonfiksi yaitu siswa kesulitan dalam memahami materi teks nonfiksi, siswa kurang memperhatikan dan aktif saat pembelajaran, guru sering menggunakan pembelajaran konvensional dan jarang menggunakan media terutama multimedia berbasis android. Selain itu siswa cenderung kurang percaya diri dalam berpendapat dan bertanya terkait hal-hal yang belum dipahami. Sehingga siswa tidak mampu berfikir kritis terhadap permasalahan karena siswa tidak memiliki rasa ingin tahu dan belum terbiasa menyusun pengetahuannya sendiri. Selain itu proses pembelajaran masih cenderung berpusat kepada guru. Kemandirian belajar dan interaksi siswa yang kurang berakibat proses belajar tidak dapat berjalan secara efektif (Andriani, & Rasto, 2019; Pratama, & Meilani, 2019).

Capaian belajar yang rendah siswa kelas IV dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi teks nonfiksi, maka diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa. Salah satu media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan siswa berfikir kritis adalah dengan menggunakan multimedia berbasis android. Multimedia pada dasarnya adalah teknologi komputer yang menggabungkan beberapa media dalam satu *software* (Wahyuni et al., 2019). Multimedia digunakan sebagai media pembelajaran agar memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan dan mampu menarik perhatian siswa, sehingga siswa mampu meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa. Multimedia berbasis android yang digunakan berisi tentang teks nonfiks kearifan lokal Kediri Raya. Kearifan lokal mengandung potensi suatu daerah serta hasil pemikiran manusia maupun hasil karya manusia yang mengandung nilai yang arif dan bijaksana serta diwariskan secara turun-temurun sehingga menjadi ciri khas daerah tersebut (Shufa, 2018). Pada pembelajaran bahasa Indonesia materi teks nonfiksi berisi kearifan lokal Kediri Raya yang akan membuat siswa lebih mudah memahami materi karena kearifan lokal sudah melekat dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian Muchtar juga menyatakan bahwa penggunaan multimedia dalam kegiatan pembelajaran mampu meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa (Muchtar

et al., 2021). Keterampilan berfikir kritis sangat penting untuk siswa saat ini untuk memenuhi tuntutan hari (Iham et al., 2020).

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut tentang rendahnya nilai hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia materi teks nonfiksi yang belum mencapai KKM, maka penelitian yang dilakukan oleh peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan multimedia berbasis android materi teks nonfiksi kearifan lokal Kediri Raya, untuk meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa kelas IV SD Laboratorium UN PGRI Kediri guna meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SD Laboratorium UN PGRI Kediri semester II Tahun 2021/2022. Objek dalam penelitian adalah keterampilan siswa kelas IV SD Laboratorium UN PGRI Kediri. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Laboratorium UN PGRI Kediri dengan jumlah 12 siswa yang terdiri dari 9 laki-laki dan 3 perempuan, yang bekerja sama dengan guru kelas IV. Berdasarkan permasalahan yang diteliti oleh peneliti, mengenai perbaikan nilai keterampilan siswa pada pelajaran bahasa Indonesia materi teks nonfiksi, maka jenis yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Strategi dalam penelitian ini menggunakan model siklus. Penelitian tindakan kelas ini terdiri atas dua siklus, dimana setiap siklusnya melalui tahapan-tahapan untuk mencapai tujuan penelitian. Siklus berulang dalam melaksanakan PTK di dalamnya memiliki empat tahapan menurut Kemmis dan Mc Taggart yaitu, (1) perumusan masalah dan perencanaan tindakan penelitian, (2) pelaksanaan tindakan sesuai dengan rencana tindakan penelitian, (3) pengamatan pelaksanaan tindakan, (4) refleksi hasil penelitian untuk merencanakan tindakan lanjut (Afandi, 2018; Susilowati, 2018)

Analisis data yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan teknik analisis kuantitatif deskriptif yaitu dengan membandingkan data kuantitatif dari prasiklus, siklus I, dan siklus II. Instrumen penelitian berupa soal cerita berbentuk uraian berisi dua jenis soal yang berisi mencari pokok pikiran dan meringkas kembali teks nonfiksi. Wawancara yang digunakan yaitu wawancara secara langsung kepada guru kelas untuk mengetahui permasalahan yang akan diteliti. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi kepada guru dan siswa sebelum penelitian dilakukan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan non tes. Data tes berupa soal cerita berbentuk uraian. Sedangkan data non tes berupa wawancara dan lembar observasi. Data yang diperoleh pada siklus I dan siklus II dianalisis kemudian dilakukan perbandingan.

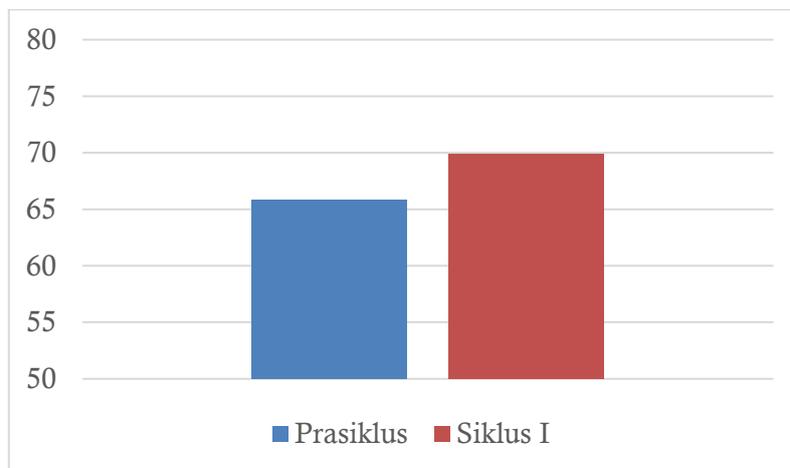
### **Hasil dan Pembahasan**

Hasil observasi yang telah dilakukan, maka diperoleh gambaran awal kegiatan pembelajaran guru masih sering menggunakan metode ceramah. Pada saat di kelas guru masih dominan ketika pembelajaran bahasa Indonesia. Siswa sangat jarang sekali aktif saat pembelajaran, sehingga komunikasi hanya berjalan satu arah. Ini semua dapat dibuktikan dari hasil nilai rata-rata prasiklus yaitu ketuntasan nilai keterampilan siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia sebanyak 5 siswa atau 42%. Sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 7 siswa atau 58%. Hasil nilai keterampilan siswa yang diperoleh pada mata pelajaran bahasa Indonesia sebesar 65,83. Hal ini membuktikan bahwa nilai keterampilan dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV tergolong rendah, dan masih di bawah kriteria

ketuntasan minimum yaitu memiliki KKM 75 pada nilai keterampilan mata pelajaran bahasa Indonesia di SD Laboratorium UN PGRI Kediri.

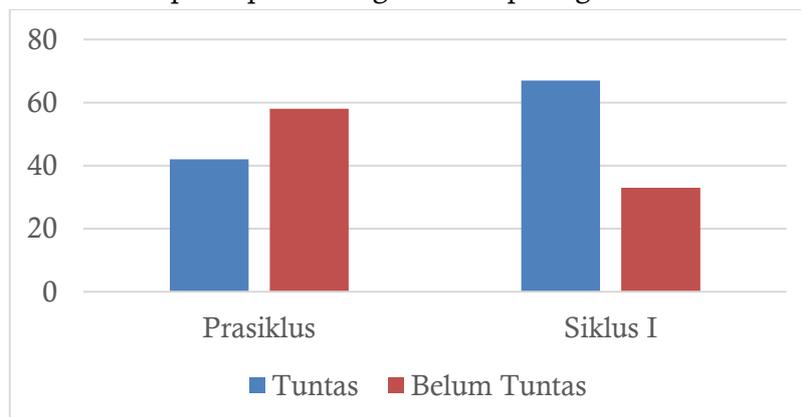
### *Siklus I*

Capaian yang diperoleh pada pelaksanaan siklus I, nilai ketuntasan siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia sebanyak 8 atau 67%, sedangkan siswa yang masih belum tuntas sebanyak 4 atau 33%. Hasil nilai rata-rata siswa sebesar 69,92. Hasil nilai keterampilan siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV pada siklus I menggunakan multimedia berbasis android sudah mengalami peningkatan dari hasil prasiklus sebelum menerapkan multimedia berbasis android. Masih ada beberapa siswa yang mendapatkan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimum atau KKM. Hasil perbandingan nilai rata-rata prasiklus dan siklus I dapat dilihat pada gambar 1:



**Gambar 1.** Perbandingan Nilai Rata-Rata Keterampilan Prasiklus dan Siklus I

Hasil prasiklus, siswa yang mencapai nilai KKM ada sebanyak 5 atau 42% dan siswa yang belum tuntas sebanyak 7 atau 58%. Sedangkan hasil dari siklus I, siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 8 atau 67% dan siswa yang belum tuntas sebanyak 4 atau 33%. Nilai tersebut dapat dilihat dari capaian perbandingan KKM pada gambar 2:

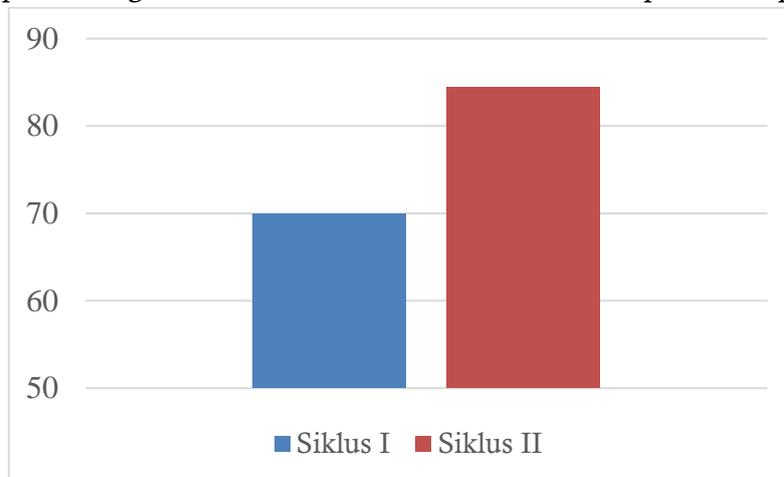


**Gambar 2.** Perbandingan Capaian KKM Keterampilan Prasiklus dan Siklus I

### *Siklus II*

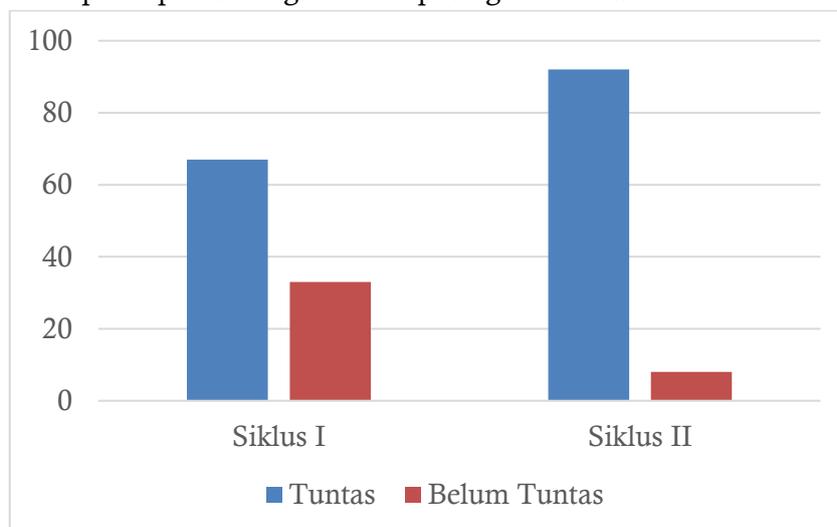
Capaian yang diperoleh pada pelaksanaan siklus II, nilai ketuntasan siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia sebanyak 11 siswa atau 92%, sedangkan siswa yang masih belum

tuntas sebanyak 1 atau 8%. Hasil nilai rata-rata siswa sebesar 84,42. Tingkat ketuntasan klasikal sebesar 91% tersebut sudah sesuai dengan harapan, karena sudah mencapai di atas indikator yang keberhasilan yang ditetapkan yaitu  $\geq 75\%$ . Maka dari hasil ini penelitian berhenti pada siklus II. Hasil perbandingan nilai rata-rata siklus I dan siklus II dapat dilihat pada gambar 3:



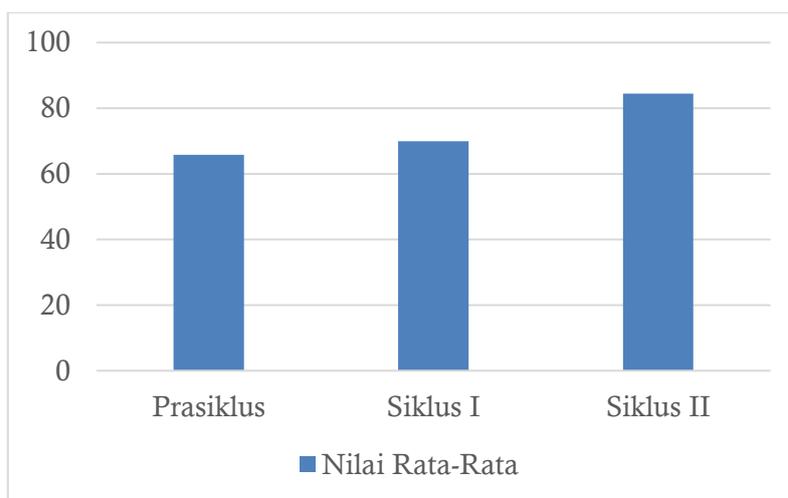
**Gambar 3.** Perbandingan Nilai Rata-Rata Keterampilan Prasiklus dan Siklus I

Hasil siklus I, siswa yang mencapai nilai KKM ada sebanyak 8 atau 67% dan siswa yang belum tuntas sebanyak 4 atau 33%. Sedangkan hasil dari siklus II, siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 11 atau 92% dan siswa yang belum tuntas sebanyak 1 atau 8%. Nilai tersebut dapat dilihat dari capaian perbandingan KKM pada grafik di bawah ini:



**Gambar 4.** Perbandingan Capaian KKM Keterampilan Siklus I dan Siklus II

Hasil dari penelitian tindakan kelas yang disampaikan di atas menunjukkan bahwa nilai keterampilan rata-rata yang diraih siswa dari prasiklus (65,83), siklus I (69,92), dan siklus II (84,42) mengalami peningkatan. Presentase nilai rata-rata klasikal tersebut dapat dilihat dalam grafik di bawah ini:



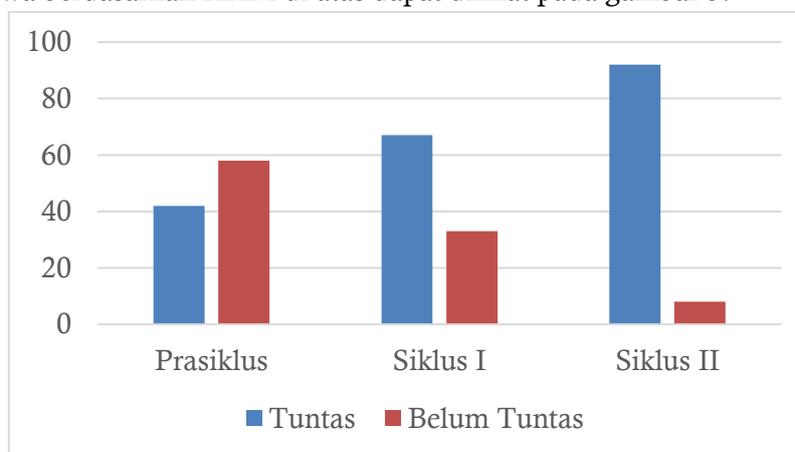
**Gambar 5.** Perbandingan Nilai Rata-Rata Keterampilan Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Siswa yang mendapatkan nilai di atas atau sama dengan KKM sebelum diberi tindakan atau prasiklus sampai diberi tindakan (siklus I dan siklus II) mengalami peningkatan, sebaliknya dengan siswa yang tidak mencapai nilai KKM mengalami penurunan. Hal ini dapat dilihat pada tabel 1:

**Tabel 1.** Kriteria Capaian KKM Keterampilan Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Kriteria Capaian KKM	KKM	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Siswa	Presentase (%)	Jumlah Siswa	Presentase (%)	Jumlah siswa	Presentase (%)
Tuntas	$\geq 75$	5	42	8	67	11	92
Tidak Tuntas	$\leq 75$	7	58	4	33	1	8
Jumlah		12	100	12	100	12	100

Nilai siswa berdasarkan KKM di atas dapat dilihat pada gambar 5:



**Gambar 5.** Perbandingan Keterampilan Capaian KKM Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Pada gambar 5 menunjukkan hasil peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa mulai dari prasiklus, siklus I, dan siklus II. Peningkatan ini dapat dilihat dengan semakin banyak siswa yang tuntas dan semakin sedikit siswa yang tidak tuntas KKM dari setiap siklus. Hal ini dilakukan dengan meningkatkan penerapan penggunaan media pada siklus I dan memperbaiki kegiatan pembelajaran dari pembentukan kelompok dengan menyamaratakan kemampuan akademik siswa, pemberian reward, dan penugasan. Pada siklus ke II hanya 1 orang siswa yang tidak tuntas KKM atau kurang dari 10% dari keseluruhan jumlah siswa. Data yang didapatkan pada siklus II ternyata sudah memenuhi indikator keberhasilan penelitian, sehingga penelitian yang dilakukan tidak perlu dilanjutkan pada siklus selanjutnya. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia berbasis android mampu meningkatkan keterampilan berfikir kritis dan sesuai dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks nonfiksi.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas IV SD Laboratorium UN PGRI Kediri semester II tahun 2021/2022 dengan menggunakan multimedia berbasis android materi teks nonfiksi kearifan lokal Kediri Raya terbukti mampu meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa yang dapat dilihat dengan meningkatnya hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat pada presentasi ketuntasan hasil belajar siswa mulai prasiklus dilakukan sampai tahap pelaksanaan siklus II. Hasil ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Anggraeni bahwa penggunaan multimedia efektif digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia untuk memaksimalkan hasil belajar (Anggraeni et al., 2019). Pembelajaran yang menggunakan multimedia mampu meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini sesuai dengan penelitian Illahi, dimana penggunaan multimedia dalam pembelajaran sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa (Illahi, 2018).

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan multimedia berbasis android mampu mengubah pola pikir yang awal mulanya pasif menjadi selalu ingin mengetahui hal-hal baru, kemudian melakukan penelusuran ilmiah untuk memecahkan suatu masalah yang dihadapi dan memperoleh kesimpulan dari masalah tersebut melalui pembuktian ilmiah dan nyata secara berkelompok dan bimbingan guru sebagai fasilitator (Meilasari et al., 2020; Prasetyanti & Sari, 2016). Perubahan pola berfikir siswa yang kritis ini memberikan dampak yang positif yang menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, sehingga siswa yang terbiasa dan tidak kesulitan dalam memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi. Hal ini dapat dilihat dengan meningkatnya hasil belajar siswa. Penelitian Sangsawang juga menunjukkan bahwa multimedia selain meningkatkan keterampilan berfikir kritis juga efektif meningkatkan prestasi belajar siswa (Sangsawang, 2020).

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SD Laboratorium UN PGRI Kediri siswa kelas IV semester II Tahun 2021/2022 menunjukkan bahwa penggunaan multimedia berbasis android materi teks nonfiksi kearifan lokal Kediri Raya mampu meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa. Peningkatan ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa sebelum tindakan atau prasiklus, siklus I, dan siklus II. Pada prasiklus masih banyak siswa yang belum mampu berfikir kritis dapat dilihat dari rendahnya hasil belajar siswa. Hasil peningkatan secara bertahap terjadi pada siklus yang ke I pembelajaran. Peningkatan yang signifikan terjadi pada proses pembelajaran pada siklus yang ke II. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang sudah melampaui batas minimum hasil belajar (KKM) yang diikuti dengan meningkatnya nilai rata-rata hasil belajar siswa.

### Daftar Pustaka

- Afandi, M. (2018). Pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal ilmiah pendidikan dasar*, 1(1), 1-19. <http://dx.doi.org/10.30659/pendas.1.1.1-19>
- Anggraeni, R. D., Sulton, S., & Sulthoni, S. (2019). Pengaruh Multimedia Tutorial Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(2), 96-101. <http://dx.doi.org/10.17977/um038v2i22019p096>
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Anggraeny, E., & Khongput, S. (2022). Teachers' Perceptions And Practices Of Critical Thinking Instruction In Indonesian Senior High Schools: A Case Study. *Teflin Journal*, 33(1), 1-26. <http://dx.doi.org/10.15639/teflinjournal.v33i1/1-26>
- Asmara, A. P. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid. *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran*, 15(2), 156-178. <https://doi.org/10.22373/jid.v15i2.578>
- Ilham, S. M., Kune, S., & Rukli, R. Pengaruh Model Pembelajaran RADEC Berbantuan Aplikasi Zoom Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPA Siswa Kelas VI SDN Kalukuang 1 Makassar di Era Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Primary Education*, 4(2), 174-183. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v4i2.29262>
- Illahi, T. A. R. (2018). Pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran materi jenis-jenis pekerjaan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 4(3), 826-835. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v4n3.p826-835>
- Khotimah, K., Widiati, U., Mustofa, M., & Ubaidillah, M. F. (2019). Autonomous English learning: Teachers' and students' perceptions. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 9(2), 371-381. <https://doi.org/10.17509/ijal.v9i2.20234>
- Kristanto, A., Mustaji, M., & Mariono, A. (2017). The Development of Instructional Materials E-Learning Based On Blended Learning. *International Education Studies*, 10(7), 10. <https://doi.org/10.5539/ies.v10n7p10>
- Kurjum, M., Muhid, A., & Thohir, M. (2020). Think-pair-share model as solution to develop students' critical thinking in Islamic studies: is it effective?. *Cakrawala Pendidikan*, 39(1), 144-155. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i1.28762>
- Manurung, S. R., & Panggabean, D. D. (2020). Improving students' thinking ability in physics using interactive multimedia based problem solving'. *Cakrawala Pendidikan*, 39(2), 460-470. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i2.28205>
- Megawaty, D. A. (2020). Sistem Monitoring Kegiatan Akademik Siswa Menggunakan Website. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(2), 98-101. <https://doi.org/10.33365/jtk.v14i2.756>
- Meilasari, S., M. D., & Yelianti, U. (2020). Meilasari, S., & Yelianti, U. (2020). Kajian Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran di Sekolah. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains*, 3(2), 195-207. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v3i2.1849>

- Muchtar, F. Y., Nasrah, N., & Ilham, S. M. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis I-Spring Presenter untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5520-5529. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1711>
- Pratama, E., & Meilani, R. I. (2019). Motivasi dan hasil belajar: sebuah studi pada siswa mata pelajaran kearsipan di smk. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(2), 141. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i2.18008>
- Prasetyanti, N. M., Sari, D. N., & Sajidan, S. (2016). Penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) untuk meningkatkan kemampuan proses berpikir kognitif siswa kelas XI MIPA-1 SMA Negeri 3 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 5(2), 1-7. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v5i2.9464>
- Rinaldi, A. A., Daryati, D., & Arthur, R. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual untuk Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan. *Jurnal PenSil*, 6(1), 7. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v6i1.7231>
- Saidah, K., & Damariswara, R. (2021). Development of Interactive Folklore Based on Android Oriented to Local Wisdom to Improve Reading Comprehension of Elementary School Students. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 8(2), 276-290. <http://dx.doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v8i2.7035>
- Sangsawang, T. (2020). An instructional design for online learning in vocational education according to a self-regulated learning framework for problem solving during the COVID-19 crisis. *Indonesian Journal of Science and Technology*, 5(2), 283-198. <https://doi.org/10.17509/ijost.v5i2.24702>
- Shufa, N. K. F. (2018). Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar: Sebuah Kerangka Konseptual. *Inopendas: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1). <https://doi.org/10.24176/jino.v1i1.2316>
- Susilo, S. V. (2018). Refleksi Nilai-Nilai Pendidikan Ki Hadjar Dewantara Dalam Upaya Upaya Mengembalikan Jati Diri Pendidikan Indonesia. *Cakrawala Pendas*, 4(1), 266-411. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v4i1.710>
- Susilowati, D. (2018). Penelitian Tindakan Kelas (Ptk) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 2(01). <http://dx.doi.org/10.29040/jie.v2i01.175>
- Tanjung, S. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran dan Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Sejarah. *Paramita: Historical Studies Journal*, 25(2), 261-271. <https://doi.org/10.15294/paramita.v25i2.5170>
- Wahyuni, D., Masykur, R & Pratiwi, D.D (2019). Pengembangan multimedia pembelajaran matematik dengan pendekatan matematika realistik. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(1), 32-40. <http://dx.doi.org/10.24127/ajpm.v8i1.1711>