

Pengembangan Aplikasi *SocialMind* sebagai Media Belajar untuk Membantu Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran IPS

Wasil Al Faz¹⁾, Riyadi²⁾, Ali Imron³⁾, Durrotun Nafisah⁴⁾

1),2),3),4) Program Studi S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Abstrak

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang, namun proses pembelajaran IPS di sekolah masih didominasi penggunaan metode konvensional dan media pembelajaran yang kurang mampu mendorong kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi *SocialMind* sebagai media pembelajaran IPS yang valid, praktis, dan efektif dalam membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian terdiri atas dua ahli materi, dua ahli media, tiga guru IPS, dan 30 siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Waru. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes. Analisis data menggunakan koefisien Aiken's V, uji normalitas, paired sample t-test, dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *SocialMind* memperoleh nilai validitas ahli media sebesar 0,772 dan validitas ahli materi sebesar 0,738 yang termasuk kategori valid. Tingkat kepraktisan berdasarkan penilaian guru mencapai 94,29% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), sedangkan rata-rata N-Gain sebesar 0,6056 dengan kategori sedang. Temuan tersebut menunjukkan bahwa *SocialMind* valid, praktis, dan efektif untuk membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPS.

Kata kunci : Aplikasi *SocialMind*, media pembelajaran, berpikir kritis, IPS, ADDIE.

Abstract

The development of digital technology provides opportunities, however Social Studies instruction in schools is still dominated by conventional teaching methods and learning media that are less capable of fostering students' critical thinking skills. This study aimed to develop the *SocialMind* application as a valid, practical, and effective learning medium to improve students' critical thinking skills. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The participants involved two material experts, two media experts, three Social Studies teachers, and 30 eighth-grade students of SMP Negeri 2 Waru. Data were collected through observation, interviews, documentation, questionnaires, and tests. Data analysis used Aiken's V coefficient, normality test, paired sample t-test, and N-Gain analysis. The results revealed that the *SocialMind* application obtained a media validity score of 0.772 and a material validity score of 0.738, indicating that the product was valid. The practicality level based on teachers' assessments reached 94.29%, categorized as highly practical. Furthermore, the paired sample t-test showed a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), while the average N-Gain score was 0.6056, categorized as moderate. These findings indicate that the *SocialMind* is valid, practical, and effective in improving students' critical thinking skills in Social Studies learning.

Keywords: *SocialMind* application, learning media, critical thinking, social studies, ADDIE.

How to Cite: Faz W. A., et al. (2026). Pengembangan Aplikasi *SocialMind* sebagai Media Belajar untuk Membantu Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran IPS. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 6 (3) 2026: halaman 106 – 115

This is an open access article under the CC-BY-SA

license



PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 menuntut peserta didik tidak hanya menguasai pengetahuan, tetapi juga memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*) yang meliputi kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikasi, dan kolaborasi. Kemampuan berpikir kritis menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dikembangkan melalui proses pembelajaran karena berperan dalam membantu peserta didik menganalisis informasi, mengevaluasi bukti, serta mengambil keputusan secara rasional. Menurut Ennis (2011), berpikir kritis merupakan proses berpikir reflektif dan masuk akal yang digunakan untuk menentukan apa yang harus diyakini atau dilakukan. Sementara itu, Facione (2015) menjelaskan bahwa berpikir kritis mencakup kemampuan interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, eksplanasi, serta regulasi diri yang diperlukan dalam memecahkan berbagai permasalahan secara sistematis. Konsep tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis menjadi fondasi penting dalam membentuk peserta didik yang adaptif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), kemampuan berpikir kritis memiliki peran yang sangat strategis karena karakteristik materi IPS erat kaitannya dengan berbagai fenomena sosial yang bersifat kompleks dan dinamis. Pembelajaran IPS tidak hanya bertujuan membekali siswa dengan pengetahuan faktual, tetapi juga mengembangkan kemampuan untuk memahami permasalahan sosial, menganalisis hubungan sebab-akibat, serta memberikan solusi berdasarkan berbagai perspektif. Oleh karena itu, pembelajaran IPS seharusnya mampu memberikan pengalaman belajar yang kontekstual sehingga peserta didik dapat menghubungkan konsep-konsep yang dipelajari dengan kehidupan nyata.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik Indonesia masih tergolong rendah. Hasil Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2022 menunjukkan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara OECD. Rendahnya kemampuan tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir secara mendalam. Kondisi tersebut juga ditemukan pada beberapa penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam menganalisis informasi, mengemukakan argumen, dan menarik kesimpulan berdasarkan bukti yang tersedia.

Permasalahan serupa ditemukan berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 2 Waru selama Februari hingga Maret 2025. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPS masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber belajar utama. Aktivitas pembelajaran yang berlangsung cenderung berpusat pada guru (*teacher centered*), sehingga siswa kurang memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis secara optimal. Dari sekitar 30 peserta didik dalam satu kelas, hanya sebagian kecil siswa yang mampu memberikan jawaban argumentatif dan reflektif ketika guru memberikan pertanyaan yang menuntut penalaran mendalam. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih memerlukan penguatan melalui inovasi pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual.

Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa adalah keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang mampu mengaktifkan partisipasi peserta didik. Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana yang dapat membantu penyampaian informasi secara lebih menarik dan bermakna. Menurut Mayer (2021), pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan pemahaman peserta didik karena informasi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan unsur visual lainnya yang memungkinkan terjadinya proses pengolahan informasi secara lebih efektif. Teori Cognitive Theory of Multimedia Learning menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika peserta didik menerima informasi melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan. Oleh sebab itu, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran menjadi salah satu alternatif yang relevan untuk meningkatkan kualitas proses belajar.

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong lahirnya berbagai media pembelajaran berbasis digital yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis Android memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri, interaktif, dan fleksibel. Selain itu, media berbasis digital mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual melalui integrasi berbagai sumber informasi aktual. Pada pembelajaran IPS, keterkaitan materi dengan fenomena sosial yang terjadi di masyarakat menjadikan penggunaan media digital sebagai salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital mampu meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian Ananda (2024) menunjukkan bahwa pengembangan game edukasi berbasis Smart Apps Creator mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui aktivitas pembelajaran yang lebih menarik. Penelitian Yusup et al. (2025) juga membuktikan bahwa penggunaan game edukasi dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, Zhao et al. (2022) menjelaskan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran mampu mempersempit kesenjangan hasil belajar serta meningkatkan kualitas pengalaman belajar peserta didik.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada penggunaan game edukasi atau multimedia interaktif secara umum. Penelitian yang mengintegrasikan media pembelajaran berbasis aplikasi Android dengan sumber informasi aktual berupa koran digital untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa masih relatif terbatas. Padahal, keterampilan berpikir kritis memerlukan pengalaman belajar yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan peserta didik. Informasi aktual yang diperoleh melalui berita digital dapat menjadi sarana bagi siswa untuk menganalisis fenomena sosial secara lebih mendalam sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini mengembangkan aplikasi SocialMind sebagai media pembelajaran IPS berbasis Android yang mengintegrasikan materi pembelajaran, kuis interaktif, serta koran digital sebagai sumber informasi aktual. Pengembangan media ini didasarkan pada teori Multimedia Learning Mayer dan diarahkan untuk membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui aktivitas pembelajaran yang lebih kontekstual dan interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas aplikasi SocialMind sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Waru.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Model ADDIE dipilih karena memiliki prosedur yang sistematis dan fleksibel dalam mengembangkan produk pembelajaran berbasis teknologi sehingga memungkinkan adanya evaluasi dan perbaikan pada setiap tahapan pengembangan.

Subjek penelitian terdiri atas dua ahli media, dua ahli materi, tiga guru IPS, serta 30 siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Waru Sidoarjo yang menjadi subjek uji lapangan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes. Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket kepraktisan guru, serta soal pretest dan posttest berbasis indikator berpikir kritis. Analisis data dilakukan menggunakan koefisien Aiken's V untuk menguji validitas produk, persentase untuk mengukur kepraktisan, serta uji normalitas, paired sample t-test, dan N-Gain untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi SocialMind

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran dilakukan berdasarkan model ADDIE. Pada tahap analysis, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran IPS masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks sehingga siswa kurang aktif serta kemampuan berpikir kritis belum berkembang secara optimal. Pada tahap design, aplikasi dirancang dengan mengintegrasikan materi IPS tema Pembangunan Perekonomian Indonesia, kuis berbasis kasus, soal esai analitis, dan koran digital dari Kompas, Metro TV, serta Antara News. Seluruh fitur dirancang sesuai prinsip Multimedia Learning Mayer sehingga mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih kontekstual dan interaktif. Tahap development menghasilkan aplikasi SocialMind berbasis Android yang memuat materi, video, gambar, latihan soal, serta tautan menuju berita aktual. Selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi sebelum produk diimplementasikan kepada siswa.

1. Validasi Produk

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Kriteria Validitas	Nilai V	Jumlah Butir	Keterangan
Valid tinggi	$V \geq 0.80$	8 butir	Valid
Valid sedang	$0.40 \leq V \leq 0.80$	3 butir	Valid
Valid rendah	$V < 0.40$	0 butir	Tidak Valid
Total		11 butir	Valid

(Sumber: Data Penelitian)

Sebagian besar indikator memperoleh nilai Aiken's V sebesar 0,833 yang menunjukkan tingkat kesepakatan tinggi antarvalidator. Nilai rata-rata 0,772 menunjukkan bahwa aplikasi SocialMind layak digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Kriteria Validitas	Nilai V	Jumlah Butir	Keterangan
Valid tinggi	$V \geq 0.80$	3 butir	Valid
Valid sedang	$0.40 \leq V \leq 0.80$	4 butir	Valid
Valid rendah	$V < 0.40$	0 butir	Tidak Valid
Total		7 butir	Valid

(Sumber: Data Penelitian)

Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang terdapat dalam aplikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS dan indikator kemampuan berpikir kritis.

2. Efektivitas Media

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	KELAS	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HASIL	PRE	.228	30	.050	.849	30	.125
	POST	.204	30	.093	.768	30	.382

(Sumber: Data Penelitian)

Berdasarkan hasil olahan data dengan IBM SPSS Statistic 25 tentang uji normalitas dengan Shapiro Wilk diperoleh perhitungan Sig. Sebelum belajar $0,125 > 0,05$ dan Sig. Sesudah belajar $0,382 > 0,05$. Karena $\text{Sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample t-Test

		t	df	Sig. (2-tailed)	
Pair 1	PRE - POST	-7.407	29	.000	

(Sumber: Data Penelitian)

Nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), temuan ini mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis siswa mengalami peningkatan setelah penggunaan media aplikasi *SocialMind*, sehingga media tersebut terbukti efektif dalam pembelajaran IPS kelas VIII D di SMPN 2 Waru.

Tabel 5. Hasil N-Gain

	N	Min.	Max.	Mean	Std. Deviation
Score	30	-.22	1.00	.6056	.37096
Persen	30	-22.22	100.00	60.5608	37.09637

(Sumber: Data Penelitian)

Nilai N-Gain menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kritis berada pada kategori sedang, sehingga aplikasi SocialMind memberikan peningkatan yang bermakna secara pedagogis.

3. Kepraktisan Media

Tabel 5. Hasil Kepraktisan Guru

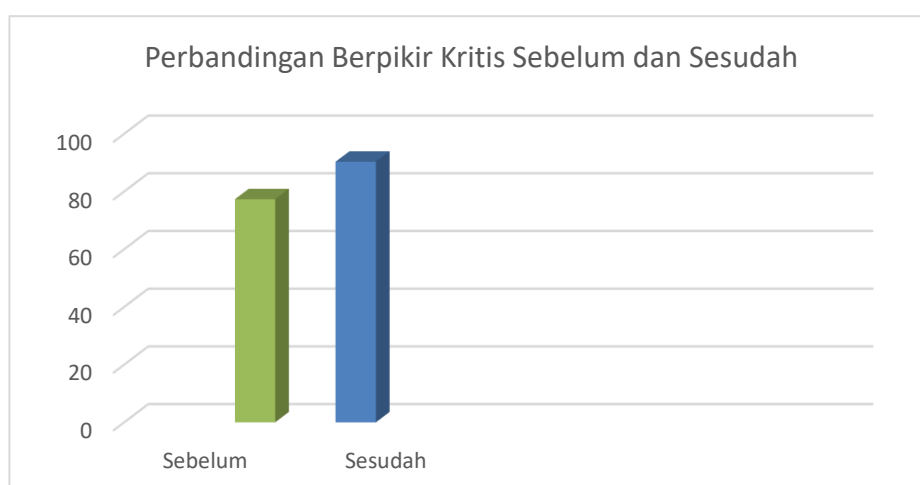
Guru IPS	Poin	Persentase
Guru 1	33	94,29%
Guru 2	33	94,29%
Guru 3	33	94,29%

(Sumber: Data Penelitian)

Persentase sebesar 94,29% menunjukkan bahwa aplikasi SocialMind tergolong sangat praktis. Guru menilai media mudah digunakan, memiliki navigasi yang jelas, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPS.

4. Perkembangan Kemampuan Berpikir Kritis

Tabel 6. Perkembangan Berpikir Kritis Siswa



(Sumber: Data Penelitian)

Diagram menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah menggunakan aplikasi SocialMind. Persentase kemampuan berpikir kritis meningkat dari 77,33% menjadi 90,33%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *SocialMind* yang dikembangkan berdasarkan model ADDIE telah memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Pengembangan media dilakukan dengan memperhatikan kebutuhan peserta didik, karakteristik materi IPS, serta tuntutan keterampilan abad ke-21 yang menekankan pentingnya kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi berbagai permasalahan sosial yang semakin kompleks. Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi alternatif untuk mengatasi pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan secara aktif.

Berdasarkan hasil validasi, aplikasi *SocialMind* memperoleh rata-rata nilai Aiken's V sebesar 0,772 dari ahli media dan 0,738 dari ahli materi yang termasuk dalam kategori valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek tampilan, navigasi, kualitas materi, bahasa, serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Validitas yang diperoleh menunjukkan bahwa integrasi antara materi IPS, video pembelajaran, latihan soal, dan koran digital telah disusun secara sistematis sehingga mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih bermakna. Menurut Branch (2009), tahapan pengembangan dalam model ADDIE memungkinkan produk yang dihasilkan mengalami perbaikan secara berkelanjutan melalui proses evaluasi dan revisi sehingga menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tingginya tingkat validitas tersebut juga menunjukkan bahwa aplikasi *SocialMind* memiliki kualitas isi (*content validity*) dan kualitas desain (*construct validity*) yang baik sehingga dapat digunakan pada tahap implementasi.

Kepraktisan aplikasi *SocialMind* yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 94,29% menunjukkan bahwa media tersebut sangat mudah digunakan dalam pembelajaran. Guru menilai bahwa aplikasi memiliki tampilan yang menarik, navigasi yang sederhana, serta materi yang mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, keberadaan fitur latihan soal dan koran digital membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih bervariasi dan tidak monoton. Tingginya tingkat kepraktisan ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat membantu guru dalam mengurangi ketergantungan terhadap metode ceramah dan buku teks sebagai sumber belajar utama. Temuan ini sejalan dengan penelitian Asari et al. (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis digital mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Kemudahan akses melalui perangkat Android juga menjadi salah satu keunggulan aplikasi *SocialMind*, karena siswa dapat belajar secara mandiri baik di dalam maupun di luar kelas.

Efektivitas penggunaan aplikasi *SocialMind* ditunjukkan melalui hasil uji *paired sample t-test* yang memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *SocialMind*. Peningkatan tersebut diperkuat dengan hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,6056 yang termasuk kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *SocialMind* mampu memberikan peningkatan kemampuan berpikir kritis yang cukup bermakna. Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa terlihat dari kemampuan mereka dalam mengidentifikasi masalah, menganalisis informasi, menghubungkan konsep dengan fenomena sosial, serta menarik kesimpulan berdasarkan bukti yang tersedia. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*).

Peningkatan kemampuan berpikir kritis tersebut dapat dijelaskan melalui teori *Cognitive Theory*

of *Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer (2021). Menurut teori tersebut, manusia memproses informasi melalui dua saluran utama, yaitu saluran visual dan saluran verbal. Pembelajaran yang mengombinasikan teks, gambar, audio, dan video memungkinkan peserta didik membangun representasi mental yang lebih baik dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan teks atau penjelasan verbal semata. Aplikasi *SocialMind* dirancang dengan mengintegrasikan berbagai unsur multimedia sehingga mampu membantu siswa memahami konsep-konsep IPS secara lebih konkret dan menarik. Penggunaan gambar, video, serta ilustrasi yang relevan memungkinkan siswa untuk lebih mudah menghubungkan materi dengan fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mendukung terbentuknya kemampuan berpikir kritis.

Selain didasarkan pada teori *Multimedia Learning*, peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa juga dapat dijelaskan melalui pendekatan konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman belajar. Dalam aplikasi *SocialMind*, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dilibatkan dalam aktivitas menganalisis kasus, menjawab soal berbasis permasalahan, dan memahami berbagai fenomena sosial melalui koran digital. Aktivitas tersebut memungkinkan siswa mengembangkan kemampuan interpretasi, analisis, evaluasi, dan inferensi sebagaimana indikator berpikir kritis yang dikemukakan oleh Facione (2015). Dengan demikian, pembelajaran yang dilakukan melalui aplikasi *SocialMind* mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan secara mandiri dan kontekstual.

Salah satu keunggulan utama aplikasi *SocialMind* dibandingkan media pembelajaran sebelumnya adalah adanya integrasi fitur koran digital yang memuat berbagai berita aktual mengenai isu-isu ekonomi, sosial, dan pembangunan nasional. Fitur tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghubungkan konsep-konsep IPS dengan fenomena yang sedang terjadi di masyarakat. Pembelajaran yang bersifat kontekstual seperti ini memungkinkan siswa untuk melakukan analisis terhadap permasalahan sosial secara lebih mendalam sehingga kemampuan berpikir kritis dapat berkembang secara optimal. Menurut Johnson (2014), pembelajaran kontekstual mampu meningkatkan pemahaman peserta didik karena informasi yang dipelajari memiliki keterkaitan langsung dengan kehidupan nyata. Oleh karena itu, keberadaan koran digital dalam aplikasi *SocialMind* menjadi salah satu unsur pembeda sekaligus kebaruan (*novelty*) yang belum banyak ditemukan pada penelitian sebelumnya.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Ananda (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis *Smart Apps Creator* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif. Hasil penelitian ini juga mendukung temuan Yusup et al. (2025) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media digital pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan hasil belajar secara signifikan. Selain itu, penelitian Zhao et al. (2022) menunjukkan bahwa teknologi pembelajaran berbasis digital mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih fleksibel dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Persamaan dengan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan media digital sebagai sarana pembelajaran, sedangkan perbedaannya terletak pada pengintegrasian koran digital sebagai sumber informasi aktual untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan demikian, aplikasi *SocialMind* memiliki karakteristik yang lebih kontekstual dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, implementasi aplikasi hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah subjek yang terbatas sehingga generalisasi hasil penelitian masih memerlukan kajian lebih lanjut. Kedua, materi yang dikembangkan dalam

aplikasi masih terbatas pada tema Pembangunan Perekonomian Indonesia kelas VIII sehingga diperlukan pengembangan lebih lanjut pada materi IPS lainnya. Ketiga, penelitian ini hanya berfokus pada peningkatan kemampuan berpikir kritis tanpa mengukur kemampuan lain seperti kreativitas, komunikasi, maupun kolaborasi yang juga merupakan kompetensi penting dalam pembelajaran abad ke-21. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan aplikasi *SocialMind* dengan cakupan materi yang lebih luas serta mengintegrasikan berbagai keterampilan abad ke-21 lainnya agar manfaat yang diperoleh menjadi lebih optimal.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *SocialMind* merupakan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPS. Integrasi multimedia interaktif dan koran digital memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual sehingga mampu mendorong siswa untuk menganalisis permasalahan sosial secara lebih mendalam. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga dapat menjadi instrumen untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang dibutuhkan dalam menghadapi tantangan abad ke-21. Dengan demikian, aplikasi *SocialMind* memiliki potensi untuk digunakan secara lebih luas dalam pembelajaran IPS di tingkat SMP dan dapat menjadi salah satu inovasi media pembelajaran yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan aplikasi *SocialMind* sebagai media pembelajaran IPS berbasis Android dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahapan *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Produk yang dikembangkan mengintegrasikan materi pembelajaran, kuis interaktif, serta koran digital yang menyajikan informasi aktual untuk mendukung pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna.

Hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa aplikasi *SocialMind* memenuhi kriteria valid dengan nilai rata-rata Aiken's V sebesar 0,772 dan 0,738. Selain itu, hasil penilaian guru memperoleh tingkat kepraktisan sebesar 94,29% yang termasuk kategori sangat praktis. Temuan tersebut menunjukkan bahwa aplikasi *SocialMind* mudah digunakan serta sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPS di sekolah menengah pertama. Berdasarkan hasil uji efektivitas, terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi *SocialMind* dengan nilai signifikansi *paired sample t-test* sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Hasil analisis N-Gain sebesar 0,6056 menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa berada pada kategori sedang. Dengan demikian, aplikasi *SocialMind* dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPS.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran digital yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga mampu menghubungkan peserta didik dengan fenomena sosial aktual melalui pemanfaatan koran digital. Oleh karena itu, aplikasi *SocialMind* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran IPS yang mendukung penguatan keterampilan abad ke-21, khususnya kemampuan berpikir kritis.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. (2024). Pengembangan aplikasi game edukasi pembelajaran IPS berbasis Smart Apps Creator untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 8(2), 120–131.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Arikunto, S. (2022). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi revisi). Rineka Cipta.
- Asari, M., Suryadi, A., & Hidayat, R. (2024). Interactive digital media to enhance student engagement in social studies learning. *International Journal of Learning Technology*, 19(1), 52–67.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Ennis, R. H. (2011). *The nature of critical thinking: An outline of critical thinking dispositions and abilities*. University of Illinois.
- Facione, P. A. (2015). *Critical thinking: What it is and why it counts*. Insight Assessment.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2019). *How to design and evaluate research in education* (10th ed.). McGraw-Hill.
- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. *Indiana University*.
- Johnson, E. B. (2014). *Contextual teaching and learning*. Corwin Press.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2018). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). Sage Publications.
- Munir. (2022). *Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Alfabeta.
- Nieveen, N. (2013). Educational design research. *Netherlands Institute for Curriculum Development*.
- OECD. (2023). *PISA 2022 results: Learning during and after the disruption*. OECD Publishing.
- Pribadi, B. A. (2020). *Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi implementasi model ADDIE*. Kencana.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children*. Indiana University.
- Yusup, F., Sari, D., & Rahman, M. (2025). Educational games and critical thinking skills in social studies learning. *Journal of Educational Technology Studies*, 14(1), 35–47.
- Zhao, Y., Wang, L., & Li, X. (2022). Digital learning environments and students' higher-order thinking skills. *Computers & Education*, 185, 104535. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104535>