

artielnew.pdf

by Feri Tirtoni

Submission date: 06-Sep-2022 02:30PM (UTC+0700)

Submission ID: 1893522800

File name: 3_PROSIDING_Pengembangan_Media_Smart_Board_2022_UMSIDA.pdf (689.9K)

Word count: 4765

Character count: 30900

**Pengembangan Media *Smart Board Hybride Learning Version 2.0*
 Berbasis *Primary Education Level Interactive Class* untuk
 Meningkatkan Kemampuan *Critical Thinking Ability* Menghadapi
 Era – Post. Pandemic COVID 19**

Feri Tirtoni^{1*}, Widyastuti², Joko Susilo³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Email: feritirtoni@umsida.ac.id¹, widyastuti@umsida.ac.id², jokosusilo@umsida.ac.id³

Abstrak. Tingkat *Critical Thinking Ability* siswa SD di perkotaan khususnya di Kabupaten Sidoarjo masih terbilang minim, yaitu hanya sebesar 18-22 % dari rata-rata siswa di dalam kelas yang mampu berfikir kritis saat PBM berlangsung hasil responden guru yang dilakukan oleh peneliti via google form angket 2021, hal ini terjadi karena rendahnya keterampilan siswa dalam hal bertanya, menanggapi, mempresentasikan serta berdialog sesama siswa pada saat proses pembelajaran serta masih sulit nya dalam menyampaikan pendapat atau opsi jawaban kepada guru pada saat pembelajaran maupun saat diskusi dan belum mampu memahami konsep abstrak pada pembelajaran Tematik (data hasil penelitian Pandu Hermawan Tahun 2018). Sedangkan kedepan tantangan di Era – Post. Pandemic Covid 19 mewajibkan setiap individu memiliki keterampilan berfikir kritis dalam berbagai bidang yang multidisipliner. Dilapangan ditemukan kembali sebuah data dari permasalahan pada sisi rendahnya ketrampilan proses *Critical Thinking Ability* siswa SD Watutulis 2 kelas II yaitu sebesar 68% siswa di kelas II mengalami kesulitan dalam proses berfikir kritis saat PBM dari total 26 siswa didalam kelas, data ini berdasarkan hasil observasi peneliti yang dilakukan pada tanggal 6 Desember 2021 . Maka dari Latar belakang permasalahan diatas diperlukan suatu cara untuk meningkatkan ketrampilan *Critical Thinking Ability* siswa SD melalui pengembangan Media Smart Board berbasis Interactive Hybrid Classroom. Penelitian ini bertujuan untuk : (1) Mendeskripsikan proses pengembangan Media Smart Board berbasis Interactive Hybrid Classroom untuk meningkatkan kemampuan *Critical Thinking Ability* siswa SD kelas II pada mata pelajaran TEMATIK. (2) Mendeskripsikan hasil pengembangan pengembangan Media Smart Board berbasis Interactive Hybrid Classroom untuk meningkatkan kemampuan *Critical Thinking Ability* siswa SD kelas II pada mata pelajaran TEMATIK. Pengembangan Media Smart Board berbasis Interactive Hybrid Classroom berbasis *Critical Thinking Ability* akan dilakukan sampai tahap desain / uji coba dengan sebuah hipotesis bahwa pengembangan Media Smart Board berbasis Interactive Hybrid Classroom berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan *Critical Thinking Ability* siswa SD Watutulis 2 kelas II. *Prototipe* produk yang dihasilkan yaitu sebuah Media Smart Board berbasis Interactive Hybrid Classroom yang telah disusun satu paket dengan Modul , RPP dan silabusnya serta *manual guide*-nya dimana media ini memiliki berbagai jenis permainan *games fun learning* yang mampu menarik motifasi siswa agar mampu berdialog dan berinteraksi dengan sesama temannya dalam proses pembelajaran dalam pemikiran yang berlangsung kritis. Pendekatan Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), dengan dilakukan penyederhanaan langkah, dari sepuluh langkah (Borg & Gall, 2003 :571), menjadi tiga tahap, yaitu: studi pendahuluan, pengembangan, dan validasi. Selanjutnya peneliti mengadaptasi berdasarkan pada ketentuan dan kebutuhan dalam Pengembangan Media Smart Board berbasis Interactive Hybrid Classroom berbasis *Critical Thinking Ability*. Adapun rencana didalam penelitian ini nantinya adalah adanya peningkatan ketrampilan *Critical Thinking Ability* siswa SD kelas II pada saat proses pembelajaran melalui penggunaan Media Smart Board berbasis Interactive Hybrid Classroom berbasis *Critical Thinking Ability* yang dikembangkan melalui petunjuk yang ada pada media. Diharapkan nantinya penggunaan Media Smart Board berbasis Interactive Hybrid Classroom ini menarik motifasi siswa agar mampu berdialog dan berinteraksi dengan sesama temannya dalam proses pembelajaran dalam pemikiran yang berlangsung kritis, sehingga siswa akan memahami keseluruhan materi Tematik yang disampaikan. Sehingga nantinya media tersebut dapat menjawab tantangan

pengembangan dunia pendidikan SD dalam memasuki Era – Post. Pandemic Covid 19 hal ini pun sejalan dan sinergi pada pencapaian renstra UMSIDA yang telah dinyatakan dalam *road map* penelitian *social humaniora* LPPM Umsida yaitu pada point 8 tentang pengembangan inovasi pendidikan dan budaya Literasi.

Kata kunci: pembelajaran Tematik, *Smart Board Critical Thinking Ability* , Era – Post Pandemic Covid 19.

1. PENDAHULUAN

Berpikir merupakan suatu keaktifan pribadi manusia yang mengakibatkan penemuan yang terarah kepada suatu tujuan. Berpikir juga merupakan suatu kegiatan mental untuk membangun dan memperoleh pengetahuan. Dalam suatu proses pembelajaran, kemampuan berpikir siswa dapat dikembangkan dengan memperkaya pengalaman yang bermakna melalui persoalan pemecahan masalah (Nana Sujana, 2005:31) Tematik merupakan pembelajaran yang membentuk karakter dan watak anak sehingga dari pembelajaran ini siswa dapat memecahkan masalah yang dihadapinya, akan tetapi dalam pembelajaran tidak hanya membentuk karakter dan watak anak tersebut, tetapi diperlukan juga membentuk *Critical Thinking Ability*, sehingga akan mendorong sikap menjadi lebih baik dan membentuk karakter yang kritis. (Mastiono, 2016:78)

Kenyataan yang ada sekarang, tingkat *Critical Thinking Ability* siswa masih minim. sebesar 18-22 % dari rata-rata siswa di dalam kelas serta sulitnya siswa untuk bertanya, berdialog sesama teman pada saat proses pembelajaran, sulit menyampaikan pendapat pada saat pembelajaran maupun diskusi dan belum mampu memahami konsep-konsep pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (data hasil penelitian Pandu Hermawan Tahun 2018). Oleh karena itu, salah satu cara untuk meningkatkan ketrampilan *Critical Thinking Ability* siswa dilakukan dengan menggunakan pendekatan *Critical Thinking Ability* dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan pada siswa SD Watutulis 2 kelas II. Pendekatan ini mengutamakan suatu dialog mendalam dan *Critical Thinking Ability* dalam proses pembelajaran yang ada dikelas.

Menurut Teori operasional kongkret oleh Jean Piaget, bagi siswa yang berada pada tahap operasional kongkret 7-12 tahun, belajar sambil bermain memungkinkan mereka menemukan konsep-konsep. Sehingga, siswa SD kelas II berada pada kisaran tahap operasi kongkret, selain membutuhkan media sebagai alat bantu, mereka juga membutuhkan suatu wadah aktivitas berupa permainan dalam pembelajaran (Mulyasa. 2014: 89)

Adapun dasar yang digunakan peneliti untuk melakukan penelitian ini antara lain adalah beberapa hasil data penelitian relevan yang terkait dengan tema yang sama seperti Data : Pada Tahun 2019 Penelitian oleh Feri Tirtoni , dengan Judul “Pengaruh Model Saintific Berbantuan Media Kreatif *Smart Board* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Konstruktif”, ditemukan sebuah data bahwa ada sebuah pengaruh peningkatan dalam proses berpikir konstruktif sebesar 74% setelah guru mengajar Tematik dengan Model Saintific Berbantuan Media Kreatif *Smart Exploding Papan pintar*. (penelitian dilakukan pada siswa kelas di SD Watutulis 2 kelas II) , kemudian Pada Tahun 2020 Penelitian oleh Feri Tirtoni , dengan Judul “Optimalisasi Media Kreatif *Smart Board* Berbasis *Inquiry* Untuk Meningkatkan Keterampilan *Soft Skill* Pada Kurikulum K-13. ditemukan sebuah data bahwa ada sebuah pengaruh peningkatan dalam Keterampilan *Soft Skill* siswa sebesar 78 % setelah guru mengajar Tematik dengan melakukan optimalisasi Media Kreatif *Smart Board* Berbasis *Inquiry* dalam angka untuk Meningkatkan Keterampilan *Soft Skill* Pada Kurikulum K-13 (penelitian dilakukan pada siswa di SD Watutulis 2 kelas II).

Dari *Road Maap* penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang juga membahas tema permasalahan yang sama inilah yang menjadi sebuah dasar untuk melanjutkan penelitian serupa mengenai *Media Smart Board berbasis Interactive Hybrid Classroom* ini, yang dapat menjadi salah satu solusi alternative permasalahan pada sisi rendahnya ketrampilan *Critical Thinking Ability* siswa SD Watutulis 2 kelas II yaitu sebesar 72% siswa dari total 28 siswa didalam kelas, data ini berdasarkan hasil observasi peneliti yang dilakukan pada tanggal 13 Desember 2021 . Dan salah satu tujuan penggunaan media ini adalah peneliti berharap keberadaan media ini berfungsi untuk meningkatkan ketrampilan kritis siswa dengan menggunakan pendekatan *Critical Thinking Ability*.

1.1 Adapun Road Maap penelitian lengkap selama rentang 5 tahun, sebagai berikut

Penelitian yang dilakukan Feri Tirtoni Pada Tahun 2019 :

Judul Penelitian :

Pengaruh Model Saintific Berbantuan Prototipe Media Kreatif *Smart Board Berbasis Interactive Hybrid Classroom* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Konstruktif.

Penelitian yang dilakukan Feri Tirtoni Pada Tahun 2020 :

Judul Penelitian :

Optimalisasi Media Kreatif *Media Smart Board Berbasis Interactive Hybrid Classroom Berbasis Inquiry* Untuk Meningkatkan Keterampilan Soft Skill Pada Kurikulum K-13.

Penelitian yang dilakukan Feri Tirtoni Pada Tahun 2021 :

Judul Penelitian :

Pengembangan Media *Smart Board Hybride Learning Version 2.0 Berbasis Primary Education Level Interactive Class* Untuk Meningkatkan Kemampuan *Critical Thinking Ability* Menghadapi Era – Post. Pandemic Covid 19

Penelitian yang dilakukan Feri Tirtoni Pada Tahun 2022 :

Judul Penelitian :

Eksperimen Prototipe Digitalisasi Media Smart Exploding Papan Pintar Berbasis Literacy Culture Untuk Meningkatkan Kemampuan *Critical Thinking Ability* Menghadapi Era Society 5.0 Di Sekolah Jaringan Sd Watutulis 2 kelas II.

Penelitian yang dilakukan Feri Tirtoni Pada Tahun 2023 :

Judul Penelitian :

Implementasi Media Digital Versi *Smart Exploding Papan Pintar Berbasis Virtual Library* Untuk Meningkatkan Keterampilan *Blanded Learning* Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0 Di Sd *Pilot Project K-13*

Adapun rencana didalam penelitian ini nantinya adalah adanya peningkatan ketrampilan *Critical Thinking Ability* siswa SD kelas II pada saat proses pembelajaran melalui penggunaan Media Smart Board berbasis *Interactive Hybrid Classroom* berbasis *Critical Thinking Ability* yang dikembangkan melalui petunjuk yang ada pada media . Media Smart Board berbasis *Interactive Hybrid Classroom* secara umum berbentuk kubus, dan pada kubus tersebut bisa dibuka seperti jaring-jaring bangun datar yang dimasing-masing sisi nya memiliki suatu materi dan konsep bahkan instruksi menggunakan kata bantu pada masing-masing materi yang secara bergantian akan dimainkan saat PBM oleh siswa secara berkelompok. Diharapkan nantinya penggunaan Media Smart Board berbasis *Interactive Hybrid Classroom* ini menarik motifasi siswa agar mampu berdialog dan berinteraksi dengan sesama temannya dalam proses pembelajaran dalam pemikiran yang berlangsung kritis, sehingga siswa akan memahami keseluruhan materi Tematik yang disampaikan. Hal itu bertujuan agar siswa memiliki kemampuan *Critical Thinking Ability* melalui petunjuk yang ada pada media *Smart Board* berbasis *dialogue and critical thinking*, Sehingga nantinya media tersebut dapat menjawab tantangan pengembangan dunia pendidikan SD dalam memasuki Era – Post. Pandemic Covid 19 hal ini pun sejalan dan sinergi pada pencapaian renstra UMSIDA yang telah dinyatakan dalam *road map* penelitian *social humaniora* LPPM Umsida yaitu pada point 8 tentang pengembangan inovasi pendidikan dan budaya L4rasi.

Berdasarkan uraian diatas diperlukan pengembangan suatu media inofative yang dapat digunakan siswa belajar sekaligus bermain, agar dapat meningkatkan kemampuan *Critical Thinking Ability* dank kemampuan literasi siswa SD kelas II. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : Pengembangan Media Smart Board berbasis *Interactive Hybrid Classroom* Untuk Meningkatkan Kemampuan *Critical Thinking Ability* Menghadapi Era – Post. Pandemic Covid 19

1.2 Rumusan masalah

- a) Bagaimana proses Pengembangan desain Media *Smart Board berbasis Interactive Hybrid Classroom* dalam meningkatkan ketrampilan *Critical Thinking Ability* siswa SD kelas II pada materi TEMATIK untuk menghadapi Era – Post. Pandemic Covid 19 ?
- b) Bagaimana hasil Pengembangan Media *Smart Board berbasis Interactive Hybrid Classroom* untuk meningkatkan ketrampilan *Critical Thinking Ability* siswa SD kelas II pada materi TEMATIK untuk menghadapi Era – Post. Pandemic Covid 19 ?
- c) Adakah pengaruh implementasi Media *Smart Board berbasis Interactive Hybrid Classroom* terhadap peningkatan ketrampilan *Critical Thinking Ability* siswa SD kelas II pada materi TEMATIK untuk menghadapi Era – Post. Pandemic Covid 19.
- d) Apa sajakah factor keberhasilan dalam pembelajaran berbasis Media *Smart Board berbasis Interactive Hybrid Classroom* untuk meningkatkan ketrampilan *Critical Thinking Ability* siswa SD kelas II pada materi TEMATIK untuk menghadapi Era – Pandemic Covid-19.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih fokus dan tidak meluas, maka penelitian ini dibatasi pada ruang lingkup sebagai berikut:

1. Materi yang digunakan dalam pembelajaran menggunakan Media *Smart Board berbasis Interactive Hybrid Classroom berbasis Critical Thinking Ability* adalah Materi SD Kelas II semester I dengan Kompetensi Dasar : Mengetahui keaneka ragaman sosial, budaya dan ekonomi dalam bingkai *Bhinneka Tunggal Ika* melalui pengamatan.
2. Uji coba terbatas Media *Smart Board berbasis Interactive Hybrid Classroom berbasis Critical Thinking Ability* dilakukan di kelas II SD Watutulis 2
3. Penerapan Media *Smart Board berbasis Interactive Hybrid Classroom berbasis Critical Thinking Ability* dilakukan di kelas II SD Watutulis 2
4. Penerapan Media *Smart Board berbasis Interactive Hybrid Classroom* ini hanya berbasis pendekatan *Critical Thinking Ability* .
5. Penerapan Media *Smart Board berbasis Interactive Hybrid Classroom* ini hanya berbasis pendekatan *Critical Thinking Ability* digunakan untuk meningkatkan ketrampilan *Critical Thinking Ability* siswa.
6. Ketrampilan *Critical Thinking Ability* siswa diarahkan untuk dapat sejalan dengan Era – Post. Pandemic Covid 19.

1.4 Penjelasan Istilah

Untuk mempermudah pemahaman isi dalam penelitian ini, maka diberikan penjelasan dari beberapa istilah sebagai berikut:

Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan berupa konsep atau informasi sehingga dapat merangsang pikiran, minat sekaligus memberikan pemahaman siswa (S. Nasution, 2008 : 36)

Media Smart Board

Media *Smart Board berbasis Interactive Hybrid Classroom* adalah suatu media atau alat perantara untuk melatih dan mengasah materi Tematik Siswa kelas II SD , berbasis *Critical Thinking Ability* bagi siswa SD yang memiliki berbagai soal dan clue dalam proses pembelajaran. Media ini adalah media papan pintar yang setelah papan pintar itu dibuka akan memunculkan 4 bidang dari sisi-sisi papan pintar tersebut, yang masing-masing bidang tersebut terdapat soal-soal dan clue untuk para siswa dalam proses pembelajaran. (Mantja, W. 2015 : 92). Sejatinya media ini berbentuk seperti sebuah papan permainan, di dalamnya berisi aneka gambar dan karakter yang warna-warni serta memotivasi siswa untuk mengetahui lebih dalam tentang media *smartboard* , dalam media ini nanti siswa akan melakukan petualangan dengan menggunakan *Smart Board* secara berkelompok atau tim, tema yang akan digunakan adalah mengenai lingkungan sekitar kita, ketika mereka melangkah pada tertentu dan berhenti, maka siswa wajib membaca peraturan Di mana letak mereka berhenti tersebut lalu membaca challenge yang diberikan papan *smartboard*, siswa bisa menggunakan gadget yang telah dipersiapkan oleh guru untuk melakukan scan barcode yang ada dalam tersebut muncul sebuah challenge yang akan dimunculkan dalam link barcode

tersebut, media ini akan mengasah wawasan siswa dalam menjawab setiap jalan yang diberikan, media smartboard juga akan memberikan pengalaman belajar bermakna kepada siswa untuk bisa bekerjasama dalam tim, dan yang tidak kalah penting adalah media smartboard akan memberikan kemampuan berpikir secara kritis dan mendalam terkait challenge yang mereka temui pada saat permainan dimulai. guru akan dapat dengan mudah mengintegrasikan setiap materi yang ada dalam konten kurikulum k 13 pada media ini nantinya, media ini sangat interaktif sehingga nantinya bukan sebuah motivasi belajar siswa.

Pendekatan *Critical Thinking Ability*

Pendekatan *Critical Thinking Ability* merupakan pembelajaran yang membina keberagaman siswa dengan cara dialog antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru kemudian *Critical Thinking Ability* berhubungan dengan memilih dan memutuskan suatu konsep. (Frank Bobbit, 2017 : 124)

Kemampuan *Critical Thinking Ability*

Critical Thinking Ability adalah pemikiran yang masuk akal dan reflektif yang berfokus untuk memutuskan apa yang mesti dilakukan (Miles, M B dan Huberman, A. 2010 : 89).

1.5 Luaran yang ditargetkan

Luaran yang ditargetkan dalam penelitian antara lain sebagai berikut:

Adapun rencana didalam penelitian ini nantinya yang akan ditemukan sebuah media yang inovatif yaitu Media Smart Board berbasis Interactive Hybrid Classroom yang dapat meningkatkan ketrampilan *Critical Thinking Ability* siswa kelas II SD pada saat proses pembelajaran. Adapun system Penggunaan media yang dikembangkan melalui petunjuk-petunjuk yang ada pada kotak di dalam kotak, menggunakan kata bantu pada masing-masing materi yang secara bergantian akan dilakukan siswa secara berkelompok. Serta penggunaan soal-soal yang menarik siswa agar berdialog sesama temannya dalam proses pembelajaran dalam pemikiran yang kritis, Untuk itu siswa akan memahami keseluruhan materi Tematik yang disampaikan. Hal itu bertujuan agar siswa meliki kemampuan *Critical Thinking Ability* melalui petunjuk-petunjuk yang ada pada media *Smart Board* berbasis *Critical Thinking Ability*, Sehingga nantinya media tersebut dapat menjawab tantangan pengembangan dunia pendidikan SD dalam memasuki Era – Post. Pandemic Covid 19

- Modul penggunaan media inovatif yaitu “Modul Pembelajaran Tematik melalui *Smart Board* berbasis *Critical Thinking Ability* “ ber-ISBN
- Penyusunan Silabus dan RPP Kurikulum K-13 yang terintegrasi Pembelajaran Tematik melalui *Smart Board* berbasis *Critical Thinking Ability* yang diarahkan untuk dapat sejalan dengan tantangan Era – Post. Pandemic Covid 19.
- Publikasi pada jurnal Nasional Sinta 3 “*JINOP*” ber-ISSN milik Universitas Muhammadiyah Malang, Terbit pada 16 Maret 2022
- Artikel di Proceeding Seminar Nasional Unesa 12 April 2022
- HAKI (Hak Atas Kekayaan Intelektual) terhadap penemuan “*media Smart Board berbasis Critical Thinking Ability* ”

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat dimana penelitian dilakukan, *Pengembangan Media Smart Board Hybride Learning Version 2.0 Berbasis Primary Education Level Interactive Class Untuk Meningkatkan Kemampuan Critical Thinking Ability Menghadapi Era – Post. Pandemic Covid 19*. Adapun yang dijadikan tempat penelitian pengembangan ini adalah SDN Watutulis 2, serta yang dijadikan tempat untuk menerapkan fase-fase penelitian yaitu fase implementasi adalah SDN Watutulis.

3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan karena peneliti akan mengembangkan suatu media papan pintar menjadi *Smart Board* berbasis *Critical Thinking Ability* , dari pengembangan media papan pintar ini tujuannya untuk meningkatkan kemampuan *Critical Thinking Ability* siswa SD kelas II mata pelajaran Tematik. Pengembangan dalam penelitian yang dilakukan menggunakan model pengembangan Plomp yang terdiri dari: (1) Investigasi awal, (2) Desain, (3) Realisasi/konstruksi, (4) Pengujian, Evaluasi, dan Revisi, (5) Implementasi. (Borg & Gall, 2009 : 56)

Sasaran Objek penelitian pengembangan dalam penelitian ini adalah media *Smart Board* berbasis *Critical Thinking Ability*. Dan sasaran subjek dalam penelitian pengembangan media *Smart Board* berbasis *depp Critical Thinking Ability* adalah siswa kelas II di SD Watutulis 2.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian pengembangan media *Smart Board* berbasis *Critical Thinking Ability* ini mengikuti langkah-langkah model Plomp (dalam Khabibah, 2006 : 81), langkah-langkah tersebut diuraikan sebagai berikut:

Fase Investigasi Awal

Fase investigasi awal ditujukan untuk menentukan masalah dasar yang diperlukan dalam penelitian pengembangan media *Smart Board* berbasis *Critical Thinking Ability*.

Pada tahap ini dilakukan analisis kurikulum, analisis siswa, analisis materi ajar, dan analisis tuntutan kurikulum. Keempat kegiatan diatas dapat dijelaskan sebagai berikut :

Analisis kurikulum

Pada tahap ini dilakukan telaah terhadap kurikulum, kurikulum yang digunakan sebagai dasar adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006. Termasuk pada langkah ini adalah mengidentifikasi media *smart exploding papan pintar*, mencari pendekatan *Critical Thinking Ability*, serta kemampuan *Critical Thinking Ability* dalam mata pelajaran Tematik.

Analisis siswa

Analisis siswa dalam penelitian pengembangan ini merupakan telaah tentang karakteristik siswa yang meliputi: latar belakang pengetahuan siswa, kemampuan berpikir kreatif, dan kemampuan akademik siswa.

Analisis materi

Analisis materi dalam penelitian ini yaitu **ditujukan untuk memilih** serta **menetapkan, merinci dan menyusun secara sistematis materi** keorganisasian di sekolah dan di masyarakat sesuai dengan materi penelitian pengembangan.

Analisis tuntutan kurikulum

Analisis tuntutan dalam penelitian pengembangan ini adalah kurikulum terhadap pembelajaran Tematik yang ditujukan untuk menentukan kemampuan yang harus dimiliki siswa setelah menggunakan media *Smart Board* berbasis *Critical Thinking Ability*. (Borg & Gall, 2009 : 109).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Desain media *Smart Board* berbasis *Critical Thinking Ability*

Salah satu tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah dihasilkannya sebuah Desain media *Smart Board* berbasis *Critical Thinking Ability* yang nantinya akan di internalisasikan pada mata pelajaran Tematik K-13 untuk mencapai tujuan.

4.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RPP merupakan suatu pedoman yang dirancang secara sistematik berupa langkah-langkah kegiatan pelaksanaan pembelajaran yang digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam RPP ini dituliskan dalam bentuk skenario berupa kegiatan guru dan siswa melalui kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup, dengan menggunakan

media media *Smart Board* berbasis *Critical Thinking Ability*, sesuai dengan alokasi waktu yang ditetapkan untuk tiap pertemuan. Adapun komponen RPP dalam penelitian ini yakni meliputi. Capaian Pembelajaran, Tujuan Instruksional Umum dan Khusus, indikator, tujuan pembelajaran, pengelolaan pembelajaran, sumber pembelajaran, alat dan bahan, kegiatan belajar mengajar dan penilaian. Penyusunan RPP akan dapat maksimal dilakukan oleh guru, apabila kita mengetahui dan memahami secara komprehensif mengenai standart penyusunan.

4.2 Media *Smart Board* berbasis *Critical Thinking Ability* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis.



Gambar 2. Desain media *Smart Board* berbasis *Critical Thinking Ability*

Media ini adalah Pendekatan yang mengutamakan suatu dialog mendalam dan *Critical Thinking Ability* dalam proses pembelajaran yang ada dikelas. Menurut Teori operasional kongkret oleh Jean Piaget, bagi siswa yang berada pada tahap operasional kongkret 7-12 tahun, belajar sambil bermain memungkinkan mereka menemukan konsep-konsep. Sehingga, siswa SD kelas II berada pada kisaran tahap operasi kongkret, selain membutuhkan media sebagai alat bantu, mereka juga membutuhkan suatu wadah aktivitas berupa permainan dalam pembelajaran (Mulyasa. 2014: 89)

pada mata pelajaran Tematik K-13 beserta perangkat pembelajarannya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sejalan dengan tuntutan pendidikan di era revolusi industry 4.0. Dimana pengembangan media ini akan dilakukan sampai tahap desain / uji coba dengan sebuah hipotesis bahwa pengembangan media ini berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SD Watutulis 2 kelas II. Guru yang kreatif dalam menyusun konten pembelajaran inovatif adalah guru masa depan yang dapat memberikan pengaruh terhadap target capaian pembelajaran yang sudah di standarisasikan (Geraldach & Ely, 1998 : 174) . Media ini telah disusun satu paket dengan Modul, RPP dan silabusnya serta manual guide-nya dimana media ini memiliki berbagai jenis permainan games fun learning yang mampu menarik motifasi siswa agar mampu berdialog dan berinteraksi dengan sesama temannya dalam proses pembelajaran dalam pemikiran yang berlangsung kritis. Adapun rencana didalam penelitian ini nantinya adalah adanya peningkatan ketrampilan berpikir kritis siswa SD Watutulis 2 kelas II pada saat proses pembelajaran melalui penggunaan media *Smart Board* berbasis *Critical Thinking Ability*.

4.3 Tes Hasil Belajar (THB)

THB merupakan alat yang digunakan untuk mengukur seberapa jauh pencapaian hasil belajar siswa terhadap tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Tes yang telah dikembangkan berupa THB dan disusun dan dikembangkan berdasarkan tujuan pembelajaran dan indikator yang akan dicapai.

4.4 Deskripsi Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran

Untuk mengetahui apakah perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan sudah layak untuk digunakan, maka terlebih dahulu diberikan kepada pakar atau ahli untuk divalidasi. Adapun cakupan validasi oleh validator mencakup atau difokuskan pada tiga aspek yaitu isi, bahasa, dan format. Kelayakan perangkat pembelajaran ini divalidasi oleh 2 orang pakar, dilihat dari aspek validasi perangkat pembelajaran dan tingkat kesulitan Buku ajar. Pelaksanaan validasi terhadap perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan berupa RPP, Buku Ajar, dan THB oleh pakar atau ahli dalam penelitian berupa skor penilaian, koreksi dan saran. Hasil validasi berupa skor penilaian, koreksi dan saran inilah yang akan digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan pengembangan Hutan temadap perangkat Pembelajaran.

Hasil revisi kemudian dikonsultasikan dan ditelaah oleh peneliti, untuk disempurnakan. Perangkat pembelajaran yang telah dikonsultasikan dan ditelaah oleh validator dan dinyatakan telah sesuai dengan koreksi dan saran validator kemudian disepakati bahwa perangkat pembelajaran valid serta layak digunakan. 15.1 keempat aktivitas sangat menonjol dengan persentasenya cukup tinggi. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa aktivitas yang dilakukan oleh siswa tersebut dapat dikategorikan sebagai aktivitas mengkonstruksi pengetahuan bagi dirinya sendiri atau dengan kata lain merupakan kegiatan pembelajaran berpusat pada siswa. Hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa selama kegiatan belajar mengajar pada Uji Coba I dan II, yang dilakukan oleh dua orang pengamat dapat dipercaya dengan reliabilitas instrumen berkategori baik.

4.5 Respon Siswa Terhadap Kegiatan pembelajaran media *Smart Board* berbasis *Critical Thinking Ability*

Untuk memperoleh data tentang bagaimana respon siswa setelah penerapan pembelajaran menunjukkan bahwa skor rata-rata minat siswa terhadap penerapan pembelajaran dengan media *Smart Board* berbasis *Critical Thinking Ability*, diperoleh hasil yaitu tiga komponen dengan kategori baik yaitu, Attention (perhatian) skor rata-rata 4.00, Convidence (keyakinan) skor rata-rata 4.10, dan Satisfaction (kepuasan) skor rata-rata 4.20, serta komponen Relevance (keterkaitan) dengan kategori sangat baik, dengan skor rata-rata 4.70. Dan pada uji coba ke II Uji Coba I, diperoleh hasil yaitu tiga komponen dengan kategori baik yaitu, Attention (perhatian) skor rata-rata 4.60, Convidence (keyakinan) skor rata-rata 4.70, dan Satisfaction (kepuasan) skor rata-rata 4.0, serta komponen Relevance (keterkaitan) dengan kategori sangat baik, dengan skor rata-rata 4.7. Produk digunakan untuk mengukur penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang telah diberikan untuk dua kali pertemuan pada pokok bahasan mengetahui keaneka ragaman sosial, budaya dan ekonomi dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika melalui pengamatan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Ketuntasan tujuan pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan media *Smart Board* berbasis *Critical Thinking Ability* pada pembelajaran. Pada uji coba I dan uji coba II dapat dikatakan tuntas apabila proporsi semua tujuan pembelajaran besarnya $(p) \geq 0,70$. Sedangkan siswa dikatakan tuntas baik individu maupun klasikal jika proporsi jawaban benar siswa $(p) \geq 0,70$. Sehingga hasil yang dicapai dari penelitian ini adalah adanya peningkatan kerampilan belajar siswa yang naik dengan menggunakan media interaktif sebesar 76% dalam hal kemampuan Communication, Collaboration, Critical Thinking sebagai ketuntasan tujuan pembelajaran setelah penerapan pembelajaran dengan strategi pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil analisis THB diperoleh data tentang proporsi tujuan pembelajaran berkisar antara 0.80 sampai 100 dengan rata-rata 0.90, dengan demikian proporsi tujuan pembelajaran dikategori tuntas secara keseluruhan.

5. KESIMPULAN

Pembelajaran dengan media *Smart Board* berbasis *Critical Thinking Ability*, dirasa cukup untuk meningkatkan minat belajar siswa/ siswi. Dimana media ini dapat masuk ke lingkungan anak-anak dengan baik. Metode ini juga melatih keterampilan dan perhitungan yang tepat. Melalui media *Smart Board* berbasis *Critical Thinking Ability* kita dapat menyampaikan materi dengan santai tapi serius. Diharapkan nantinya penggunaan Media *Smart Board* berbasis Interactive Hybrid Classroom ini menarik motifasi siswa agar mampu berdialog dan berinteraksi dengan sesama temannya dalam proses pembelajaran dalam pemikiran yang berlangsung kritis, sehingga siswa akan memahami keseluruhan materi Tematik yang disampaikan. Sehingga nantinya media tersebut dapat menjawab tantangan pengembangan dunia pendidikan SD dalam memasuki Era – Post. Pandemic Covid 19 hal ini pun sejalan dan sinergi pada pencapaian renstra UMSIDA yang telah dinyatakan dalam *road map* penelitian *social humaniora* LPPM Umsida yaitu pada point 8 tentang pengembangan inovasi pendidikan dan budaya Literasi.

Referensi:

1. C. Asri Budiningsih .2010. Pendekatan Deep Dialogue and Critical Thinking. Jakarta: Universitas Indonesia.
2. Husamah. 2014. Pembelajaran Bauran Blanded Learning Terampil Memadukan Keunggulan Pembelajaran Face-to-face, E-learning Offline-Online dan Mobile Learning. Malang: Prestasi Pustaka Publisher
3. Jackson, Philip W. 1991. Handbook of Research on Curriculum. New York: MacMillan Publishing Company
4. Jurnal Online Lentera pendidikan Setyawan Budi : 2017 dengan judul "Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Di Era Distrubsi Budaya Dan Gadget", Volume II Tahun 2016
 ISSN 2722-0672 (online), <https://pssh.umsida.ac.id>. Published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

5. Mantja, W. 2015. Rumah Baca Virtual Sebagai Bagian Dari Modernisasi Pendidikan. Malang: Elang Mas Media
6. Miles, M B dan Huberman, A. 2010. Blanded Clasroom di Era Pembelajaran Digital. Terjemahan Tjetjep Rohendi Rohisi. Jakarta: Universitas Indonesia.
7. Prayitno, Windhie. 2017. Implementasi Blanded Learning dalam Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Menengah. Yogyakarta: Widyaiswara LPMP D.I Yogyakarta
8. Raka, I.I.D.G. 2015. Sistem Rumah Belajar: media social Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) pendidikan untuk implementasi smart ELearning, Bandung: Rosdakarya
9. Raka, I.I.D.G. 2017. Media Pendidikan Untuk Implementasi Smart E-Learning Di Era Revolusi Industri 4.0, Bandung: Rosdakarya
10. Simarmata, Janner,dkk. 2016. Implementasi Model Pembelajaran Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) Blanded Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Prosiding Seminar Nasional Inovasi dan Teknologi Informasi (SNITI)
11. Suhartono. 2016. Menggagas Pendekatan Blanded Learning di Sekolah Dasar. UPBJJUT Semarang. Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (TING) VIII.
12. Sukoco, Prasetya Citra. 2016. Blanded Learning Dalam Pembelajaran.Malang: Universitas Negeri Malang (Prosiding Seminar Nasion Profesionalisme guru)

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	biopen.bi.no Internet Source	3%
2	www.ri.se Internet Source	3%
3	Garuda.Kemdikbud.Go.Id Internet Source	3%
4	www.ojs.fkip.ummetro.ac.id Internet Source	2%
5	lumsa.it Internet Source	1%
6	Submitted to Universitas Terbuka Student Paper	1%
7	ejournal.mandalanursa.org Internet Source	1%
8	ojs.serambimekkah.ac.id Internet Source	1%
9	journal.ikipgriptk.ac.id Internet Source	1%

10

123dok.com

Internet Source

1 %

11

senengemaca.blogspot.com

Internet Source

1 %

12

semirata2017.mipa.unja.ac.id

Internet Source

1 %

13

ppid.unnes.ac.id

Internet Source

1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography Off