

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS PENDEKATAN *OPEN-ENDED QUESTION* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS IPS KELAS 5 SEKOLAH DASAR

Artin Yohana

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (artin.19151@mhs.unesa.ac.id)

Putri Rachmadyanti

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (putrirachmadyanti@unesa.ac.id)

Penelitian pengembangan ini dirancang dengan tujuan untuk: (1) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran animasi berbasis pendekatan *open-ended question* terhadap materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan pada mata pelajaran IPS kelas V. (2) Untuk mengetahui keefektifan media animasi berbasis pendekatan *open-ended question* terhadap materi peristiwa penjajahan kebangsaan masa penjajahan. (3) Untuk mengetahui dampak dari pendekatan *open-ended question* dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Gayungan 1/422 Surabaya. Model penelitian yang digunakan adalah model pengembangan Borg and Gall, dari 10 tahapan menjadi 6 tahapan. Hasil penelitian ini berupa validasi dengan persentase 94,28% untuk materi, 70,76% pada media tahap 1 dan 87,69% pada media tahap 2 dengan kategori Sangat Valid dengan kategori layak digunakan. Persentase pada uji efektifitas N-Gain sebesar 0,78 dengan kategori Tinggi. Serta persentase hasil angket respon siswa pada dampak penggunaan media sebesar 94, 81% dan angket respon guru dengan persentase hasil 90,00%. Dengan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan media animasi berbasis pendekatan *open-ended question* layak untuk digunakan.

Kata Kunci: Pengembangan, media animasi, pendekatan *open-ended*, keterampilan berpikir kritis

Abstract

Research and development are designed for the purpose of: (1) To find out the feasibility of animation learning media based on the open-ended question approach to material on national events during the colonial period in social studies class V. (2) To find out the effectiveness of animation media based on the open-ended question approach on the material of the national colonial events during the colonial period. (3) To determine the impact of the open-ended question approach in social studies learning to improve the critical thinking skills of elementary school students. The test subjects in this study were fifth grade students at SDN Gayungan 1/422 Surabaya. The research model used is the Borg and Gall development model, from 10 stages to 6 stages. The results of this research are in the form of validation with a percentage of 94.28% for the material, 70.76% in the media stage 1 and 87.69% in the media stage 2 with the Very Valid category and the category is suitable for use. The percentage in the N-Gain effectiveness test was 0.78 in the High category. As well as the percentage of student response questionnaire results on the impact of media use by 94.81% and the teacher response questionnaire with a percentage of results of 90.00%. With these results, it can be concluded that animation media based on the open-ended question approach is feasible to use.

Keywords: Development, Animation media, Open-ended Approach, Critical Thinking Skill

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah aspek kehidupan yang sangat penting sebab membantu orang menjadi lebih mempunyai pengetahuan yang lebih tinggi dan luas, mempunyai kepribadian yang baik, kreatif, dan lebih terdidik. Salah satu tantangan untuk guru di era globalisasi dan modernitas ini ialah menghadapi teknologi yang berkembang pesat yang mempengaruhi perkembangan media pembelajaran yang digunakan saat ini semakin maju, meskipun memiliki nama yang bervariasi (Yaumi, 2018). Melalui hakikat pendidikan dapat mengingat sifat pendidikan, bisa disadari bahwa proses pembelajaran bertujuan untuk mendorong

kreativitas dan aktivitas siswa melalui interaksi yang membuahkan pengalaman belajar. PP Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan tentang Standar Proses mengamanatkan bahwa pembelajaran pada institusi pendidikan diadakan dengan interaktif dan inovatif, serta memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan memberikan wadah dalam memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, menantang, menyenangkan, inspiratif, interaktif dan juga memberikan ruang yang cukup untuk psikologi siswa, perkembangan fisik dan minat, kemandirian yang didasarkan pada bakat, kreativitas, dan prakarsa. Dalam Kurikulum Tahun 2013, selain kreativitas terdapat kompetensi lain seperti berpikir kritis, bekerjasama dan

berkomunikasi. Oleh karena itu, Penting untuk melakukan usaha guna menghasilkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa di bawah arahan tenaga pengajar melalui kegiatan dan proses belajar mengajar yang inovatif dan kreatif ke dalam kurikulum melalui strategi pembelajaran di kelas. Dijelaskan dalam isi kurikulum 2013 tentang mata pelajaran IPS adalah untuk membantu perkembangan wawasan, serta pemikiran dan kepribadian agar diperoleh wawasan pemikiran yang lebih luas dan kompleks serta karakteristik peserta didik yang di harapkan dari setiap pelajar Indonesia, tepatnya yang mencakup dengan karakter dan tingkah laku manusia terhadap manusia-manusia lainnya yang bersangkutan. IPS merupakan ilmu yang krusial pada pembelajaran kepada peserta didik agar mereka mengenal karakter lingkungan kehidupan di sekitarnya dan untuk dapat menjalani kehidupan yang baik di tengah tengah lingkungan sosial tersebut. IPS mengkaji seperrangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* atau dalam pembelajaran disebut dengan keterampilan berpikir kritis harus lebih dikembangkan kepada peserta didik tidak hanya pengetahuan, sikap tetapi kemampuan penalaran kritis yang diperlukan untuk mempelajari, memahami, dan menjawab pertanyaan tentang isi pembelajaran IPS yang harus dikuasai oleh siswa. Materi pembelajaran IPS sekolah dasar menyesuaikan tingkat kematangan berpikir siswa, yakni pembelajaran IPS membahas kehidupan dan permasalahan yang sederhana yang terjadi di lingkungan masyarakat (Armansyah & Munastiwi, 2021).

Begitupun ketika pandemi covid-19 selama 2 tahun terakhir yang mengharuskan siswa dan guru SDN Gayungan 1/422 melakukan aktivitas belajar secara WFH (Work From Home) di mana pembelajaran dilakukan secara *daring* melalui aplikasi *Whats App Group* dan tidak semua siswa memiliki akses HP pribadi, yang tentu saja menjadi hambatan dalam proses belajar mengajar. Tak hanya itu, seringkali orang tua mengerjakan tugas sekolah mereka dan siswa lebih menyukai aktivitas menonton dan bermain dengan gadget nya. Dengan adanya pandemi Covid-19 kemampuan guru berteknologi yang kurang dan fasilitas siswa yang kurang memadahi membuat pembelajaran berkesan kurang baik karena tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan maksimal. Dari hal tersebut timbulah sebuah masalah baru yaitu menurunnya minat belajar siswa yang tentunya berpengaruh pada kemampuan berpikir kritis dan komunikasi siswa. Sehingga saat kegiatan belajar sudah dilakukan secara tatap muka (*luring*) aktivitas menulis dan membaca menjadi aktivitas membosankan untuk anak-anak. Pernyataan tersebut didukung dengan studi

pendahuluan yang sudah dilakukan oleh peneliti ketika berada di SDN Gayungan 1/422.

Berdasarkan wawancara peneliti kepada guru kelas V SDN Gayungan 1/422 Surabaya didapatkan bahwa guru mengalami kendala saat kegiatan pembelajaran yaitu kurangnya media ajar yang dapat dipakai guna menunjang kegiatan belajar mengajar, padahal sarana dan prasarana di sekolah sudah memadai. Kemudian kendala menyampaikan materi pembelajaran, karena minat membaca yang kurang siswa seringkali mencari jawaban dari tugas yang diberikan guru melalui Google tanpa membaca lebih detail tentang materi yang dipelajari. Untuk itu guru mencoba menggunakan metode *learning by reading* dimana peserta didik membaca sekaligus menyelesaikan tugas dari para guru, tak jarang pula guru menggunakan metode ceramah, hafalan dan terkadang hanya menggunakan komunikasi satu arah serta kurangnya aktivitas siswa terlibat proses belajar mengajar. Tetapi dari pemakaian metode *learning by reading* tersebut memunculkan permasalahan baru, yaitu peserta didik menjadi mudah bosan dan seringkali mengeluh karena terlalu banyak membaca dan menulis tapi pemahaman terhadap materi belum sepenuhnya diserap oleh siswa.

Sedangkan temuan dari hasil observasi pembelajaran yang dilakukan peneliti kepada siswa kelas V SDN Gayungan 1/422 Surabaya. Saat guru melangsungkan pemaparan materi dalam kelas di dapatkan beberapa siswa yang tidak fokus dalam pembelajaran. Banyak dari mereka yang berbicara dengan temannya, asik bermain dengan alat tulis atau bahkan jalah-jalan saat proses pembelajaran. Saat jam istirahat ada beberapa pertanyaan yang disampaikan pada siswa mengenai pembelajaran IPS yang telah dilaksanakan, dari jawaban siswa dapat disimpulkan bahwa siswa menganggap pembelajaran IPS kurang menarik dan membosankan. Karena menurut mereka stigma IPS adalah pembelajaran yang memiliki banyak pembahasan dan ilmu hafalan sehingga malas mempelajari IPS. Karena hal tersebut dalam proses pembelajaran siswa menjadi kurang aktif.

Padahal seharusnya pembelajaran IPS di Sekolah Dasar bisa memberi dampak baik selama proses berpikir kritis atau HOTS. Karena pentingnya mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa pada muatan IPS di SD, maka proses pembelajaran menjadi lebih mendalam dan kompleks. Kemampuan tersebut meliputi kemampuan berpikir solutif siswa dalam materi pembelajaran IPS, kemampuan berpikir inovatif siswa, kemampuan berpikir kreatif siswa, kemampuan berpikir kritis siswa. (Permendiknas, 22 Tahun 2006) mencantumkan beberapa tujuan pembelajaran IPS, salah satunya adalah menanamkan rasa memiliki sebagai bangsa Indonesia dan cinta tanah

air kepada siswa yang bisa diterapkan dalam segala aspek hidup. Selain itu, belajar mengajar IPS harus bisa menawarkan kesempatan dalam memperluas kapasitas berpikir seseorang, yang tidak hanya terfokus pada tingkat kognitif yang lebih rendah seperti pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan aplikasi (C3), melainkan juga pada kognitif tinggi juga kepada analisis (C4), evaluasi (C5), dan Penciptaan (C6).

Sehingga dari adanya kesenjangan yang ditemukan dengan kondisi ideal tersebut perlu adanya pengembangan kualitas pembelajaran dengan membuat media pembelajaran sebagai alternatif pengembangan pembelajaran di IPS di Sekolah Dasar. Maka salah satu alternatifnya ialah dengan menggunakan strategi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran animasi berbasis pendekatan *open-ended question*. Peneliti bermaksud dengan pendekatan dan media pembelajaran animasi tersebut sangat relevan dengan permasalahan yang ada.

Pada mulanya, media berguna selaku alat bantu visual dalam aktivitas belajar mengajar, yang berfungsi sebagai alat yang dapat mendekonstruksi konsep yang rumit menjadi sederhana, dan meningkatkan motivasi belajar. Pembuatan animasi dengan perangkat lunak yang memadukan teks, suara, dan gambar merupakan salah satu cara pemakaian multimedia pembelajaran untuk memudahkan guru dalam menjabarkan informasi dan mempermudah siswa untuk memahami apa yang diajarkan guru. Pada umumnya, media pembelajaran dapat dibagi menjadi tiga klasifikasi, yaitu: audio-visual, visual, dan audio. Ketiga bentuk media tersebut berkembang sebagai jawaban atas tuntutan proses pembelajaran yang disesuaikan dengan keperluan pembelajaran. (Dalam Saddam Hussein, 2018) menjelaskan penggunaannya bisa disesuaikan berdasarkan seperti apa proses pembelajaran akan berlangsung, karakteristik guru, dan keperluan siswa.

Jika dari segi kualitasnya sebagai media pembelajaran berbasis audio visual, media pembelajaran animasi memiliki keunggulan sebagai berikut (N, A, dan A, 2018): a) Kemampuan untuk memadukan berbagai elemen media ke satu media termasuk gambar, audio, dan teks b) Bisa memberistimulus yang efektif ke peserta didik sebab mereka bakal tertarik dengan tayangan animasi. c) Bisa memfokuskan perhatian siswa selama aktivitas pembelajaran untuk menyampaikan pesan secara efektif. Khususnya di pelajaran IPS Kelas V SD, media ajar animasi ini diharapkan tidak hanya untuk memantau reaksi peserta didik, tetapi juga dimaksudkan untuk menstimulus pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Metode mempelajari baik-baik, metode memahami sehingga siswa bisa mengetahui banyak hal dan bisa memahaminya. Pemakaian media pembelajaran

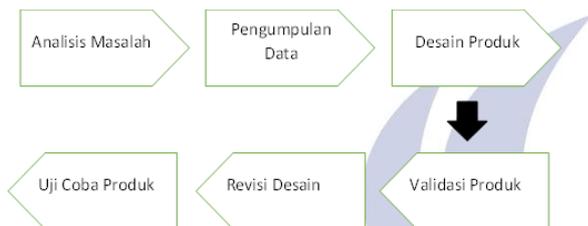
ini juga bisa didukung melalui sarpras yang memadai seperti LCD dan proyektor.

Kemudian pendekatan *open-ended question* ialah salah satu yang dipakai guna meningkatkan penalaran dan keterampilan berpikir kritis. Pembelajaran *open-ended question* dapat membuat siswa memiliki peluang dalam memahami konsep materi dengan cara berdiskusi dengan teman ataupun guru. Pada pendekatan *open-ended* siswa tidak hanya memberikan jawaban, melainkan memberikan solusi dan argument dari berbagai sudut pandang untuk menyelesaikan sebuah masalah. Pedagogi kreatif diperlukan agar potensi bernalar dan berlogika dapat diarahkan pada aktifitas logis analitis untuk mengkreasi sesuatu, untuk itu diperlukan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Guru bisa memfasilitasi siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir dan memanfaatkan peluang-peluang belajar dari sumber-sumber yang tersedia baik dari sumber digital maupun konvensional. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kelayakan dari media animasi yang dikembangkan, keefektifan penggunaan media animasi terhadap materi penajahan serta dampak dari penggunaan media animasi berbasis pendekatan *open-ended question* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. Berdasarkan hal itu, dibutuhkan pengembangan pendekatan pembelajaran yang bisa menggunakan teknologi yang telah ada dan dipakai untuk media pembelajaran di kelas. Sehingga peneliti memilih media animasi dengan menggabungkan pendekatan *Open-ended question* dirasa bisa dan sesuai untuk membuat suasana belajar baru dan efektif dengan situasi belajar mengajar sekarang. Di mana dalam video animasi tersebut terdapat pertanyaan-pertanyaan berdasarkan pendekatan *Open-ended Question* yang akan dijawab siswa untuk mengetahui hasil belajar dari proses berpikir kritis dalam materi IPS yang diajarkan tersebut. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian yang dilakukan peneliti berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Pendekatan Open-ended Question Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis IPS Kelas V Sekolah Dasar*"

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan R&D (Research and Development). Penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Pada penelitian R&D ini akan menghasilkan produk berupa video animasi pada tema 7 subtema 1 dalam materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penajahan. Cara menguji kelayakan dengan cara uji ahli dan uji terbatas.

Model penelitian yang digunakan adalah model Borg and Gall, peneliti menggunakan model Borg and Gall karena sesuai dengan tujuan pembuatan produk dari peneliti. Penelitian ini akan berhenti pada langkah yang ke 6 (uji coba produk) dari 10 langkah yang telah dikemukakan oleh Brog dan Gall yaitu potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, uji coba pemakaian, revisi produk, uji coba awal, revisi desain, revisis produk dan produksi masal. Mengingat keterbatasan waktu karena membutuhkan waktu lama, tenaga yang cukup besar, maka langkah-langkah tersebut disederhanakan menjadi 6 langkah pengembangan.



Tujuan model penelitian ini adalah mengembangkan dan menghasilkan produk. Yang dimaksud produk adalah tidak hanya berupa benda seperti buku teks, film untuk pembelajaran dan software (perangkat lunak) komputer, tetapi juga metode seperti metode mengajar, dan program seperti pendidikan. Uji coba produk akan dilakukan setelah tahap revisi desain telah disetujui oleh para pakar dan ahli. Kemudian uji coba skala besar akan dilakukan kepada siswa kelas V sejumlah 30 orang siswa di SDN Gayungan 1/422. Uji coba produk dilankukan dengan cara membsdingkan keadaan seblum dan sesudah memakai sistrm baru (before-after). Eksperimen dilakukan dengan membandingkan observasi O₁ dan observasi O₂. Sistem baru akan efektif apabila O₂ lebih besar dari O₁. Dengan demikian model eksperimen pertama dan kedua dapat digambarkan sebagai berikut.

$$O_1 > O_2$$

Keterangan :

O₁ = Nilai *pretest* sebelum treatment

O₂ = Nilai *posttest* sesudah treatment

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Gayungan 1/422 Surabaya dengan subjek penelitian ialah peserta didik kelas V dengan jumlah 30 peserta didik. Data yang digunakan dalm peneltian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data dalam penelitian ini didapatkan berdasarkan hasil penjumlahan skor dari angket validasi media dan materi, dan lembar angket respon siswa dan guru pada kegiatan uji coba pemakaian. Skor dari lembar kuesioner atau angket akan dilakukan perhitungan dengan

mencari rata-rata dari setiap total skor angket guna mendapatkan skor ideal yang akan dipresentasikan kedalam kategori tertentu, sehingga dapat diketahui tingkat kelayakan dari media animasi berbasis pendekatan *open-ended question*. Berikut adalah teknik analisis data validitas yang digunakan :

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{skor validasi yang diperoleh}}{\sum \text{skor validasi maksimal}} \times 100\%$$

(Riduwan, 2020)

Dari data persentase yang diperoleh dari perhitungan skala likert tersebut, dapat digunakan sebagai acuan untuk mngetahui kevalidan media animasi yang digambarkan sebagai berikut:

Skor	Kategori
0% - 20,99%	Tidak valid
21,00% - 40,99%	Kurang Valid
41,00% - 60,99%	Cukup Valid
61,00% - 80,99%	Valid
81,00% - 100%	Sangat Valid

(Riduwan, 2020)

Dari tabel diatas, madka dapat diketahui jika media animasi berbasis pendekatan open-ended question pada materi peristiwa kebangsaan pada masa penjajahan dapat dikatakan valid jika memenuhi persentase $\geq 61\%$. Dari hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik dianalisis untuk mengetahui peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada materi IPS peristiwa kebangsaan pada masa penjajahan dengan menggunakan media pembelajaran animasi berbasis pendekatan open-ended question menggunakan rumus N-Gain sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{nilai posttest} - \text{nilai pretest}}{\text{nilai maksimal} - \text{nilai pretest}}$$

Setelah mengetahui nilai N-Gain maka hasil yang diperoleh dapat di klasifikasikan pada tabel interpretasi indeks N-Gain.

N Gain skor	Kategori
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

(Richard R, 1999)

Dari hasil analisis data hasil pretest dan posttest dapat dikatakan efektif jika persentase ketuntasan belajar peserta didik $\geq 61\%$ dan nilai N-Gain $> 0,3$ dengan kriteria sedang atau tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini meneliti tentang kevalidan, keefektifan serta dampak penggunaan media pembelajaran berbasis pendekatan *open-ended question*. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 30 Mei 2023 di SDN Gayungan 1/422 dengan subjek yaitu peserta didik kelas V dengan jumlah 30 peserta didik. Pengambilan teknik sampel dalam penelitian ini menggunakan sampel *one group pretest posttest* yang dimana semua peserta didik dalam satu kelas menjadi anggota populasi dalam penelitian.

Hasil penelitian diperoleh dengan melakukan kolaborasi bersama guru dan juga peserta didik kelas V untuk mengadakan wawancara dan observasi yang dilakukan pada tanggal 7 Januari 2023. Dari hasil pengamatan tersebut didapatkan sebuah permasalahan pembelajaran dalam mata pelajaran IPS, untuk mengatasi permasalahan pembelajaran tersebut, peneliti membuat solusi yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru yaitu menggunakan media pembelajaran animasi berbasis pendekatan *open-ended question*.

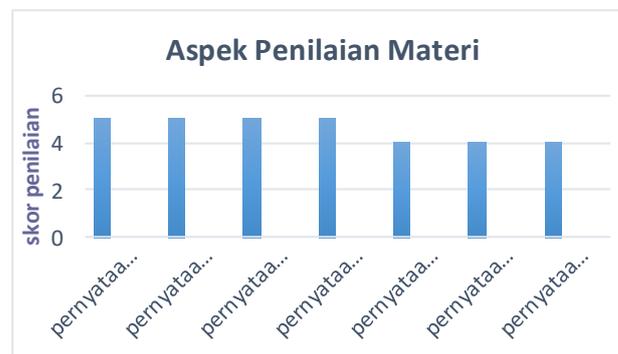
Pelaksanaan penelitian dilakukan satu kali pertemuan dengan satu kali tes kemahiran awal (*pretest*) dan satu kali tes kemampuan akhir (*posttest*). Penggunaan *pretest* diperuntukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum menggunakan media pembelajaran animasi berbasis pendekatan *open-ended question*, sedangkan *posttest* digunakan agar diketahui hasil akhir kemampuan siswa setelah media pembelajaran digunakan. Kemampuan akhir siswa merupakan kemampuan dalam ranah kognitif dalam mata pelajaran IPS kelas V tema 7, subtema 1, pembelajaran 1 materi “Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan”.

Untuk menjawab hipotesis dan rumusan masalah dalam penelitian ini maka analisis data yang dilakukan yaitu analisis data *pretest*, *posttest*, instrumen validasi media dan materi, serta analisis instrumen angket respon guru dan siswa dengan hasil data sebagai berikut:

1. Hasil Analisis Data Validasi Materi

Setelah produk telah dihasilkan kemudian untuk menguji kelayakan materi yang digunakan dalam media pembelajaran akan divalidasi untuk mendapatkan saran atau tanggapan terkait materi pada media. Validasi dilakukan oleh ahli materi yaitu Delia Indrawati, S.Pd., M.Pd selaku dosen di jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, materi yang digunakan oleh peneliti pada media pembelajaran animasi disesuaikan dengan buku pembelajaran siswa yaitu buku siswa tema 7, subtema 1, pembelajaran 1 materi “Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan”. Dalam materi tersebut terdapat KI (Kompetesi Inti), KD (Kompetensi Dasar) dan Indikator

yang menjadi acuan peneliti. Pada lembar validasi materi terdapat beberapa aspek penilaian pada materi media. Aspek penilaian tersebut terdiri dari 7 butir pernyataan. Aspek penilaian terdiri dari aspek pembelajaran, kurikulum, dan isi materi dapat dilihat dengan persentase grafik di bawah ini:



Grafik 1 Aspek penilaian materi

Berdasarkan grafik tersebut didapatkan skor dengan jumlah 33 dari jumlah maksimal skor yaitu 35. Hasil analisis data validasi materi “Media Pembelajaran Animasi Berbasis Pendekatan Open-Ended Question” dapat dilihat pada hasil perhitungan dan tabel berikut:

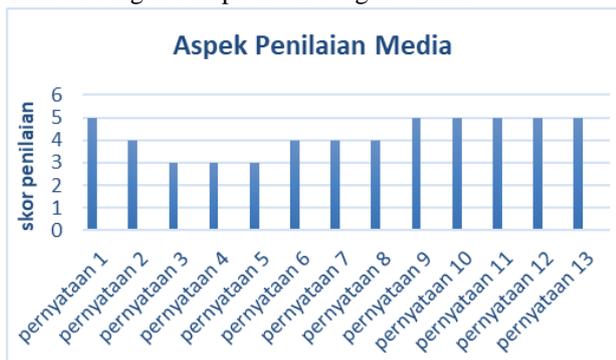
$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\sum \text{skor validasi yang diperoleh}}{\sum \text{skor validasi maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{\sum 33}{\sum 35} \times 100\% \\ &= 94,28\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan validasi materi menunjukkan hasil akhir sebesar 94,28% dimana pada tabel kriteria persentase kevalidan media dapat jika hasil analisis data menunjukkan $\geq 61,00\%$ maka dapat dinyatakan “valid”. Dari hasil perhitungan didapatkan skor sebesar 94,28%. Dapat disimpulkan bahwa hasil validasi materi “Media Pembelajaran Animasi Berbasis Pendekatan Open-Ended Question” masuk pada rentan skor 81,00% - 100% dengan kategori “Sangat Valid”.

2. Hasil Analisis Validasi Media

Media pembelajaran animasi dibuat sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dimana komponen yang meliputi warna, font, karakter, ikon/gambar sudah disesuaikan dengan tingkat sekolah dasar dan disesuaikan dengan tema pembelajaran siswa yaitu buku siswa tema 7, subtema 1, pembelajaran 1 materi “Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan”. Validasi dilakukan kepada Dr. Ari Metalani Ika Puspita, S.Pd., M.Pd selaku dosen di jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Media animasi meliputi beberapa elemen yaitu instrumen lagu, *voice over*, gambar bergerak, karakter, background,

profil pengembang, serta soal *posttest*. Terdapat 13 pernyataan dalam aspek penilaian kelayakan pada media animasi dengan rekapitulasi sebagai berikut :

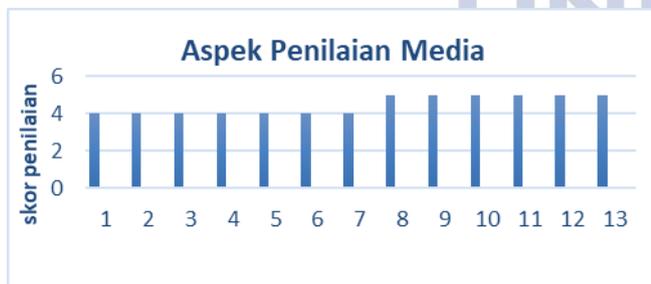


Grafik 2

Dari aspek penilaian pada grafik diatas diperoleh skor penilaian kelayakan media dengan jumlah skor 46 dari jumlah maksimal skor yaitu 65. Dari hasil validasi tahap 1 dinyatakan pada kolom validasi yaitu “Layak dengan sedikit revisi”. Hasil analisis data validasi tahap 1 “Media Pembelajaran Animasi Berbasis Pendekatan Open-Ended Question” didapatkan hasil perhitungan sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\sum \text{ skor validasi yang diperoleh}}{\sum \text{ skor validasi maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{\sum 46}{\sum 65} \times 100\% \\ &= 70,76\% \end{aligned}$$

Pada hasil perhitungan validasi tahap 1 didapatkan nilai sebesar 70,76% dimana persentase tersebut termasuk dalam kategori “valid” dengan beberapa revisi produk. Sedangkan pada validasi tahap 2 “Media Pembelajaran Animasi Berbasis Pendekatan Open-Ended Question” yang telah dilakukan revisi produk kemudian divalidasi kembali dengan aspek penilaian yang sama, didapatkan hasil penilaian sebagai berikut:



Grafik 3

Kemudian berdasarkan hasil penilaian media pembelajaran mendapatkan skor 57 dari jumlah maksimal skor yaitu 65. Diperoleh perhitungan kelayakan media berikut ini :

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\sum \text{ skor validasi yang diperoleh}}{\sum \text{ skor validasi maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{\sum 57}{\sum 65} \times 100\% \end{aligned}$$

= 87,69%

Perhitungan validasi media tahap 2 menunjukkan hasil akhir sebesar 87,69% dimana hasil tersebut lebih besar dari hasil validasi tahap 1 yaitu 70,76%. Jika dilihat dari kriteria tabel persentase dapat disimpulkan bahwa hasil validasi tahap 2 “Media Pembelajaran Animasi Berbasis Pendekatan Open-Ended Question” masuk pada rentan skor 81,00% - 100% dengan kategori “Sangat Valid”.

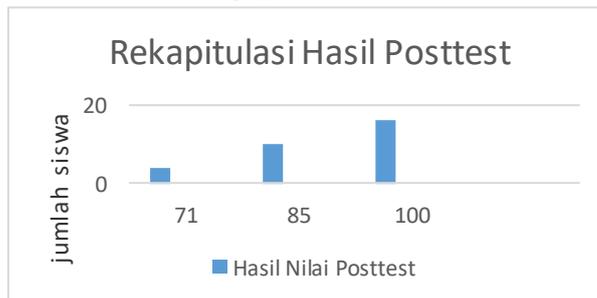
3. Hasil Analisis Data Pretest dan Posttest

Untuk mengetahui keefektifan penggunaan media, maka diperlukan data *pretest* dan *posttest* penggunaan media pembelajaran Animasi Berbasis Pendekatan *Open-Ended Question*. Setelah data *pretest* dan *posttest* diketahui nilainya maka selanjutnya akan dilakuka uji N-Gain. *Pretest* dilakukan guna mengetahui kemampuan awal peserta didik mengenai materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan. Sedangkan *posttest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa dalam ranah kognitif pada materi IPS setelah menggunakan media animasi. Soal *pretest* dan *posttest* berbentuk soal uraian yang berjumlah 7 butir soal berbasis *open-ended question*.

Berdasarkan hasil analisis data *pretest* yang sudah dilakukan oleh 30 orang peserta didik diketahui jika siswa yang mendapat nilai paling rendah dengan hasil nilai 43 sebanyak 9 siswa, nilai 57 sebanyak 10 siswa, nilai 71 sebanyak 8 siswa dan nilai 85 sebanyak 3 siswa. Sedangkan berdasarkan hasil analisis data *posttest* yang sudah dilakukan oleh 30 orang peserta didik diketahui jika siswa yang mendapat nilai *posttest* paling rendah dengan hasil nilai 71 sebanyak 4 siswa, nilai 85 sebanyak 10, dan nilai 100 sebanyak 16 siswa. Hasil rekapitulasi bisa dilihat dalam grafik berikut ini :

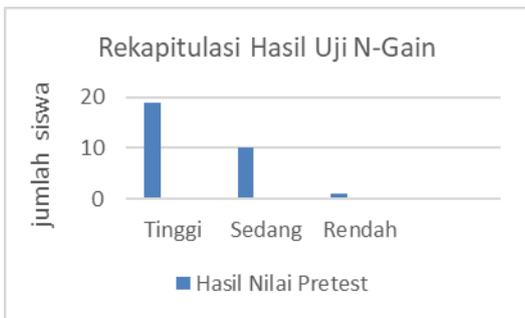


Grafik 4



Grafik 5

Untuk mengetahui peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada materi IPS peristiwa kebangsaan pada masa penjajahan, berdasarkan hasil analisis data pada *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan media pembelajaran animasi berbasis pendekatan *open-ended question*. Dari hasil analisis data hasil *pretest* dan *posttest* dapat dikatakan efektif jika $\geq 61\%$ dan hasil nilai uji $N\text{-Gain} > 0,3$ dengan kriteria sedang atau tinggi. Didapatkan hasil perhitungan $N\text{-Gain}$ *pretest* dan *posttest* dalam rekapitulasi daata sebagai berikut :



Grafik 6

Berikut rata-rata $N\text{-Gain}$ diperoleh menggunakan rumus :

$$g = \frac{\text{nilai posttest} - \text{nilai pretest}}{\text{nilai maksimal} - \text{nilai pretest}}$$

$$g = \frac{91,1 - 59,3}{100 - 59,3}$$

$$g = \frac{31,8}{40,7}$$

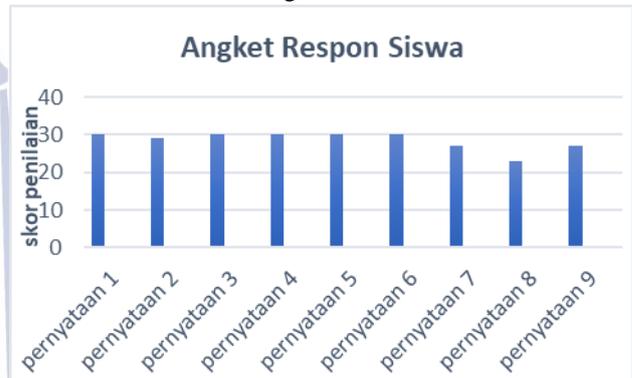
$$g = 0,78$$

Dari hasil analisis $N\text{-Gain}$ pada tabel diatas dapat diketahui nilai rata-rata $N\text{-Gain}$ sebesar 0,78, dengan kategori pada tabel persentase yitu “Tinggi”. Dari hasil uji $N\text{-Gain}$ tersebut maka diketahui jika pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi berbasis pendekatan *open-ended question* pada materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas V pada mata pelajaran IPS.

4. Hasil Angket Respon Siswa

Dari hasil uji coba produk kemudian untuk mengetahui dampak dari penggunaan media pembelajaran animasi berbasis pendekatan *open-ended question* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas V mata pelajaran IPS diperoleh melalui hasil analisis angket respon siswa. Angket respon siswa berisi 9 butir pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa dengan keterangan “Ya” bernilai 1 poin dan “Tidak” bernilai 0 poin. Angket diberikan kepada 30 peserta didik diakhir pembelajaran untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang telah digunakan pada pembelajaran.

Setelah menyebarkan angket, diketahui hasil dari setiap pernyataan untuk mengetahui dampak penggunaan media pembelajaran dalam materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan terhadap keterampilan berpikir kritis siswa yaitu 30 siswa tertatik pada tampilan media animasi, 30 siswa menyukai penggunaan animasi dalam pembelajaran IPS, meningkatnya motivasi belajar pada 23 siswa, serta 30 siswa terbantu dalam memahami materi menggunakan pendekatan *open-ended question*. Melalui angket respon siswa dapat diketahui masing-masing skor pada setiap pernyataan dari total 30 peserta didik bisa dilihat melalui grafik berikut :



Grafik 7

Dari hasil angket respon keseluruhan yang sudah di isi oleh 30 peserta didik mendapatkan skor sebanyak 256 dari skor maksimal angket yaitu 270. Diantaranya siswa yang mendapat skor 9 sejumlah 19 siswa, skor 8 sejumlah 8 siswa, dan skor 7 sejumlah 3 siswa. Berdasarkan data tersebut diketahui hasil perhitungan dan hasil rekapitulasi skor angket sebagai berikut:



Grafik 8 Hasil Rekapitulasi Skor Angket Siswa

Dilihat dari data skor pada grafik diatas, maka perhitungan analisis hasil angket respon siswa bisa dilihat sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\Sigma \text{ skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{ skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{\Sigma 256}{\Sigma 270} \times 100\%$$

$$= 94,81\%$$

5. Hasil Angket Respon Guru

Untuk mengetahui pendapat guru terhadap media pembelajaran animasi berbasis pendekatan *open-ended question* diperlukan angket respon guru. Angket respon di isi oleh Ibu Nurul Hidayati, S.Si., MPd. Angket respon diberikan kepada guru kelas V setelah melakukan pembelajaran. Angket respon berisikan 12 pertanyaan dengan bobot penilaian 5 (Sangat Baik), 4 (Baik), 3 (Cukup Baik), 2 (Kurang), 1 (Sangat Kurang). Hasil analisis angket respon guru bisa dilihat sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\Sigma \text{ skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{ skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{\Sigma 57}{\Sigma 60} \times 100\% \\ &= 90,00\% \end{aligned}$$

PEMBAHASAN

Penelitian yang dikembangkan adalah penelitian *Research and Development* (RnD) dengan model pengembangan Borg and Gall. Dalam penelitian pengembangan model Borg and Gall terdapat 10 langkah pengembangan yaitu analisis potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba awal, revisi desain, revisi produk, dan produksi masal. Dari 10 langkah tersebut sudah disesuaikan dengan penelitian yang akan dilakukan maka langkah-langkah tersebut disederhanakan menjadi 6 langkah pengembangan. Tujuan model pengembangan Borg and Gall adalah untuk mengembangkan dan menghasilkan produk. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan, keefektifan dan dampak dari penggunaan media pembelajaran animasi berbasis pendekatan *open-ended question* pada materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan mata pelajaran IPS kelas V sekolah dasar.

Pengembangan media animasi berbasis pendekatan *open-ended question* dibuat berdasarkan hasil analisis permasalahan pembelajaran yang ada dilapangan. Tahap analisis masalah dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara pada guru dan siswa kelas V SDN Gayungan 1/422 dari hasil wawancara dan observasi ditemukan permasalahan pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Masalah yang dihadapi dalam pembelajaran adalah siswa mudah bosan dengan pembelajaran, sebagian besar siswa mengeluh karena terlalu banyak membaca dan menulis tetapi tidak memahami isi materi, serta dampak dari pandemi covid-19 selama 2 tahun terakhir mengakibatkan siswa lebih suka bermain dengan gadget dan game yang membuat menurunnya minat belajar siswa dan secara tidak langsung berpengaruh pada keterampilan berpikir kritis, menalar, dan komunikasi siswa.

Tahap selanjutnya ialah merancang desain media pembelajaran. Peneliti merancang inovasi pembelajaran baru dengan memberikan sebuah solusi pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan yang ada. Inovasi pembelajaran yaitu dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan menggabungkan teknologi dan pendekatan pembelajaran. Menurut Gerald and Ely dalam (Hasan, 2021) yaitu ciri fiksatif (Fixative Property), ciri manipulatif (Manipulative Property) dan ciri distributif (Distributive Property. Dalam (ritongga, 2020) juga menjelaskan aspek media pembelajaran yang perlu dicermati yaitu aspek kevalidan, aspek kepraktisan, dan aspek keefektifan. (Rusman, 2017) dijelaskan bahwa, untuk turut membantu membangkitkan rasa ingin tahu, motivasi, konsentrasi, serta sebagai alat bantu stimulus dalam kegiatan pembelajaran, serta memberikan pengaruh psikologis kepada siswa, penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik kebutuhan siswa dan materi yang hendak disampaikan. Selain itu, menurut (Silmi & Rachmadyanti, 2018) Pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang mampu menciptakan situasi atau suasana yang mendukung kegiatan pembelajaran dan mampu memfasilitasi siswa dalam ketercapaian dan pengoptimalan tujuan.

Media pembelajaran animasi yang dikembangkan peneliti merupakan sebuah cerita singkat yang mencakup seluruh materi dengan tampilan seperti menonton sebuah film sejarah dalam bentuk animasi yang menyenangkan dan kreatif. Tidak hanya pada tujuan pembelajaran dan isi dari materi, tetapi media pembelajaran juga berperan dalam perkembangan karakteristik siswa, model atau strategi pembelajaran, alokasi waktu, sarana dan prasarana dan lain-lain (Silmi & Rachmadyanti, 2018). Sebelum membuat animasi, peneliti membuat rancangan story board sebagai desain awal. Media animasi berdurasi 9 menit yang berisi tentang peristiwa kebangsaan masa penjajahan. Diawali dengan materi awal mula kedatangan bangsa eropa ke indonesia untuk mencari rempah-rempah, kemudian dilanjutkan dengan penjelasan alasan dan latar belakang bangsa eropa menjajah indonesia dan bangsa mana saja yang pernah menjajah negara indonesia dari bangsa Inggris, Portugis, Spanyol, dan Belanda. Dalam media animasi terdapat *voice over* yang di isi oleh suara peneliti dan ditampilkan dengan gambar ilustrasi seorang guru dan juga efek suara pada sebagian peristiwa atau latar cerita. Tokoh-tokoh penting digambarkan dalam sebuah ilustrasi karakter yang dibuat semirip mungkin. Karakter guru yang ditampilkan dalam video juga melakukan interaksi terhadap siswa seperti menanyakan pertanyaan pemantik sebelum video dilanjutkan. Pada akhir video animasi terdapat soal *posttest* berbasis pendekatan *open-ended question*.

soal tes berbasis *open-ended question* yang dijawab oleh siswa terdiri dari 7 butir soal yang ditampilkan diakhir video animasi. Soal yang diberikan telah disusun sesuai dengan isi materi pembelajaran siswa materi penjajahan. *Open-ended question* dipilih karena sesuai dengan latar belakang permasalahan siswa dimana menurunnya minat belajar siswa yang berdampak pada keterampilan berpikir kritis, menalar, berargumentasi, dan komunikasi yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Sejalan (Dalam Nuryadi, 2017) menurut Shimada menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran dengan menghadirkan permasalahan dengan beberapa metode penyelesaian, hingga memungkinkan siswa mendapatkan pengalaman dalam mencari, mengidentifikasi, dan menuntaskan permasalahan menggunakan cara yang berbeda. Sedangkan menurut pendapat Pui Yee (Dalam Nuryadi, 2017) pendekatan *open-ended question* berhubungan dengan pemikiran terbuka, eksplorasi dan pembelajaran berbasis masalah. *Open-ended question* merupakan pendekatan yang akan menghasilkan sebuah jawaban, melainkan bertujuan untuk menolong peserta didik untuk melakukan pemikiran kritis dan mengembangkan kreatifitas lewat aktifitas memecahkan masalah yang akan meningkatkan kecakapan berpikir maupun komunikasi siswa.

Langkah selanjutnya adalah melakukan validasi desain produk awal kepada ahli validasi. Ahli validasi terdiri dari dua aspek yaitu kelayakan media yang dikembangkan dan kevalidan materi. Pada tahap 1 diperoleh hasil penilaian kelayakan media dengan jumlah skor 46 dari jumlah maksimal skor yaitu 65 pada lembar instrumen validasi. Dari hasil validasi tahap 1 dinyatakan pada kolom validasi yaitu "Layak dengan sedikit revisi" dengan hasil akhir perhitungan sebesar 70,76% dengan kategori "Valid". Berdasarkan hasil tersebut media kemudian diperbaiki sesuai dengan saran dan ketentuan dari validator media. Produk yang telah diperbaiki selanjutnya akan divalidasi kembali dengan aspek penilaian yang sama. Kemudian berdasarkan hasil validasi tahap 2 mendapatkan skor 57 dari jumlah maksimal skor yaitu 65. Dengan hasil akhir perhitungan validasi media tahap 2 menunjukkan hasil akhir sebesar 87,69% dimana hasil tersebut lebih besar dari hasil validasi tahap 1 yaitu 70,76%. Jika dilihat dari kriteria tabel persentase dapat disimpulkan bahwa hasil validasi tahap 2 "Media Pembelajaran Animasi Berbasis Pendekatan Open-Ended Question" masuk pada rentan skor 81,00% - 100% dengan kategori "Sangat Valid" dan dinyatakan layak untuk digunakan.

Tahap berikutnya dengan melakukan validasi materi kepada ahli validasi materi. Aspek validasi meliputi aspek kebahasaan, penulisan, isi materi, kurikulum,

tujuan, manfaat serta KD dan KI pembelajaran IPS. Hasil yang didapatkan dari setiap aspek penilaian dengan jumlah skor 33 dari jumlah maksimal skor yaitu 35. Berdasarkan hasil perhitungan validasi materi menunjukkan hasil akhir sebesar 94,28% dimana pada tabel kriteria persentase kevalidan media dapat jika hasil analisis data menunjukkan $\geq 61,00\%$ maka dapat dinyatakan "valid". Dari hasil perhitungan didapatkan skor sebesar 94,28%. Dapat disimpulkan bahwa hasil validasi materi "Media Pembelajaran Animasi Berbasis Pendekatan Open-Ended Question" masuk pada rentan skor 81,00% - 100% dengan kategori "Sangat Valid"

Tahap selanjutnya, untuk mengetahui keefektifan penggunaan media, maka diperlukan data *pretest* dan *posttest* menggunakan media pembelajaran Animasi Berbasis Pendekatan *Open-Ended Question*. Setelah data *pretest* dan *posttest* diketahui nilainya maka selanjutnya akan dilakukan uji N-Gain. Berdasarkan hasil analisis data *pretest* yang sudah dilakukan oleh 30 orang peserta didik diketahui jika siswa yang mendapat nilai paling rendah dengan hasil nilai 43 sebanyak 9 siswa, nilai 57 sebanyak 10 siswa, nilai 71 sebanyak 8 siswa dan nilai 85 sebanyak 3 siswa. Sedangkan berdasarkan hasil analisis data *posttest* yang sudah dilakukan oleh 30 orang peserta didik diketahui jika siswa yang mendapat nilai *posttest* paling rendah dengan hasil nilai 71 sebanyak 4 siswa, nilai 85 sebanyak 10, dan nilai 100 sebanyak 16 siswa. Berdasarkan hasil analisis data pada *pretest* diperoleh rata-rata seers 59,3 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 91,1. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada materi IPS peristiwa kebangsaan pada masa penjajahan dengan menggunakan media pembelajaran animasi berbasis pendekatan *open-ended question*. Dari hasil analisis data hasil *pretest* dan *posttest* dapat dikatakan efektif jika $\geq 61\%$ dan hasil nilai uji N-Gain $> 0,3$ dengan kriteria sedang atau tinggi. Dari hasil analisis N-Gain pada tabel diatas dapat diketahui nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,78, dengan kategori pada tabel persentase yaitu "Tinggi". Pada data hasil N-Gain diketahui perolehan hasil kategori "TINGGI" sebanyak 19 peserta didik, kategori "SEDANG" sebanyak 10 peserta didik dan kategori "RENDAH" 1 peserta didik. Dari hasil uji N-Gain tersebut dilihat dari banyaknya kategori tinggi dan sedang maka diketahui jika pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi berbasis pendekatan *open-ended question* pada materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas V pada mata pelajaran IPS.

Dari hasil uji coba produk kemudian untuk mengetahui dampak dari penggunaan media pembelajaran animasi berbasis pendekatan *open-ended question* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas

V mata pelajaran IPS diperoleh melalui hasil analisis angket respon siswa. Angket respon siswa berisi 9 butir pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa dengan keterangan “Ya” bernilai 1 poin dan “Tidak” bernilai 0 poin. Diketahui hasil dari setiap pernyataan untuk mengetahui dampak penggunaan media pembelajaran dalam materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan terhadap keterampilan berpikir kritis siswa yaitu 30 siswa tertatik pada tampilan media animasi, 30 siswa menyukai penggunaan animasi dalam pembelajaran IPS, meningkatnya motivasi belajar pada 23 siswa, serta 30 siswa terbantu dalam memahami materi menggunakan pendekatan *open-ended question*. Dari hasil angket respon keseluruhan yang sudah di isi oleh 30 peserta didik mendapatkan skor sebanyak 256 dari skor maksimal angket yaitu 270. Diantaranya siswa yang mendapat skor 9 sejumlah 19 siswa, skor 8 sejumlah 8 siswa, dan skor 7 sejumlah 3 siswa. Setelah dilakukan perhitungan didapatkan hasil akhir dampak penggunaan media animasi berbasis pendekatan *open-ended question* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas V pada materi IPS peristiwa kebangsaan masa penjajahan sebesar 90,81 %.

Hasil angket respon guru terhadap media pembelajaran animasi berbasis pendekatan *open-ended question* pada keterampilan berpikir kritis IPS kelas V yang di isi oleh Ibu Nurul Hidayati, S.Si., M.Pd. Angket respon berisikan 12 pertanyaan dengan bobot penilaian 5 (Sangat Baik), 4 (Baik), 3 (Cukup Baik), 2 (Kurang), 1 (Sangat Kurang) menunjukkan hasil akhir sebesar 90,00%.

Saat melakukan uji coba produk pada 30 peserta didik didapatkan selama proses belajar mengajar siswa lebih fokus pada materi pembelajaran yang ditayangkan pada layar proyektor. Siswa juga memberikan umpan balik terhadap percakapan yang dilakukan oleh karakter guru pada media animasi. Video animasi yang berdurasi 9 menit mampu mengemas seluruh materi pembelajaran pada materi penjajahan yang membuat waktu pembelajaran menjadi efisien dan fleksibel. Kemudian setelah menonton video animasi, siswa mengerjakan soal pada bagian akhir untuk mengetahui kemampuan akhir siswa. Siswa bisa menjawab pertanyaan secara individu maupun berdiskusi dengan teman sebangkunya. Sebagian siswa fokus menjawab secara individu dan sebagian siswa terlihat berdiskusi bersama temannya. Hal tersebut sejalan dengan tujuan dari pendekatan *open-ended question*. Siswa yang merasa ragu akan jawabannya bertanya kepada guru dan guru memimpin untuk melakukan diskusi dan mengarahkan siswa untuk menemukan jawaban, berpendapat atau penyelesaian masalah yang telah disajikan. Setelah mengerjakan soal, beberapa siswa maju kedepan untuk melakukan

presentasi, dari hasil presentasi yang dilakukan diketahui siswa memiliki hasil jawaban yang beragam namun sesuai dengan konteks permasalahan. Siswa yang merasa kurang dalam menjawab soal yang diberikan akan menuliskan hasil pembahasan pada buku catatan. Dari proses pembelajaran yang dilakukan di awal sampai akhir siswa terlihat aktif dan kondusif serta sebagian siswa bertanya tentang pembuatan animasi tersebut yang menunjukkan ketertarikan siswa dalam belajar menggunakan animasi.

Penelitian ini memiliki keterbatasan berupa pada penggunaan media yang hanya dikhususkan untuk mata pelajaran IPS kelas V. Sarana dan prasarana yang menunjang penggunaan media juga harus dipersiapkan dengan baik untuk menghindari kesulitan penggunaan media, media tidak hanya bisa diakses disekolah, melainkan bisa melalui platform media sosial seperti YouTube, G-Drive, Video atau DVD dll. Media hanya berisikan materi tentang peristiwa penjajahan dengan 7 butir soal berbasis pendekatan *open-ended question*.

PENUTUP

Simpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Open-Ended Question Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis IPS Kelas V Sekolah Dasar” dapat disimpulkan bahwa Media animasi berbasis pendekatan *open-ended question* terhadap materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan dinyatakan layak dengan persentase hasil akhir sebesar 87,69% dan kelayakan materi sebesar 92,28%.

Media animasi berbasis pendekatan *open-ended question* dinyatakan efektif dalam pembelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan dengan hasil akhir uji N-Gain sebesar 0,78 dengan persentase “Tinggi”

Sedangkan dari hasil analisis data angket respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran animasi berbasis pendekatan *open-ended question* memiliki dampak yang tinggi terhadap materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan dengan nilai angket respon siswa sebesar 98,00% dan angket respon guru 90,00%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka saran yang diberikan peneliti adalah guru bisa melakukan pembaruan pembelajaran secara berkala agar siswa tidak jenuh ketika proses pembelajaran. Pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif akan membangkitkan semangat belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Guru bisa melakukan pengawasan atau bimbingan terhadap siswa yang memiliki hasil belajar yang kurang dan lebih meningkatkan komunikasi antara guru dan siswa untuk lebih mudah mengetahui permasalahan pembelajaran agar cepat teratasi.

Siswa harus bisa memanfaatkan teknologi yang ada untuk menambah ilmu pengetahuan diluar dari materi yang telah diberikan atau disediakan di sekolah. Siswa juga bisa lebih aktif dan tetap kondusif dalam pembelajaran agar informasi yang diberikan guru bisa dipahami dengan baik

Untuk peneliti lain, sebagai pertimbangan bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis pendekatan open-ended question, atau hal-hal tentang keterampilan berpikir kritis bisa dilakukan dengan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfianti, A., Taufik, M., & Hakim, Z. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Video Animasi Pada Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 1(2), 1–12. <https://doi.org/10.31000/ijoe.v1i2.2927>
- Armansyah, A., & Munastiwi, E. (2021). Use of E-Learning Model and Social Media in Social Studies Learning in Elemenrary School During and After the Covid-19 Pandemic. *Indonesian Journal of Primary Education*, 5(1), 93–104. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v5i1.31683>
- Astawa, I. B. M. (2017). *Pengantar Ilmu Sosial*. Rajawali Press.
- Endayani, H. (2018). Sejarah Dan Konsep Pendidikan Ips. *Ittihad*, 11(2), 117–127.
- Fitri, I. (2019). Hakikat Dan Perkembangan Kurikulum Pendidikan IPS SD. *INA-Rxiv Papers, Education*, 2.
- Gunawan, & Ritonga, A. Ai. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0. In 77 (Vol. 4, Nomor 1). Rajawali Press.
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Nomor Mei).
- Hidayah, R., Salimi, & Susiani. (2017). *Critical thinking skill: Konsep dan indikator penilaian*. 01(02).
- Iseu Synthia, P., Nana, H., & Aan Subhan, P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel IPS. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 34–48.
- Linda, Z., & Lestari, I. (2019). Berpikir Kritis Dalam Konteks Pembelajaran. In *Erzatama Karya Abadi* (Nomor August).
- Mariam, S., Nurmala, N., Nurdianti, D., Rustyani, N., Desi, A., & Hidayat, W. (2019). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa MTsN Dengan Menggunakan Metode Open Ended Di Bandung Barat. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 178–186. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v3i1.94>
- Murti, B. (2019). Berpikir Kritis (Critical Thinking). *Jurnal Kedokteran UNS*, 20(12), 75.
- Musfiqoh, & Nurdyansyah. (2017). *Pendekatan Pembelajaran* (Nomor 010).
- Nuryadi. (2017). Pendekatan Open Ended. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9–19.
- Riduwan. (2020). *Riduwan pdf.pdf*. penerbit alfabeta.
- Sari, D. P., Triyogo, A., & Febriandi, R. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Open Ended Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Sd Negeri Sukakarya. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 1, 224–231.
- Sariningsih, R., & Herdiman, I. (2017). Mengembangkan kemampuan penalaran statistik dan berpikir kreatif matematis mahasiswa di Kota Cimahi melalui pendekatan open-ended. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 4(2), 239. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v4i2.16685>
- Setyaningrum, W., Pratama, L. D., & Ali, M. B. (2018). Game-Based Learning in Problem Solving Method: The Effects on Students' Achievement. *International Journal on Emerging Mathematics Education*, 2(2), 157. <https://doi.org/10.12928/ijeme.v2i2.10564>
- Sihombing, L. N., Napitupulu, R. P., & Simangunsong, R. (2021). Pengaruh Pendekatan Open Ended Dan Kreativitas Guru Terhadap Prestasi Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 8(2), 162–179. <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v8i2.1646>
- Silmi, M. Q., & Rachmadyanti, P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan Ri Sd Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 06(04), 486–495.
- Sofyan, A., Disman, Kokom, & Erlina. (2019). *Pengembangan Pendekatan Open-Ended Dalam Pembelajaran Ips*. 01, 83–93.
- Sugiyono. (2020). *Sugiyono*. penerbit alfabeta.
- Toni Nasution, M. A. L. (2018). *Konsep Dasar IPS*. Penerbit Samudra Biru.
- wahyu hidayat, R. S. (2018). *KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS DAN ADVERSITY QUOTIENT SISWA SMP MELLUI PEMBELAJARAN OPEN ENDED*. [https://doi.org/10.1016/S0962-8479\(96\)90008-8](https://doi.org/10.1016/S0962-8479(96)90008-8)
- Wahyu Lestari, Fatinatus Selvia, & Rohmatul Layliyyah. (2019). Pendekatan Open-ended Terhadap Kemampuan Metakognitif Siswa. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 184–197. <https://doi.org/10.36835/attalim.v5i2.263>