



Pengembangan Media Aplikasi Digital “Negeriku” untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas 4 Sekolah Dasar

Mohamad Ardy Fahmi Sya'bana^{1*}, Ganes Gunansyah²

^{1*2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

*mohamad.22096@mhs.unesa.ac.id

Diterima: 6-12-2025

Direvisi: 14-01-2026

Diterbitkan: 31-01-2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pola pikir kritis siswa kelas 4 di SDN Petemon XII/360 Surabaya melalui pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi digital NEGERIKU. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluate* untuk menguji tingkat kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan media yang dikembangkan. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 20 siswa kelas 4 SDN Petemon XII/360 Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi digital NEGERIKU memiliki tampilan yang menarik dan dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk melatih pola pikir kritis siswa. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 91,66% dan ahli materi sebesar 94,54%, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat valid. Respon siswa terhadap penggunaan media memperoleh persentase 65,81% dengan kategori praktis, sedangkan respon guru mencapai 94,54% yang tergolong sangat praktis. Selain itu, tingkat pemahaman siswa yang pada awalnya berada pada kategori rendah mengalami peningkatan menjadi kategori cukup dengan persentase 55%. Hasil uji T menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,0001 yang menandakan adanya perbedaan yang signifikan. Uji *effect size* menghasilkan nilai 1,408 yang menunjukkan pengaruh sangat besar, sedangkan uji N-gain memperoleh nilai rata-rata 0,3230 dengan kategori peningkatan sedang. Dengan demikian, media NEGERIKU dinyatakan layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata kunci: IPAS, Media pembelajaran digital, Kemampuan berpikir kritis, ADDIE

ABSTRACT

This study aims to improve the critical thinking skills of fourth-grade students at SDN Petemon XII/360 Surabaya through the development of learning media in the form of the NEGERIKU digital application. This study uses the ADDIE development model which includes the stages of Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluate to test the level of validity, practicality, and effectiveness of the developed media. The subjects in this study were 20 fourth-grade students of SDN Petemon XII/360 Surabaya. The results of the study indicate that the NEGERIKU digital application has an attractive appearance and can be used as a means to train students' critical thinking skills. The validation results by media experts obtained a percentage of 91.66% and material experts 94.54%, both of which are included in the very valid category. Student responses to the use of the media obtained a percentage of 65.81% with a practical category, while teacher responses reached 94.54% which is classified as very practical. In addition, the level of student understanding which was initially in the low category has increased to the sufficient category with a percentage of 55%. The results of the T test showed a significance value of 0.0001 which indicates a significant difference. The effect size test yielded a value of 1.408, indicating a very large effect, while the N-gain test yielded an average value of 0.3230, categorizing it as a moderate increase. Thus, NEGERIKU media is deemed suitable for use as an alternative medium for science learning in elementary schools.

Keywords: IPAS, Digital learning media, Critical thinking skills, ADDIE

Pengutipan APA:

Sya'bana, M.A.F., & Gunansyah, G. (2026). Pengembangan Media Aplikasi Digital “Negeriku” untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(1).



PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi bagian mendasar yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia, pendidikan manusia dapat mengembangkan kemampuan dan juga membentuk pribadi yang bermoral. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan potensi peserta didik sekaligus membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu, adanya pendidikan berkualitas diharapkan dapat membentuk generasi berwawasan luas dan moral yang baik, sehingga dapat bersaing di era digitalisasi yang terus berjalan. Di era digitalisasi ini selain mempunyai wawasan yang luas dan moral yang baik, memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi juga sama pentingnya, seperti kemampuan berpikir kritis. Kemampuan tersebut digunakan guna memecahkan masalah yang dihadapi. Di era digitalisasi yang persebaran informasinya sangat mudah diakses, memerlukan kemampuan tersebut. Sebab melalui kemampuan berpikir kritis, peserta didik dilatih untuk mengamati secara cermat, menganalisis, serta menilai suatu informasi maupun pendapat secara lebih mendalam. Kemampuan ini sangat penting agar mereka tidak langsung menerima atau menolak informasi, melainkan bisa menilainya dengan bijak terlebih dahulu (Firdausi et al., 2021).

Kemampuan berpikir kritis tidak bisa muncul secara tiba-tiba, namun perlu adanya latihan. Kemampuan tersebut bisa dilatih mulai dari bangku sekolah dasar, karena dalam periode tersebut anak-anak mulai membentuk pola pikir dan cara bernalarnya. Pandangan tersebut sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang mengemukakan bahwa anak usia 7–12 tahun berada pada fase operasional konkret, di mana mereka mulai dapat menggunakan penalaran logis dan terstruktur untuk memecahkan masalah (Ilhami, 2022). Pada usia tersebut para siswa sudah menunjukkan potensi dalam berpikir kritis, terutama dalam kegiatan mengamati, menalar, dan juga dalam kegiatan yang mengharuskan dilakukannya pengambilan keputusan. Jenjang sekolah dasar menjadi penting dan juga strategis dalam menanamkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui kegiatan pembelajaran. Mata pelajaran yang dapat membantu untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Khususnya dalam ranah pengetahuan sosial, yang bertujuan agar topik-topik sosial disajikan secara menarik dan kontekstual melalui peristiwa nyata, sehingga dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (Indiarti et al., 2022). Melalui pembelajaran IPAS peserta didik diajak untuk melakukan pengamatan, menganalisis, dan mengevaluasi berbagai permasalahan sosial yang terjadi.

Dalam pembelajaran IPAS, terdapat salah satu materi yaitu, Indonesiaku kaya budaya. Materi tersebut memiliki peluang untuk melatih pola pikir kritis peserta didik kelas 4 sekolah dasar. Karena di dalam materi Indonesiaku Kaya Budaya terdapat pembahasan mengenai budaya-budaya yang ada di daerah dan upaya pelestarian budaya tersebut. Hal tersebut didukung dengan capaian pembelajarannya dalam kurikulum merdeka yang tidak hanya mengenalkan budaya-budaya yang ada Indonesia, namun

juga menghubungkannya dalam kehidupan saat ini. Dalam capaian pembelajaran tersebut siswa tidak hanya diberikan penjelasan mengenai budaya-budaya yang ada, namun juga menumbuhkan sikap toleransi mengenai keberagaman budaya dan siswa diberikan kesempatan memecahkan masalah-masalah mengenai pelestarian budaya yang ada. Keberagaman merupakan aset yang penting untuk memberikan pengajaran kepada siswa mengenai sikap toleran dan saling menghormati terhadap perbedaan budaya yang terjadi (Wibowo, 2024). Oleh karena itu, pembelajaran IPS dalam materi Indonesiaku kaya budaya tidak hanya dapat memberikan wawasan mengenai keberagaman budaya, namun juga sangat penting dalam melatih pola pikir kritis peserta didik.

Mengacu pada hasil pengamatan di lapangan pada tanggal 7 Mei 2025 di SDN Petemon XII/360 Surabaya, ditemukan fakta bahwa pada saat proses pembelajaran IPAS di kelas 4 menunjukkan beberapa kendala yang mempengaruhi pola pikir kritis peserta didik. Pada materi Indonesiaku kaya budaya dari 25 siswa hanya tiga siswa yang berhasil menjawab pertanyaan guru tentang upaya pelestarian budaya. Hal ini mengindikasikan rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap persoalan yang disampaikan guru. Kejadian tersebut mengindikasikan siswa masih belum bisa mengidentifikasi permasalahan, menganalisis, dan mengevaluasi tindakan yang perlu dilakukan, serta mengambil kesimpulan dari permasalahan tersebut. Kemudian peneliti mengamati penggunaan media yang digunakan oleh guru belum memasuki kategori layak dan memfasilitasi peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa, di mana guru menjadikan buku siswa dan juga *powerpoint* sebagai media utama dalam menunjang proses belajar mengajar tanpa adanya media penunjang lain. Hal tersebut ditunjukkan dengan penggunaan *powerpoint* yang mayoritas berisi teks bacaan tanpa memfasilitasi proses diskusi siswa. Kenyataan tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran tidak mempertimbangkan aspek indikator kelayakan media, seperti kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media yang digunakan. Di samping itu, guru sering menerapkan metode ceramah yang dikombinasikan dengan sesi tanya jawab sebagai bentuk latihan pemecahan masalah sederhana, seperti pertanyaan mengenai upaya pelestarian budaya Indonesia. Namun, pertanyaan yang diajukan masih tergolong tingkat LOTS.

Kemudian, sesuai pada hasil wawancara dengan wali kelas 4 pada tanggal 7 Mei 2025 ditemukan fakta bahwa alasan guru kelas dominan menggunakan buku atau *powerpoint* yang berisi teks sebagai media pembelajaran dan tidak menggunakan variasi media yang berbasis teknologi dikarenakan guru merasa pemanfaatan media dengan teknologi memerlukan waktu yang banyak dalam pembuatannya. Selain itu, guru memerlukan waktu pula untuk mempelajari media berbasis teknologi. Sedangkan, beban operasional yang dikerjakan oleh guru sudah menyita banyak waktu. Kemudian selama mengemas pembelajaran alasan guru menggunakan metode ceramah yang dipadukan dengan pemberian pertanyaan yang memiliki tingkatan LOTS, karena guru merasa bahwa metode yang digunakan sudah dapat memfasilitasi proses diskusi dan kemampuan berpikir kritis siswa. Namun temuan yang ada di lapangan menunjukkan bahwa siswa masih belum bisa memahami permasalahan

yang diberikan, menganalisis dan mengevaluasi tindakan yang perlu dilakukan dari permasalahan yang diberikan, dan mengambil kesimpulan dari permasalahan yang diberikan.

Seharusnya pembelajaran IPAS berlangsung secara menyenangkan dan mampu mendorong perkembangan pola pikir kritis siswa. Dalam pembelajaran IPAS siswa diajarkan untuk menganalisis informasi, mengidentifikasi masalah, mengevaluasi berbagai perspektif yang ada, memberikan kesimpulan dan menciptakan solusi yang tepat (Widiya & Radia, 2023). Selain itu, media pembelajaran yang layak dan sesuai menjadi salah satu aspek penunjang kemampuan berpikir kritis siswa (Suci et al., 2024). Akan tetapi pada kenyataannya guru cenderung menerapkan pendekatan dan metode konvensional, serta memanfaatkan media pembelajaran yang belum memasuki layak dan interaktif dalam memfasilitasi terciptanya kemampuan berpikir kritis siswa. Penggunaan metode konvensional cenderung memiliki tingkat interaksi yang rendah dengan siswa, sehingga membatasi kesempatan siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis (Fajra et al., 2023). Masalah tersebut dapat diatasi dengan pemanfaatan media digital secara maksimal untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa sekaligus membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Fadiyah et al., 2024). Media pembelajaran digital dapat digunakan sebagai fasilitas pembelajaran yang efektif untuk mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik (Asani, 2023).

Beberapa penelitian sebelumnya, juga mengemukakan hal yang sama mengenai penggunaan media digital bisa menjadi salah satu sarana untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Elisabeth & Mawardi, 2025), mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa aplikasi digital dinilai efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Dalam pengimplementasian media tersebut peserta didik diharuskan membawa *device* berupa *smartphone*, hal tersebut bisa menjadi kendala apabila diimplementasikan di sekolah yang tidak memperbolehkan siswanya membawa *handphone*.

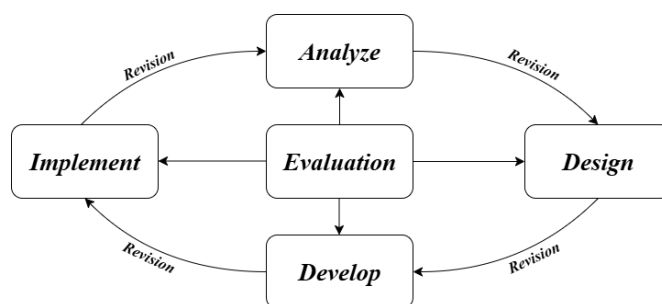
Dari beberapa hal yang ditemukan dan keterbatasan pada penelitian sebelumnya yaitu, peserta didik perlu membawa *smartphone* dan belum tentu setiap peserta didik memilikinya, serta tidak adanya latihan soal dalam media yang dikembangkan. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbasis aplikasi digital. Media tersebut akan memiliki nama NEGERIKU, yang di dalamnya akan memuat materi mengenai Indonesiaku kaya budaya pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial kelas 4 sekolah dasar. Di dalam media tersebut akan ada penjelasan-penjelasan mengenai beberapa budaya yang ada Indonesia, serta pemberian soal yang dapat memantik kemampuan berpikir kritis siswa. Media tersebut nantinya bisa diakses dengan menggunakan laptop ataupun *handphone*, bisa digunakan secara *offline* dan *online*. Penggunaan media tersebut ketika berada di kelas, siswa tidak perlu membawa *device* seperti laptop maupun *handphone*. Untuk pengoperasiannya nantinya akan dilakukan oleh guru, namun siswa bisa mengaksesnya ketika berada di rumah. Media tersebut berintegrasi dengan *Quizizz* untuk latihan soal yang akan dikerjakan oleh siswa melalui *QR-Code*. Pembuatan aplikasi tersebut nantinya akan menggunakan Canva sebagai

aplikasi pembuat desainnya dan menggunakan *Smart Apps Creator* (SAC) sebagai aplikasi pengembangnya. Aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) merupakan salah satu *platform* yang memiliki potensi besar dalam memberikan dampak positif apabila dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang praktis, fleksibel, dan dinamis (Saputra et al., 2023). Penggunaan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) sebagai aplikasi pengembang, karena tidak memerlukan bahasa pemrograman yang terlalu rumit sehingga dapat memudahkan pengembang dalam mengembangkan media.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi digital NEGERIKU serta menilai tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas 4 pada pembelajaran IPAS. Diharapkan hasil penelitian dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan relevan bagi pendidikan dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*), dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluate*). Pemilihan model tersebut, karena didasari oleh kelebihan yang dimiliki oleh model ADDIE, yaitu di setiap tahapan yang dilakukan dalam pengembangan produk ini pasti melewati tahap revisi untuk dapat lanjut ke tahap selanjutnya.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE







Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 4 SDN Petemon XII/360 Surabaya dengan jumlah sebanyak 20 siswa. Penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest–Posttest Design* yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan pola pikir kritis siswa melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket respon guru, angket respon siswa, soal *pretest-posttest*. Teknik analisis data berupa skala Likert dengan skor 1-5 untuk hasil validasi ahli dan angket respon pengguna, dengan kategori sangat kurang baik sampai sangat baik. Nilai kevalidan media berada di antara 61% - 100%, sedangkan nilai kepraktisan media berada di antara 60,01% - 100%. Kemudian analisis keefektifan media menggunakan rumus presentase ketercapaian pemahaman siswa, uji normalitas data, uji T, uji *effect size*, dan uji N-gain.

HASIL

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran dalam bentuk aplikasi digital NEGERIKU pada pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya yang bertujuan untuk meningkatkan pola pikir kritis peserta didik kelas 4 sekolah dasar. Hasil penelitian dipaparkan berdasarkan tahapan model ADDIE. Tahap pertama, yaitu tahap analisis permasalahan dan kebutuhan serta analisis kompetensi dan materi. Dalam tahap ini dilakukan analisis terkait permasalahan yang terjadi di lapangan dan menentukan hal yang dibutuhkan. Setelah itu menganalisis kompetensi materi yang sesuai.

Tahap desain merupakan tahapan kedua dalam model ADDIE, pada tahap ini dibuat desain materi dan media dari aplikasi yang akan dikembangkan. Pada tahap ini materi dirancang sesuai dengan capaian pembelajaran yang ada, serta merancang spesifikasi produk yang akan dikembangkan. Tahap berikutnya adalah tahap pengembangan, yaitu proses mengimplementasikan seluruh rancangan yang telah disusun ke dalam bentuk media aplikasi secara utuh, kemudian dilakukan uji validasi untuk menilai kelayakan media yang telah dikembangkan. Berikut tampilan hasil validasi dari media yang dikembangkan:

Tabel 1. Tampilan Aplikasi NEGERIKU

Tampilan Aplikasi	Keterangan	Tampilan Aplikasi	Keterangan
	Tampilan awal		Tampilan Menu <i>Benefit</i>
	Tampilan Home <i>Page</i>		Tampilan Menu Latihan Soal
	Tampilan Menu <i>Traveling</i>		Tampilan Menu Petunjuk Penggunaan

Tampilan Aplikasi	Keterangan	Tampilan Aplikasi	Keterangan
	Tampilan Menu <i>Warning</i>		Tampilan Menu Profil Pengembang

Tabel 2. Hasil Uji Kevalidan

Validasi	Skor	Presentase	Kriteria
Validasi Media	55	91,66%	Sangat Valid
Validasi Materi	52	94,54%	Sangat Valid

Tahap selanjutnya adalah tahap implementasi, proses implementasi media ini dilaksanakan pada Kamis, 29 Januari 2026 di kelas 4 SDN Petemon XII/360 Surabaya. Uji coba ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan serta keefektifan media yang telah dikembangkan. Kepraktisan media aplikasi NEGERIKU diperoleh melalui penyebaran lembar angket kepada siswa dan guru setelah media diujicobakan, dengan tujuan untuk mengetahui respon serta tanggapan mereka terhadap penggunaan media tersebut dalam pembelajaran. Berikut hasil uji kepraktisan dari media yang dikembangkan:

Tabel 3. Hasil Uji Kepraktisan

Responden	Skor	Presentase	Kriteria
Siswa	724	65,81%	Praktis
Guru	52	94,54%	Sangat Praktis

Keefektifan media dilakukan dengan pemberian *pretest* sebelum siswa menerima materi dengan menggunakan media aplikasi NEGERIKU dalam kegiatan pembelajaran dan dilanjutkan dengan pemberian *posttest* setelah siswa menerima materi dengan menggunakan media aplikasi NEGERIKU. Mengukur keefektifan media dilakukan dengan beberapa uji, yaitu uji ketercapaian pemahaman siswa, uji normalitas data, uji T, uji *effect size*, dan uji N-gain. Uji ketercapaian pemahaman siswa dari kategori rendah dengan presentase 25% menjadi 55% yang termasuk kategori cukup. Uji selanjutnya adalah uji normalitas data, berikut hasil uji normalitas data:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Data

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest</i>	.125	20	.200*	.948	20	.334
<i>Posttest</i>	.136	20	.200*	.965	20	.643

*. *This is a lower bound of the true significance.*

a. *Lilliefors Significance Correction*

Berdasarkan hasil uji normalitas data, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,334 pada *pretest* dan 0,643 pada *posttest*. Berdasarkan nilai signifikansi yang diperoleh, data *pretest* dan *posttest* dinyatakan berdistribusi normal karena nilai Sig. > 0,05 sehingga H_0 tidak ditolak dan kedua data tersebut memenuhi asumsi normalitas.

Uji selanjutnya yang dilakukan adalah uji T yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Berikut hasil uji T yang telah dilakukan:

Tabel 5. Hasil Uji T
Paired Samples Test

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1 Posttest - Pretest	15.750	11.187	2.501	10.514	20.986	6.296	19	.001

Berdasarkan hasil uji T, bahwa *pretest* dan *posttest* mendapatkan nilai signifikansi 0,001. Nilai *pretest* dan *posttest* terdapat perbedaan karena $0,001 < 0,05$ atau H_0 ditolak, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Uji selanjutnya adalah uji *effect size*, pengujian tersebut dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap peningkatan hasil yang dilihat dari perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*. Berikut hasil uji *effect size* yang telah dilakukan:

Tabel 6. Hasil Uji *Effect Size* Chohen's d
Paired Samples Effect Sizes

Pair 1	Posttest - Pretest	Cohen's d	Standardizer ^a	Point Estimate	95% Confidence Interval	
					Lower	Upper
			11.187	1.408	.775	2.023
		Hedges' correction	11.414	1.380	.759	1.983

a. The denominator used in estimating the effect sizes.

Cohen's d uses the sample standard deviation of the mean difference.

Hedges' correction uses the sample standard deviation of the mean difference, plus a correction factor.

Berdasarkan hasil uji *effect size*, bahwa *pretest* dan *posttest* mendapatkan nilai 1,408. Hasil tersebut mengindikasikan terdapat pengaruh yang sangat besar. Uji terakhir yang dilakukan adalah uji N-gain yang bertujuan untuk mengetahui tingkat peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* setelah penggunaan media pembelajaran. Berikut hasil uji N-gain yang telah dilakukan:

Tabel 7. Hasil Rata-Rata Uji N-Gain***Descriptive Statistics***

	<i>N</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
<i>NGain</i>	20	.04	.53	.3230	.15956
<i>Valid N (listwise)</i>	20				

Berdasarkan hasil rata-rata uji N-gain, bahwa *pretest* dan *posttest* mendapatkan nilai 0,3230. Hasil tersebut mengindikasikan terdapat peningkatan yang tergolong sedang.

Tahapan terakhir dalam model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi. Namun demikian, evaluasi tidak hanya dilakukan pada akhir proses pengembangan, tetapi juga dilaksanakan pada setiap tahapan pengembangan. Evaluasi pada tahap analisis bertujuan untuk menilai permasalahan dan kebutuhan dalam pembelajaran telah diidentifikasi dengan tepat, melalui observasi dan wawancara. Pada tahap desain, evaluasi yang dilakukan untuk memastikan kembali rancangan dari media, baik dari materi dan konsep tampilan. Selanjutnya dilakukan evaluasi pada tahap pengembangan yang bertujuan untuk menguji kualitas produk yang telah dikembangkan melalui proses uji validitas oleh para ahli. Evaluasi pada tahap implementasi merupakan evaluasi terakhir yang dilakukan. Evaluasi yang dilakukan pada tahap ini untuk menilai kepraktisan dan keefektifan media saat digunakan dalam pembelajaran.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil kajian yang dilakukan, penelitian ini memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran IPAS serta berperan dalam meningkatkan pola pikir kritis siswa. Penelitian pengembangan ini memberikan kontribusi berupa pengembangan media pembelajaran yang beragam, guna mendukung pelaksanaan pembelajaran IPAS pada materi Indonesiaku Kaya Budaya. Dari hasil uji kevalidan media mendapatkan persentase 91,66% dari ahli media dan 94,54% dari ahli materi, kedua persentase tersebut termasuk kategori sangat valid. Selain itu, uji kepraktisan dilakukan dengan instrumen berupa lembar angket respon siswa dan lembar angket respon guru. Temuan dari hasil angket respon siswa mendapatkan persentase 65,81% yang berada pada kategori praktis, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, hasil angket respon guru mendapatkan persentase 94,54% yang berada pada kategori sangat praktis, sehingga mengindikasikan media tersebut sangat mendukung penerapannya dalam proses pembelajaran. Dari hasil angket respon guru dan angket respon siswa menunjukkan, bahwa media aplikasi NEGERIKU telah memenuhi aspek kepraktisan dalam pembelajaran IPAS dan berpotensi besar digunakan secara lebih luas di sekolah dasar. Pengujian keefektifan media pembelajaran dilakukan melalui analisis statistik yang mencakup uji T, effect size, dan N-gain dengan menggunakan data hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Berdasarkan analisis statistik melalui uji T, diperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*.

Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai signifikansi 0,001 yang berarti H_0 ditolak, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Hasil uji *effect size* mendapatkan nilai 1,408, hal tersebut mengindikasikan pengaruh yang sangat besar sesudah penggunaan media aplikasi NEGERIKU. Pengujian terakhir dengan menggunakan hasil uji N-gain yang mendapatkan nilai rata-rata N-gain 0,3230, nilai tersebut termasuk kategori sedang dari penggunaan media aplikasi NEGERIKU. Hasil penelitian mengenai keefektifan menunjukkan bahwa penerapan aplikasi NEGERIKU mampu meningkatkan pola pikir kritis siswa secara positif. Media ini juga dapat digunakan sebagai alternatif media dalam pembelajaran IPAS. Penerapan aplikasi NEGERIKU sebagai media pembelajaran diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif sehingga siswa dapat terlibat secara aktif.

Namun, dalam penelitian ini juga terdapat keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, yaitu perlunya jaringan internet yang baik untuk melakukan pemindaian *QR Code Quizizz*. Kedua, keberagaman budaya yang hanya berada pada lingkup 13 suku yang di Indonesia, sehingga pada penelitian selanjutnya disarankan dilakukan penambahan jumlah suku dan penambahan lingkup alat musik tradisional dan tari tradisional. Dari hal tersebut nantinya akan memperkaya pengetahuan siswa mengenai ragam budaya yang ada di Indonesia. Ketiga, kelemahan terhadap pemilihan bahasa yang masih tergolong tinggi untuk siswa sekolah dasar, sehingga dalam penelitian selanjutnya diharapkan meninjau lebih dalam lagi dalam pemilihan bahasa. Keempat, aplikasi hanya bisa digunakan untuk *windows* atau laptop, sehingga dalam penelitian selanjutnya bisa dikembangkan aplikasi yang tidak hanya bisa digunakan di laptop, tetapi juga di *handphone*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi NEGERIKU pada pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya untuk peserta didik kelas IV dinyatakan telah memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Oleh karena itu, dengan adanya aplikasi NEGERIKU yang telah memenuhi beberapa aspek kelayakan media, sehingga dapat digunakan sebagai penunjang proses belajar mengajar yang lebih efektif dan dapat menciptakan pola pikir kritis pada siswa.

REFERENSI

- Asani, S. N. (2023). *Systematic Literature Review: Efektivitas Media Pembelajaran Ipa Berbasis Android Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD*. 3(2), 116–122.
- Elisabeth, E., & Mawardi. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Perubahan Bumi Berbasis Android untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa*.
- Fadiyah, H., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). *Studi Literatur: Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Digital*. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(2).

- Fajra, R., Syachruroji, A., & Rokmanah, S. (2023). *Metode Pembelajaran Aktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 4(1).
- Firdausi, B. B., Warsono, & Yermiandhoko, Y. (2021). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(2). <https://doi.org/10.22373/jm.v11i2.8001>
- Ilhami, A. (2022). *Implikasi Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Anak Usia Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7.
- Indiarti, C. L., Poerwanti, J. I. S., & Sularmi. (2022). *Analisis kemampuan berpikir kritis dalam materi interaksi sosial pada pembelajaran IPS kelas V sekolah dasar*. 10.
- Saputra, W. R., Raharjo, R., & Hadjar, I. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan Smarts Apps Creator (SAC) pada Materi Haji dan Umrah*. *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan (JIMPIAN)*, 3(2), 89–100. <https://doi.org/10.30872/jimpian.v3i2.2272>
- Suci, S. I. S., Rusnita Dewi, H., & Zainuddin, Z. (2024). *Media Pembelajaran Matematika Komik Peluang (Kolang) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VIII SMP*. *Jurnal Muara Pendidikan*, 9(1), 102–111. <https://doi.org/10.52060/mp.v9i1.1998>
- Wibowo, D. R. (2024). *Integrasi Nilai-nilai Multikulturalisme dalam Pembelajaran IPS untuk Membangun Sikap Toleran Pada Siswa MI/SD*. *Jurnal Studi Keislaman*, 6(02). <https://doi.org/10.62097/au.v6i01>
- Widiya, A. W., & Radia, E. H. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPS*. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(2), 127–136. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i2.477>