



# PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK MANJUR TENTANG KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V DI SDN SAWUNGGALING 1/382 SURABAYA

Rahmadi Nur Wicaksono<sup>1\*</sup>, Suprayitno<sup>2</sup>

<sup>1\*,2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

Article Info	Abstract
Dikirim 6 Juli 2025 Revisi 12 Juli 2025 Diterima 21 Juli 2025	<p>This study aims to produce learning media KOTAK MANJUR (East Java Typical Food Print Comic) for students' critical thinking skills that is effective, efficient, and valid. The development of learning media KOTAK MANJUR uses the ADDIE development model research design (analyze, design, develop, implement, and evaluate). The study was carried out in grade five of SDN Sawunggaling 1/382 Surabaya in the second semester of the 2024/2025 academic year. The findings of the study on the development of learning media named KOTAK MANJUR report that validity is gauged based on the findings achieved from the validation questionnaires completed by media and material experts. Media validation score was 92% and material validation was 96% with a very valid category. Practicality is assessed based on the results of student response questionnaire sheets and teacher response questionnaire sheets. The student response questionnaire was 88% and with a very practical category. The determination of effectiveness is derived from the pre-test and post-test results administered to the students, with a critical thinking marker and an N-gain value of 0.63, which falls under the medium category.</p>
<b>Kata kunci:</b> <i>Media kotak manjur, makanan khas jawa timur, berpikir kritis.</i>	<b>Abstrak</b> <p>Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran KOTAK MANJUR (Komik Cetak Makanan Khas Jawa Timur) untuk keterampilan berpikir kritis siswa yang efektif, efisien, dan valid. Pengembangan media pembelajaran KOTAK MANJUR ini menggunakan desain penelitian model pengembangan ADDIE (<i>analyze, design, develop, implement, dan evaluate</i>). Penelitian dilaksanakan di kelas V SDN Sawunggaling 1/382 Surabaya pada semester II tahun ajaran 2024/2025. Temuan dari penelitian tentang pengembangan media pembelajaran yang diberi nama KOTAK MANJUR melaporkan bahwa validitas diukur berdasarkan temuan yang dicapai dari kuesioner validasi yang diisi oleh ahli media dan ahli materi. Nilai validasi media sebesar 92% dan validasi materi sebesar 96% dengan kategori sangat valid. Kepraktisan dinilai berdasarkan hasil lembar angket respon siswa dan lembar angket respon guru. Hasil angket respon siswa sebesar 88% dengan kategori sangat praktis. Penentuan keefektifan diperoleh dari hasil pre-test dan post-test yang diberikan kepada siswa, dengan penanda berpikir kritis dan nilai N-gain sebesar 0,63 yang termasuk dalam kategori sedang.</p>

---

*This is an open-access article under the [CC BY-SA](#) license.*



---

***Penulis Korespondensi:***

\*Rahmadi Nur Wicaksono

[\\*rahmadi.2101085@mhs.unesa.ac.id](mailto:rahmadi.2101085@mhs.unesa.ac.id)

---

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah faktor penting dalam kehidupan manusia, tanpa pendidikan berarti tidak ada kemajuan bagi suatu daerah, bangsa, atau negara (Fau et al., 2023). Tidak bisa dipungkiri bahwa semua negara maju pasti memiliki proses pendidikan yang baik dan menghasilkan output yang berkualitas. Diambil dari data PISA (*Programme for International Student Assessment*) 2022, negara yang menduduki 10 ranking teratas merupakan negara maju. Dengan ini dapat dilihat bahwasanya kemajuan suatu bangsa sangat dipengaruhi oleh penerapan pendidikannya.

Proses pembelajaran adalah kegiatan interaktif antara guru dan siswa, di mana peserta didik diberikan motivasi sehingga dapat secara aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang diterapkan. Interaksi ini sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan, terutama selama fase dewasa perkembangan siswa (Muslimah & Zihar, 2024). Guru merupakan peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan; mereka adalah kunci yang akan membuka inti dari ilmu dan pengetahuan, baik secara faktual, praktis, maupun konseptual (Sopian, 2016). Dalam prakteknya, seorang guru memberikan pengetahuan yang luas kepada peserta didik dengan cara menerapkan berbagai jenis pembelajaran di dalam kelas.

Tujuan pembelajaran IPAS adalah untuk mengembangkan minat, kemampuan, dan potensi peserta didik agar dapat merespon secara efektif terhadap keadaan lingkungan dan isu-isu sosial yang tersebar secara acak di lingkup masyarakat, mengembangkan pandangan dan sikap yang sesuai terhadap permasalahan yang muncul di sekitarnya, serta memiliki kemampuan berpikir kritis yang diperlukan untuk menindaklanjuti setiap permasalahan yang muncul dalam kegiatan di masyarakat, bangsa, dan negara (Safitri et al., 2024). Dalam pembelajaran IPAS banyak hal dari peserta didik perlu ditingkatkan dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik idealnya dianggap dapat menerapkan berbagai sikap, kemampuan, dan pengetahuan melalui pengajaran IPS (Fauziah et al., 2022). Kemampuan penting yang tidak hanya di lingkup

sekolah melainkan di dalam kehidupan bermasyarakat yang dapat dilatih melalui pembelajaran IPAS adalah kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis.

Berpikir kritis adalah kemampuan untuk menggunakan pemahaman yang terfokus dan mendalam untuk menganalisis masalah dan menemukan solusi (Atris Yuliarti Mulyani, 2022). Dalam pendidikan, kemampuan ini melibatkan argumen yang didasarkan pada fakta hingga membuat kesimpulan yang sistematis. Kemampuan berpikir kritis yang buruk akan menghambat kemampuan siswa dalam memahami dan memecahkan masalah pendidikan. Sebaliknya, siswa yang telah menerima pelatihan berpikir kritis dapat dengan mudah memahami dan mengasimilasi konten pendidikan yang mereka terima. Kemampuan berpikir kritis sangat penting di era modern karena memungkinkan individu untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mensintesis informasi secara efektif, memfasilitasi pengambilan keputusan yang terinformasi dan pemecahan masalah di dunia yang semakin kompleks dan kaya informasi (Qizi, 2024).

Minat peserta didik untuk mempelajari hal-hal baru dapat dirangsang dengan penggunaan media pendidikan yang membuat konten pelajaran oleh guru lebih mudah dipahami (Rahayuningsih et al., 2022). Ketika materi pembelajaran menarik dan membantu pemahaman, siswa akan bereaksi positif terhadap materi dalam pembelajaran tersebut. Menurut Ina Magdalena (2023), terdapat beberapa jenis media pembelajaran, dan media pembelajaran visual adalah salah satunya. Komik, buku cetak, dan koran adalah beberapa contoh pemanfaatan media pembelajaran visual yang digunakan dalam pembelajaran di ruang kelas.

Studi awal guna mengetahui penggunaan media IPAS serta pengembangan keterampilan berpikir kritis di lapangan dilakukan di kelas V SD Negeri Sawunggaling 1/382 Surabaya. Melalui wawancara pada Senin, 4 November 2024 dengan salah satu guru yang mengajar di kelas V yaitu Ibu Carlis Megar Nurminawati, S.Pd. SD. didapatkan bahwa pada Bab 7 “Daerah Kebanggaanku” memakai media buku ajar yang hanya berisikan informasi kebudayaan dengan visualisasi yang kurang menarik dengan keterangan yang terbatas, sehingga berpengaruh pada rendahnya tingkat kemampuan peserta didik. Berkurangnya minat baca dan ketertarikan peserta didik dalam mempelajari kebudayaan daerah, dapat dilihat dari tingkat pemahaman dan rasa bosan peserta didik ketika pembelajaran berlangsung. Buku komik merupakan salah satu media pendidikan yang dapat menjelaskan secara visual yang menarik dan mendukung

sumber belajar. Komik meningkatkan pemikiran kritis dengan menggabungkan teks dan gambar, menumbuhkan pengalaman membaca dinamis yang melibatkan siswa serta menyajikan narasi secara kronologis, membutuhkan analisis, evaluasi, dan penilaian fakta cerita (Setyowati & Rochmat, 2023)

Marcel Bonnef dalam Septa Rahardian (2021) berpendapat bahwa dalam berbagai kondisi khususnya di bidang pendidikan, periklanan, dan informasi, komik adalah media yang ampuh untuk menyajikan konsep kepada masyarakat umum dan anak muda. Komik cetak memberikan perasaan yang lebih kaya dan berkesan dikarenakan terdapat sentuhan fisik antara buku dengan tekstur kertas. Memiliki cerita visual dengan melibatkan konflik, solusi, dilema yang membantu peserta didik dalam memahami dan menganalisis konten pembelajaran. Disamping itu, komik cetak tidak bergantung dengan perangkat teknologi apapun sehingga dapat dibaca tanpa perlu ada kekhawatiran dengan kondisi daya baterai ataupun sambungan internet yang terputus.

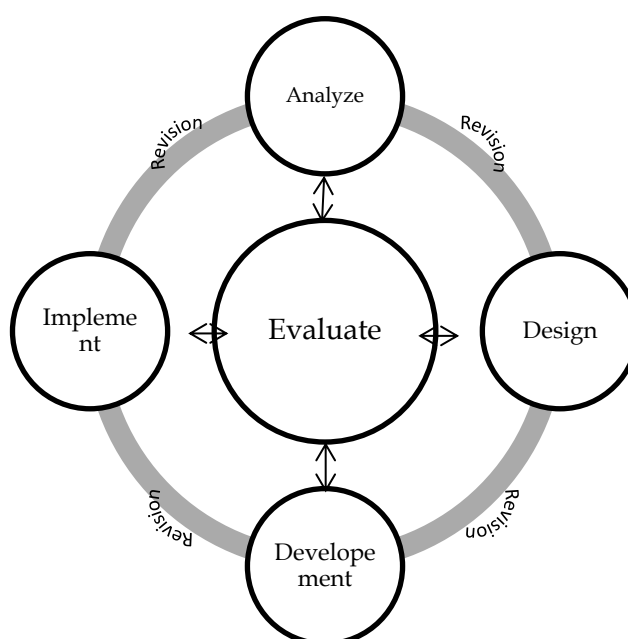
Penelitian terdahulu yang sejalan dilakukan oleh Zahra, Nur, dan Ika mengenai “Pengembangan Media Komik Edukasi Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI PIM Mujahidin”. Penelitian tersebut dilakukan pada tahun 2023. Hasil pretest menunjukkan bahwa dengan nilai rata-rata 59,90, 15 dari 20 peserta didik belum mencapai target tujuan pembelajaran. Namun, hasil posttest menunjukkan bahwa 16 peserta didik mampu dan memiliki nilai rata-rata 82,60. Penelitian ini juga menguji bahwa media pembelajaran komik dengan mengangkat kebudayaan lokal sekitar dinilai efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran berdasarkan perolehan nilai *n-gain score* yaitu 0,56 yang termasuk dalam peningkatan dengan kriteria sedang. Terdapat perbedaan pada penelitian ini yaitu peneliti memanfaatkan kurikulum 13 yang memiliki KD Bahasa Indonesia dan PKn serta berorientasi pada konteks kearifan lokal Kota Pati secara umum.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti akan melakukan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran berupa komik cetak makanan khas Jawa Timur yang selanjutnya akan disingkat dengan KOTAK MANJUR untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis berkaitan dengan materi pembelajaran. Peneliti memilih media pembelajaran KOTAK MANJUR karena dapat digunakan pada pembelajaran IPAS dalam mengenalkan makanan khas daerah jawa timur pada kelas V Bab 7 “Daerah Kebanggaanku”. Di dalam komik memuat cerita yang disesuaikan materi pembelajaran

dengan visualisasi yang menarik peserta didik. Materi di dalam komik berfokuskan pada pemberian informasi mengenai makanan khas yang terdapat di beberapa daerah Jawa Timur yang dikemas dengan penggambaran visual dan cerita yang menarik. Dengan inovasi ini diharapkan bisa memberikan variasi media pembelajaran IPAS khususnya pada Bab 7 “Daerah Kebanggaanku” yang mampu membuat peserta didik kelas V sekolah dasar memiliki kemampuan berpikir kritis serta memfasilitasi guru dalam menginformasikan materi dengan menarik.

## METODE

Penelitian dilaksanakan dengan tujuan untuk menghasilkan media ajar berupa Komik Cetak tentang Makanan Khas Jawa Timur yang diberi nama KOTAK MANJUR, serta menguji kelayakan dan keefektifan penerapannya dalam pembelajaran IPS Terpadu untuk siswa kelas V SD. Berpedoman model ADDIE, yaitu *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluate*. Fokus utama adalah untuk mengukur reaksi peserta didik setelah menggunakan media KOTAK MANJUR, dan untuk menguji pengaruh media tersebut dalam melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik. Penelitian dilakukan di SDN Sawunggaling 1/382 Surabaya dengan subjek penelitian sebanyak 25 siswa kelas V A, dan semuanya diberikan intervensi dengan menggunakan media pembelajaran KOTAK MANJUR.



Gambar 1. ADDIE

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data Penelitian menggunakan: (1) Data Kevalidan berupa angket yang berdasarkan instrumen lembar validasi dan digunakan untuk menjangkau data validitas. Validator memberikan komentar dan ide sebagai masukan dari pengembangan media KOTAK MANJUR. (2) Data Kepraktisan didapatkan dari lembar angket respon peserta didik setelah menggunakan media KOTAK MANJUR dalam pembelajaran. (3) Data Keefektifan didapatkan dari nilai tes (pre-test dan post-test) yang dikerjakan secara individu oleh peserta didik. Analisis data yang dilakukan menggunakan tahapan berikut:

#### 1. Data Kevalidan

Kevalidan media KOTAK MANJUR di dapat dari dua validator yaitu ahli media dan ahli materi yang merupakan dosen program studi S1 PGSD UNESA. Dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Kevalidan (K)} = \frac{\text{Total skor hasil validasi}}{\text{Total skor maksimal validasi}} \times 100\%$$

Kevalidan didapatkan dari perhitungan dengan kriteria pada tabel 1 di bawah ini :

**Tabel 1.** Kriteria Analisis Kevalidan

Nilai (%)	Keterangan
79,78 – 100	Sangat valid
59,52 – 79,77	Valid
39,26 – 59,51	Kurang valid
19,00 – 39,25	Tidak valid

(Amalia & Ramadan, 2024)

Kriteria analisis kevalidan digunakan untuk menilai sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi standar kelayakan isi, tampilan, kebahasaan, dan penyajian materi. Dalam penelitian ini, media yang dikembangkan adalah KOTAK MANJUR, yang ditujukan untuk menunjang proses pembelajaran mata pelajaran IPAS kelas V di SDN Sawunggaling 1/382 Surabaya. Penilaian kevalidan diperoleh dari hasil evaluasi para ahli, yang kemudian dikonversi dalam bentuk persentase. Berdasarkan klasifikasi yang digunakan, media dinyatakan sangat valid apabila memperoleh skor pada rentang 79,78% hingga 100%, menunjukkan bahwa media memenuhi seluruh indikator penilaian secara optimal. Jika skor berada pada rentang 59,52% hingga 79,77%, media dikategorikan valid,

yang berarti sudah layak digunakan dengan kemungkinan perbaikan minor. Nilai 39,26% hingga 59,51% menunjukkan kategori kurang valid, mengindikasikan bahwa media masih membutuhkan revisi signifikan untuk mencapai kelayakan penggunaan. Adapun skor 19,00% hingga 39,25% dikategorikan tidak valid, menandakan bahwa media belum memenuhi aspek-aspek kevalidan yang diperlukan dan tidak disarankan untuk digunakan dalam bentuknya saat ini. Kriteria ini menjadi landasan penting dalam proses evaluasi pengembangan media KOTAK MANJUR sebelum diimplementasikan secara luas dalam pembelajaran.

## 2. Data Kepraktisan

Kepraktisan media KOTAK MANJUR di dapatkan dari lembar yang diisi peserta didik berupa angket kepraktisan. Analisis hasil menggunakan rumus berikut :

$$\text{Kepraktisan (K)} = \frac{\text{Total skor hasil kepraktisan}}{\text{Total skor maksimal kepraktisan}} \times 100\%$$

Kevalidan didapatkan dari perhitungan dengan kriteria pada tabel 2.

**Tabel 2.** Kriteria Analisis Kepraktisan

Nilai (%)	Keterangan
79,78 – 100	Sangat praktis
59,52 – 79,77	Praktis
39,26 – 59,51	Kurang praktis
19,00 – 39,25	Tidak praktis

(Amalia & Ramadan, 2024)

Analisis kepraktisan dalam penelitian ini bertujuan untuk menilai sejauh mana media pembelajaran KOTAK MANJUR dapat diterapkan secara efektif dan efisien dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPAS kelas V di SDN Sawunggaling 1/382 Surabaya. Penilaian kepraktisan diperoleh dari hasil angket respon pendidik maupun peserta didik setelah menggunakan media, yang kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, media dinyatakan sangat praktis apabila memperoleh nilai antara 79,78% hingga 100%, menunjukkan bahwa media mudah digunakan, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, dan dapat diimplementasikan tanpa hambatan berarti. Nilai 59,52% hingga 79,77% dikategorikan sebagai praktis, yang berarti media cukup praktis

meskipun mungkin masih membutuhkan sedikit penyesuaian. Skor 39,26% hingga 59,51% berada pada kategori kurang praktis, menandakan adanya keterbatasan dalam aspek penggunaan atau penerapan. Adapun nilai 19,00% hingga 39,25% dikategorikan sebagai tidak praktis, menunjukkan bahwa media tidak layak untuk digunakan dalam kondisi pembelajaran aktual. Kriteria ini menjadi acuan penting dalam menilai kepraktisan media KOTAK MANJUR sebagai hasil dari proses pengembangan instruksional.

### 3. Data Keefektifan

Data keefektifan diperoleh menggunakan nilai *pre-test* dan *post-test* yang kemudian diuji dengan rumus *N-gain* dengan rumus:

$$N-Gain = \frac{\text{Total skor hasil validasi}}{\text{Total skor maksimal validasi}} \times 100\%$$

Keefektifan didapatkan dari perhitungan dengan kriteria pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3.** Kriteria Analisis Keefektifan

Skor	Kategori
$g > 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq g \leq 0,69$	Sedang
$g < 0,29$	Rendah

(Devega et al., 2022)

Tabel kriteria skor N-Gain digunakan sebagai acuan dalam menginterpretasikan efektivitas peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya media pembelajaran yang dikembangkan. Dalam penelitian ini, media KOTAK MANJUR diterapkan dalam mata pelajaran IPAS kelas V di SDN Sawunggaling 1/382 Surabaya. Interpretasi skor N-Gain didasarkan pada rentang nilai yang telah ditetapkan oleh Hake (1999), yaitu: skor  $g > 0,70$  dikategorikan sebagai tinggi, menunjukkan bahwa media pembelajaran memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa; skor  $0,30 \leq g \leq 0,69$  dikategorikan sebagai sedang, yang berarti media memberikan peningkatan yang cukup berarti namun masih terdapat ruang untuk pengembangan lebih lanjut; sedangkan skor  $g < 0,29$  termasuk dalam kategori rendah, menunjukkan bahwa media belum memberikan dampak signifikan terhadap hasil belajar. Klasifikasi ini menjadi indikator penting dalam mengevaluasi keberhasilan

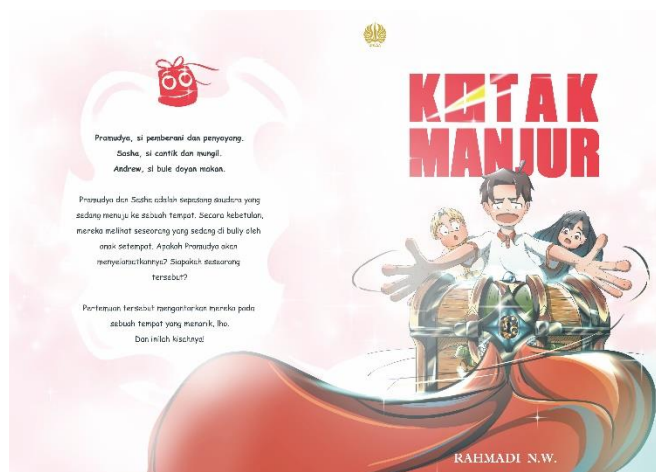


pengembangan media KOTAK MANJUR serta efektivitas implementasinya di kelas.

## HASIL

Tahap analisis identifikasi masalah, analisis kebutuhan siswa, analisis konten pembelajaran. Analisis menunjukkan bahwa kendala yang dialami peserta didik terdapat pada aktivitas pembelajaran. media pembelajaran yang diterapkan dalam aktivitas pembelajaran, terkhusus dalam pembelajaran IPAS hanya bisa menggunakan sedikit variasi media pembelajaran. Para guru paling sering menggunakan video dari YouTube dan buku ajar sebagai sumber belajar utama mereka di dalam kelas. Hal ini dapat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan. Media pembelajaran berupa komik dapat menjadi pilihan yang baik sebagai variasi pembelajaran dan membantu peserta didik dan guru dalam memenuhi target pembelajaran.

Tahap *design* adalah fase ketika kebutuhan yang telah diidentifikasi dan dianalisis dalam tahap sebelumnya diubah menjadi rencana yang terperinci. Dalam tahap ini dihasilkan instrumen penilaian berupa *pre-test* dan *post-test* serta media KOTAK MANJUR pada pembelajaran IPAS Bab 7 “Daerah Kebanggaanku” Di *design* menggunakan software Clip Studio Paint dengan pencetakan penuh warna pada kertas berukuran A5, berukuran 14,8 cm x 21 cm, menggunakan 210 gram kertas seni untuk sampul dan 100 gram untuk isi. Terdapat 24 halaman dalam media KOTAK MANJUR.



**Gambar 2.** Cover Depan dan Belakang Media KOTAK MANJUR

Validasi yang dilakukan pada tahap pengembangan oleh peneliti yaitu validasi ahli media dan ahli materi. Berikut ini adalah hasil analisis validasi media KOTAK MANJUR yang dapat dilihat pada tabel 4.

**Tabel 4.** Analisis Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Presentase	Kategori
1	Umum	100%	Sangat Valid
2	Tampilan	96%	Sangat Valid
3	Penggunaan	80%	Valid
Hasil Validasi Media		92%	Sangat Valid

Hasil validasi media KOTAK MANJUR yang diberikan oleh validator mendapatkan persentase skor 92% dan tergolong dalam kriteria sangat valid dari tiga aspek penilaian. Berdasarkan tabel 4 yang menunjukkan persentase skor perolehan dari masing-masing aspek penilaian media diantaranya pada aspek penilaian kelayakan umum memperoleh 100%, aspek kelayakan tampilan memperoleh 96%, dan kelayakan dalam penggunaan memperoleh 80%. Selain validasi media, peneliti juga melakukan validasi materi. Berikut adalah hasil validasi materi KOTAK MANJUR yang diringkas pada tabel 5.

**Tabel 5.** Analisis Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Presentase	Kategori
1	Isi	92%	Sangat Valid
2	Tampilan	100%	Sangat Valid
Hasil Validasi Materi		96%	Sangat Valid

Hasil analisis validasi materi memperoleh skor presentase skor sebesar 96% tergolong sangat valid dari kedua aspek penilaian. Berdasarkan tabel 5 yang menunjukkan persentase skor perolehan dari masing-masing aspek penilaian media diantaranya pada aspek penilaian isi memperoleh 92%, aspek tampilan memperoleh 100%.

Tahap Penerapan (*Impelmentation*) diperoleh dari kepraktisan produk media KOTAK MANJUR dianalisis melalui lembar angket respon yang diisi oleh peserta

didik kelas V SDN Sawunggaling 1/382 Surabaya. Adapun hasil kepraktisan produk melalui lembar angket respon peserta didik pada tabel 6.

**Tabel 6.** Analisis Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek Penilaian	Presentase	Kategori
1	Media Pembelajaran	90%	Sangat Praktis
2	Materi	88%	Sangat Praktis
3	Manfaat	85%	Sangat Praktis
Rata-rata Respon Peserta Didik		88%	Sangat Praktis

Hasil angket respon siswa yang telah diisi oleh 25 siswa yang telah menggunakan media KOTAK MANJUR diperoleh rata-rata persentase dari keseluruhan dimensi adalah 88% dengan masing-masing dimensi yaitu, pada dimensi media pembelajaran mencapai nilai persentase 90%, dimensi materi mencapai nilai persentase 88%, dan dimensi manfaat mencapai nilai persentase 85%. Berdasarkan kriteria penilaian, hasil yang diperoleh menunjukkan kategori sangat praktis.

Tahap Evaluasi (*Evaluate*) diperoleh dari data keefektifan media KOTAK MANJUR (Komik Cetak Makanan Khas Jawa Timur). Data pre-test didapatkan pada awal pertemuan sebelum penggunaan media dan post-test yang dilakukan setelah pembelajaran selesai dan materi sudah tersampaikan kepada peserta didik dengan menggunakan media KOTAK MANJUR. Terdapat sepuluh pertanyaan secara keseluruhan, yang semuanya merupakan pilihan ganda. Adapun hasil perolehan *N-gain score* dapat dilihat pada tabel 7.

**Tabel 7.** Keefektifan Media KOTAK MANJUR

Komponen	Kelas V SDN Sawunggaling 1/382 Surabaya	
	Pre-test	Post-test
Jumlah Peserta Didik	25	25
Nilai Terendah	40	70
Nilai Tertinggi	80	100
Rata-rata Nilai	64,8	86,8
N-Gain	0,632	
Kategori	Sedang	

Berdasarkan tabel 7 pada kegiatan pre-test indikator berpikir kritis, perolehan rata-rata nilai peserta didik 64,8 dan rata-rata post-test 86,8 sehingga nilai N-gain yang diperoleh adalah 0,632 dengan kategori sedang. Skor perolehan rata-rata siswa menunjukkan bahwa terdapat peningkatan terhadap keterampilan berpikir kritis setelah menggunakan media KOTAK MANJUR.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa komik cetak berbasis kearifan lokal Jawa Timur yang dengan nama KOTAK MANJUR. Temuan utama dari penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi unsur budaya lokal dalam media pembelajaran tidak hanya memperkaya konteks belajar peserta didik, tetapi juga meningkatkan daya tarik dan efektivitas pemahaman konsep IPAS. Komik dalam pembelajaran IPAS membantu mengembangkan keterampilan bahasa, kreativitas, dan pemahaman, memungkinkan siswa untuk menafsirkan dan mengingat materi secara efektif, sehingga meningkatkan pengalaman belajar mereka secara keseluruhan (Nur Mazidah Nafala, 2022). Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang kontekstual dan visual mampu menjembatani kebutuhan literasi kritis siswa di sekolah dasar.

Pentingnya pengembangan media yang berbasis budaya lokal terletak pada nilai konektivitas antara konten pembelajaran dengan realitas keseharian siswa. Komik meningkatkan pemahaman siswa melalui alur cerita dan visual yang menarik dan dapat merangsang kreativitas dan minat, membuat konsep kompleks lebih mudah diakses (Ariyanto & Laksana, 2017). Dalam situasi ini, KOTAK MANJUR berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan identitas budaya lokal selain sebagai alat pendidikan, meningkatkan pemahaman siswa melalui alur cerita dan visual yang menarik. Mereka dapat merangsang kreativitas dan minat, membuat konsep kompleks lebih mudah diakses (Palupi & Suprayitno, 2020).

Media pembelajaran dikatakan valid ketika memenuhi kriteria minimum yang ditetapkan melalui proses validasi, mencapai skor persentase yang mengkategorikannya sebagai valid (Sari, 2024). Hasil validasi pada media KOTAK MANJUR oleh validator secara menyeluruh memperoleh skor yang memuaskan dan dinyatakan sangat valid. Jika media pembelajaran dinyatakan valid, itu menunjukkan bahwa ia memenuhi kriteria yang diperlukan untuk kualitas dan efektivitas, sebagaimana dibuktikan oleh

penilaian dari pakar materi dan media, sehingga cocok untuk digunakan dalam pengaturan pendidikan (Hapsari et al., 2023). Dengan perolehan skor yang memenuhi kriteria kevalidan, maka media KOTAK MANJUR dapat digunakan secara layak dalam kegiatan pembelajaran.

Kepraktisan media pembelajaran berasal dari data kuantitatif yang diperoleh melalui kuesioner tanggapan siswa dan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran (Doyan et al., 2023). Hasil perolehan skor media KOTAK MANJUR dari pengisian lembar angket oleh 25 peserta didik tergolong dalam kategori sangat praktis. Jika media pembelajaran dianggap praktis, ini menunjukkan bahwa siswa merasa ramah pengguna dan efektif dalam meningkatkan pemahaman mereka, sebagaimana dibuktikan dengan tanggapan siswa yang positif dan peningkatan nilai tes, menegaskan validitas dan efektivitasnya dalam pengaturan pendidikan (Kamalia et al., 2022).

Peserta didik kelas lima di SDN Sawunggaling 1/382 Surabaya diberikan pre-test dan post-test sebagai bagian dari penilaian efektivitas penelitian. Hasil pengolahan data tes *N-Gain* menunjukkan bahwa rerata *N-Gain* untuk peserta didik dengan jumlah keseluruhan 25 adalah 0,63 dan total *N-Gain* adalah 15,8. Nilai-nilai tersebut berada pada zona sedang ( $0.30 < g < 0.70$ ), yang mengindikasikan bahwa telah terjadi peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan pemikiran kritis peserta didik. Hal ini merupakan indikasi bahwa mayoritas peserta didik mencatat peningkatan yang cukup baik dalam pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan, terutama pada Bab 7 mata pelajaran IPAS, yaitu “Daerah Kebanggaanku”.

Meskipun media KOTAK MANJUR menunjukkan efektivitas yang tinggi, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu dicermati. Proses validasi dan uji coba masih terbatas pada satu sekolah dasar, sehingga generalisasi hasil perlu dikaji ulang pada konteks sekolah yang lebih beragam. Selain itu, pengukuran kemampuan berpikir kritis masih bersifat kuantitatif, belum sepenuhnya menangkap aspek proses berpikir siswa secara kualitatif.

Berdasarkan hasil pengolahan data oleh peneliti, media pembelajaran KOTAK MANJUR yang diterapkan dalam pembelajaran dapat efektif dalam melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Murdianingsih (2022) yang menunjukan bahwa berdasarkan hasil observasi dan kuesioner peserta

didik, buku komik sebagai media pendidikan memiliki kemampuan untuk menginspirasi peserta didik dan meningkatkan kemampuan pengetahuan mereka

## **SIMPULAN**

Media pembelajaran KOTAK MANJUR memperoleh kevalidan dengan skor 92% untuk validasi media, dan skor 96% untuk validasi materi, sehingga disimpulkan bahwa produk media layak digunakan. Kepraktisan media memperoleh persentase rata-rata kepraktisan 88% dari angket respon peserta didik. ehingga disimpulkan bahwa pengembangan produk media KOTAK MANJUR dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada jenjang SD karena telah mencapai kriteria sangat praktis. Keefektifan media memperoleh skor N-gain 0,63 untuk kemampuan berpikir kritis. Temuan penelitian menunjukkan bahwa implementasi media KOTAK MANJUR dalam pelajaran IPAS Bab 7 “Daerah Kebanggaanku” berpotensi untuk memfasilitasi pemikiran kritis siswa.

## **REFERENSI**

- Amalia, M., & Ramadan, Z. H. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Tematik Tema 4 Kewajiban dan Hakku Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. \*Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan, 7\*(1), 165–172. <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i1.3135>
- Ariyanto, A., & Laksana, S. D. (2017). Pembelajaran IPS dengan media komik strip di kelas 4. \*Studi Kependidikan dan Keislaman, 07\*(02), 188–198.
- Mulyani, A. Y. (2022). Pengembangan critical thinking dalam peningkatan mutu pendidikan di Indonesia. \*DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 1\*(1), 100–105. <https://doi.org/10.54259/diajar.v1i1.226>
- Devega, A. T., Ambiyar, A., Panyahuti, P., Adi, N. H., & Riyanda, A. R. (2022). The effectiveness of learning media on the outcome of computer and basic network of vocational students. \*Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan, 5\*(2), 47–52. <https://doi.org/10.24036/jptk.v5i2.23123>
- Doyan, A., Listari, A., & Ayub, S. (2023). Pengembangan media pembelajaran fisika berbasis Videoscribe pada materi momentum dan impuls untuk meningkatkan

- berpikir kritis peserta didik. \*Kappa Journal, 7\*(1), 41–50.  
<https://doi.org/10.29408/kpj.v7i1.10116>
- Fau, J. F., Mendrofe, K. J., Wau, M., & Waruwu, Y. (2023). Pendidikan jendela dunia. \*JIPMAS: Jurnal Visi Pengabdian Kepada Masyarakat, 04\*(02), 69–77.
- Fauziah, N. N., Lestari, R., Rustini, T., & Arifin, M. H. (2022). Perkembangan pendidikan IPS di Indonesia pada tingkat sekolah dasar. \*AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar, 6\*(1), 89. <https://doi.org/10.29240/jpd.v6i1.4359>
- Hapsari, H. T., Riyadi, R., & Budiharto, T. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis e-flipbook melalui Canva pada materi satuan waktu untuk peserta didik kelas III sekolah dasar. \*Didaktika Dwija Indria, 11\*(4), 1–6.  
<https://doi.org/10.20961/ddi.v11i4.76724>
- Magdalena, I. M. (2023). \*Media pembelajaran sekolah dasar\*. Sukabumi: CV Jejak.
- Kamalia, Natuna, D. A., & Sumarno. (2022). Practicality and effectiveness game Snake Chemistry Ladder as a learning media on material reaction reduction and oxidation class X SMA/MA. \*Journal of Educational Sciences, 6\*(3), 444–458.  
<https://doi.org/10.31258/jes.6.3.p.444-458>
- Murdianingsih, A. K., Sumarno, S., & Siswanto, J. (2022). Pengembangan media pembelajaran comic book IPA untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan karakter peduli lingkungan. \*Jurnal Kualita Pendidikan, 3\*(2), 46–52.  
<https://doi.org/10.51651/jkp.v3i2.297>
- Muslimah, M., & Zihar, N. E. (2024). Perkembangan peserta didik fase dewasa dalam proses pembelajaran pada level perguruan tinggi. \*Jurnal Pendidikan Islam, 5\*(1), 27–42.
- Nafala, N. M. (2022). Implementasi media komik dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. \*Al-Fikru: Jurnal Pendidikan dan Sains, 3\*(1), 114–130. <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v3i1.571>
- Palupi, A. E. P., & Suprayitno. (2020). Kerajinan sarung tenun Dusun Jambu-Gresik sebagai sumber belajar berbasis etnopedagogi di sekolah dasar. \*Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 8\*(4), 747–756.  
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35813>

- Qizi, S. R. S. (2024). The role of pedagogy in fostering critical thinking skills in students. *\*International Journal of Advance Scientific Research, 04\*(01)*, 74–77. <https://doi.org/10.37547/ijasr-04-01-12>
- Rahadian, S., & Setiawan, H. (2021). Pengembangan media komik Kerajaan Kanjuruhan berbasis online dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia Pendahuluan. *\*11\*(2)*, 136–145.
- Rahayuningsih, P., Hidayah, W., & Primar, C. N. (2022). Fungsi dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *\*1\*(1)*.
- Safitri, D., Oktovia, D., Sari, P. A., Amalia, R., Salsabila, S., Islam, U., Sumatera, N., Medan, U., Estate, M., & Serdang, K. D. (2024). Prinsip dan tujuan pembelajaran IPS membangun warga negara berpengetahuan luas dan berpikir kritis. *\*Jurnal Komunikasi dan Media Pendidikan, 2\*(1)*, 53–59.
- Sari, L. P. (2024). Validitas pop-up book sebagai media pembelajaran biologi sekolah menengah atas. *\*Educatioria: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 4\*(4)*, 152–161.
- Setyowati, R. R., & Rochmat, S. (2023). The effect of digital learning of historical comics on students' critical thinking skills. *\*13\*(5)*, 818–824. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2023.13.5.1873>
- Sopian, A. (2016). Tugas, peran, dan fungsi guru dalam pendidikan. *\*Jurnal Tarbiyah Islamiyah, 1\*(c)*, 88–97.