

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *EDUCAPLAY* TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA
MATA PELAJARAN IPAS KELAS V DI
SD NEGERI 4 REJANG LEBONG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah



**OLEH:
FINTARI MEYLISTA
NIM. 22591078**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
2026**

PENGAJUAN SKRIPSI

Hal: Pengajuan Skripsi
Kepada
Yth. Ketua Program Studi
di- Curup

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup yang berjudul: "**Pengaruh Penggunaan Media *Educaplay* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SD Negeri 4 Rejang Lebong.**" Sudah dapat diajukan dalam munaqasyah Skripsi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terima kasih

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Curup Mei 2026

Pembimbing I,



Dr. Eka Apriani, M.Pd
NIP.199004032015032005

Pembimbing II,



Tika Meldina, M.Pd
198707192018012001

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fintari Meylista

NIM : 22591078

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *EDUCAPLAY* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V DI SD NEGERI 4 REJANG LEBONG.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau menjadi rujukan dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila kemudian terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan sebagai semestinya.



Fintari Meylista
22591078

LEMBAR PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP FAKULTAS TARBIYAH

Jalan Dr. AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010 Kode Pos 39119
Email iaain.curup@gmail.com

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA Nomor : 684 /In.34/F.T/I/PP.00.9/06/2026

Nama : Fintari Meylista
NIM : 22591078
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Penggunaan Media *Educaplay* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SD Negeri 4 Rejang Lebong.

Telah dimunaqsyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

Hari/Tanggal : Kamis, 18 Juni 2026
Pukul : 15.00-16.30 WIB
Tempat : Ruang 5 Gedung Munaqsyah Fakultas Tarbiyah

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Eka Apriani, M.Pd
NIP. 199004032015032005

Tika Meldina, M.Pd
NIP. 198707192018012001

Penguji I,

Penguji II,

Dr. Beni Azwar, M.Pd., Kons
NIP. 196704241992031003

Jenny Fransiska, M.Pd
NIP. 198806302020122004

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Bakti Komalasari, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 197011072000032004

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa selalu tercurahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Educaplay* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SD Negeri 4 Rejang Lebong”. Shalawat beserta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW yang mana beliau yang menjadi panutan kita.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak mendapatkan dorongan dari beberapa pihak, yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat, membuka mata penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr, Idi Warsah, M.Pd Rektor Intitut Agama Islam Negeri Curup
2. Ibu Dr. Eka Apriani, M.Pd selaku Wakil Rektor I, Bapak Dr. Sakut Anshori M. HUM selaku Wakil Rektor II, dan Bapak Dr. Sagiman, M. Kom selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri Curup
3. Ibu Dr. Bakti Komalasari, S.Ag, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup
4. Bapak Agus Riyan Oktori, M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Madrasah Ibtidaiyah Insitut Islam Negeri Curup.

5. Ibu Dr. Eka Apriani, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah meluangkan waktu di tengah kesibukannya serta sabar dalam membimbing dan mengarahkan serta memotivasi penulis dalam penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Tika Meldina, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu di tengah kesibukannya serta sabar dalam membimbing dan mengarahkan serta memotivasi penulis dalam penyusunan skripsi ini.
7. Ibu Siti Zulaiha, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing Akademik
8. Bapak/Ibu Dosen sebagai pengajar PGMI yang telah membekali peneliti sejak awal hingga akhir perkuliahan.
9. Kepada Kepala sekolah dan seluruh dewan guru SD Negeri 4 Rejang Lebong yang telah memberikan izin penelitian dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari, bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran dari pihak manapun guna penyempurnaannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, institusi pendidikan hingga masyarakat luas.

Curup, Mei 2026

Fintari Meylista
22591078

MOTTO

**"Jangan pernah merasa tertinggal setiap orang punya rezeki dan prosesnya
masing masing"**

(Q.S Maryam: 4)

Kalau yang kamu lakuin gak berhasil, siapa peduli?

Tinggal mulai lagi saja

(Treasure)

"Aku membahayakan nyawa ibu untuk lahir ke dunia

Jadi tidak mungkin aku tidak ada artinya"

(Fintari Meylista)

PERSEMBAHAN

Di antara seluruh halaman dalam skripsi ini, lembar persembahan adalah halaman yang paling bermakna, karena di sinilah penulis menitipkan rasa terima kasih yang tidak mampu diucapkan oleh kata-kata. Bismillahirrahmanirahim, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Anton Khendy dan Ibu Leni Maryanti, yang dengan ketulusan hati dan kasih sayang tak terhitung telah membimbing penulis sejak masa kecil hingga mencapai bangku perkuliahan. Terima kasih atas doa yang dipanjatkan, setiap nasihat yang diberikan, dan setiap pengorbanan yang mengiringi langkah penulis hingga mampu menyelesaikan skripsi dan meraih gelar sarjana. Terima kasih pula atas cintanya yang tidak pernah berkurang dan dukungan yang tidak pernah berhenti menguatkan penulis sepanjang perjalanan pendidikan ini. Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan ketulusan dengan keberkahan dan kesehatan sepanjang usia. Aamiin.
2. Adik penulis, Aldeno Alonzo Khendy, terima kasih telah menjadi sumber semangat dan motivasi setiap langkah perjuanganku. Meski sering menjadi "musuh terbesar" dalam kehidupan sehari-hari namun dibalik itu semua kaulah alasan terbesar untuk berjuang menjadi kakak yang lebih baik lagi.
3. Kepada keluarga besar yang selalu mendukung dan memberikan doa serta bantuan.
4. Kepada teman seperjuangan, Arum Handayani, Shinta Junita, Donna Via Ronela, Anis Sugiarti, Dwi Syafira Ramahdani, perjumpaan kita di awal bangku perkuliahan adalah anugerah yang tak pernah penulis duga. Kalian bukan hanya sekedar teman, melainkan sahabat yang selalu hadir setiap fase perjalanan hidup

penulis. Terima kasih untuk setiap tawa yang menguatkan, cerita yang menemani dan kebersamaan yang membuat segala lebih terasa ringan. Kehadiran kalian bukan hanya mengisi hari hari selama waktu perkuliahan, tetapi meninggalkan jejak hangat yang akan selalu penulis ingat. Semoga persahabatan ini tetap terjaga melampui jarak waktu dan kesibukan yang akan datang.

5. Sahabat penulis, Adinda Lestari dan Rany Melia Amanda yang telah menjadi tempat berbagi cerita, tawa, air mata dan semangat di setiap langkah perjalanan hidup penulis selama di bangku sekolah hingga ke bangku perkuliahan terima kasih sudah menjadi sahabat yang baik bahkan seperti saudara.
6. Untuk seluruh mahasiswa PGMI angkatan 2022 terkhusus lokal PGMI A, terima kasih telah kebersamai dan memberikan semangat kepada penulis selama ini.
7. Almamater saya tercinta IAIN Curup.
8. Terakhir, saya berterima kasih kepada satu sosok gadis yang selama ini diam-diam berjuang tanpa henti, seorang sederhana tapi berhati kecil tetapi dengan impian besar. Terima kasih kepada peneliti skripsi ini yaitu diriku sendiri, Fintari Meylista. Anak perempuan pertama dan harapan orang tuanya. Terima kasih telah hadir dihidup ini, telah bertahan sejauh ini dan terus berjalan melewati segala tantangan yang semesta hadirkan. Terima kasih karena sudah berani menjadi dirimu sendiri. Aku bangga atas setiap langkah kecil yang kau ambil atas semua pencapaian yang mungkin tidak dirayakan orang lain. Walau terkadang harapanmu tidak sesuai dengan apa yang semesta berikan, aku berdoa semoga langkah kecilmu selalu diperkuat, dikelilingi orang baik dan hebat serta mimpimu satu persatu akan terjawab Aamiin.

ABSTRAK

FINTARI MEYLISTA, NIM 22591078. “Pengaruh Penggunaan Media *Educaplay* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SD Negeri 4 Rejang Lebong”. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAIN Curup.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa kelas V pada Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri 4 Rejang Lebong. Kondisi tersebut disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional dan belum optimalnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan metode konvensional pada kelas kontrol; (2) mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media *Educaplay* pada kelas eksperimen; dan (3) mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experimental dan desain nonequivalent control group design. Sampel penelitian terdiri atas 25 siswa kelas VC sebagai kelas eksperimen dan 23 siswa kelas VB sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes kemampuan berpikir kritis berupa pretest dan posttest pada Materi Organ Pernapasan Manusia, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Rata-rata nilai kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas kontrol meningkat dari 34,57 menjadi 47,83, (2) Rata-rata nilai kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen meningkat dari 44,40 menjadi 67,40, dan (3) Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, media *Educaplay* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 4 Rejang Lebong.

Kata Kunci: *Media Educaplay*, Kemampuan Berpikir Kritis, IPAS.

DAFTAR ISI

COVER	i
PENGAJUAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENEGANTAR	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Landasan Teori.....	12
B. Penelitian Relevan.....	28
C. Kerangka Berpikir.....	31
D. Hipotesis Penelitian.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	33
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	33
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	35
D. Definisi Operasional.....	36
E. Variabel Penelitian.....	39

F. Prosedur Penelitian	42
G. Instrumen Penelitian	43
H. Teknik pengumpulan data	46
I. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	48
J. Teknik Analisis Data	58
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	60
A. Gambaran umum objek penelitian	60
B. Hasil penelitian	64
1. Deskripsi data	64
2. Pengujian Prasyarat Analisis	68
3. Pengujian Hipotesis	68
C. Pembahasan hasil penelitian	72
BAB V PENUTUP.....	84
A. Kesimpulan	84
B. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA.....	87
LAMPIRAN.....	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Login Web <i>Educaplay</i>	23
Gambar 2.2 Macam-Macam <i>Educaplay</i>	24
Gambar 2.3 Kerangka Berpikir	31

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Penelitian Awal	5
Tabel 3.1 Desain Penelitian	34
Tabel 3.2 Jumlah Populasi	36
Tabel 3.3 Sampel Penelitian	36
Tabel 3.4 Pelaksanaan Pembelajaran.....	40
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	43
Tabel 3.6 Instrumen Dokumentasi.....	46
Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas	49
Tabel 3.8 Kriteria Reliabilitas.....	51
Tabel 3.10 Hasil Uji Reliabilitas	52
Tabel 3.11 Kriteria Indeks Daya beda	52
Tabel 3.12 Hasil Hitung Daya Beda.....	53
Tabel 3.13 kriteria tingkat Kesukaran	54
Tabel 3.14 Hasil Tingkat kesukaran	55
Tabel 4.1 Profil SDN 4 Rejang Lebong.....	59
Tabel 4.2 Tenaga Kerja.....	60
Tabel 4.3 Data Siswa	60
Tabel 4.4 Sarana dan Prasarana	61
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi <i>Pre-test</i> kelas Kontrol	62
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi <i>Post-test</i> kelas Kontrol.....	63
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi <i>Pre-test</i> kelas Eksperimen.....	64
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi <i>Post-test</i> kelas Eksperimen	65
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas	66
Tabel 4.10 Hasil Uji Homogenitas	68
Tabel 4.11 Hasil Uji Hipotesis.....	70
Tabel 4.12 Hasil rata rata postest kelas eksperimen dan kontrol.....	70
Tabel 4.13 Hasil Rekapitulasi Penelitian.....	71

LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing	89
Lampiran 2 Berita Acara.....	90
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian	91
Lampiran 4 Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	92
Lampiran 5 Surat Permohonan Izin Penelitian	93
Lampiran 6 Lembar Validitas Modul Ajar Kelas Eksperimen	94
Lampiran 7 Lembar Validitas Modul Ajar Kelas Kontrol.....	96
Lampiran 8 Kisi Kisi Instrumen Penelitian	98
Lampiran 9 Modul Ajar Kelas Eksperimen	100
Lampiran 10 Modul Ajar Kelas Kontrol.....	113
Lampiran 11 Alur Tujuan Pembelajaran.....	128
Lampiran 12 Soal Instrumen Penelitian.....	132
Lampiran 13 Data Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen.....	137
Lampiran 14 Data Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	138
Lampiran 15 Hasil Validitas SPSS	138
Lampiran 16 Hasil Validitas Soal	143
Lampiran 16 Hasil Realibitas Soal	144
Lampiran 17 Hasil Uji Normalitas.....	145
Lampiran 18 Hasil Uji Homogenitas	148
Lampiran 19 Hasil Uji Hipotesis	150
Lampiran 20 Distribusi frekuensi kelas kontrol.....	151
Lampiran 21 Distribusi frekuensi kelas eksperimen.....	153
Lampiran 22 Dokumentasi kegiatan	155
Lampiran 23 Kartu Bimbingan	158
Lampiran 23 Biodata Penulis.....	169

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting pada era modern saat ini. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan harus dirancang dan dilaksanakan secara terencana agar mampu menciptakan suasana belajar yang efektif serta mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Melalui proses pembelajaran yang baik, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya secara optimal, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, pendidikan tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga dituntut untuk menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki berbagai keterampilan penting. Salah satu keterampilan yang perlu dikembangkan adalah kemampuan berpikir kritis. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan berpikir kritis menjadi salah satu tujuan penting dalam proses pembelajaran di sekolah.¹

Islam memandang penggunaan akal dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting. Hal ini ditegaskan dalam Al Qur'an surah Ali 'Imran Ayat 190 yang menjelaskan bahwa dalam menciptakan langit dan bumi serta pergantian siang dan malam terdapat tanda tanda orang yang berakal (*ulul albab*). Surah Ali imran menunjukkan bahwa manusia ini diperintahkan

¹ Amar Halim, "Signifikansi dan Implementasi Berpikir Kritis dalam Proyeksi Dunia Pendidikan Abad 21 Pada Tingkat Sekolah Dasar," *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi* 3, no. 3 (2022): 404–18, <https://doi.org/10.36418/jist.v3i3.385>.

untuk menggunakan akal dalam memahami ciptaan Allah SWT menjelaskan bahwa fenomena alam mengandung tanda-tanda kebesarannya yang hanya dapat dipahami oleh orang-orang yang menggunakan akal secara mendalam. Hal ini sama dengan tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa melalui proses mengamati, menalar, dan menyimpulkan. Adapun ayat Al-Quran surah Ali Imran ayat 190 sebagai berikut:²

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ

Artinya:

"Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, serta pergantian malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal."

Kurikulum Merdeka yang diterapkan di Indonesia menuntut proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik termasuk kemampuan berpikir kritis. Dalam pembelajaran IPAS, peserta didik diharapkan tidak hanya menghafal materi saja, tapi juga mampu memahami konsep, memecahkan masalah, dan mengaitkan materi pembelajaran. Berdasarkan *hasil Programme for International Student Assessment (PISA)* tahun 2022, kemampuan literasi dan sains peserta didik Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara OECD. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis

² Abdu Rasyad Shalihuddin dkk., "Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Al-Qur'an Surah Ali-Imran Ayat 190 -191," *Al Qodiri : Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan* 23, no. 2 (2025): 530–49, <https://doi.org/10.53515/qodiri.2025.23.2.530-549>.

peserta didik masih perlu ditingkatkan melalui inovasi dalam proses pembelajaran.³

Kemajuan teknologi informasi di era modern. Perkembangan teknologi tersebut mempermudah masyarakat dalam memperoleh berbagai informasi, baik di daerah perkotaan maupun pedesaan. Perubahan ini memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap kehidupan masyarakat, termasuk dalam bidang pendidikan serta perkembangan anak. Akses internet yang semakin mudah memberikan banyak manfaat, seperti membantu proses pembelajaran dan menambah wawasan. Akan tetapi, penggunaan internet yang tidak diawasi dengan baik juga dapat menimbulkan dampak negatif, terutama bagi anak-anak.⁴

Upaya yang sebaiknya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik ialah menerapkan media yang inovatif dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membantu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Seiring perkembangan teknologi digital, guru dituntut mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran.⁵

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan proses pembelajaran adalah *Educaplay*. *Educaplay* merupakan media

³ Sri Rezeki Agustina dkk., "Penerapan Metode Bermain Sambil Belajar untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Siswa SD," *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial* 6, no. 1 (2025): 31–37, <https://doi.org/10.53299/diksi.v6i1.1327>.

⁴ Aida Rahmi Nasution dkk., "Efek Game Online dalam Mempengaruhi Sikap Sosial Anak Sekolah Dasar," *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar* 6, no. 2 (2022): 247, <https://doi.org/10.29240/jpd.v6i2.5697>.

⁵ Rusman, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), h. 45.

pembelajaran berbasis digital yang menyediakan berbagai aktivitas edukatif dan permainan interaktif yang dapat digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran. Media ini dapat diakses melalui *website* sehingga memudahkan guru maupun peserta didik dalam penggunaannya. Melalui permainan edukatif yang tersedia pada *Educaplay*, peserta didik dapat belajar sambil bermain sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menarik, aktif, dan menyenangkan. Penggunaan media *Educaplay* juga dinilai sesuai diterapkan pada pembelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar karena mampu membantu peserta didik untuk memahami materi melalui aktivitas interaktif permainan ini cocok dilakukan pada kelas V serta dengan Mata pelajaran IPAS.⁶

Pembelajaran IPAS sebaiknya dilaksanakan melalui kegiatan yang melibatkan peserta didik secara aktif agar siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung. Proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga mendorong siswa untuk melakukan pengamatan, eksperimen, serta menemukan konsep secara mandiri. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, seperti media *Educaplay*, agar dapat meningkatkan rasa ingin tahu, keaktifan, serta kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPAS.⁷

⁶ OECD, *PISA 2018 Results (Volume I): What Students Know and Can Do*, PISA (OECD, 2019), <https://doi.org/10.1787/5f07c754-en>.

⁷ Yosi Yulizah, "Pembelajaran IPA Berbasis Pendidikan Karakter dengan Huruf Braille untuk Siswa Difable Netra," *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar* 5, no. 2 (2021): 191, <https://doi.org/10.29240/jpd.v5i2.3345>.

Hasil observasi awal di SD Negeri 04 Rejang Lebong, diketahui bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V masih tergolong rendah, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Dalam proses pembelajaran, peserta didik masih cenderung bergantung pada buku paket dan kurang memanfaatkan teknologi pembelajaran yang tersedia di sekolah. Peserta didik juga lebih sering diminta mencatat materi dibandingkan dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran.

Rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik juga terlihat ketika peserta didik diberikan pertanyaan yang menuntut kemampuan menganalisis dan memecahkan masalah. Sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang bersifat analitis baik dalam tugas kelompok maupun tugas individu. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS juga masih berada di bawah kriteria ketuntasan yang ditetapkan sekolah. Data awal kemampuan berpikir kritis siswa kelas V di SD Negeri 4 Rejang Lebong pada mata pelajaran IPAS Kelas V sebagai berikut:

Tabel 1.1 Data Awal Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri 04 Rejang Lebong.

No.	Kelas	Jumlah Peserta didik	Tuntas		Tidak tuntas		Rata rata
			jumlah	%	Jumlah	%	
1	VA	25 siswa	10 siswa	40%	15 siswa	60%	69
2	VB	23 siswa	9 siswa	39,13	14 siswa	60,8%	68
3	VC	25 Siswa	8 Siswa	32 %	17 Siswa	68 %	67
4	VD	24 siswa	11 siswa	45,83%	13 siswa	54,71%	70
Jumlah		97 siswa	38 siswa		59 siswa		

Data pada Tabel 1.1 menunjukkan bahwa tingkat kemampuan berpikir kritis siswa kelas V pada Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri 4 Rejang Lebong masih memerlukan perhatian. Berdasarkan data awal yang diperoleh dari seluru

kelas V diketahui bahwa dari 97 siswa yang menjadi subjek pengamatan, sebanyak 38 siswa (39,18%) telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 59 siswa (60,82%) belum mencapai ketuntasan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Persentase siswa yang belum tuntas lebih besar dibandingkan dengan siswa yang telah tuntas bahwa kemampuan berpikir kritis siswa dalam memahami dan mengolah materi pembelajaran masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, diperlukan upaya pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis secara optimal.

Kelas VB dan VC di pilih sebagai sampel penelitian karena memiliki karakteristik kemampuan awal yang relatif sebanding dibandingkan kelas lainnya. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai kedua kelas yang tidak jauh berbeda, yaitu kelas VB sebesar 68 dan kelas VC sebesar 67. Selisih rata-rata yang sangat kecil ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelas tersebut berada pada kategori yang hampir sama, sehingga layak untuk dibandingkan dalam penelitian eksperimen. Kondisi ini penting dalam penelitian eksperimen karena dapat meminimalkan bias awal antara kelompok kontrol dan eksperimen. Dari sisi jumlah peserta didik, VB (23 siswa) dan VC (25 siswa) juga memiliki jumlah yang hampir seimbang, sehingga distribusi sampel menjadi lebih proporsional dan tidak menimbulkan ketimpangan data. Dengan demikian, berdasarkan kesamaan rata-rata hasil belajar, serta jumlah siswa yang hampir sama, maka kelas VB dan VC dianggap paling memenuhi kriteria untuk dijadikan kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam penelitian ini.

Kemampuan berpikir kritis berkaitan erat dengan kemampuan siswa dalam menganalisis informasi, memecahkan masalah, mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat serta menarik kesimpulan berdasarkan fakta yang diperoleh. Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis cenderung lebih aktif dalam pembelajaran serta juga mampu memahami materi pembelajaran secara mendalam.⁸

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) pada Tahun 2022 mengadakan survey bahwa hanya 45 % siswa SD mampu menunjukkan kemampuan berpikir kritis tingkat menengah dengan penurunan signifikan pada Mata Pelajaran IPAS akibat kurangnya media pembelajaran interaktif.⁹

Berdasarkan penelitian yang dilakukan sebelumnya Putri Lestari pada Tahun 2022 menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Athiyatun Nadhrah pada Tahun 2019 juga menunjukkan bahwa penggunaan media *Educaplay* sebagai media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran. Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada peningkatan hasil belajar atau keaktifan siswa secara umum, serta belum banyak yang secara khusus mengkaji pengaruh penggunaan media

⁸ Susilowati Rina, "Penerapan model Problem Based Learning berbantu media audio visual untuk meningkatkan berpikir kritis kelas IV SD," *Jurnal ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran* 2, no. 1 (2018), <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i1.13870>.

⁹ Herti Prastitasari, *Meningkatkan Aktivitas, Kemampuan Berpikir Kritis, Dan Hasil Belajar Menggunakan Model Rumah Pada Materi Bangun Ruang*, 03, no. 01 (2025).

Educaplay terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar, khususnya kelas V. Selain itu, pembelajaran di sekolah masih didominasi oleh metode konvensional yang belum optimal dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media *Educaplay* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan uraian yang sudah peneliti jelaskan diatas maka diperlukan upaya untuk menerapkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif guna untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPAS oleh karena itu peneliti memilih media *Educaplay* sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini dengan judul **"Pengaruh Penggunaan Media *Educaplay* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SD Negeri 04 Rejang Lebong."**

A. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang dapat peneliti identifikasikan permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Pembelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 4 Rejang Lebong masih menggunakan metode konvensional sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran
2. Di SD Negeri 04 Rejang Lebong variasi media pembelajaran yang digunakan guru dalam Mata Pelajaran IPAS masih terbatas sehingga pembelajaran masih kurang menarik bagi siswa.

3. Kemampuan berpikir kritis siswa kelas V masih rendah, terlihat dari kesulitan siswa dalam menganalisis informasi dan memberikan alasan yang logis ketika memahami materi IPAS.

B. Batasan Masalah

Peneliti hanya membatasi masalah dalam penelitian ini hanya mengenai Pengaruh media *Educaplay* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 04 Rejang Lebong.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan di atas, maka peneliti merumuskan beberapa rumusan masalah penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode konvensional pada Mata Pelajaran IPAS kelas kontrol di SD Negeri 4 Rejang Lebong?
2. Bagaimana kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Educaplay* pada Mata Pelajaran IPAS kelas eksperimen di SD Negeri 4 Rejang Lebong?
3. Apakah terdapat perbedaan signifikan kemampuan berpikir kritis siswa kelas kontrol dengan kelas eksperimen pada Mata Pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 4 Rejang Lebong?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode konvensional di kelas kontrol pada Mata Pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 04 Rejang Lebong.
2. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Educaplay* di kelas eksperimen pada Mata Pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 04 Rejang Lebong.
3. Untuk mengetahui perbedaan signifikan kemampuan berpikir kritis siswa yang menggunakan media konvensional dengan media *Educaplay* pada Mata Pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 04 Rejang Lebong.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi perkembangan ilmu pendidikan. Secara umum, penelitian ini memiliki manfaat yang mencakup aspek teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis eksperimen yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

2. Manfaat Praktis:

- a. bagi Sekolah

Memberikan masukan dalam pengembangan pembelajaran berbasis eksperimen sebagai bagian dari strategi meningkatkan kualitas pembelajaran sains, serta menjadi bahan pertimbangan dalam

penyediaan media pembelajaran yang efektif.

b. bagi Guru

Memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik dan mudah diaplikasikan, yaitu *Educaplay* yang dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS, serta membantu dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

c. bagi Siswa

Membantu siswa memahami materi IPAS , dengan cara yang lebih konkret dan menyenangkan melalui game edukasi pembelajaran yaitu media *Educaplay*.

d. bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi dan referensi untuk pengembangan penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan media pembelajaran inovatif dan pengaruhnya terhadap Kemampuan berpikir kritis siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pengertian Media Pembelajaran

Secara etimologis, istilah media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medium*, yang berarti perantara atau penghubung. Kata media merupakan bentuk jamak dari *medium*. Dalam konteks pendidikan, media diartikan sebagai sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan, informasi, atau materi pembelajaran dari sumber kepada penerima. Menurut Association for Educational Communications and Technology (AECT), media merupakan segala bentuk serta saluran yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan atau informasi kepada individu maupun kelompok. Oleh karena itu, media memiliki peran penting sebagai alat bantu dalam proses komunikasi dan pembelajaran, karena dapat mempermudah penyampaian informasi sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima, dipahami, dan diinterpretasikan secara lebih efektif oleh penerima.¹⁰

Media berasal dari kata *medium* yang berarti perantara. Dalam bahasa Arab, media dikenal dengan istilah *wasā'il* yang bermakna alat atau sarana untuk menyampaikan pesan kepada penerima pesan. Dalam proses pembelajaran, media memiliki peranan penting sebagai perantara penyampaian materi dari guru kepada peserta didik. Penggunaan media

¹⁰ Mawar Sari dkk., "Media Pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia," *Warta Dharmawangsa* 18, no. 1 (2024): 205–18, <https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266>.

pembelajaran dapat membantu penyampaian materi menjadi lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami. Dengan demikian, pesan atau informasi yang diberikan guru dapat diterima dengan baik oleh peserta didik sehingga memudahkan mereka dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, para ahli juga mengemukakan berbagai pengertian mengenai pembelajaran sesuai dengan sudut pandang masing-masing.¹¹

Menurut Bruner pendekatan ini menekankan bahwa pembelajaran sebaiknya melibatkan siswa secara aktif dalam proses konstruksi pengetahuan mereka sendiri, prinsip ini mengarah pada desain interaktif yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam membangun pemahaman mereka sendiri.¹²

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa media tidak terbatas pada benda atau alat semata, tetapi juga mencakup berbagai aktivitas yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dalam proses pembelajaran, media berperan sebagai sarana pendukung yang mempermudah penyampaian materi dalam kegiatan pembelajaran media pembelajaran merupakan segala bentuk atau alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar dan digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan antara guru dan siswa agar proses belajar mengajar berjalan lebih efektif dan menarik bagi siswa serta juga siswa

¹² Jerome S. Bruner, *Toward a Theory of Instruction* (Cambridge: Harvard University Press, 1966), h. 40

semangat dan aktif dalam pembelajaran di kelas. Media pembelajaran ini juga berupa perangkat keras maupun perangkat lunak.

2. Jenis jenis media pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai jenis dan tidak semuanya digunakan secara bersamaan proses pembelajaran. Maka diperlukan langkah-langkah dan kriteria tertentu dalam memilih media pembelajaran yang tepat. Kriteria tersebut meliputi kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, kemudahan guru dalam membuat atau menyiapkan media dalam waktu yang relatif singkat, serta kemampuan dan keterampilan guru dalam menggunakan media yang dipilih. Dengan mempertimbangkan kriteria tersebut, media pembelajaran dapat digunakan secara efektif untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. jenis-jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut:¹³

i. Media Visual

Media visual adalah media pembelajaran yang menyampaikan pesan dan informasi melalui unsur-unsur visual yang dapat diamati oleh indera penglihatan. Media ini di buat untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih konkret dan menarik melalui penggunaan gambar, ilustrasi, diagram, grafik, maupun bentuk visual lainnya. Meskipun memiliki berbagai kelebihan dalam mendukung proses pembelajaran, media visual tidak dapat dimanfaatkan secara

¹³ Aisyah Fadilah dkk., Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran, VOL 1, no. 2 (2023).

optimal oleh peserta didik tunanetra karena penyajian informasinya bergantung pada kemampuan penglihatan.¹⁴

ii. Media Audio

Media audio adalah media pembelajaran yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi, atau materi pembelajaran melalui rangsangan suara. Karakteristik utama media ini terletak pada pemanfaatan indera pendengaran sebagai sarana penerimaan informasi oleh peserta didik. Oleh karena itu, media audio dapat digunakan untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran melalui berbagai sumber suara, seperti rekaman, radio, maupun bentuk audio lainnya yang relevan dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan media audio dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan konsentrasi siswa dalam menyimak serta memperkaya pengalaman belajar.

iii. Media Audiovisual

Media audio visual merupakan salah satu media pembelajaran yang menggabungkan unsur suara dan gambar dalam penyampaian informasi. Kombinasi kedua unsur tersebut memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar melalui indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Dengan demikian, media audio visual dapat membantu merangsang perhatian, perasaan, serta kemampuan berpikir peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Media

¹⁴ Anang Silahuddin, "Pengenalan klasifikasi, karakteristik, dan fungsi media pembelajaran MA Al-Huda Karang melati," *Volume*, t.t.

ini berisi pesan atau materi pembelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dalam bentuk suara dan gambar, sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.¹⁵

3. Manfaat Media Pembelajaran

Pemanfaatan media pembelajaran perlu didukung oleh kreativitas serta pemahaman yang baik dari pendidik agar materi dapat disampaikan secara efektif kepada peserta didik. Akan tetapi, perkembangan teknologi informasi di bidang pendidikan pada kenyataannya masih belum dimanfaatkan secara optimal. Berdasarkan hasil observasi, masih terdapat pendidik yang belum memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran dan lebih banyak menggunakan metode konvensional yang berpusat pada bahan ajar cetak. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran menjadi kurang variatif dan cenderung monoton, sehingga dapat menurunkan minat serta antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar.¹⁶

Kemp dan Dayton (1985) mengemukakan beberapa manfaat media pembelajaran, di antaranya yaitu:

- a. Penyampaian materi menjadi lebih seragam, pembelajaran lebih jelas dan menarik

¹⁵ Sari dkk., "Media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, Jurnal pendidikan Vol1. Nomor 3 tahun 2024. hal.58."

¹⁶ Deri Wanto dan Okni Aisa Mutiara Sendi, "Strategi Dosen Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Mahasiswa PAI IAIN Curup," jurnal penelitian 16, no. 1 (2022): 107.

- b. Pembelajaran yang lebih aktif bagi peserta didik.
- c. Penggunaan media juga dapat menghemat waktu dan tenaga dalam proses pembelajaran serta membantu meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.
- d. Media memungkinkan kegiatan belajar dilakukan kapan saja dan di mana saja¹⁷

4. Media *Educaplay*

a. Pengertian Media *Educaplay*

Media *Educaplay* merupakan *platform* pembelajaran interaktif dikembangkan oleh Juan Diego Polo dan dikelola oleh ADR Formación yang berpusat di Logroño. *Educaplay* dirancang sebagai media pembelajaran digital yang memungkinkan pengguna membuat dan memanfaatkan berbagai aktivitas edukatif berbasis permainan untuk mendukung proses pembelajaran.

Istilah *Educaplay* berasal dari bahasa Spanyol “*Aprende jugando*” yang berarti “belajar sambil bermain”. Seiring perkembangannya sebagai media pembelajaran yang digunakan secara internasional, nama *Educaplay* dibentuk dari gabungan dua kata dalam bahasa Inggris, yaitu “*Educa*” yang merujuk pada *education* (pendidikan) dan “*play*” yang berarti bermain. Oleh karena itu, *Educaplay* dapat dimaknai sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur pendidikan dan permainan sehingga kegiatan

¹⁷ Meri Ulina Br Ginting dkk., Arti dan Manfaat media pembelajaran, 8, VOL 8 no. 1 (2026).

belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik.¹⁸

Educaplay mulai dikembangkan pada tahun 2011 sebagai platform pembelajaran digital yang dirancang untuk mendukung berbagai aktivitas pendidikan. Media ini menyediakan beragam permainan dan aktivitas edukatif yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Berbagai permainan edukatif yang tersedia dalam *Educaplay* dapat membantu mengurangi kejenuhan siswa selama mengikuti pembelajaran. Selain itu, penggunaan game edukasi juga mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, aktivitas yang menarik dan menantang, siswa menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti proses belajar.

Menurut Fabian Omar, *Educaplay* merupakan media pembelajaran berbasis daring yang menyediakan berbagai permainan edukatif interaktif untuk membantu guru dan peserta didik memperdalam pemahaman terhadap materi pembelajaran. *Educaplay* juga dilengkapi dengan berbagai fitur yang memungkinkan guru merancang sendiri permainan edukasi yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Sebagai media pembelajaran, *Educaplay* dapat diakses melalui aplikasi pada perangkat Android maupun App

¹⁸ Shinta Wardani dkk., "Penggunaan Game Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Tradisi Masyarakat Indonesia," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 3 (2025): 6, <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i3.1586>.

Store, serta melalui situs web menggunakan komputer. Penggunaannya diawali dengan verifikasi akun melalui laman resmi *Educaplay*, kemudian permainan yang telah dibuat dapat dimainkan oleh peserta didik melalui kode *join* atau tautan yang dibagikan oleh guru.¹⁹

Menurut Julian Chen, penerapan artikulasi didaktis secara vertikal dan horizontal melalui platform *Educaplay* menunjukkan berbagai potensi yang dimiliki oleh fitur-fitur yang tersedia di dalamnya. Berdasarkan hal tersebut, *Educaplay* dapat diartikan sebagai platform pembelajaran berbasis daring yang memungkinkan guru membuat permainan dan media edukatif secara gratis dengan tampilan yang kreatif dan profesional. Selain itu, *Educaplay* mudah digunakan dan tidak memerlukan instalasi perangkat lunak tambahan. Platform ini juga menyediakan berbagai jenis aktivitas serta permainan edukatif yang dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran.²⁰

Dari penjelasan diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa media *Educaplay* ini merupakan game edukasi atau permainan untuk dapat digunakan dalam proses pembelajaran. *Educaplay* ini adalah pembelajaran digital yang memiliki banyak sekali game maupun aktivitas yang interaktif untuk digunakan untuk membuat materi

¹⁹ Fabian Omar Batitusta and Vanda Hardinata, "Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget Terhadap Hasil Belajar Menulis Esai," *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 3 (2024): 2685–90, <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3788>.

²⁰ Julian Chen, *Emergency Remote Teaching and Beyond* (Australia: Curtin University, 2022), 243.

pembelajaran interaktif. Game *Educaplay* ini dapat membantu guru untuk membuat media atau alat bantu dalam pembelajaran sehingga siswa tidak mudah merasa jenuh dan bosan ketika mengikuti pembelajaran dikelas. Adapun game game yang ada dalam situs *Educaplay* ini meliputi *froggy jumps, alphabets, crosswords puzzles, diakogous, dictations, fill in the blanks, line ups, map quizzes, matching pairs, memories, quizzes, slideshows, unscramble letters, unscramble word, word search puzzles, yes or no.*

b. Manfaat Media *Educaplay*

Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu bagi pendidik dalam menyampaikan materi agar peserta didik lebih mudah memahami pelajaran yang diberikan. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan efektif.²¹ Media pembelajaran *Educaplay* merupakan permainan edukatif yang dibuat untuk mendukung proses pembelajaran secara interaktif dan menyenangkan. Melalui berbagai aktivitas dan permainan yang tersedia, media ini dapat mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, mengembangkan kreativitas, serta meningkatkan partisipasi siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Selain itu, *Educaplay*

²¹ Vita Rahmawati dan Parrisca Indra Perdana, *Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Game Educaplay untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Polagan*, 8 (2024).

memungkinkan guru dan siswa berinteraksi melalui berbagai kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif.²²

Adapun kelebihan media *Educaplay* antara lain sebagai berikut:

1. Media interaktif sehingga mampu menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar siswa, baik secara individu maupun kelompok.
2. Meningkatkan kesempatan siswa untuk belajar secara aktif serta membantu memperdalam pemahaman terhadap materi yang dipelajari.
3. Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna, yang mungkin sulit diperoleh melalui metode pembelajaran konvensional.
4. Membantu meningkatkan kemampuan belajar siswa melalui berbagai aktivitas dan latihan yang disajikan secara interaktif.

Adapun kekurangan media *Educaplay* adalah sebagai berikut:

1. Penggunaannya sangat bergantung pada ketersediaan jaringan internet dan perangkat elektronik yang memadai. Apabila terjadi gangguan jaringan, listrik, atau perangkat kehabisan daya, maka media tidak dapat digunakan secara optimal.

²² Amellia Putri Nur'aeni dkk., "Educaplay as an Interactive Digital Media for Students' HOTS Thinking on Living Things Material," *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 6, no. 3 (2025): 1857–72, <https://doi.org/10.51276/edu.v6i3.1309>.

2. Membutuhkan waktu yang relatif lebih banyak dalam tahap persiapan maupun pelaksanaannya dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.
3. Interaksi sosial antar siswa masih terbatas karena sebagian besar aktivitas pembelajaran berfokus pada pengerjaan latihan dan permainan digital, sehingga kolaborasi secara langsung antar siswa belum sepenuhnya berkembang.²³

c. Cara Penggunaan Media Pembelajaran *Educaplay*

1) Membuat Akun

Langkah awal dalam menggunakan *Educaplay* adalah mengakses akun melalui peramban (*browser*) web dengan membuka situs resmi *Educaplay*. Selanjutnya, pengguna memilih menu Daftar (*Sign Up*) yang tersedia pada halaman utama. Setelah itu, pengguna mengisi formulir pendaftaran dengan melengkapi informasi yang diperlukan, seperti nama, alamat surat elektronik (*email*), dan kata sandi (*password*). Setelah seluruh data diisi dengan benar, pengguna dapat mengikuti petunjuk yang diberikan oleh sistem hingga proses

²³ Putri Lestari, Pengaruh Penggunaan Media Educaplay terhadap Keaktifan Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Bengkalis, 9 (2025).

pendaftaran akun berhasil diselesaikan.



Gambar 2.1 Tata tata Cara Login Website Educaplay

2) Membuat materi pembelajaran

Dalam menyusun materi pembelajaran menggunakan *Educaplay*, langkah awal yang dilakukan adalah masuk (*login*) ke akun *Educaplay* yang telah dibuat. Setelah berhasil masuk, pengguna memilih menu “Buat Aktivitas Baru” dan menentukan jenis aktivitas yang akan dikembangkan, seperti kuis, permainan edukatif, atau simulasi. Selanjutnya, pengguna mengisi informasi yang diperlukan, meliputi judul, deskripsi, serta berbagai parameter yang disesuaikan dengan jenis aktivitas yang dipilih. Tahap berikutnya adalah menambahkan konten pembelajaran, seperti pertanyaan, pilihan jawaban, maupun elemen interaktif lainnya yang mendukung tujuan pembelajaran. Setelah seluruh konten dimasukkan, pengguna dapat mengatur berbagai aspek aktivitas, seperti tingkat kesulitan, durasi pengerjaan, dan tata letak tampilan.



Gambar 2.2 Macam Macam Games *Educaplay*

5. Kemampuan Berpikir Kritis

a. Pengertian Kemampuan Berpikir Kritis

Secara umum, berpikir kritis dipahami sebagai suatu proses berpikir yang dilakukan secara mendalam, logis, dan sistematis dalam memahami serta menilai suatu informasi atau permasalahan. Sementara itu, kritik diartikan sebagai kegiatan menganalisis dan mengevaluasi suatu gagasan, informasi, atau peristiwa dengan tujuan memperoleh pemahaman yang lebih baik serta menemukan kekurangan yang perlu diperbaiki. Berdasarkan pengertian tersebut, kemampuan berpikir kritis dapat diartikan sebagai kemampuan kognitif yang melibatkan proses mengidentifikasi, menganalisis, mengevaluasi, dan menafsirkan informasi secara logis dan rasional untuk menghasilkan keputusan atau kesimpulan yang tepat. Kemampuan ini juga mencakup sikap intelektual

yang mendorong seseorang untuk berpikir secara objektif, reflektif, dan berdasarkan bukti dalam menghadapi berbagai permasalahan.²⁴

Menurut Ennis, berpikir kritis merupakan proses berpikir yang bertujuan untuk menghasilkan alasan yang logis dan jelas terhadap suatu keyakinan maupun tindakan yang dilakukan. Dalam upaya meningkatkan berpikir kritis peserta didik, guru dapat melakukan beberapa langkah, seperti menentukan fokus atau topik pembelajaran yang mampu merangsang pemikiran siswa, mengajukan pertanyaan, membantu peserta didik menemukan cara untuk menyelesaikan masalah, serta mendorong mereka mengambil keputusan dan memecahkan masalah secara mandiri.²⁵

Menurut Peter A. Facione, berpikir kritis merupakan suatu proses penilaian yang dilakukan secara reflektif untuk menafsirkan, menganalisis, mengevaluasi, serta menarik kesimpulan berdasarkan informasi yang diperoleh. Kemampuan berpikir kritis tidak hanya menuntut seseorang untuk menerima informasi apa adanya, tetapi juga mengharuskan individu mengkaji kebenaran informasi tersebut sebelum mengambil keputusan. Facione menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kritis terdiri atas beberapa keterampilan kognitif yang saling berkaitan. Keterampilan tersebut meliputi kemampuan

²⁴ Rosmania Rima dkk., “Perspektif Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing,” *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 1 (2024): 754–63, <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i1.3236>.

²⁵ Robert Ennis dan Philosophy Documentation Center, “Critical Thinking: Reflection and Perspective Part II,” *Inquiry: Critical Thinking Across the Disciplines* 26, no. 2 (2011): 5–19, <https://doi.org/10.5840/inquiryctnews201126215>.

menginterpretasikan informasi, menganalisis hubungan antar gagasan, mengevaluasi argumen atau pernyataan, menarik kesimpulan berdasarkan bukti yang tersedia, serta menjelaskan alasan yang mendasari suatu keputusan.²⁶

Dalam penelitian ini, kemampuan berpikir kritis diukur berdasarkan lima indikator yang diadaptasi dari teori Facione, yaitu interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi dan eksplanasi. Kelima indikator tersebut digunakan sebagai acuan untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir kritis siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan peserta didik untuk memahami, menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan suatu informasi atau permasalahan secara logis serta mampu memberikan alasan yang tepat berdasarkan bukti yang relevan.

Menurut Fajri Mediansyah, berpikir kritis (*critical thinking*) merupakan kemampuan peserta didik dalam menganalisis suatu objek atau permasalahan melalui berbagai pertimbangan untuk menghasilkan keputusan yang rasional dan logis. Kemampuan berpikir kritis membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran secara lebih mendalam, terutama melalui kegiatan bertanya, menganalisis, serta memecahkan masalah baik dalam pembelajaran maupun

²⁶ Peter A. Facione, *A STATEMENT OF EXPERT CONSENSUS FOR PURPOSES OF EDUCATIONAL ASSESSMENT AND INSTRUCTION*, t.t.

kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kritis perlu dikembangkan dalam proses pendidikan agar peserta didik mampu menghadapi berbagai permasalahan secara aktif dan tepat.

b. Komponen Dalam Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis dalam penelitian ini penulis mengacu pada teori Facione yang mengemukakan lima komponen utama sebagai berikut:²⁷

1) Interpretasi

Interpretasi adalah kemampuan dalam memahami dan menafsirkan makna dari informasi yang diterima, baik berupa teks, gambar, tabel, maupun peristiwa.

2) Analisis

Analisis ialah kemampuan untuk memilah, memahami, dan mengidentifikasi informasi yang relevan serta tidak relevan dalam suatu konteks. Analisis juga mencakup kemampuan menelaah argumen, membedakan fakta dari opini, serta mengidentifikasi asumsi yang mendasari suatu pernyataan.

3) Evaluasi

Evaluasi Melibatkan kemampuan penilaian terhadap argumen atau pernyataan, termasuk menilai logika, bukti pendukung, dan kelemahan argumen. Evaluasi juga berarti memeriksa konsistensi dan kredibilitas sumber informasi.

²⁷ Noreen C. Facione dan Peter A. Facione, *Critical Thinking and Clinical Reasoning in the Health Sciences: An International Multidisciplinary Teaching Anthology* (California Academic Press, 2008).

4) Inferensi

Kemampuan untuk menyusun dan mempertimbangkan deduksi (dari umum ke khusus) dan induksi (dari khusus ke umum), serta menarik kesimpulan logis berdasarkan data atau bukti yang ada.

5) *Eksplanasi*

Kemampuan memberikan penjelasan kembali secara sederhana maupun mendalam tentang suatu masalah, termasuk merumuskan masalah, mengklarifikasi istilah, dan menjawab pertanyaan yang membutuhkan penjelasan atau tantangan untuk mendukung kesimpulan atau keputusan yang sudah dibuat.

B. KAJIAN PENELITIAN YANG RELAVAN

Untuk memperkuat landasan penelitian, peneliti mengkaji beberapa penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan topik yang diteliti. Kajian penelitian terdahulu ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai hasil-hasil penelitian yang relevan serta mengetahui persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Adapun beberapa penelitian yang relevan oleh berbagai peneliti dan dijadikan sebagai bahan rujukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Athiyatun Nadhrah dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay terhadap Minat Belajar Anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al Khairah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Educaplay* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar anak. Hal

tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata minat belajar peserta didik setelah penerapan media *Educaplay*, yaitu dari 50% menjadi 90,1%. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan penulis terletak pada penggunaan media *Educaplay* sebagai variabel yang diteliti. Sementara itu, perbedaannya terletak pada variabel terikat, lokasi penelitian, dan subjek penelitian. Penelitian Athiyatun Nadhrhah berfokus pada minat belajar anak sebagai variabel terikat, sedangkan penelitian ini berfokus pada kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, penelitian terdahulu dilaksanakan di RA Tahfidz Al-Qur'an Al Khairah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar, sedangkan penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 4 Rejang Lebong dengan menggunakan pendekatan kuantitatif.²⁸

2. Penelitian yang dilakukan oleh Putri Lestari dengan judul "*Pengaruh Media Educaplay terhadap Keaktifan Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Bengkalis*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Educaplay* memberikan pengaruh terhadap keaktifan belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa. H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *Educaplay* terhadap keaktifan belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan penulis terletak pada fokus kajian, yaitu sama-

²⁸ Athiyatun Nadhrhah, *Pengaruh penggunaan platfrom Educaplay terhadap minat belajar anak di RA tahfidz al quran AL Khairah kecamatan tambang kabupaten Kampar*, Skripsi tahun 2022

sama meneliti pengaruh media *Educaplay* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Adapun perbedaannya terletak pada lokasi penelitian, mata pelajaran, dan jenjang pendidikan yang diteliti. Penelitian terdahulu dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Bengkalish pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, sedangkan penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 4 Rejang Lebong pada mata pelajaran IPAS kelas V.²⁹

3. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Humaeroh dengan judul "*Implementasi Model Contextual Teaching and Learning (CTL) Berbantu Game Educaplay terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Materi Peta dan Komponen*" menunjukkan bahwa penerapan model Contextual Teaching and Learning (CTL) yang didukung oleh media *Educaplay* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil penelitian tersebut dibuktikan melalui uji *paired sample t-test* pada kelas eksperimen yang memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001, yang menunjukkan adanya perubahan kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. yang mengindikasikan adanya perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kritis antara kelompok yang memperoleh perlakuan dan kelompok pembandingan. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada fokus kajian, yaitu sama-sama meneliti kemampuan berpikir kritis siswa kelas V serta penggunaan media *Educaplay* dalam proses pembelajaran. Adapun perbedaannya terletak pada lokasi

²⁹ Putri lestari, *pengaruh media educaplay terhadap keaktifan belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Bengkalish*, Skripsi tahun 2023.

penelitian. Penelitian terdahulu dilaksanakan di SDN Rd. Mangkudikusumah Kecamatan Baleendah Kabupaten Bandung, sedangkan penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 4 Rejang Lebong. Selain itu, penelitian terdahulu mengombinasikan media *Educaplay* dengan model Contextual Teaching and Learning (CTL), sedangkan penelitian ini berfokus pada penggunaan media *Educaplay* dalam pembelajaran IPAS.³⁰

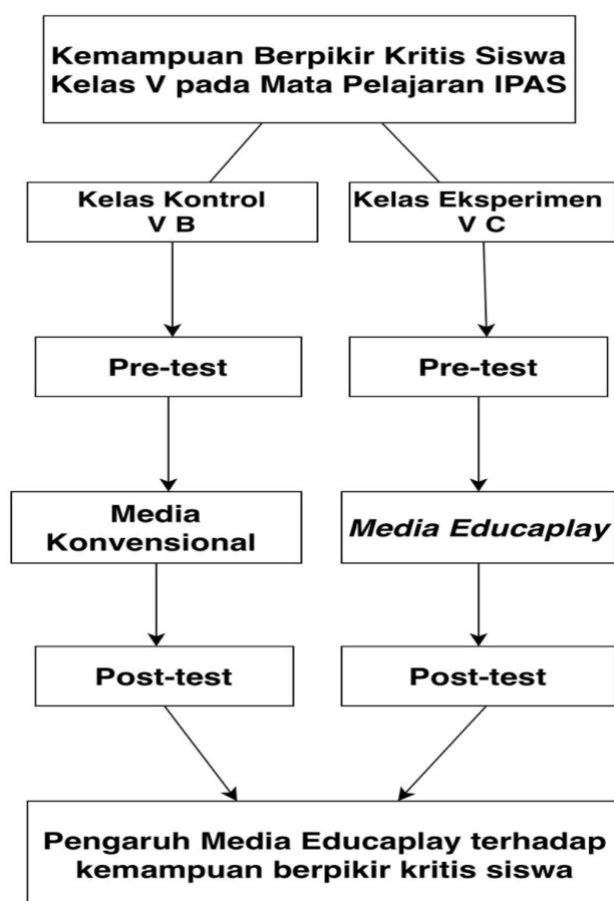
Adapun tingkat kebaruan penelitian ini dibanding dengan penelitian sebelumnya yaitu penggunaan media *Educaplay* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada Mata Pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 4 Rejang Lebong disamping itu pelatihan dalam pembentukan pembiasaan kemampuan berpikir siswa di tingkat dasar disamping itu budaya belajar yang berbeda sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

C. KERANGKA BERPIKIR

Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran IPAS agar siswa mampu menganalisis informasi, memecahkan masalah, dan menarik kesimpulan secara logis. Namun, penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran sehingga kemampuan berpikir kritis belum berkembang secara optimal. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. Salah satu media yang dapat

³⁰ Siti humaeroh, *implementasi model contextual and learning (CTL) berbantu game educaplay terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran peta dan komponen* di persentasikan pada ujian skripsi 2024.

digunakan adalah *Educaplay*. Media *Educaplay* menyediakan berbagai aktivitas pembelajaran interaktif yang dapat mendorong siswa untuk berpikir, menganalisis, dan menyelesaikan permasalahan secara aktif. Oleh karena itu, penggunaan media *Educaplay* diduga dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Berdasarkan uraian tersebut, kerangka berpikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut. Berdasarkan landasan teoritis dari penerapan di atas, maka kerangka pemikiran digambarkan dalam model penelitian sebagai berikut:



Gambar 2.3 Kerangka Berpikir Penelitian

D. HIPOTESIS PENELITIAN

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat dirumuskan menjadi hipotesis alternatif (H1) dan Hipotesis nol (H0) sebagai berikut:

H₀: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada Penggunaan Media *Educaplay* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 04 Rejang Lebong.

H₁: Terdapat pengaruh yang signifikan pada Penggunaan Media *Educaplay* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 04 Rejang Lebong

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu pendekatan yang menekankan pada pengukuran data secara objektif dalam bentuk angka sehingga hasilnya dapat dianalisis menggunakan teknik statistik. Metode kuantitatif ialah metode penelitian yang berorientasi pada pengolahan dan analisis data numerik dengan memanfaatkan statistik, matematika, maupun komputasi sebagai alat bantu analisis. Penelitian kuantitatif berlandaskan pada filsafat positivisme dan digunakan untuk mengkaji populasi atau sampel tertentu. Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen penelitian yang telah disusun, kemudian data yang di peroleh di analisis untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya dalam penelitian ini digunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen (quasi experimental).³¹

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design* yaitu design yang melibatkan dua kelompok terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas V C yang memperoleh pembelajaran menggunakan media *Educaplay*, sedangkan kelas kontrol adalah kelas V B yang mengikuti

³¹ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan, (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 130.

pembelajaran tanpa menggunakan media *Educaplay* atau dengan metode pembelajaran konvensional.

Pada pelaksanaannya, kedua kelompok akan diberikan tes awal (*Pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Pemberian *Pre-test* bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum perlakuan diberikan sedangkan *post-test* digunakan untuk mengukur kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran peneliti dapat membandingkan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan pada masing-masing kelas, sehingga pengaruh penggunaan media *Educaplay* terhadap kemampuan siswa dapat diketahui secara lebih akurat. Adapun bentuk desain penelitian yang digunakan dapat dilihat pada tabel desain penelitian berikut.

Tabel 3. 1 Design Penelitian

<i>Pre -test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
O ₁	X	O ₂
O ₃	-	O ₄

Keterangan:

- O₁ : *Pretest* kelas eksperimen
- X : Perlakuan penggunaan media *Educaplay*
- O₂ : *Posttest* setelah diberikan perlakuan
- O₃ : *Pretest* kelas kontrol
- : Tanpa perlakuan khusus
- O₄ : *Posttest* kelas kontrol

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Lokasi bertempat SD Negeri 4 Rejang Lebong, sekolah ini terletak di Jl. Tirta Kencana Nomor 25, Kp Banyumas, Kec Curup Tengah,

Kabupaten Rejang Lebong, Bengkulu.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan sejak tanggal 23 Februari s/d 23 Mei 2026.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan elemen penelitian yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki karakteristik dan sifat tertentu sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian, populasi tidak hanya mengacu pada jumlah objek atau subjek yang diteliti, tetapi juga mencakup seluruh karakteristik yang melekat pada objek atau subjek tersebut, baik berupa manusia, benda, peristiwa, maupun fenomena yang menjadi perhatian peneliti.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan keseluruhan subjek yang menjadi sasaran penelitian, baik berupa individu maupun kelompok yang berada dalam lingkungan penelitian dan memiliki karakteristik tertentu sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SD Negeri 4 Rejang Lebong,

Tabel 3. 2 Populasi

No.	Kelas	Jumlah laki laki	Jumlah Perempuan	Jumlah Keseluruhan
1	VA	13	12	25
2	VB	13	10	23
3	VC	15	10	25
4	VD	13	11	24
Jumlah		54 siswa	43 siswa	97 siswa

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang dapat dijangkau oleh peneliti dan memiliki karakteristik yang sama atau serupa dengan populasi asalnya, sehingga dapat digunakan untuk menggambarkan kondisi populasi secara keseluruhan.³² Dapat disimpulkan bahwa sampel merupakan sebagian anggota populasi yang dipilih untuk mewakili karakteristik populasi secara keseluruhan dalam suatu penelitian. Sampel digunakan sebagai sumber data penelitian sehingga hasil yang diperoleh dapat menggambarkan kondisi populasi yang diteliti.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Pertimbangan pemilihan sampel dalam penelitian ini adalah kelas yang memiliki karakteristik yang relatif sama serta memungkinkan untuk dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sampel dalam penelitian ini terdiri atas dua kelas, yaitu kelas VB yang berjumlah 23 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas VC yang berjumlah 25 siswa sebagai kelas eksperimen. Dengan

³² {Indrayanto,Wiwin Arbaini Wahyuningsih,"metodologi penelitian",(Bengkulu: andhra Grafika.2023), hal 165}

demikian, jumlah sampel keseluruhan dalam penelitian ini adalah 48 siswa.

Tabel 3. 3 Jumlah Sampel

Kelas	Laki laki	Perempuan	Keterangan
V B	10 Siswa	13 Siswa	Kelas kontrol
V C	13 Siswa	12 Siswa	Kelas eksperimen
Jumlah	23 siswa	25 siswa	

D. Definisi Operasional

1. Media *Educaplay*

Media *Educaplay* adalah media pembelajaran digital berbasis permainan edukatif yang memanfaatkan teknologi untuk menyajikan materi pembelajaran secara interaktif melalui berbagai aktivitas, seperti kuis, permainan mencocokkan pasangan, pilihan ganda, dan bentuk permainan edukatif lainnya. Media ini digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan, partisipasi, dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini, media *Educaplay* dioperasionalkan sebagai media pembelajaran digital yang digunakan oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran pada siswa kelas V. Penerapannya dilakukan melalui penyampaian materi yang dikemas dalam bentuk aktivitas permainan edukatif yang dapat diakses dan dikerjakan oleh siswa selama kegiatan belajar mengajar. Variabel media *Educaplay* diukur berdasarkan keterlaksanaan penggunaannya yang meliputi penggunaan media oleh guru, keaktifan siswa dalam mengikuti dan menyelesaikan aktivitas *Educaplay*, serta kesesuaian media dengan materi yang diajarkan. Data mengenai variabel ini diperoleh melalui hasil tes pretest dan posttest

yang diberikan kepada siswa serta dokumentasi yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran.

2. Kemampuan berpikir kritis

Kemampuan berpikir kritis dalam penelitian ini diartikan sebagai kemampuan siswa untuk berpikir secara logis, objektif, dan reflektif dalam memahami, menganalisis, mengevaluasi, serta menyelesaikan suatu permasalahan berdasarkan informasi dan pengetahuan yang dimiliki. Kemampuan ini menjadi salah satu keterampilan penting yang membantu siswa dalam mengambil keputusan dan menemukan solusi secara tepat. Dalam penelitian ini, kemampuan berpikir kritis yang dimaksud adalah kemampuan siswa kelas V SD Negeri 4 Rejang Lebong dalam memahami, menganalisis, mengevaluasi, dan memecahkan permasalahan pada mata pelajaran IPAS setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *Educaplay*. Pengukuran kemampuan berpikir kritis dilakukan melalui tes pilihan ganda yang terdiri atas 20 butir soal pada materi organ pernapasan manusia. Instrumen tes yang digunakan disusun berdasarkan indikator kemampuan berpikir kritis menurut Peter A. Facione, yang meliputi kemampuan interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi dan eksplanasi. Skor yang diperoleh siswa dari tes tersebut digunakan untuk menggambarkan tingkat kemampuan berpikir kritis siswa dalam penelitian ini.

E. Variabel Penelitian

Menurut Dr. Juliansyah Noor, variabel merupakan suatu atribut, sifat, atau karakteristik yang dimiliki oleh objek penelitian dan memiliki variasi

sehingga dapat diukur. Istilah variabel berasal dari kata *vary* yang berarti berubah dan *able* yang berarti dapat, sehingga variabel dapat diartikan sebagai sesuatu yang memiliki nilai yang berbeda-beda atau dapat berubah sesuai dengan karakteristik objek yang diteliti.

Berdasarkan pengertian tersebut, variabel dalam penelitian merupakan segala sesuatu yang menjadi objek pengamatan dan pengukuran untuk memperoleh data yang diperlukan dalam menjawab permasalahan penelitian³³ Adapun variabel pada penelitian ini yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (Variabel X) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah penggunaan media *Educaplay*
2. Variabel Terikat (Variabel Y) adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dikarenakan adanya variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini adalah kemampuan berpikir kritis siswa SD kelas V pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 4 Rejang Lebong.

F. Prosedur Penelitian

Untuk memperoleh hasil penelitian yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, diperlukan prosedur penelitian yang dilakukan secara sistematis dan terstruktur. Prosedur penelitian berfungsi sebagai pedoman dalam pelaksanaan setiap tahapan penelitian sehingga kegiatan penelitian dapat berjalan dengan baik dan menghasilkan data yang valid. Secara umum,

³³ Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2017), hlm. 23.

pelaksanaan penelitian ini meliputi tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.

1. Tahap persiapan

a. Menentukan jadwal penelitian

Penelitian ini dilakukan pada Bulan Maret - Mei Tahun Ajaran 2026.

b. Menentukan materi pembelajaran

Dalam penelitian ini materi pembelajaran yang diambil ialah "organ pernapasan manusia"

c. Mempersiapkan rencana pembelajaran

Sebelum melaksanakan penelitian perlu ditentukan rencana pembelajaran yang kemudian akan dilakukan validator modul.

2. Tahap pelaksanaan

a. Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

1) Kelas V B sebagai kelas kontrol yang menggunakan media konvensional

2) Kelas V C sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media *Educaplay*.

b. Memberikan *pre -test* kepada kedua kelas untuk mengetahui kemampuan awal berpikir kritis siswa sebelum diberikan perlakuan.

Tabel 1.4 Pelaksanaan pembelajaran kelas kontrol dan kelas eksperimen

Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Kegiatan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
A. Pendahuluan	A. Pendahuluan
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran dengan memberi salam, menanyakan kabar dan berdoa bersama sebelum belajar 2. Guru melakukan absensi 3. Menyanyikan lagu Indonesia Raya 4. Guru memberikan pertanyaan pemantik 5. guru menyampaikan tujuan pembelajaran 6. Guru mengajak siswa untuk melakukan <i>ice breaking</i>. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran dengan memberi salam, menanyakan kabar dan berdoa bersama sebelum belajar 2. Guru melakukan absensi 3. Menyanyikan lagu Indonesia raya 4. Guru memberikan pertanyaan pemantik 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 6. Guru mengajak siswa melakukan <i>ice breaking</i>
B. Kegiatan inti	B. Kegiatan inti
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan soal <i>pre-test</i> untuk mengetahui kemampuan awal siswa. 2. Guru menjelaskan media <i>Educaplay</i> kepada siswa 3. Guru menampilkan video pembelajaran berbasis media <i>Educaplay</i> 4. Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan media <i>Educaplay</i> 5. Siswa mengamati media <i>Educaplay</i> yang ditampilkan oleh guru 6. Guru memberikan pertanyaan yang terkait dengan kemampuan berpikir kritis siswa dengan menggunakan media <i>Educaplay</i>. 7. Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan menggunakan media <i>Educaplay</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan soal <i>pre-test</i> untuk mengetahui kemampuan awal siswa. 2. Guru menjelaskan materi dengan menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan buku dan papan tulis 3. Siswa mendengarkan penjelasan guru 4. Guru mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman materi 5. Siswa menjawab pertanyaan guru mengenai materi yang telah disampaikan.
C. Penutup	C. Penutup
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan materi yang sudah dipelajari 2. Guru memberikan penguatan materi 3. Guru memberikan soal <i>post-test</i> kepada siswa untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa setelah menggunakan media konvensional

Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
2. Guru memberikan penguatan materi	4. Siswa mengerjakan soal <i>post-test</i> yang diberikan oleh guru
3. Guru memberikan <i>post-test</i> kepada siswa untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa setelah menggunakan media <i>Educaplay</i>	5. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam
4. Siswa mengerjakan soal <i>post-test</i> yang diberikan oleh guru	
5. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam	

3. Tahap evaluasi

- a. Melakukan pengolahan, analisis, dan interpretasi terhadap data yang telah diperoleh berdasarkan variabel penelitian yang diteliti sehingga dapat menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis penelitian.
- b. Menyusun laporan secara sistematis berdasarkan hasil analisis data serta menarik kesimpulan dan memberikan saran sesuai dengan temuan penelitian.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang di gunakan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam suatu penelitian. Kualitas hasil penelitian sangat dipengaruhi oleh instrumen yang digunakan, karena data yang dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis diperoleh melalui instrumen tersebut.³⁴ Oleh karena itu, instrumen penelitian harus mampu menghasilkan data yang valid dan reliabel sesuai dengan tujuan penelitian.

³⁴ Sugiyono, *prosedur penelitian*, (Jakarta: Ppt RinekaCipta, 2014), hal 92

Dalam penelitian ini instrumen yang di gunakan berupa tes yang bertujuan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 4 Rejang Lebong..

Variabel yang diukur penelitian ini adalah kemampuan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, instrumen yang digunakan berupa tes kemampuan berpikir kritis yang disusun dan dikembangkan oleh peneliti berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. Sebelum menyusun butir-butir soal yang akan diberikan kepada siswa, peneliti terlebih dahulu menyusun kisi-kisi instrumen penelitian sebagai pedoman dalam pengembangan soal tes.

Kisi-kisi instrumen disusun berdasarkan indikator kemampuan berpikir kritis yang menjadi fokus penelitian, sehingga setiap butir soal yang dibuat dapat mengukur aspek kemampuan yang ingin diteliti secara tepat. Melalui kisi-kisi tersebut, variabel penelitian dijabarkan ke dalam sejumlah indikator dan kemudian dikembangkan menjadi pertanyaan atau butir soal yang digunakan sebagai instrumen penelitian. Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Instrumen tes

Adapun instrumen penelitian yang digunakan peneliti yaitu:

- a. *Pre-test*

Sebelum pelaksanaan pembelajaran, terlebih dahulu dilakukan evaluasi awal untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi organ pernapasan manusia. Evaluasi tersebut dilaksanakan melalui pemberian pretest yang terdiri atas 20 butir soal.

b. Post-test

Setelah proses pembelajaran selesai, dilakukanlah *post-test* untuk mengevaluasi pengetahuan awal siswa tentang organ pernapasan manusia. *Post-test* ini terdiri dari 20 soal.

Adapun kisi-kisi soal *pre -test* dan *post-test* pada Mata Pelajaran IPAS kelas V dengan materi organ pernapasan manusia adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 kisi kisi instrumen penelitian

Materi	Indikator soal	Komponen berpikir kritis	Kunci jawaban	No. soal	Bentuk soal
Fungsi pernapasan	Siswa mampu menafsirkan suatu gejala atau peristiwa yang berkaitan dengan sistem pernapasan.	Interpretasi	B	1	PG
Fungsi pernapasan	Siswa mampu menganalisis hubungan antara aktivitas fisik dengan peningkatan kebutuhan oksigen dan frekuensi pernapasan dalam tubuh.	Analisis	A	2	PG
Fungsi pernapasan	Siswa mampu menilai kebenaran suatu pendapat tentang peran oksigen dalam proses pembentukan energi pada tubuh.	Evaluasi	B	3	PG
Fungsi pernapasan	Siswa mampu menarik kesimpulan tentang peran oksigen dalam tubuh berdasarkan suatu peristiwa.	Inferensi	A	4	PG
Fungsi pernapasan	Siswa mampu menjelaskan alasan tetap berlangsungnya proses pernapasan meskipun tubuh sedang beristirahat.	<i>Eksplanasi</i>	A	5	PG

Materi	Indikator soal	Komponen berpikir kritis	Kunci jawaban	No. soal	Bentuk soal
Sistem pernapasan manusia	Siswa mampu menafsirkan hubungan antara perubahan volume rongga dada dengan proses masuknya udara ke paru-paru saat inspirasi.	Interpretasi	A	6	PG
Sistem pernapasan manusia	Siswa mampu menganalisis fungsi trakea dalam proses pernapasan serta dampak jika terjadi gangguan pada organ tersebut.	Analisis	C	7	PG
Sistem pernapasan manusia	Siswa mampu menilai kebenaran pernyataan tentang fungsi paru-paru dalam proses pertukaran oksigen dan karbon dioksida.	Evaluasi	B	8	PG
Sistem pernapasan manusia	Siswa mampu menarik kesimpulan fungsi hidung dalam proses masuknya udara berdasarkan suatu peristiwa.	Inferensi	A	9	PG
Sistem pernapasan manusia	Siswa mampu menjelaskan fungsi jalur pernapasan dalam menyaring, menghangatkan, dan meneruskan udara ke paru-paru.	<i>Eksplanasi</i>	A	10	PG
Mekanisme pernapasan	Siswa mampu menafsirkan peran hidung dalam sistem pernapasan berdasarkan peristiwa gangguan pernapasan.	Interpretasi	A	11	PG
Mekanisme pernapasan	Siswa mampu menganalisis hubungan antara kerja diafragma dengan proses inspirasi dan ekspirasi dalam sistem pernapasan.	Analisis	A	12	PG
Mekanisme pernapasan	Siswa mampu menilai kebenaran pendapat tentang peran diafragma dalam pernapasan perut.	Evaluasi	B	13	PG
Mekanisme pernapasan	Siswa mampu menarik kesimpulan tentang hubungan perubahan	Inferensi	B	14	PG

Materi	Indikator soal	Komponen berpikir kritis	Kunci jawaban	No. soal	Bentuk soal
	volume rongga dada dengan proses pengeluaran udara (ekspirasi).				
Mekanisme pernapasan	Siswa mampu menjelaskan hubungan antara pembesaran rongga dada saat inspirasi dengan masuknya udara ke paru-paru.	<i>Eksplanasi</i>	A	15	PG
Gangguan Pernapasan	Siswa mampu menarik kesimpulan tentang dampak polusi udara terhadap sistem pernapasan berdasarkan suatu peristiwa.	Interpretasi	A	16	PG
Gangguan Pernapasan	Siswa mampu mengevaluasi fungsi penggunaan masker dalam melindungi sistem pernapasan dari polusi udara serta menjelaskan alasan ilmiahnya.	Analisis	A	17	PG
Gangguan Pernapasan	Siswa mampu menilai kebenaran pernyataan tentang dampak polusi udara terhadap kesehatan sistem pernapasan.	Evaluasi	B	18	PG
Gangguan Pernapasan	Siswa mampu menganalisis hubungan antara penyempitan saluran pernapasan (asma) dengan gangguan aliran udara.	Inferensi	A	19	PG
Gangguan Pernapasan	Siswa mampu menarik kesimpulan dan menjelaskan penyebab gangguan sistem pernapasan akibat paparan debu di lingkungan.	<i>Eksplanasi</i>	B	20	PG

2. Instrumen dokumentasi

Instrumen dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian. Adapun instrumen dokumentasi

adalah sebagai berikut:

Tabel 3.7 Instrument dokumentasi

No.	Aspek	Ada	Tidak ada
1	Alur Tujuan Pembelajaran		
2	Soal		
3	Data guru		
4	Visi, misi, dan tujuan sekolah		
5	Foto foto pada kegiatan penelitian		

H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang digunakan peneliti untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian. Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tes dan dokumentasi. Kedua teknik tersebut digunakan untuk memperoleh data yang akurat dan sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun penjelasan mengenai masing-masing teknik pengumpulan data adalah sebagai berikut:

a. Tes

Tes adalah alat ukur yang digunakan untuk memperoleh data mengenai kemampuan, pengetahuan, atau keterampilan peserta didik melalui pemberian sejumlah pertanyaan maupun tugas tertentu. Hasil yang diperoleh dari tes menjadi dasar dalam menilai tingkat kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik. Teknik ini dipilih karena sesuai untuk memperoleh data yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan media *Educaplay* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V.

Tes diberikan dalam bentuk *Pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Penyusunan butir soal mengacu pada indikator kemampuan berpikir kritis menurut Peter A. Facione, yaitu interpretasi,

analisis, evaluasi, inferensi, dan eksplanasi. Melalui pemberian *pretest* dan *posttest*, peneliti dapat mengetahui perubahan kemampuan berpikir kritis siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *Educaplay*.

b. Dokumentasi

Dokumentasi meliputi pengumpulan hasil tes kemampuan berpikir kritis siswa, sebelum (*pretest*) sesudah (*posttest*) pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, dokumentasi juga dilakukan melalui pengambilan foto atau gambar selama proses pembelajaran IPAS berlangsung, khususnya pada saat penggunaan media *Educaplay* dalam kegiatan pembelajaran. Dokumentasi tersebut diambil menggunakan kamera dan berfungsi sebagai data pendukung yang dapat memperkuat hasil penelitian, terutama untuk menggambarkan aktivitas siswa serta pelaksanaan pembelajaran selama penelitian berlangsung.

I. Validitas dan Realibilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas ialah tingkat ketepatan dan kesahihan suatu instrumen dalam mengukur apa yang seharusnya diukur. Suatu instrumen dikatakan valid apabila mampu mengungkap data secara tepat sesuai dengan variabel yang diteliti. Dengan demikian, validitas menunjukkan sejauh mana instrumen dapat menghasilkan data yang sesuai dengan tujuan pengukuran.

Validitas isi bertujuan untuk memastikan bahwa setiap butir soal telah mewakili aspek-aspek yang terdapat dalam variabel penelitian, sehingga instrumen mampu mengukur kemampuan yang menjadi sasaran

penelitian secara tepat. Selanjutnya, pengujian validitas butir soal dilakukan secara empiris menggunakan rumus *Pearson Product Moment* untuk mengetahui tingkat hubungan antara skor setiap butir soal denganskor total instrumen. Hasil pengujian tersebut digunakan untuk menentukan apakah suatu butir soal layak digunakan sebagai instrumen penelitian.³⁵

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

- R_{xy} = koefisien korelasi
 ΣX = jumlah skor soal
 ΣY = jumlah skor total soal
 ΣX² = jumlah kuadrat skor item³⁶

Sebelum diterapkan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, instrumen tes terlebih dahulu diujicobakan kepada siswa kelas V D yang berjumlah 24 siswa. Pelaksanaan uji coba ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai validitas setiap butir soal yang akan digunakan dalam penelitian. Hasil analisis validitas instrumen tes berdasarkan data uji coba tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.8 Hasil uji validitas

No. Soal	Pearson Correlation	Sig.(2-Tailed)	Hasil Validitas
Soal 1	0,7	0	Valid
Soal 2	0,717	0	Valid
Soal 3	0,603	0,003	Valid
Soal 4	0,529	0,008	Valid
Soal 5	0,621	0,01	Valid
Soal 6	0,652	0,001	Valid

³⁵ Aziz Alimul Hidayat, *Menyusun Instrumen penelitian & Uji Validitas-Reliabilitas*, ed. oleh N. Aulia Aziz (health books publishing, 2021).

³⁶ Nuryadi, dkk, *Dasar-dasar Statistik Penelitian*, (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017), hlm. 101-102.

Soal 7	0,536	0,007	Valid
Soal 8	0,573	0,003	Valid
Soal 9	0,551	0,005	Valid
Soal 10	0,482	0,017	Valid
Soal 11	0,574	0,003	Valid
Soal 12	0,574	0,003	Valid
Soal 13	0,666	0	Valid
Soal 14	0,531	0,008	Valid
Soal 15	0,724	0	Valid
Soal 16	0,702	0	Valid
Soal 17	0,494	0,015	Valid
Soal 18	0,678	0	Valid
Soal 19	0,623	0,001	Valid
Soal 20	0,659	0	Valid

Pengujian validitas instrumen dilakukan dengan menggunakan teknik *Corrected Item-Total Correlation* melalui bantuan program SPSS Statistics versi 25. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh 20 butir soal memiliki nilai r_{hitung} yang lebih besar dibandingkan dengan nilai r_{tabel} . Dengan demikian, seluruh butir soal dinyatakan valid karena mampu mengukur aspek yang hendak diteliti. Maka Instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi atau keandalan suatu instrumen penelitian. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila mampu memberikan hasil yang relatif tetap dan konsisten ketika digunakan untuk mengukur variabel yang sama pada waktu yang berbeda. Oleh karena itu, reliabilitas menunjukkan sejauh mana instrumen dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data. Instrumen yang baik tidak hanya harus valid, tetapi juga memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi, sehingga setiap butir

instrumen dapat mengukur aspek yang sama secara konsisten.

Dengan demikian, reliabilitas berfungsi untuk memastikan bahwa hasil pengukuran yang diperoleh tidak dipengaruhi oleh faktor kebetulan atau kesalahan pengukuran. Adapun rumus *Alpha Cronbach* adalah sebagai berikut:³⁷

$$r_x = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

Rx = Koefisien realibilitas
 N = banyak soal
 $\sum \sigma_t^2$ = varians soal
 σ_t^2 = Varians total³⁸

Untuk melihat pedoman kriteria dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 3.10 Kriteria Interpretasi Koefisien Reliabilitas

No	Interval	Kriteria
1	<0,200	Sangat rendah
2	0,200 - 0,399	Rendah
3	0,400 - 0,599	Cukup
4	0,600 - 0,799	Tinggi
5	0,800 - 1,000	Sangat tinggi

Uji reliabilitas instrumen dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi butir soal dalam mengukur variabel yang diteliti. Dalam penelitian ini, pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS *Statistics versi 25* melalui metode *Cronbach's Alpha*. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* yang diperoleh lebih besar dari 0,80. Adapun hasil pengujian reliabilitas instrumen menggunakan metode *Cronbach's Alpha* disajikan pada tabel berikut:

³⁷ Nana Sudjana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), h. 16

³⁸ *Ibid*, hlm. 207

Tabel 3.11 Hasil hitung uji reliabilitas

Reliabilitas	
<i>Cronbach's Alpha</i>	Item soal
0,911	20 soal

Berdasarkan hasil uji reliabilitas yang telah dilakukan, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,911 untuk 20 butir soal. Nilai tersebut berada di atas batas minimum koefisien reliabilitas yang ditetapkan, yaitu 0,800 ($0,911 > 0,800$). Dengan demikian, instrumen tes kemampuan berpikir kritis yang digunakan dalam penelitian ini memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen tersebut mampu memberikan hasil pengukuran yang konsisten dan dapat dipercaya untuk digunakan dalam penelitian.

3. Daya beda

Kemampuan daya pembeda, skor peserta ujian pada awalnya disusun dari skor tertinggi ke skor terendah. Nilai 50% teratas ditetapkan sebagai kelompok atas, sedangkan nilai 50% terbawah diklasifikasikan sebagai kelompok bawah. Untuk menentukan daya pembeda soal, digunakan rumus sebagai berikut, yaitu:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = P_A - P_B$$

Keterangan:

DA = Daya pembeda soal

BA = Jumlah kelompok atas menjawab benar

BB = jumlah kelompok bawah menjawab benar

JA = jumlah peserta dari kelas atas

JB = Jumlah peserta dari kelas bawah

PA = Jumlah kelompok atas yang menjawab benar

PB = Jumlah dari kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 3. 12 Daya Pembeda

No	Indeks Daya Beda	Klasifikasi
1	0.0 – 0,19	Jelek
2	0,20 – 0,39	Cukup
3	0,40 – 0,69	Baik
4	0,70 – 1,00	Sangat baik

Analisis daya pembeda dilakukan untuk mengukur kemampuan setiap butir soal dalam membedakan siswa berdasarkan tingkat kemampuannya. Hasil pengujian daya pembeda terhadap instrumen tes kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 4 Rejang Lebong dapat dilihat pada table sebagai berikut:

Tabel 3.12 Data Hasil Uji Daya Beda

No. soal	Hasil daya beda	Kategori
1	0,690	Baik
2	0,662	Baik
3	0,554	Baik
4	0,480	Baik
5	0,572	Baik
6	0,619	Baik
7	0,459	Baik
8	0,506	Baik
9	0,476	Baik
10	0,400	Baik
11	0,500	Baik
12	0,516	Baik
13	0,587	Baik
14	0,469	Baik
15	0,701	Sangat Baik
16	0,679	Baik
17	0,351	Cukup
18	0,648	Baik
19	0,555	Baik
20	0,580	Baik

Berdasarkan hasil analisis daya pembeda terhadap 20 butir soal yang telah dinyatakan valid, diperoleh tingkat daya pembeda yang bervariasi pada setiap

butir soal. Hasil analisis menunjukkan bahwa tidak terdapat butir soal yang termasuk dalam kategori tidak baik maupun kategori jelek. Sebanyak 2 butir soal berada pada kategori cukup, yaitu soal nomor 8 dan 17. Selanjutnya, 17 butir soal termasuk dalam kategori baik, yaitu soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 18, 19, dan 20. Sementara itu, terdapat 1 butir soal yang termasuk dalam kategori sangat baik, yaitu soal nomor 15. Dengan demikian, sebagian besar butir soal memiliki daya pembeda yang baik, sehingga instrumen tes dinilai mampu membedakan siswa yang memiliki kemampuan tinggi dan siswa yang memiliki kemampuan rendah.

4. Tingkat kesukaran

Tingkat kesukaran merupakan salah satu karakteristik penting yang harus diperhatikan dalam penyusunan instrumen tes. Soal yang baik adalah soal yang memiliki tingkat kesukaran yang proporsional, yaitu tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit bagi peserta didik. Tingkat kesukaran digunakan untuk mengetahui sejauh mana suatu butir soal dapat dikerjakan dengan benar oleh peserta tes. Dalam suatu instrumen yang baik, butir soal hendaknya memiliki variasi tingkat kesukaran yang seimbang, meliputi soal mudah, sedang, dan sukar. Dengan adanya keseimbangan tersebut, instrumen tes dapat mengukur kemampuan peserta didik secara lebih akurat dan objektif. Untuk mengetahui tingkat kesukaran setiap butir soal, digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{N}$$

Keterangan:

- P = Indeks tingkat kesukaran
 B = Jumlah siswa menjawab benar
 N = Jumlah keseluruhan siswa

Hasil penelitian indeks tingkat kesukaran soal dikonsultasikan dengan ketentuan dan diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 3.14 klasifikasi tingkat kesukaran

Besar P	Interpretasi
0,00 - 0,30	Sukar
0,30 - 0,70	Sedang
0,70 - 1,00	Mudah

Hasil uji tingkat kesukaran instrumen tes kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran IPAS di SD Negeri 4 Rejang Lebong adalah sebagai berikut:

Tabel 3.15 Data Hasil tingkat kesukaran

No. soal	Hasil daya beda	Kategori
1	0,42	Sedang
2	0,67	Sedang
3	0,29	Sukar
4	0,21	Sukar
5	0,33	Sedang
6	0,50	Sedang
7	0,54	Sedang
8	0,75	Mudah
9	0,58	Sedang
10	0,50	Sedang
11	0,46	Sedang
12	0,46	Sedang
13	0,58	Sedang
14	0,46	Sedang
15	0,58	Sedang
16	0,67	Sedang
17	0,58	Sedang
18	0,54	Sedang
19	0,58	Sedang
20	0,63	Sedang

Berdasarkan hasil analisis tingkat kesukaran instrumen tes, diperoleh bahwa terdapat 1 butir soal yang termasuk dalam kategori mudah, yaitu soal nomor 8. Selanjutnya, sebanyak 17 butir soal berada pada kategori sedang, yaitu soal nomor 1, 2, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, dan 20. Sementara itu, 2 butir soal, yaitu nomor 3 dan 4, termasuk dalam kategori sukar. Dengan demikian, sebagian besar butir soal yang digunakan dalam instrumen penelitian berada pada tingkat kesukaran sedang, sehingga dapat dikatakan bahwa instrumen memiliki tingkat kesukaran yang proporsional untuk mengukur kemampuan siswa.

J. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah seluruh data penelitian dari responden telah terkumpul. Proses ini bertujuan untuk mengolah, menginterpretasikan, dan menarik kesimpulan dari data yang diperoleh sehingga dapat menjawab rumusan masalah serta mencapai tujuan penelitian yang telah ditetapkan. Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan untuk menguji kebenaran hipotesis yang telah dirumuskan. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media *Educaplay* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.³⁹

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas merupakan

³⁹ Muhammad Irfan Syahroni, "Analisis Data Kuantitatif," *eJurnal Al Musthafa* 3, no. 3 (2023): 1–13, <https://doi.org/10.62552/ejam.v3i3.64>.

salah satu uji prasyarat yang harus dipenuhi sebelum melakukan analisis statistik parametrik. Dasar pengambilan keputusan dalam uji *Shapiro-Wilk* adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi (*Sig.*) $> 0,05$, maka data berdistribusi normal.
- b. Jika nilai signifikansi (*Sig.*) $\leq 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data dari dua kelompok yang dibandingkan memiliki kesamaan atau bersifat homogen. Uji ini merupakan salah satu uji prasyarat yang harus dipenuhi sebelum melakukan pengujian hipotesis menggunakan statistik parametrik. Melalui uji homogenitas, dapat diketahui apakah data yang berasal dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki varians yang sama. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah sebagai berikut:

- a. Jika $f_{hitung} < f_{tabel}$ maka H_0 diterima, ini menunjukkan bahwa sampel berasal dari varians yang homogen.
- b. Jika, $f_{hitung} \geq f_{tabel}$ maka H_0 ditolak, ini menunjukkan bahwa sampel tidak berasal dari varians yang homogen.

3. Uji Independent Sampel T Test

Uji *t* merupakan salah satu teknik analisis statistik yang digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan hasil antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan yang berbeda. Pengujian ini dilakukan setelah data memenuhi uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji

homogenitas. Dasar pengambilan keputusan dalam uji hipotesis adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat pengaruh penggunaan media *Educaplay* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada Mata Pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 4 Rejang Lebong.
- b. Jika nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya, tidak terdapat pengaruh penggunaan media *Educaplay* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada Mata Pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 4 Rejang Lebong.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Lokasi Penelitian

1. Sejarah singkat lokasi penelitian

SD Negeri 4 Rejang Lebong merupakan salah satu sekolah dasar yang memiliki sejarah perkembangan yang cukup panjang. Sekolah ini didirikan pada tanggal 1 April 1968 dengan nama SD Negeri 6. Seiring dengan perkembangan lingkungan serta kebutuhan layanan pendidikan, pada tahun 1980 sekolah tersebut berganti nama menjadi SD Negeri 06 Banyumas Curup. Selanjutnya, pada tahun 2015 terjadi perubahan nomenklatur sekolah menjadi SD Negeri 02 Curup Tengah sesuai dengan kebijakan yang ditetapkan oleh Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Rejang Lebong. Perubahan nama kembali dilakukan berdasarkan Surat Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 180.381.VII Tahun 2016 tanggal 26 Juli 2016, sehingga sekolah ini resmi bernama SD Negeri 4 Rejang Lebong. Pada tahun 2021, Pemerintah Kabupaten Rejang Lebong melaksanakan kebijakan penggabungan (*regrouping*) sekolah dasar yang berada dalam wilayah yang berdekatan sebagai upaya meningkatkan efektivitas dan efisiensi penyelenggaraan pendidikan. Berdasarkan Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 180.372.VII Tahun 2021 tanggal 29 Juli 2021 tentang Penetapan Satuan Pendidikan Formal Sekolah Dasar Hasil Penggabungan (*Regrouping*), SD Negeri 3 Rejang Lebong dan SD Negeri 4 Rejang Lebong digabungkan menjadi satu satuan

pendidikan. Dalam kebijakan tersebut, SD Negeri 4 Rejang Lebong ditetapkan sebagai sekolah induk yang melaksanakan kegiatan pendidikan hingga saat ini.

2. Profil Sekolah SD Negeri 4 Rejang Lebong

Tabel 4.1 Profil Sekolah SD N 4 Rejang Lebong

PROFIL SEKOLAH	
Nama sekolah	: SD NEGERI 4 REJANG LEBOG
NPSN	: 10700708
Bentuk Pendidikan	: SD
Status Sekolah	: Negeri
Status kepemilikan	: Pemerintah Daerah
SK Izin Operasional	: 180.381.VII TAHUN 2016
Tanggal SK	: 1910-01-01
Alamat	: Jl. Tirta Kencana No.23
Desa/kelurahan	: Kp. Banyumas
Kecamatan	: Kel. Curup Tengah
Kabupaten/ kota	: Kab. Rejang Lebong
Provinsi	: Prov. Bengkulu
RT	: 0
RW	: 0
Nama dusun	: Banyumas
Kode pos	: 39125
Lintang	: -3.46974
Bujur	: 102.5334683
Layanan Kel. Khusus	: Tidak Ada
SK Pendirian Sekolah	: 01-04-1953

3. Visi dan Misi SD Negeri 4 Rejang Lebong

a. Visi SD Negeri 4 Rejang Lebong

Menciptakan Warga Sekolah Yang Religius, Nasionalis Dan Berkarakter.

b. Misi SD Negeri 4 Rejang Lebong

- 1) Membiasakan berdo'a sebelum dan sesudah pelajaran.
- 2) Membiasakan Tadarus dan membaca asma'ul Husna sebelum belajar.
- 3) Mengadakan perlombaan disetiap hari-hari besar agama.

- 4) Mengadakan Imtaq (bimbingan rohani) dua kali dalam sebulan.
- 5) Mengadakan upacara bendera setiap hari senin.

4. Keadaan guru dan siswa

a. Keadaan tenaga kerja di SD Negeri 4 Rejang Lebong

Tenaga kerja di SD Negeri 4 Rejang Lebong dapat dirincikan sebagai berikut:

Tabel 4.2 Tenaga Kerja SDN 4 Rejang Lebong

Keadaan Tenaga Kerja	
Kepala Sekolah	: Yanti Supiyanti, S. Pd., M.TPd
Wakil Kepala sekolah	: Darmi, S.Pd
Guru PNS	: 19 orang
Guru P3K	: 3 orang
Guru honorer	: 21 orang
TU	: 2 orang
Operator	: 1 orang
Satpam	: 2 orang
Penjaga sekolah	: 1 orang
Kebersihan	: 2 orang

b. Keadaan siswa di SD Negeri 4 Rejang Lebong

Jumlah peserta didik pada tahun 2025/2026 di SD Negeri 4 Rejang Lebong ialah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Data siswa SDN 4 Rejang Lebong

No.	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
		Laki laki	Perempuan	
1	1A	15	15	30
2	1B	11	10	21
3	1C	15	12	27
4	1D	14	12	26
5	2A	13	10	23
6	2B	10	15	25
7	2C	15	11	26
8	2D	18	12	30
9	3A	19	11	30
10	3B	12	11	23
11	3C	15	11	26

No.	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
		Laki laki	Perempuan	
12	3D	12	12	24
13	4A	15	12	27
14	4B	19	11	30
15	4C	12	14	26
16	4D	18	11	29
17	5A	14	11	25
18	5B	13	10	23
19	5C	12	13	25
20	5D	11	13	24
21	6A	10	23	23
22	6B	14	9	23
23	6C	15	10	25
24	6D	14	10	24
Jumlah keseluruhan		326	289	615

c. Sarana dan prasarana SD Negeri 4 Rejang Lebong

Sarana dan prasarana yang ada di SD Negeri 4 Rejang Lebong dirincikan sebagai berikut:

Tabel 4.4 Sarana dan Prasarana SDN 4 Rejang Lebong

No.	Nama ruang/ Alat	Jumlah	Kondisi
1	Kursi Pimpinan	1	Baik
2	Meja Pimpinan	5	Baik
3	Lemari	50	Baik
4	Meja Guru	45	Baik
5	Kursi Guru	45	Baik
6	Meja siswa	600	Baik
7	Kursi siswa	650	Baik
8	Papan tulis	37	Baik
11	Meja UKS	1	Baik
12	Kursi UKS	1	Baik
13	Perlengkapan P3K	1	Baik
16	Meja TU	2	Baik
17	Kursi TU	2	Baik
18	Computer TU	4	Baik
19	Printer TU	2	Baik

B. Hasil Penelitian

1. Kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah menggunakan media konvensional di kelas kontrol pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 4 Rejang Lebong

a. Data hasil *pre -test* kelas kontrol

Adapun hasil *Pre-test* yang di peroleh siswa pada kelas kontrol pada Mata Pelajaran disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi hasil *Pre-test* kelas kontrol

No.	Interval	<i>Pre-test</i> kelas kontrol	
		Fi	%
1	20-24	4	17%
2	25-29	2	9%
3	30-34	3	13%
4	35-39	5	22%
5	40-44	4	17%
6	45-50	5	22%
Jumlah		23	100%
Mean		34,57	
Median		35,00	
Mode		35	
Range		30	
Std.devition		9,760	
Minimum		20	
Maksimum		50	

Berdasarkan tabel 4.6 di atas diketahui bahwa interval nilai 35-39 dan 45-50 memiliki frekuensi tertinggi yaitu sebanyak 5 siswa atau 22%. Sementara interval nilai 25-29 memiliki frekuensi terendah yaitu sebanyak 2 siswa atau 9%. Hasil analisis statistik deskriptif, menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre -test* pada kelas kontrol sebesar 34,57 dengan median sebesar 35 dan modus sebesar 35. Nilai minimum

yang diperoleh oleh siswa pada kelas kontrol ialah 20 dan nilai maksimum sebesar 50 dengan standar deviasi 9,760. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat diketahui bahwa kemampuan awal berpikir kritis siswa pada kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan masih tergolong rendah.

b. Data hasil *post-test* kelas kontrol

Adapun hasil *post-test* siswa pada kelas kontrol pada Mata Pelajaran IPAS disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi *Post-test* kelas kontrol

No.	Interval	<i>Post-test</i> kelas kontrol	
		Fi	%
1	30-35	2	8,7%
2	36-41	5	21,7%
3	42-47	5	21,7%
4	48-53	2	8,7%
5	54-59	6	26,1%
6	60-65	3	13%
Jumlah		23	100%
Mean		47,83	
Median		45,00	
Mode		45	
Std.devition		9,023	
Range		30	
Minimum		30	
Maksimum		65	

Berdasarkan tabel 4.7 di atas dapat diketahui distrisbusi frekuensi posttest kelas kontrol bahwa interval nilai tertinggi berada pada rentang 54-59 dengan frekuensi sebanyak 6 siswa atau 26,1%. Nilai rata-rata pada *post-test* kelas kontrol sebesar 47,83 dengan median sebesar 45 dan modus 45. Nilai minimum yang diperoleh siswa adalah sebesar 30 dan nilai maksimum sebesar

65 dengan standar deviasi 9,203. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas kontrol setelah menggunakan metode konvensional mengalami peningkatan yang belum signifikan.

2. Kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Educaplay* pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 4 Rejang Lebong

a. Data hasil *pre -test* kelas eksperimen

Adapun hasil dari *Pre-test* kelas eksperimen pada Mata Pelajaran IPAS adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7 distribusi frekuensi *post-test* kelas eksperimen

No.	Interval	<i>Pre-test</i> kelas eksperimen	
		Fi	%
1	20-27	2	8%
2	28-35	5	20%
3	36-43	7	28%
4	44-51	5	20%
5	52-59	4	16%
6	60-67	2	8%
Jumlah		25	100%
Mean		44,40	
Median		40,00	
Mode		40	
Std.deviation		12,356	
Range		45	
Minimum		20	
Maksimum		65	

Berdasarkan tabel 4.8 distribusi frekuensi *pre -test* kelas eksperimen diketahui bahwa interval nilai tertinggi berada pada nilai 36–43 dengan frekuensi sebanyak 7 siswa atau 28%. Nilai rata-rata *pre -test* kelas eksperimen sebesar 44,40 dengan median sebesar 40,00 dan modus sebesar 40. Nilai minimum yang diperoleh siswa adalah 20 dan nilai

maksimum sebesar 65 dengan standar deviasi sebesar 12,359. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan awal berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan masih tergolong rendah.

b. Data hasil *post-test* kelas eksperimen

Adapun hasil *post-test* kelas kontrol pada Mata Pelajaran IPAS akan disajikan pada tabel ini bawah ini sebagai berikut:

Tabel 4.8 distribusi frekuensi *post-test* kelas eksperimen

No.	Interval	<i>Post-test</i> kelas eksperimen	
		Fi	%
1	50-56	3	12%
2	57-63	5	20%
3	64-70	9	36%
4	71-77	5	20%
5	78-84	2	8%
6	85-91	1	4%
Jumlah		25	100%
Mean		67,40	
Median		65,00	
Mode		65	
Std.devition		9,802	
Range		40	
Minimum		50	
Maksimum		90	

Berdasarkan tabel 4.9 distribusi frekuensi *post-test* kelas eksperimen diketahui bahwa interval nilai tertinggi berada pada nilai 64–70 dengan frekuensi sebanyak 9 siswa atau 36%. Nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen sebesar 67,40 dengan median sebesar 65,00 dan modus sebesar 65. Nilai minimum yang diperoleh siswa adalah 50 dan nilai maksimum sebesar 90 dengan standar deviasi sebesar 9,802.

Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah menggunakan media *Educaplay* dalam pembelajaran IPAS.

3. Pengujian prasyarat analisis

a. Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa data penelitian memenuhi asumsi distribusi normal sebelum dilakukan analisis lebih lanjut. Dalam penelitian ini, pengujian normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk dengan bantuan program SPSS Statistics pada tingkat signifikansi 0,05. Kriteria pengambilan keputusan yang digunakan adalah data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi (Sig.) kurang dari atau sama dengan 0,05, maka data dinyatakan tidak memenuhi asumsi normalitas.

Tabel 4. 9 Hasil Uji Normalitas Shapiro-wilk

Kelas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Ha sil	Pretest kelas kontrol	,126	23	,200*	,929	23	,106
	Posttest kelas kontrol	,145	23	,200*	,955	23	,366
	Pretest kelas eksperimen	,159	25	,103	,954	25	,301
	Posttest kelas eksperimen	,123	25	,200*	,969	25	,608

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

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Perhitungan menggunakan SPSS.25

Pengujian normalitas data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan dasar pengambilan keputusan berdasarkan nilai signifikansi (Sig.) data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05). Berdasarkan hasil uji Normalitas terhadap data *Pre-test*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,301 pada kelas eksperimen dan 0,106 pada kelas kontrol. Karena kedua nilai tersebut berada di atas taraf signifikansi 0,05, maka data pretest pada kedua kelas dapat dinyatakan berdistribusi normal.

Selanjutnya, hasil uji normalitas terhadap data posttest menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,608 untuk kelas eksperimen dan 0,366 untuk kelas kontrol. Nilai signifikansi pada kedua kelas tersebut juga lebih besar dari 0,05, sehingga data posttest dinyatakan memenuhi asumsi normalitas.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk salah satu uji prasyarat sebelum melakukan analisis statistik lebih lanjut terhadap data *pretest* dan *posttest*. Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan menggunakan *Levene's Test* dengan bantuan program SPSS Statistics versi 25. Dasar pengambilan keputusan pada uji *Levene's Test* adalah apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan memiliki varians yang homogen. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi (Sig.) Sebalikanya, apabila nilai signifikansi (Sig.) kurang dari atau sama dengan 0,05, maka data dinyatakan

tidak memiliki varians yang homogen. Adapun hasil perhitungan uji homogenitas menggunakan bantuan SPSS Statistics versi 25 disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.10 Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil belajar	Based on Mean	,063	1	46	,803
	Based on Median	,056	1	46	,815
	Based on Median and with adjusted df	,056	1	45,735	,815
	Based on trimmed mean	,060	1	46	,808

Sumber: Perhitungan menggunakan SPSS.25

Uji homogenitas dilakukan menggunakan Levene's Test dengan kriteria pengambilan keputusan bahwa data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05. Berdasarkan hasil pengujian yang disajikan pada tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi pada *Test of Homogeneity of Variances* sebesar 0,803. Karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,803 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa varians data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat Homogen. Dengan demikian, salah satu persyaratan untuk melakukan uji Hipotesis telah terpenuhi.

3) Uji Hipotesis

Uji Hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test*. Uji ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen yang

menggunakan media *Educaplay* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Uji *Independent Sample t-Test* merupakan salah satu teknik analisis statistik yang digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara dua kelompok yang saling independen atau tidak berhubungan. Dalam penelitian ini, uji tersebut digunakan untuk membandingkan kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media *Educaplay* dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Melalui uji ini, dapat diketahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok sehingga pengaruh penggunaan media *Educaplay* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dapat dianalisis. Berdasarkan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) Berdasarkan kriteria tersebut.

Apabila nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *Educaplay* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *Educaplay* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil perhitungan uji *Independent Sample t-Test* dilakukan dengan bantuan program SPSS Statistics versi 25 dan disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.11 Hasil Uji Hipotesis

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Differ- ence	Std. Error Differ- ence	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper	
Hasil belajar	Equal variances assumed	,063	,803	7,18	46	,000	19,574	2,727	14,085	25,063
	Equal variances not assumed			7,24	46,00	,000	19,574	2,717	14,104	25,043

Sumber: Perhitungan menggunakan SPSS.25

Berdasarkan hasil uji pada Tabel 4.12, di peroleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 pada baris *Equal variances assumed*. Karena nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Educaplay* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 4 Rejang Lebong.

Tabel 4.12 Hasil Rata rata postest kelas eksperimen dan kelas kontrol

		Group Statistics				
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	
Hasil belajar	Kelas eksperimen	25	67,40	9,802	1,960	
	Kelas Kontrol	23	47,83	9,023	1,882	

Sumber: Perhitungan menggunakan SPSS.25

Berdasarkan hasil analisis data, rata-rata nilai *post-test* siswa pada kelas eksperimen mencapai 67,40, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 47,83. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa capaian belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

C. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Setelah hasil analisis data penelitian selesai dilakukan, langkah selanjutnya adalah mendeskripsikan hasil penelitian dalam bentuk tabel yang menggambarkan perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan media *Educaplay* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran IPAS. Selain itu, hasil penelitian juga digunakan untuk menggambarkan pengaruh penggunaan media *Educaplay* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD Negeri 4 Rejang Lebong.

Tabel 4.13 Rekapitulasi Hasil Penelitian

Rumusan masalah	Hasil penelitian	Kesimpulan
1. Bagaimana kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode konvensional pada Mata Pelajaran IPAS kelas kontrol di SD Negeri 4 Rejang Lebong?	Hasil pretest kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 34,57, sedangkan hasil posttest memperoleh nilai rata-rata sebesar 47,83.	Kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional menunjukkan adanya peningkatan, namun peningkatan tersebut belum optimal karena pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif.
2. Bagaimana kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah menggunakan media <i>Educaplay</i> pada Mata Pelajaran IPAS kelas eksperimen di SD Negeri 4 Rejang Lebong?	Hasil pretest kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 44,40, sedangkan hasil posttest memperoleh nilai rata-rata sebesar 67,40.	Kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media <i>Educaplay</i> menunjukkan hasil yang lebih baik sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif,

Rumusan masalah	Hasil penelitian	Kesimpulan
3. Apakah terdapat perbedaan signifikan kemampuan berpikir kritis siswa kelas kontrol dengan kelas eksperimen pada Mata Pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 4 Rejang Lebong?	Hasil uji Independent Sample t-Test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$.	dan menyenangkan sehingga siswa lebih aktif Ho ditolak dan H ₁ diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media <i>Educaplay</i> terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 4 Rejang Lebong.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah menggunakan media konvensional pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 4 Rejang Lebong.

Sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan, siswa pada kelas kontrol (V B) terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengukur kemampuan berpikir kritis awal. Hasil pengukuran menunjukkan bahwa skor tertinggi yang diperoleh siswa adalah 50 dan skor terendah 20, dengan rata-rata kelas sebesar 34,8. Berdasarkan capaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa pada tahap awal penelitian masih belum berkembang secara optimal.

Selama proses pembelajaran, siswa pada kelas kontrol mengikuti pembelajaran IPAS menggunakan metode pembelajaran konvensional tanpa bantuan media *Educaplay*. Setelah seluruh materi pembelajaran selesai diberikan, siswa kemudian mengikuti *posttest* yang terdiri atas 20 butir soal pilihan ganda untuk mengukur kemampuan berpikir kritis setelah proses pembelajaran berlangsung.

Hasil *post-test* di dapat nilai tertinggi sebesar 65 dengan nilai rata-rata kelas sebesar 47,6. Jika dibandingkan dengan hasil *pretest*, terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 12,8 poin. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang diberikan pada kelas kontrol mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa meskipun tidak semaksimal pada kelas eksperimen.

Menurut Ennis, berpikir kritis merupakan proses berpikir secara rasional dan reflektif yang berfokus pada pengambilan keputusan mengenai apa yang harus dipercaya atau dilakukan. Kemampuan berpikir kritis sangat penting untuk dikembangkan dalam pembelajaran hal tersebut relevan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan pembelajaran yang mampu mendorong keterampilan berpikir kritis melalui pemberian pertanyaan yang menantang, kegiatan pemecahan masalah, serta melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Namun, pada kelas kontrol proses pembelajaran masih didominasi oleh guru sehingga siswa cenderung berperan sebagai penerima informasi. Keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran masih terbatas, sehingga kesempatan untuk mengemukakan pendapat, menganalisis permasalahan, dan menemukan solusi secara mandiri belum optimal. Kondisi tersebut menyebabkan kemampuan berpikir kritis siswa belum berkembang secara

maksimal dibandingkan dengan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif.⁴⁰

Hasil penelitian ini di dukung oleh penelitian Siti Humaeroh dengan judul "Implementasi model *contextual teaching and learning* (CTL) berbantu game *Educaplay* terhadap kemampuan berpikir kritis materi peta dan komponen". Menyatakan bahwa sebelum diberikan perlakuan kelompok eksperimen mendapatkan nilai rata rata 76 setelah diberikan tindakan maka nilai rata-rata berubah menjadi sebesar 90,00. Sedangkan kelompok kontrol memperoleh nilai rata rata 78,24 ketika *pre -test* hanya mengalami peningkatan sebesar 84,85. Faktor dari temuan ini adalah karena pada kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan pembelajaran khusus, melainkan menggunakan metode pembelajaran konvensional, yaitu berupa diskusi dan tanya jawab secara klasikal yang melibatkan seluruh peserta didik. Namun, metode tersebut kurang memperhatikan kemampuan siswa secara individual.

Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa pembelajaran konvensional pada kelas kontrol tepatnya di kelas V SD Negeri 4 rejang Lebong dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa memiliki peningkatan, namun peningkatannya belum signifikan dibandingkan pada pembelajaran yang menggunakan media interaktif yaitu media *Educaplay*.

⁴⁰ Robert Ennis dan Philosophy Documentation Center, "Critical Thinking: Reflection and Perspective Part II," *Inquiry: Critical Thinking Across the Disciplines* 26, no. 2 (2011): 5–19, <https://doi.org/10.5840/inquiryctnews201126215>.

2. Kemampuan berpikir kritis siswa Kelas V di SD Negeri 4 Rejang Lebong pada mata pelajaran IPAS sesudah menggunakan media pembelajaran *Educaplay*

Dalam penelitian ini, peneliti melaksanakan pembelajaran pada kelas eksperimen, yaitu kelas V C. Berdasarkan hasil *pretest* yang diberikan sebelum perlakuan, diperoleh nilai tertinggi sebesar 65 dan nilai terendah sebesar 20, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 44,4. Hasil tersebut menunjukkan kemampuan berpikir kritis awal siswa sebelum mengikuti pembelajaran menggunakan media *Educaplay*. Selanjutnya, proses pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan media *Educaplay* sebagai media pembelajaran. Guru menyampaikan materi IPAS melalui berbagai aktivitas interaktif dan permainan edukatif yang terdapat dalam media *Educaplay*, sehingga siswa dapat berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Pada akhir pembelajaran, siswa diberikan *posttest* yang terdiri atas 20 butir soal pilihan ganda untuk mengukur kemampuan berpikir kritis setelah memperoleh perlakuan. Hasil *posttest* menunjukkan nilai tertinggi sebesar 90 dan nilai terendah sebesar 50, dengan rata-rata kelas sebesar 67,4. Jika dibandingkan dengan hasil *pretest*, terjadi peningkatan rata-rata sebesar 23 poin. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Educaplay* dalam pembelajaran IPAS memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan yang cukup signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen setelah diterapkannya media *Educaplay*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jerome Bruner, yang menekankan bahwa proses pembelajaran akan lebih efektif apabila siswa berperan aktif dalam membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar secara langsung. Menurut teori konstruktivisme, pengetahuan tidak diperoleh hanya melalui penerimaan informasi dari guru, melainkan dibentuk melalui keterlibatan siswa dalam proses menemukan, memahami, dan menginterpretasikan informasi yang dipelajari. Penerapan media *Educaplay* dalam pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif melalui berbagai aktivitas interaktif yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Melalui aktivitas tersebut, siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga dituntut untuk berpikir, menganalisis informasi, serta menyelesaikan berbagai permasalahan yang disajikan. Keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran ini mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis secara lebih optimal, penggunaan media *Educaplay* dapat menciptakan pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa sehingga memberikan peluang yang lebih besar bagi siswa untuk mengonstruksi pengetahuannya sendiri dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada guru (*teacher centered learning*).⁴¹

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Siti Humaeroh yang berjudul "*Implementasi Model Contextual Teaching and*

⁴¹ Jerome S. Bruner, *In Search of Pedagogy* Volume I, 0 ed. (Routledge, 2006)

Learning (CTL) Berbantu Game Educaplay terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Materi Peta dan Komponen". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen mencapai 82, lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang memperoleh rata-rata sebesar 67. Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji t, diperoleh nilai t hitung sebesar 4,315 dan t tabel sebesar 2,00 pada taraf signifikansi 5%. Karena nilai t hitung lebih besar daripada t tabel ($4,315 > 2,00$), maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model Contextual Teaching and Learning (CTL) berbantu game *Educaplay* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada fokus kajian, yaitu sama-sama meneliti kemampuan berpikir kritis siswa dengan memanfaatkan media *Educaplay* dalam proses pembelajaran. Adapun perbedaannya terletak pada model pembelajaran yang digunakan serta materi yang diajarkan. Penelitian terdahulu mengintegrasikan media *Educaplay* dengan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada materi peta dan komponen, sedangkan penelitian ini berfokus pada penggunaan media *Educaplay* dalam pembelajaran IPAS materi organ pernapasan manusia.

Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan penelitian sebelumnya. Berdasarkan hasil uji hipotesis, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media

Educaplay memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 4 Rejang Lebong. Temuan ini mengindikasikan bahwa media *Educaplay* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

3. Perbedaan signifikan kemampuan berpikir kritis siswa yang menggunakan media konvensional dan media *Educaplay* pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 04 Rejang Lebong

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 4 Rejang Lebong dengan melibatkan dua kelas, yaitu kelas V B sebagai kelas kontrol dan kelas V C sebagai kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen pembelajaran dilaksanakan menggunakan media *Educaplay*, sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan secara konvensional dengan metode ceramah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Educaplay* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh rata-rata nilai *posttest* kemampuan berpikir kritis pada kelas eksperimen sebesar 67,4, sedangkan rata-rata nilai *posttest* pada kelas kontrol sebesar 47,6. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Perbedaan tersebut diperkuat oleh hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *Educaplay* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 4 Rejang Lebong. Dengan kata lain, penggunaan media *Educaplay* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian yang dilakukan oleh Athiyatun Nadhrah dengan judul "Pengaruh Penggunaan Platform *Educaplay* terhadap Minat Belajar Anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al Khairah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar". Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Educaplay* mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dalam penelitian ini terjadi karena media *Educaplay* menghadirkan aktivitas pembelajaran yang menuntut siswa untuk berpikir secara analitis, mengevaluasi informasi, dan menemukan solusi terhadap permasalahan yang diberikan. Selain itu, karakteristik media yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga mereka lebih berani menyampaikan pendapat, menghargai gagasan teman, serta membangun pemahaman berdasarkan proses berpikir yang logis dan sistematis. Maka penggunaan media *Educaplay* dapat menjadi alternatif yang efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPAS.

Secara teoritis, hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Peter A. Facione yang menyatakan bahwa kemampuan berpikir kritis mencakup

beberapa aspek, yaitu interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, dan eksplanasi. Kelima aspek tersebut berperan penting dalam membantu siswa memahami informasi, menganalisis permasalahan, menarik kesimpulan, serta memberikan penjelasan yang logis berdasarkan fakta yang diperoleh. Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Educaplay* dapat mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa karena media ini mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Melalui berbagai aktivitas yang tersedia, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dituntut untuk memahami materi, menganalisis pertanyaan, mengevaluasi pilihan jawaban, serta menarik kesimpulan berdasarkan informasi yang diperoleh. Dengan demikian, penggunaan media *Educaplay* dapat memfasilitasi pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa sesuai dengan indikator yang dikemukakan oleh Peter A. Facione.⁴²

Berdasarkan hasil analisis dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media *Educaplay* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS. Peningkatan rata-rata kemampuan berpikir kritis yang diperoleh kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil uji Independent Sample t-Test juga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelas, sehingga hipotesis penelitian diterima. Dengan demikian, media *Educaplay* dapat dijadikan sebagai salah satu

⁴² Carol Ann Giancarlo dan Peter A. Facione, "A Look Across Four Years at the Disposition Toward Critical Thinking Among Undergraduate Students," *The Journal of General Education* 50, no. 1 (2001): 29–55, <https://doi.org/10.1353/jge.2001.0004>.

alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPAS.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dibahas, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata nilai pretest sebesar 34,57 dan rata-rata nilai *post-test* sebesar 47,83, sehingga terjadi peningkatan sebesar 13,26 poin.
2. Kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media *Educaplay* mengalami peningkatan yang lebih tinggi. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata nilai pretest sebesar 44,40 dan rata-rata nilai posttest sebesar 67,40, sehingga terjadi peningkatan sebesar 23,00 poin.
3. Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional dan siswa yang belajar menggunakan media *Educaplay*. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, media *Educaplay* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada Mata Pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 4 Rejang Lebong.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap pelaksanaan pembelajaran yang inovatif melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai serta penyelenggaraan pelatihan bagi guru. Dukungan tersebut diharapkan dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan pembelajaran yang efektif, efisien, dan berpusat pada siswa.

2. Bagi Guru

Guru disarankan untuk memanfaatkan media *Educaplay* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Penggunaan media ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan bervariasi, sehingga berpotensi meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian mengenai penggunaan media *Educaplay* pada Materi, Mata Pelajaran, atau jenjang pendidikan yang berbeda. Selain itu, penelitian juga dapat diarahkan pada pengukuran aspek kemampuan lainnya, seperti Kemampuan Pemecahan Masalah, Kreativitas, maupun Hasil Belajar

siswa, sehingga diperoleh kajian yang lebih luas mengenai efektivitas media *Educaplay* dalam pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Abdu Rasyad Shalihuddin, Syahrullah, dan Maria Ulfah. “Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Al-Qur’an Surah Ali-Imran Ayat 190 -191.” *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan* 23, no. 2 (2025): 530–49. <https://doi.org/10.53515/qodiri.2025.23.2.530-549>.
- Adhiyah, Maulida. “Pembelajaran Konstruktivisme Berbantuan Media Benda Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 7, no. 4 (2023): 2081–90. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.4988>.
- Agustina, Sri Rezeki, Sabrina Sabrina, Umul Aiman, Adi Apriadi Adiansha, dan Anita Nurgufriani. “Penerapan Metode Bermain Sambil Belajar untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Siswa SD.” *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial* 6, no. 1 (2025): 31–37. <https://doi.org/10.53299/diksi.v6i1.1327>.
- Bruner, Jerome S. *In Search of Pedagogy Volume I*. 0 ed. Routledge, 2006. <https://doi.org/10.4324/9780203088609>.
- Ennis, Robert dan Philosophy Documentation Center. “Critical Thinking: Reflection and Perspective Part II.” *Inquiry: Critical Thinking Across the Disciplines* 26, no. 2 (2011): 5–19. <https://doi.org/10.5840/inquiryctnews201126215>.
- Facione, Noreen C., dan Peter A. Facione. *Critical Thinking and Clinical Reasoning in the Health Sciences: An International Multidisciplinary Teaching Anthology*. California Academic Press, 2008.
- Facione, Peter A. *A STATEMENT OF EXPERT CONSENSUS FOR PURPOSES OF EDUCATIONAL ASSESSMENT AND INSTRUCTION*. t.t.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, dan Usep Setiawan. *Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*. 1, no. 2 (2023).
- Fadiyah, Hasnah, Endang M. Kurnianti, dan Uswatun Hasanah. *STUDI LITERATUR: PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI MEDIA DIGITAL*. 10 (2024).
- Fajri Mediansyah, Idi Warsah, dan Mirzon Daheri. “Penggunaan Flipbook Sebagai Media Akuisisi Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa Iain Curup.” *Al-*

Mau'izhoh 6, no. 2 (2025): 1956–1202.
<https://doi.org/10.31949/am.v6i2.11850>.

Giancarlo, Carol Ann, dan Peter A. Facione. “A Look Across Four Years at the Disposition Toward Critical Thinking Among Undergraduate Students.” *The Journal of General Education* 50, no. 1 (2001): 29–55.
<https://doi.org/10.1353/jge.2001.0004>.

Ginting, Meri Ulina Br, Dandy Andika Lambas Sihaloho, Feby Febe Angelica, Jhosua Nicholas Simanjuntak, dan Josua Ardian Simanungkalit. *ARTI DAN MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN*. 8, no. 1 (2026): 45–55.

Halim, Amar. “Signifikansi dan Implementasi Berpikir Kritis dalam Proyeksi Dunia Pendidikan Abad 21 Pada Tingkat Sekolah Dasar.” *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi* 3, no. 3 (2022): 404–18. <https://doi.org/10.36418/jist.v3i3.385>.

Hidayat, Aziz Alimul. *Menyusun Instrumen penelitian & Uji Validitas-Reliabilitas*. Disunting oleh N. Aulia Aziz. Health books publishing, 2021.

Irfan Syahroni, Muhammad. “Analisis Data Kuantitatif.” *eJurnal Al Musthafa* 3, no. 3 (2023): 1–13. <https://doi.org/10.62552/ejam.v3i3.64>.

Istiqlal, Abdul. Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar di perguruan tinggi. 3, no. 2 (2018).

Karo-Karo, Isran Rasyid, dan Rohani Rohani. “manfaat media dalam pembelajaran matematika, Vol 7, no. 1 (2018). <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>.

Lestari, Putri. Pengaruh Penggunaan Media *Educaplay* terhadap Keaktifan Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Bengkalis. 9 (2025).

Mahmud. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Pustaka setia, 2011.

Nasution, Aida Rahmi, Tika Meldina, Erwanto Erwanto, dan Diah Yupita Sari. “Efek Game Online dalam Mempengaruhi Sikap Sosial Anak Sekolah Dasar.” *AR-RIYAH: Jurnal Pendidikan Dasar* 6, no. 2 (2022): 247.
<https://doi.org/10.29240/jpd.v6i2.5697>.

Nur'aeni, Amellia Putri, Harianingsih Harianingsih, Decky Avrilianda, dan Ellianawati Ellianawati. “*Educaplay* as an Interactive Digital Media for Students' HOTS Thinking on Living Things Material.” *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 6, no. 3 (2025): 1857–72. <https://doi.org/10.51276/edu.v6i3.1309>.

- OECD. PISA 2018 Results (Volume I): What Students Know and Can Do. PISA. OECD, 2019. <https://doi.org/10.1787/5f07c754-en>.
- Prastitasari, Herti. Meningkatkan Aktivitas, Kemampuan Berpikir Kritis, Dan Hasil Belajar Menggunakan Model Rumah Pada Materi Bangun Ruang. 03, no. 01 (2025).
- Rahmawati, Vita, dan Parrisca Indra Perdana. Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Game *Educaplay* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Polagan. 8 (2024).
- Rima, Rosmania, Yuyu Yuhana, dan Maman Fathurrohman. “Perspektif Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing.” *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 1 (2024): 754–63. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i1.3236>.
- Saiful Anwar dan Jasiah Jasiah. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game *Educaplay* untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI.” *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* 3, no. 1 (2024): 355–73. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913>.
- Sari, Mawar, Dwi Nandita Elvira, Natasya Aprilia, Salsabil Felicia Dwi R, dan Nadia Aurelita M. “media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan minat belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.” *Warta Dharmawangsa* 18, no. 1 (2024): 205–18. <https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266>.
- Sari, Nofita, Nafaisul Mustajada, Aida Rahmi Nasution, dan Epa Kristina. *Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Mentimeter di MAN 01 Rejang Lebong*. t.t.
- Sari, Septiana Dwi Puspita. manfaat media pembelajaran berbasis ICT (information and communication thenholgy) dalam pembelajaran bahasa Indonesia. t.t.
- Silahuddin, Anang. “pengenalan klasifikasi, karakteristik, dan fungsi media pembelajaran MA AL-Huda Karang Melati.” *V o l u m e*, t.t.
- Susandi, Ardi Dwi. “Identifikasi kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan masalah matematika.” *SIGMA* 6, no. 1 (2020): 26. <https://doi.org/10.36513/sigma.v6i2.864>.
- Susanti, Mariana. pengembangan model media audiovisual pembelajaran bermuatan permainan tradisional untuk pendidikan anak usia dini. 5, no. 2 (2017).

- Susilowati, Rini. “penerapan model problem based learning berbantu media audio visual untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas 4 SD.” *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran* 2, no. 1 (2018). <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i1.13870>.
- Wanto, Deri, dan Okni Aisa Mutiara Sendi. “Strategi Dosen Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Mahasiswa PAI IAIN Curup.” *JURNAL PENELITIAN* 16, no. 1 (2022): 107. <https://doi.org/10.21043/jp.v16i1.12914>.
- Wardani, Shinta, Erwin Permana, dan Misbahul Anam. “Penggunaan Game *Educaplay* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Tradisi Masyarakat Indonesia.” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 3 (2025): 6. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i3.1586>.
- Yulizah, Yosi. “Pembelajaran IPA Berbasis Pendidikan Karakter dengan Huruf Braille untuk Siswa Difable Netra.” *AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar* 5, no. 2 (2021): 191. <https://doi.org/10.29240/jpd.v5i2.3345>.

**L
A
M
P
I
R
A
N**

Lampiran 1

SK Pembimbing



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
 FAKULTAS TARBIYAH

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
 Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

Nomor : 605 Tahun 2025

Tentang

PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

- Memimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
 b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
 2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
 3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
 4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
 5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026.
 6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
 7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.

- Memperhatikan** : 1. Permohonan Sdr. Fintari Meylista tanggal 17 September 2025 dan Kelengkapan Persyaratan Pengajuan Pembimbing Skripsi
 2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Kamis, 10 Juli 2025

M E M U T U S K A N :

- Menetapkan Pertama** : 1. **Dr. Eka Apriani, M.Pd** 199004032015032005
 2. **Tika Meldina, M.Pd** 198707192018012001

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : Fintari Meylista

N I M : 22591078

JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Media Educaplay Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SD Negeri 4 Rejang Lebong.

- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;



- Tembusan :**
 1. Rektor
 2. Bendahara IAIN Curup;
 3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;
 4. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 2

Berita Acara Sempro



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP

FAKULTAS TARBIYAH PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

PADA HARI INI ...Kamis.....JAM 10.30.....TANGGAL 10 Juli.....TAHUN 2025

TELAH DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA :

NAMA : Fintari Meylisha
NIM : 22591078
PRODI : PGMI
SEMESTER : 6
JUDUL PROPOSAL : Pengaruh Penggunaan Media educaplay terhadap Kemampuan berpikir kritis siswa kelas V Pada Mata Pelajaran IPAS Di madrasah ibtidaiyah negeri 04 Kepahang.

BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENERANGKAN BAHWA :

1. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL
- ② PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT TENTANG :
 - a. Pengaruh Penggunaan Media educaplay terhadap Kemampuan berpikir kritis siswa pada mata Pelajaran IPAS kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah 04 Kepahang.
 - b.....
 - c.....
3. PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN KECUALI BERKONSULTASI KEMBALI DENGAN PENASEHAT AKADEMIK DAN PRODI.

DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN SEBAGAIMANA SEMESTINYA.

CALON PEMBIMBING I

CURUP, 2025
CALON PEMBIMBING II

Ika Melina, M.Pd

MODERATOR,

(ARBA Rosabani)

Lampiran 3

Surat Izin Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Basuki Rahmat No.10 ■ Telp. (0732) 24622 Curup

SURAT IZIN

Nomor : 503/61/IP/DPMPSTP/II/2026

TENTANG PENELITIAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG

- Dasar :
1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
 2. Surat dari Wakil Dekan I Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup Nomor : 195/In.34/FS/PP.00.9/02/2026 tanggal 23 Februari 2026 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama / TTL	: Fintari Meylista / Daspatah, 19 Mei 2004
NIM	: 22511078
Pekerjaan	: Mahasiswa
Program Studi/ Fakultas	: S1 FGM/ Tarbiyah
Judul Skripsi	: "Pengaruh Penggunaan Media Educaplay Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Di SD Negeri 4 Rejang Lebong"
Lokasi Penelitian	: SDN 4 Rejang Lebong
Waktu Penelitian	: 23 Februari 2026 s.d 23 Mei 2026
Penanggung Jawab	: Wakil Dekan I IAIN Curup

Dengan ketentuan sebagai berikut:

- a) Harus mentaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
- b) Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- c) Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- d) Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup
 Pada Tanggal : 23 Februari 2026



Kepala Dinas Penanaman Modal dan
 Pelayanan Terpadu Satu Pintu
 Kabupaten Rejang Lebong

AGUS, SH
 Pembina (IV/a)
 NIP.19780810 200903 1 004

Terabusan:

1. Wakil Dekan I IAIN Curup
2. Kepala Sekolah SDN 4 Rejang Lebong
3. Yang Bersangkutan
4. Arsip

Lampiran 4

Surat Keterangan Selesai Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 4 REJANG LEBONG
 Alamat : Jalan Tirta Kencana No. 23 Banyumas Curup Tengah

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : 421.2/076/DS/SDN4/RL/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **YANTI SUPIYANTI, S.Pd., M.TPd**
 NIP : 19730908 199506 2 001
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Nama Sekolah : SD Negeri 4 Rejang Lebong

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Fintari meylista
 NIM : 22591078
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/Tarbiyah
 Asal Perguruan Tinggi: Institut Agama Islam Negeri Curup

Nama yang bersangkutan diatas telah melakukan penelitan di SD Negeri 4 Rejang Lebong mulai dari 23 Februari 2026 sampai dengan 23 Mei 2026 dengan judul penelitian **"Pengaruh penggunaan media Educaplay terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 4 Rejang lebong"**.

Demikian surat keterangan telah melakukan penelitian ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Lampiran 5

Surat Permohonan Izin Penelitian



IAIN CURUP

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK
INDONESIA**
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBİYAH

Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor	: 145 /In.34/FT/PP.00.9/02/2026	23 Februari 2026
Lampiran	: Proposal dan Instrumen	
Hal	: Permohonan Izin Penelitian	

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan
Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)

Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama	: Fintari Meylista
NIM	: 22591078
Fakultas/Prodi	: Tarbiyah/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Pengaruh Penggunaan Media Educapley terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa pada Pelajaran IPAS Kelas V di SDN 04 Rejang Lebong
Waktu Penelitian	: 23 Februari s.d 23 Mei 2026
Tempat Penelitian	: SDN 04 Rejang Lebong

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan
Wakil Dekan I,

Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum

NIP. 19811020 200604 1 002

Tembusan : disampaikan Yth ;

1. Rektor
2. Warek 1
3. Ka. Biro AUAK

Lampiran 6

Validitas Modul Ajar Kelas Eksperimen

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI MODUL AJAR

Judul : Pengaruh penggunaan media *Educaplay* terhadap kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 04 Rejang Lebong

Penyusun : Fintari Meylista

NIM : 22591078

Kelas/ Semester : V/II

Mata Pelajaran : Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS)

Pembelajaran : Organ pernapasan manusia

Nama Validator : Agnes Fredi, S.Pd.Gr.

Jabatan : Guru kelas

Nama Instansi : SD Negeri 04 Rejang Lebong

Petunjuk Pengisian:

1. Pengisian instrumen validasi ini dilakukan dengan memberikan tanda centang(√) pada kolom penilaian. (skor dari angka 4 -1)
 - 4 : Baik sekali
 - 3 : Baik
 - 2 : Cukup baik
 - 1 : Kurang baik
2. Apabila ada beberapa hal yang perlu dilakukan revisi, mohon menuliskan berupa saran atau tanggapan pada lembar yang disediakan
3. Terimakasih atas ketersediaan Bapak/Ibu mengisi instrumen validasi serta menjadi Validator Tes dari skripsi mahasiswa yang bersangkutan

No.	Aspek yang dinilai	Skor			
		4	3	2	1
	Format				
1	Modul ajar disusun secara runtut	✓			
2	Mencantumkan nama satuan pendidikan	✓			
3	Mencantumkan materi/mata pelajaran	✓			
4	Mencantumkan kelas/semester	✓			
	Kegiatan Pembelajaran				
5	Menyiapkan siswa secara fisik maupun mental sebelum memulai pembelajaran	✓			
6	Menyampaikan tujuan pembelajaran	✓			
7	Penyampaian materi menggunakan media dan video interaktif berbantu Educaplay				
8	Kegiatan pembelajaran berpusat kepada siswa dan membuat siswa aktif dalam belajar				
9	Kegiatan belajar berorientasi pada kebutuhan belajar siswa		✓		
10	Terdapat kegiatan pemberian umpan balik				
11	Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar				

Saran Memperbaiki beberapa tampilan dan ukuran agar lebih jelas dan mudah di baca Peseh tak didik

Kesimpulan.....

Rejang Lebong, 7 Maret 2026

Validator,

AGNES FREDI, S. Pd. Gr
 NIP. 198608072019021001

Lampiran 7

Lembar Validator Modul Kelas Kontrol

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI MODUL AJAR

Judul : Pengaruh penggunaan media *Educaplay* terhadap kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 04 Rejang Lebong

Penyusun : Fintari Meylista

NIM : 22591078

Kelas/ Semester : V/II

Mata Pelajaran : Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS)

Pembelajaran : Organ pernapasan manusia

Nama Validator : Dana Prasetiana Yustisi, S.Pd.I

Jabatan : Guru kelas

Nama Instansi : SD Negeri 04 Rejang Lebong

Petunjuk Pengisian:

1. Pengisian instrumen validasi ini dilakukan dengan memberikan tanda centang(√) pada kolom penilaian. (skor dari angka 4 -1)
 - 4 : Baik sekali
 - 3 : Baik
 - 2 : Cukup baik
 - 1 : Kurang baik
2. Apabila ada beberapa hal yang perlu dilakukan revisi, mohon menuliskan berupa saran atau tanggapan pada lembar yang disediakan
3. Terimakasih atas ketersediaan Bapak/Ibu mengisi instrumen validasi serta menjadi Validator Tes dari skripsi mahasiswa yang bersangkutan

No.	Aspek yang dinilai	Skor			
		4	3	2	1
	Format				
1	Modul ajar disusun secara runtut				
2	Mencantumkan nama satuan pendidikan				
3	Mencantumkan materi/mata pelajaran				
4	Mencantumkan kelas/semester				
	Kegiatan Pembelajaran				
5	Menyiapkan siswa secara fisik maupun mental sebelum memulai pembelajaran				
6	Menyampaikan tujuan pembelajaran				
7	Penyampaian materi menggunakan media dan video interaktif berbantu Educaplay				
8	Kegiatan pembelajaran berpusat kepada siswa dan membuat siswa aktif dalam belajar				
9	Kegiatan belajar berorientasi pada kebutuhan belajar siswa				
10	Terdapat kegiatan pemberian umpan balik				
11	Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar				

Saran..... *Sama dengan kelas Eksperimen*

.....

Kesimpulan.....

.....

Rejang Lebong, Maret 2026

Validator,



DANA PRASETIANA YUSTISI
NIP. 199306102024212017

Lampiran 8

Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Satuan pendidikan : SD Negeri 4 Rejang Lebong
Kelas/semester : V/II
Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)
Materi : Organ Pernapasan Manusia

Materi	Indikator soal	Komponen berpikir kritis	Kunci jawaban	No. soal	Bentuk soal
Fungsi pernapasan	Siswa mampu menafsirkan makna suatu gejala atau peristiwa yang berkaitan dengan sistem pernapasan.	Interpretasi	B	1	PG
Fungsi pernapasan	Siswa mampu menganalisis hubungan antara aktivitas fisik dengan peningkatan kebutuhan oksigen dan frekuensi pernapasan dalam tubuh.	Analisis	A	2	PG
Fungsi pernapasan	Siswa mampu menilai kebenaran suatu pendapat tentang peran oksigen dalam proses pembentukan energi pada tubuh.	Evaluasi	B	3	PG
Fungsi pernapasan	Siswa mampu menarik kesimpulan tentang peran oksigen dalam tubuh berdasarkan suatu peristiwa.	Inferensi	A	4	PG
Fungsi pernapasan	Siswa mampu menjelaskan alasan tetap berlangsungnya proses pernapasan meskipun tubuh sedang beristirahat.	<i>Eksplanasi</i>	A	5	PG
Sistem pernapasan manusia	Siswa mampu menafsirkan hubungan antara perubahan volume rongga dada dengan proses masuknya udara ke paru-paru saat inspirasi.	Interpretasi	A	6	PG
Sistem pernapasan manusia	Siswa mampu menganalisis fungsi trakea dalam proses pernapasan serta dampak jika terjadi gangguan pada organ tersebut.	Analisis	C	7	PG
Sistem pernapasan manusia	Siswa mampu menilai kebenaran pernyataan tentang fungsi paru-paru dalam proses pertukaran oksigen dan karbon dioksida.	Evaluasi	B	8	PG
Sistem pernapasan manusia	Siswa mampu menarik kesimpulan fungsi hidung dalam proses masuknya udara berdasarkan suatu peristiwa.	Inferensi	A	9	PG
Sistem pernapasan manusia	Siswa mampu menjelaskan fungsi jalur pernapasan dalam menyaring, menghangatkan, dan meneruskan udara ke paru-paru.	<i>Eksplanasi</i>	A	10	PG
Mekanisme pernapasan	Siswa mampu menafsirkan peran hidung dalam sistem pernapasan berdasarkan peristiwa gangguan pernapasan.	Interpretasi	A	11	PG
Mekanisme pernapasan	Siswa mampu menganalisis hubungan antara kerja diafragma dengan proses	Analisis	A	12	PG

	inspirasi dan ekspirasi dalam sistem pernapasan.				
Mekanisme pernapasan	Siswa mampu menilai kebenaran pendapat tentang peran diafragma dalam pernapasan perut.	Evaluasi	B	13	PG
Mekanisme pernapasan	Siswa mampu menarik kesimpulan tentang hubungan perubahan volume rongga dada dengan proses pengeluaran udara (ekspirasi).	Inferensi	B	14	PG
Mekanisme pernapasan	Siswa mampu menjelaskan hubungan antara pembesaran rongga dada saat inspirasi dengan masuknya udara ke paru-paru.	<i>Eksplanasi</i>	A	15	PG
Gangguan Pernapasan	Siswa mampu menarik kesimpulan tentang dampak polusi udara terhadap sistem pernapasan berdasarkan suatu peristiwa.	Interpretasi	A	16	PG
Gangguan Pernapasan	Siswa mampu mengevaluasi fungsi penggunaan masker dalam melindungi sistem pernapasan dari polusi udara serta menjelaskan alasan ilmiahnya.	Analisis	A	17	PG
Gangguan Pernapasan	Siswa mampu menilai kebenaran pernyataan tentang dampak polusi udara terhadap kesehatan sistem pernapasan.	Evaluasi	B	18	PG
Gangguan Pernapasan	Siswa mampu menganalisis hubungan antara penyempitan saluran pernapasan (asma) dengan gangguan aliran udara.	Inferensi	A	19	PG
Gangguan Pernapasan	Siswa mampu menarik kesimpulan dan menjelaskan penyebab gangguan sistem pernapasan akibat paparan debu di lingkungan.	<i>Eksplanasi</i>	B	20	PG

Lampiran 9

Modul Ajar Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) Kelas Eksperimen

I. IDENTITAS DIRI

Penyusunan	:	Fintari Meylista
Instansi	:	Sekolah Dasar Negeri 04 Rejang Lebong
Tahun ajaran	:	2026
Fase / kelas	:	C/V
Mata pelajaran	:	IPAS
Materi	:	Organ Pernapasan Manusia
Alokasi waktu	:	2 x 35 menit
Jumlah siswa	:	25 siswa

II. Identifikasi

A. Kesiapan Peserta Didik

- 1) Peserta didik telah mengetahui pentingnya bernapas bagi manusia, mampu mengikuti diskusi kelompok sederhana, serta siap belajar aktif melalui pemecahan masalah yang berkaitan dengan organ pernapasan manusia.

B. Karakteristik Materi Pelajaran

- 1) Materi organ pernapasan manusia membahas struktur, fungsi alat pernapasan dan gangguan pernapasan serta cara menjaganya, yang dekat dengan pengalaman sehari-hari peserta didik dan mendorong pemahaman konsep melalui pengamatan, diskusi, dan pemecahan masalah sederhana.

C. Dimensi Profil Lulusan

- 1) Kemandirian : Peserta didik mampu mencari informasi dan menyelesaikan tugas pembelajaran secara bertanggung jawab.
- 2) Penalaran Kritis: Peserta didik mampu menganalisis fungsi organ pernapasan dan permasalahan yang berkaitan dengan gangguan pernapasan.
- 3) Kesehatan: Peserta didik menunjukkan sikap peduli terhadap kesehatan organ pernapasan dalam kehidupan sehari-hari.

III. Desain Pembelajaran

A. Capaian Pembelajaran

"Peserta didik mampu memahami struktur dan fungsi organ pernapasan manusia serta menjelaskan cara menjaga kesehatan sistem pernapasan dalam kehidupan sehari-hari."

B. Topik Pembelajaran

" Bagaimana bernapas membantu melakukan aktivitas sehari hari? "

C. Lintas Disiplin Ilmu

1. Bahasa Indonesia : membaca teks dan menjelaskan kembali informasi tentang organ pernapasan.
 2. PPKN : membiasakan perilaku hidup sehat untuk menjaga pernapasan
 3. Seni rupa: menggambar organ pernapasan manusia.
-

D. Tujuan Pembelajaran

Pada akhir pembelajaran:

1. Mengidentifikasi organ pernapasan manusia.
 2. Menjelaskan mekanisme pernapasan pada manusia
 3. Menjelaskan gangguan pernapasan manusia.
 4. Mengetahui kesehatan pernapasan manusia
 5. Menjawab soal tentang pernapasan melalui kuis *Educaplay*.
-

E. Praktik Pedagogis

1. Pendekatan: Deep Learning
 2. Model Pembelajaran: PBL
 3. Metode pembelajaran: ceramah, tanya jawab dan permainan edukasi
-

F. Kemitraan Pembelajaran : -

G. Lingkungan Pembelajaran dan Budaya Belajar :

1. Kelas dengan susunan tempat duduk yang fleksibel untuk proses pembelajaran dan diskusi kelompok.
 2. Peserta didik bertanggung jawab menyelesaikan tugasnya dan berani maju mempresentasikan hasil kerja kelompoknya.
-

H. Pemanfaatan Digital : ms. Word, web *Educaplay*, dan infokus

IV. PENGALAMAN BELAJAR MEMAHAMI, MENGAPLIKASI, DAN MEREFLAKSI

Kegiatan pendahuluan (5 Menit)

Orientasi:

1. Guru membuka pelajaran dengan sapaan, doa, dan menanyakan kabar peserta didik.
2. Guru memeriksa kehadiran siswa.
3. Bersama sama Menyanyikan lagu "Indonesia Raya"
<https://www.youtube.com/watch?v=uyyLot4PLXM>
4. Guru memastikan kondisi kelas siap untuk belajar (alat tulis, posisi duduk, dan suasana kondusif).

Apersepsi:

1. Peserta didik menjawab pertanyaan pemantik yang disampaikan oleh guru "Apa yang kita lakukan setiap hari agar bisa hidup?" (Prinsip Berkesadaran: Membangkitkan rasa ingin tahu)

Motivasi:

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. (Prinsip Bermakna: Mengaitkan materi dengan kehidupan nyata)
 2. Guru menyampaikan kesepakatan kelas.
-

“Ketika guru berbicara peserta didik mendengarkan”

“Mengangkat tangan ketika ingin bertanya”

“Menyelesaikan tugas dengan baik”

“Berpartisipasi aktif dalam Belajar”

1. Melakukan ice breaking: arram sam arram sam. (Prinsip: Menggembirakan)
 2. Peserta didik mengerjakan pretest berupa soal pilihan ganda untuk mengetahui kemampuan awal tentang organ pernapasan manusia.
 3. Guru mengumpulkan hasil pretest tanpa membahas jawaban.
-

Kegiatan Inti 60 Menit

Memahami (Berkesadaran, Bermakna)

1. *Stimulation (pemberian ransangan)*

a. Guru memunculkan pertanyaan :

"kenapa ketika kita berlari napas kita menjadi lebih cepat ?"

- a. Siswa menanggapi dan mengemukakan pendapat berdasarkan pengetahuan awalnya
- b. Guru menjelaskan materi menggunakan video interaktif berbasis *Educaplay*
- c. Siswa mendengarkan guru menerangkan materi.

Mengaplikasi (Bermakna, Menggembirakan)

2. *Mengorganisasikan Siswa untuk Belajar (Identifikasi Masalah)*

- a. Guru membuka platform *Educaplay*
- b. Guru menjelaskan cara permainan yang akan dilakukan menggunakan media *Educaplay*
- c. Peserta didik mengerjakan kuis secara individu
- d. Peserta didik menjawab soal sambil bermain sehingga suasana belajar lebih menyenangkan.

3. *Membimbing Penyelidikan (Investigation & Exploration)*

- a. Guru membimbing siswa dalam menyelesaikan tugas individu dengan menggunakan media *Educaplay*
- b. Guru memantau aktivitas peserta didik
- c. Guru membantu siswa yang mengalami kesulitan
- d. Siswa mengerjakan tugas dengan aktif

4. *Mengembangkan dan menyajikan hasil (solution & perseantion)*

- a. Guru bersama siswa menganalisis kesulitan dalam mengerjakan soal pada platform *Educaplay*
- b. Guru memberikan umpan balik dan apresiasi kepada semua siswa (prinsip berkesadaran : menganalisis pemahaman)

Merefeksi (Berkesadaran, Bermakna)

5. *Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah(reflection & evaluation*

- a. Setelah semua siswa menjawab soal, guru memfasilitasi refleksi kelas: apa kesimpulan kita tentang organ pernapasan manusia? "
 - b. Guru menegaskan kembali tentang apa itu organ pernapasan manusia
-

Penutup 5 menit (Prinsip Berkesadaran dan Menggembirakan)

- a. Peserta didik dituntut untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari dengan merespon pertanyaan guru yang sifatnya menuntun dan menggali.
 - b. Guru memberikan penguatan materi
 - c. Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam.
-

BAHAN AJAR

1. Pengertian Pernapasan

Pernapasan adalah proses masuknya udara yang mengandung oksigen ke dalam tubuh dan keluarnya udara yang mengandung karbon dioksida. Proses ini sangat penting karena oksigen dibutuhkan tubuh untuk menghasilkan energi.



2. Organ-organ Pernapasan Manusia


Organ pernapasan manusia terdiri dari:

- a. Hidung
Berfungsi sebagai tempat masuknya udara. Hidung juga menyaring udara dari debu dan kotoran dengan bantuan rambut hidung dan lendir.
- b. Tenggorokan (Faring dan Laring)
Tenggorokan berfungsi sebagai saluran udara dari hidung menuju paru-paru.
- c. Trakea (Batang Tenggorokan)
Trakea adalah saluran udara yang menghubungkan tenggorokan dengan paru-paru.
- d. Bronkus
Bronkus merupakan cabang dari trakea yang menuju ke paru-paru kanan dan kiri.
- e. Bronkiolus
Bronkiolus adalah cabang kecil dari bronkus yang menyalurkan udara ke alveolus.
- f. Alveolus
Alveolus adalah gelembung-gelembung kecil tempat terjadinya pertukaran oksigen dan karbon dioksida.
- g. Paru-paru
Paru-paru merupakan organ utama pernapasan yang berfungsi sebagai tempat pertukaran gas.

3. Cara Menjaga Kesehatan Organ Pernapasan




- a. Menghirup udara bersih
- b. Menghindari asap rokok
- c. Menggunakan masker saat udara berdebu
- d. Berolahraga secara teratur
- e. Menjaga kebersihan lingkungan

















educaplay   




1	 Hidung	 144	
	 Menyaring udara dan menghangatkan	 117	
2	 Faring	 144	
	 Saluran sambungan antara hidung/mulut ke laring	 103	
3	 Laring	 144	
	 Mengandung pita suara untuk bicara	 116	
4	 Trakea	 144	
	 Saluran udara utama menuju paru-paru	 114	

Create  **Options**  **Information**  **Preview**  **Published activity**

educaplay.com

educaplay   

5		Bronkus	 143	
		Cabang utama trakea menuju paru-paru	 114	
6		Bronkiolus	 140	
		Cabang kecil dari bronkus menuju alveoli	 110	
7		Alveoli	 143	
		Tempat pertukaran gas oksigen dan CO ₂	 113	
8		Paru-paru	 141	
		Organ berisi alveoli tempat pertukaran gas	 108	

Create  Options  Information  Preview  **Published activity**

educaplay.com

educaplay

00:00:02

00:09:35

Questions

+ Add question

- 1 Sebutkan Nama Organ...
- 2 apa saja organ pernap...
- 3 Apa Fungsi Hidung Da...
- 4 mengapa paru paru pe...
- 5 ketika kita merasa ses...
- 6 Jika seseorang mender...

+ Add question

Create Options Information Preview **Published activity**

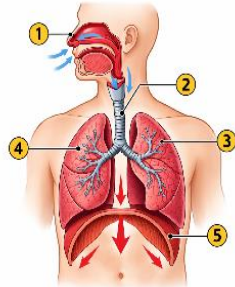
educaplay.com

SOAL PRETEST DAN POSTEST**A. Soal Pilihan Ganda**

Nama :
Kelas :

1. Akila mencoba menahan napas selama beberapa saat. Setelah itu, ia merasa pusing dan tubuhnya menjadi lemas. Apa makna dari kondisi yang dialami Akila tersebut
 - a. tubuh tidak mengalami perubahan saat napas ditahan
 - b. tubuh menunjukkan tanda kekurangan oksigen
 - c. karbon dioksida berubah menjadi oksigen di dalam tubuh
 - d. paru-paru berhenti bekerja saat napas ditahan
2. Saat kegiatan pramuka, siswa berjalan jauh sehingga napas mereka menjadi lebih cepat dibandingkan saat beristirahat. Bagaimana hubungan antara aktivitas tersebut dengan kebutuhan energi dalam tubuh?
 - a. tubuh membutuhkan lebih banyak oksigen untuk menghasilkan energi sehingga napas menjadi lebih cepat
 - b. paru-paru bekerja lebih lambat agar tubuh tidak kelelahan
 - c. tubuh tidak membutuhkan oksigen saat melakukan aktivitas berat
 - d. jantung menghasilkan oksigen lebih banyak saat berjalan
3. Seorang siswa berpendapat bahwa tubuh tetap dapat menghasilkan energi secara normal meskipun kekurangan oksigen. Bagaimana penilaian yang paling tepat terhadap pendapat tersebut?
 - a. benar, karena energi tidak dipengaruhi oleh oksigen
 - b. kurang tepat, karena oksigen diperlukan dalam proses pembentukan energi
 - c. benar, karena karbon dioksida dapat menggantikan oksigen
 - d. tepat, karena paru-paru menghasilkan energi secara langsung
4. Seorang siswa menutup hidungnya selama beberapa saat dan merasa kesulitan bernapas. Setelah ia kembali bernapas normal, tubuhnya terasa lebih nyaman. Apa kesimpulan yang paling tepat berdasarkan peristiwa tersebut terkait peran oksigen dalam tubuh?
 - a. oksigen tidak berpengaruh terhadap aktivitas tubuh
 - b. oksigen diperlukan untuk membantu proses pembentukan energi dalam tubuh
 - c. tubuh hanya membutuhkan udara saat berolahraga
 - d. paru-paru menyimpan oksigen tanpa digunakan
5. Saat seseorang tertidur lelap, aktivitas tubuh terlihat menurun, tetapi pernapasan tetap berlangsung secara terus-menerus. Mengapa pernapasan tetap diperlukan meskipun tubuh sedang beristirahat?
 - a. tubuh tetap membutuhkan oksigen untuk proses metabolisme sel
 - b. paru-paru harus selalu terisi udara agar tidak kosong
 - c. jantung membutuhkan karbon dioksida untuk bekerja
 - d. udara disimpan dalam paru-paru selama tidur

6. Perhatikan gambar sistem pernapasan manusia berikut!



- Pada saat inspirasi (menarik napas dalam), rongga dada mengalami peningkatan volume. Apa yang ditunjukkan oleh kondisi tersebut?
- tidak terjadi aliran udara ke dalam paru-paru
 - paru-paru mengalami ekspansi akibat masuknya udara
 - paru-paru berhenti melakukan proses respirasi sementara
 - diafragma tidak mengalami kontraksi
7. Perhatikan organ-organ pernapasan berikut:
- Hidung
 - Trakea
 - Bronkus
 - Paru-paru
- Jika organ trakea mengalami gangguan, maka dampak yang paling mungkin terjadi pada proses pernapasan adalah
- udara tidak dapat disaring dengan baik oleh hidung
 - pertukaran oksigen terjadi lebih cepat di paru-paru
 - udara sulit diteruskan menuju bronkus dan paru-paru
 - bronkus dapat langsung mengambil udara dari hidung
8. menurut Gege bahwa gangguan pada paru-paru tidak akan memengaruhi proses pertukaran oksigen dan karbon dioksida dalam tubuh. Bagaimana penilaian yang paling tepat terhadap pernyataan tersebut?
- benar, karena paru-paru hanya berfungsi menyalurkan udara
 - kurang tepat, karena paru-paru berperan dalam pertukaran oksigen dan karbon dioksida
 - benar, karena pertukaran gas terjadi di trakea
 - tepat, karena oksigen tidak dibutuhkan dalam darah
9. Seorang anak mengalami penyumbatan pada hidung karena flu sehingga ia lebih sering bernapas melalui mulut. Dari peristiwa tersebut dapat disimpulkan bahwa
- hidung memiliki peran penting dalam proses masuknya udara ke tubuh
 - mulut merupakan organ utama sistem pernapasan
 - paru-paru tidak memerlukan udara dari hidung
 - udara yang masuk melalui mulut lebih bersih daripada hidung
10. pada saat bernapas, udara yang masuk ke hidung akan melewati beberapa organ sebelum mencapai paru-paru. Mengapa udara harus melewati beberapa organ tersebut terlebih dahulu?

- a. agar udara dapat disaring, dihangatkan, dan diteruskan ke paru-paru
 - b. agar udara dapat berubah menjadi oksigen sebelum masuk paru-paru
 - c. agar paru-paru tidak perlu bekerja terlalu keras
 - d. agar udara dapat tersimpan di dalam tubuh lebih lama
11. juju merasa hidung tersumbat lalu dia memutuskan untuk bernapas melalui mulut sehingga pernapasannya menjadi terganggu. Apa makna dari peristiwa tersebut?
- a. hidung tidak memiliki fungsi dalam sistem pernapasan
 - b. hidung berperan penting dalam proses masuknya udara ke dalam sistem pernapasan
 - c. paru-paru tidak membutuhkan udara dari hidung
 - d. mulut merupakan organ utama dalam sistem pernapasan
12. Perhatikan dua kondisi pada proses pernapasan berikut:
- 1) Kondisi 1: Diafragma berkontraksi dan bergerak ke bawah sehingga rongga dada membesar
 - 2) Kondisi 2: Diafragma relaksasi dan kembali ke posisi semula sehingga rongga dada mengecil
- Berdasarkan kondisi tersebut, analisis proses pernapasan yang terjadi adalah ...
- a. kondisi 1 merupakan inspirasi dan kondisi 2 merupakan ekspirasi
 - b. kondisi 1 merupakan ekspirasi dan kondisi 2 merupakan inspirasi
 - c. kedua kondisi merupakan inspirasi
 - d. kedua kondisi merupakan ekspirasi
13. ketika pembelajaran sistem pernapasan guru meminta jiona mengemukakan pendapatnya lalu Jiona berpendapat bahwa pernapasan perut tidak melibatkan kerja diafragma. Bagaimana penilaian yang paling tepat terhadap pendapat tersebut?
- a. benar, karena diafragma tidak berperan dalam pernapasan
 - b. kurang tepat, karena diafragma berperan utama dalam pernapasan perut
 - c. benar, karena pernapasan hanya melibatkan paru-paru
 - d. tepat, karena diafragma hanya bekerja saat pernapasan dada
14. Saat seseorang menghembuskan napas dengan kuat setelah berlari, rongga dada terlihat mengecil. Kesimpulan yang paling tepat dari peristiwa tersebut adalah
- a. paru-paru mengembang saat udara keluar
 - b. volume rongga dada berkurang sehingga udara keluar dari paru-paru
 - c. paru-paru menghasilkan oksigen saat udara keluar
 - d. udara berhenti bergerak di dalam paru-paru
15. Saat proses inspirasi, rongga dada membesar sehingga udara masuk ke paru-paru. Mengapa udara dapat masuk ke paru-paru pada kondisi tersebut?
- a. udara bergerak dari luar ke dalam karena rongga dada membesar
 - b. paru-paru menghasilkan udara sendiri
 - c. jantung mendorong udara masuk ke paru-paru
 - d. udara berubah menjadi oksigen di dalam tubuh

16. Seorang anak sering batuk dan merasa sesak napas ketika berada di tempat yang banyak asap kendaraan. Peristiwa tersebut menunjukkan bahwa
 - a. polusi udara dapat mengganggu sistem pernapasan
 - b. asap kendaraan meningkatkan oksigen
 - c. paru-paru menghasilkan asap
 - d. udara kotor dibutuhkan tubuh
17. Seorang siswa tinggal di lingkungan yang udaranya sering tercemar asap kendaraan. Ia ingin menjaga kesehatan sistem pernapasannya. Mengapa penggunaan masker dapat membantu menjaga kesehatan sistem pernapasan di lingkungan yang tercemar asap kendaraan?
 - a. karena masker dapat menyaring partikel berbahaya sehingga tidak langsung masuk ke saluran pernapasan
 - b. karena masker dapat menghasilkan oksigen tambahan untuk tubuh
 - c. karena masker dapat menggantikan fungsi paru-paru dalam bernapas
 - d. karena masker membuat tubuh tidak memerlukan udara bersih
18. Seorang siswa menyatakan bahwa tinggal di lingkungan dengan tingkat polusi udara tinggi akibat emisi kendaraan bermotor tidak akan memengaruhi kesehatan sistem pernapasan selama seseorang tidak merasakan keluhan. Bagaimana penilaian yang paling tepat terhadap pernyataan tersebut?
 - a. benar, karena tubuh manusia dapat beradaptasi sepenuhnya terhadap semua kondisi kualitas udara
 - b. kurang tepat, karena polusi udara dapat mengandung partikel berbahaya yang tetap dapat merusak sistem pernapasan meskipun efeknya tidak langsung terasa
 - c. benar, karena partikel polutan dari kendaraan bermotor tidak dapat masuk ke saluran pernapasan
 - d. tepat, karena udara dengan kualitas buruk tidak memiliki pengaruh terhadap fungsi organ pernapasan
19. Seseorang yang memiliki penyakit asma sering mengalami kesulitan bernapas karena saluran pernapasannya menyempit. Dari kondisi tersebut dapat disimpulkan bahwa
 - a. penyempitan saluran pernapasan menghambat aliran udara
 - b. paru-paru tidak membutuhkan oksigen
 - c. udara tidak masuk ke tubuh
 - d. oksigen berubah menjadi karbon dioksida
20. Haruto sering bermain di area jalan raya yang berdebu tanpa menggunakan masker. Setelah beberapa waktu, ia mulai mengalami batuk dan rasa tidak nyaman saat bernapas. Mengapa kondisi tersebut dapat terjadi?
 - a. karena sistem pernapasan bekerja lebih cepat untuk membersihkan udara dari debu
 - b. karena partikel debu dapat masuk ke saluran pernapasan dan mengganggu kerja organ pernapasan
 - c. karena paru-paru menghasilkan lendir untuk menangkap debu secara berlebihan

- d. karena tubuh menghentikan proses pernapasan saat terdapat debu di udara

C. KUNCI JAWABAN

No soal	Kunci jawaban
1	B
2	A
3	B
4	A
5	A
6	A
7	C
8	B
9	A
10	A
11	A
12	A
13	B
14	B
15	A
16	A
17	A
18	B
19	A
20	B

A. Rubrik Penilaian

1. Penilaian Pengetahuan

Skor	Nilai	Kriteria Penilaian
4	90–100	Menjawab hampir seluruh soal dengan benar.
3	75–89	Menjawab sebagian besar soal dengan benar.
2	60–74	Menjawab soal dengan benar secara terbatas.
1	< 60	Sebagian besar jawaban tidak tepat.

Lampiran 10

Modul Ajar Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) Kelas Kontrol

II. IDENTITAS DIRI

Penyusunan	:	Fintari Meylista
Instansi	:	Sekolah Dasar Negeri 04 Rejang Lebong
Tahun ajaran	:	2026
Fase / kelas	:	C/V
Mata pelajaran	:	IPAS
Materi	:	Organ Pernapasan Manusia
Alokasi waktu	:	2 x 35 menit
Jumlah siswa	:	25 siswa

II. Identifikasi

A. Kesiapan Peserta Didik

- 1) Peserta didik telah mengetahui pentingnya bernapas bagi manusia, mampu mengikuti diskusi kelompok sederhana, serta siap belajar aktif melalui pemecahan masalah yang berkaitan dengan organ pernapasan manusia.

B. Karakteristik Materi Pelajaran

- 2) Materi organ pernapasan manusia membahas struktur dan fungsi alat pernapasan serta gangguannya, yang dekat dengan pengalaman sehari-hari peserta didik dan mendorong pemahaman konsep melalui pengamatan, diskusi, dan pemecahan masalah sederhana.

C. Dimensi Profil Lulusan

- 3) Kemandirian : Peserta didik mampu mencari informasi dan menyelesaikan tugas pembelajaran secara bertanggung jawab.
- 4) Penalaran Kritis: Peserta didik mampu menganalisis fungsi organ pernapasan dan permasalahan yang berkaitan dengan gangguan pernapasan.
- 5) Kesehatan: Peserta didik menunjukkan sikap peduli terhadap kesehatan organ pernapasan dalam kehidupan sehari-hari.

III. Desain Pembelajaran

B. Capaian Pembelajaran

"Peserta didik mampu memahami struktur dan fungsi organ pernapasan manusia serta menjelaskan cara menjaga kesehatan sistem pernapasan dalam kehidupan sehari-hari."

B. Topik Pembelajaran

"Bagaimana bernapas membantuku melakukan aktivitas sehari-hari?"

C. Lintas Disiplin Ilmu

1. Bahasa Indonesia : membaca teks dan menjelaskan kembali informasi tentang organ pernapasan.
 2. PPKN : membiasakan perilaku hidup sehat untuk menjaga pernapasan
 3. Seni rupa: menggambar organ pernapasan manusia.
-

D. Tujuan Pembelajaran

Pada akhir pembelajaran:

1. Mengidentifikasi organ pernapasan manusia.
 2. Menjelaskan mekanisme pernapasan pada manusia
 3. Menjelaskan gangguan pernapasan manusia.
 4. Mengetahui kesehatan pernapasan manusia.
-

E. Praktik Pedagogis

1. Pendekatan: Deep Learning
 2. Model Pembelajaran: PBL
 3. Metode: ceramah dan tanya jawab.
-

F. Kemitraan Pembelajaran : -

Lingkungan Pembelajaran dan Budaya Belajar :

1. Kelas dengan susunan tempat duduk yang fleksibel untuk proses pembelajaran dan diskusi kelompok.
 2. Peserta didik bertanggung jawab menyelesaikan tugasnya dan berani maju mempresentasikan hasil kerja kelompoknya.
-

H. Pemanfaatan Digital : ms. Word

IV. PENGALAMAN BELAJAR MEMAHAMI, MENGAPLIKASI, DAN MEREKLEKSI

Kegiatan pendahuluan (5 Menit)

Orientasi:

1. Guru membuka pelajaran dengan sapaan, doa, dan menanyakan kabar peserta didik.
2. Guru memeriksa kehadiran siswa.
3. Bersama-sama menyanyikan lagu "Indonesia Raya"
<https://www.youtube.com/watch?v=uyyLot4PLXM>
4. Guru memastikan kondisi kelas siap untuk belajar (alat tulis, posisi duduk, dan suasana kondusif).

Apersepsi:

1. Peserta didik menjawab pertanyaan pemantik yang disampaikan oleh guru "Apa yang kita lakukan setiap hari agar bisa hidup?" (Prinsip Berkesadaran: Membangkitkan rasa ingin tahu)

Motivasi:

-
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. (Prinsip Bermakna: Mengaitkan materi dengan kehidupan nyata)
 3. Guru menyampaikan kesepakatan kelas.
 - “Ketika guru berbicara peserta didik mendengarkan”
 - “Mengangkat tangan ketika ingin bertanya”
 - “Menyelesaikan tugas dengan baik”
 - “Berpartisipasi aktif dalam Belajar”
 4. Melakukan ice breaking: arram sam arram sam. (Prinsip: Menggembirakan)
 5. Peserta didik mengerjakan pretest berupa soal pilihan ganda untuk mengetahui kemampuan awal tentang organ pernapasan manusia.
 6. Guru mengumpulkan hasil pretest tanpa membahas jawaban.
-

Kegiatan Inti 60 Menit

Memahami (Berkesadaran, Bermakna)

6. *Stimulation (pemberian ransangan)*

1. Guru memunculkan pertanyaan :
"kenapa ketika kita berlari napas kita menjadi lebih cepat ?"
2. Siswa menanggapi dan mengemukakan pendapat berdasarkan pengetahuan awalnya
3. Guru menjelaskan materi menggunakan buku paket
4. Siswa mendengarkan guru menerangkan materi.

Mengaplikasi (Bermakna, Menggembirakan)

7. *Mengorganisasikan Siswa untuk Belajar (Identifikasi Masalah)*

1. guru menunjukkan gambar tentang organ pernapasan manusia
2. guru mengajukan pertanyaan
3. siswa menjawab pertanyaan yang guru berikan

8. *Membimbing Penyelidikan (Investigation & Exploration)*

1. Guru membimbing siswa dalam menyelesaikan tugas individu
2. Guru memantau aktivitas peserta didik
3. Guru membantu siswa yang mengalami kesulitan
4. Siswa mengerjakan tugas

9. *Mengembangkan dan menyajikan hasil (solution & perseantion)*

- 1) Guru bersama siswa menganalisis kesulitan dalam mengerjakan soal yang diberikan
- 2) Guru memberikan umpan balik dan apresiasi kepada semua siswa (prinsip berkesadaran : menganalisis pemahaman)

Merefeksi (Berkesadaran, Bermakna)

10. *Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah(reflection & evaluation)*

- Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam.

V. ASESMEN

A. Asesmen awal/ Pretest

- **Bentuk Pertanyaan:** Pilihan ganda
- **Tujuan:** Mengukur pengetahuan awal peserta didik tentang organ pernapasan manusia.

B. Asesmen Proses

- **Bentuk:** Observasi, penilaian kerja kelompok, dan diskusi.
- **Tujuan:** Mengamati partisipasi, kerja sama, dan pemahaman konsep peserta didik selama kegiatan inti.
- **Rubrik Penilaian LKPD:**
- **Kesesuaian:** Apakah jawaban LKPD yang dikerjakan sesuai dengan penjelasan materi yang sudah di paparkan? (Skor 1-4)

C. Asesmen Akhir / Posttest

- **Bentuk:** Pilihan ganda
- **Tujuan:** Mengukur pemahaman akhir peserta didik secara individual.

Mengetahui
Guru kelas

Huswatun Hasanah, S. Pd
NIP. 197106101999092001

Rejang Lebong, Maret 2026
Mahasiswa

Fintari Meylista
NIM. 22591078

Kepala sekolah



YANTI SUPIYANTI, S. Pd., M.Pd
NIP. 197309081995062001

BAHAN AJAR

Topik A: Bagaimana Bernapas Membantuku Melakukan Aktivitas Sehari-hari?

Pertanyaan Esensial

1. Apa yang terjadi jika kita tidak bisa bernapas?
2. Bagaimana organ pernapasan membantu kita bernapas?
3. Bagaimana cara merawat kesehatan organ pernapasan kita?



Saat Mia dan Ian lari pagi, ada bau yang tercium oleh hidungnya. Tahukah kalian, bagaimana proses Mia dan Ian bisa membedakan bau sampah dan bau kue putu? Kita mampu membedakan bau kue putu dan sampah karena hidung kita, lho! Rongga hidung termasuk ke dalam organ yang berperan dalam sistem pernapasan. Yuk, kita coba mengetahui proses kerja organ pernapasan pada tubuh dengan melakukan aktivitas berikut ini.



Kosakata Baru

organ pernapasan: alat yang memiliki tugas melakukan aktivitas bernapas dalam tubuh manusia/hewan

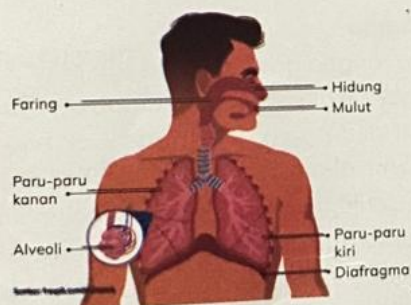
Mari Refleksikan

1. Bagaimana proses bernapas pada manusia?
2. Mengapa manusia untuk hidup dan bertumbuh perlu bernapas?
3. Apakah hubungan antara frekuensi pernapasan dengan aktivitas seseorang?
4. Apakah kalian sudah menjaga kesehatan organ pernapasan dengan baik?
5. Apakah lingkungan sekitar dapat memengaruhi kesehatan organ pernapasan kalian? Mengapa? Ketika cahaya dihalangi akan terbentuk bayangan

Belajar Lebih Lanjut

Mengenal Organ Pernapasan Manusia

Sekarang, kita akan berjalan-jalan ke saluran pernapasan. Ini saatnya, kita menyadari bahwa kita bernapas. Dengan demikian, kalian dapat menelusuri pernapasan secara "sadar" dan organ-organ tubuh mana saja yang digunakan untuk bernapas.



Gambar 5.1 Organ pernapasan manusia.

Hidung

Bayangkan, saat kalian sedang berjalan tiba-tiba sebuah truk pasir lewat dan membuat debu-debu beterbangan. Spontan kalian segera menutup hidung agar tidak menghirup debu-debu tersebut. Tapi sayangnya, tetap saja ada debu yang masuk ke dalam hidung. Beruntungnya, pada hidung terdapat rambut-rambut halus yang akan menyaring kotoran dari luar.

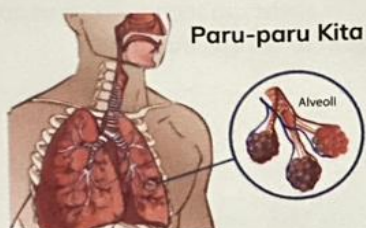
Hidung merupakan 'pintu masuk' dan 'pintu keluar' udara yang sangat penting bagi sistem pernapasan kita. Tanpa hidung, kita tidak dapat menghirup dan mengembuskan napas dengan baik.

Faring

Udara yang masuk dari hidung akan melanjutkan perjalanan ke faring. Faring merupakan hulu kerongkongan yang merupakan percabangan dua saluran. Di faring inilah udara bertemu dengan makanan dan minuman.

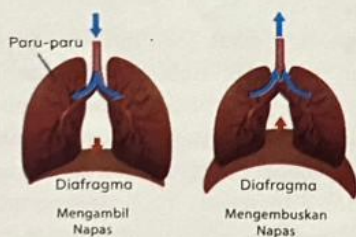
Tenggorokan dan cabang tenggorokan

Kemudian udara diteruskan ke tenggorokan dan melewati pipa saluran udara bercabang menjadi dua. Percabangan itulah yang disebut sebagai bronkus. Pada persimpangan tersebut terdapat sensor batuk. Jika ada nasi atau benda asing pada saluran pernapasan maka benda itu akan didorong ke atas dengan cara batuk. Itu sebabnya jika tersedak, secara spontan kalian akan batuk. Hal ini untuk menghindari masuknya benda-benda asing ke dalam paru-paru.



Gambar 5.2 Paru-paru Manusia
Sumber: freepik.com/nicelook

udara antara oksigen yang kita hirup dengan karbon dioksida. Oksigen akan diedarkan ke seluruh tubuh. Sementara karbon dioksida dikeluarkan lewat hembusan napas.



Gambar 5.3 Proses mengambil dan mengembuskan napas.
Sumber: freepik.com/brgfx

Paru-paru

Semua udara yang kita hirup akan masuk ke dalam paru-paru. Tanpa paru-paru, kita tidak mungkin bisa bernapas. Paru-paru terletak di rongga dada tubuh. Manusia mempunyai dua paru-paru, yaitu paru-paru bagian kanan dan kiri. Paru-paru terdiri atas satuan kecil yang dinamakan alveolus. Dalam alveolus, akan terjadi pertukaran

Diafragma

Antara rongga dada dan rongga perut kita terdapat sekat pembatas berupa otot yang disebut diafragma. Ketika menarik napas, diafragma akan menekan ke bagian bawah tubuh sehingga paru-paru mengembang dan udara dari luar bisa masuk. Ketika kita membuang napas maka diafragma akan melengkung dan menekan ke bagian atas tubuh sehingga udara di dalam paru-paru keluar.



Kosakata Baru

alveolus: bagian di dalam paru-paru yang menjadi tempat pertukaran antara oksigen dan karbon dioksida
 oksigen: gas yang dibutuhkan oleh tubuh kita agar kita dapat tetap hidup
 karbon dioksida: salah satu gas yang dikeluarkan dari dalam tubuh kita saat kita bernapas

Gangguan Pernapasan pada Manusia



Gambar 5.6 Pasien dengan alat bantu pernapasan.
Sumber: freepik.com/jcomp

Pernahkah hidung kalian terasa tersumbat dan sulit bernapas menggunakan hidung? Tentu rasanya sangat tidak nyaman. Sebenarnya, hidung tersumbat hanyalah salah satu bentuk gangguan sistem pernapasan pada manusia.

Jika salah satu bagian dari organ pernapasan bermasalah, secara otomatis sistem pernapasan pun akan terganggu. Berikut beberapa gangguan pernapasan yang biasa terjadi pada manusia.

Flu (influenza)

Penyakit influenza disebabkan oleh virus dan mudah sekali menular. Penularan bisa melalui kontak langsung atau melalui cairan yang keluar dari penderita saat batuk atau bersin. Saat flu, hidung kita dipenuhi lendir sehingga mengganggu pernapasan.

Asma

Asma merupakan akibat dari penyempitan saluran napas. Sesak napas menjadi tanda awal dari penyakit ini. Biasanya, sesak napas dibarengi oleh mengi (*wheezing*) yang merupakan suara khas bernada tinggi saat pasien mengeluarkan napas.

Bronkitis

Bronkitis adalah peradangan yang terjadi pada bronkus (saluran udara dari dan ke paru-paru). Pada umumnya, bronkitis dicirikan dengan batuk berdahak yang kadang dahaknya bisa berubah warna.



Kosakata Baru

virus: parasit berukuran kecil yang tidak dapat melipatgandakan dirinya sendiri (membutuhkan makhluk hidup lain untuk dapat bereproduksi)

Mekanisme Pernapasan Manusia

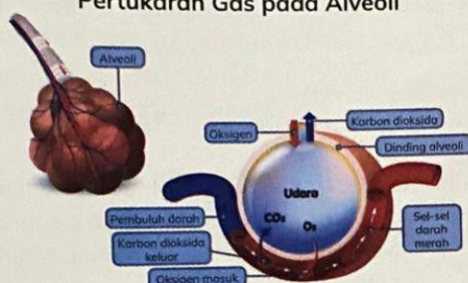
Tahap 1: Menarik napas

Saat menarik napas, otot diafragma mengalami kontraksi dan paru-paru mengembang. Udara masuk melalui hidung menuju paru-paru. Kotoran akan disaring saat melewati hidung, trakea, dan bronkus.

Tahap 2: Pertukaran oksigen dan karbon dioksida

Di dalam alveoli terjadi pertukaran antara gas oksigen yang didapatkan dari luar tubuh dengan gas karbon dioksida yang terdapat di dalam darah.

Pertukaran Gas pada Alveoli

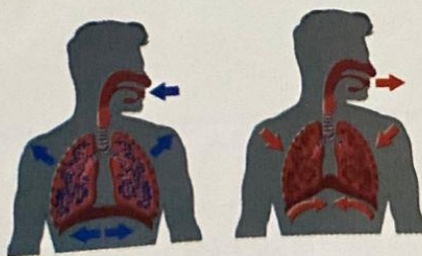


Gambar 5.4 Proses mengambil dan mengembuskan napas.
Sumber: shutterstock.com/Designua

Tahap 3: Membuang napas

Setelah terjadi pertukaran gas oksigen dan karbon dioksida di dalam alveoli, napas akan diembuskan. Otot diafragma akan relaksasi, paru-paru mengempis, dan gas karbon dioksida dikeluarkan melalui mulut/hidung.

Proses Bernapas



Gambar 5.5 Proses Bernapas.

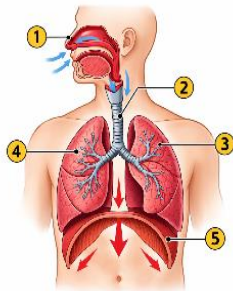
Sumber: shutterstock.com/grayjay, freepik.com/melazerg

SOAL PRETEST DAN POSTEST

Nama :
Kelas :

1. Akila mencoba menahan napas selama beberapa saat. Setelah itu, ia merasa pusing dan tubuhnya menjadi lemas. Apa makna dari kondisi yang dialami Akila tersebut
 - a. tubuh tidak mengalami perubahan saat napas ditahan
 - b. tubuh menunjukkan tanda kekurangan oksigen
 - c. karbon dioksida berubah menjadi oksigen di dalam tubuh
 - d. paru-paru berhenti bekerja saat napas ditahan
2. Saat kegiatan pramuka, siswa berjalan jauh sehingga napas mereka menjadi lebih cepat dibandingkan saat beristirahat. Bagaimana hubungan antara aktivitas tersebut dengan kebutuhan energi dalam tubuh?
 - a. tubuh membutuhkan lebih banyak oksigen untuk menghasilkan energi sehingga napas menjadi lebih cepat
 - b. paru-paru bekerja lebih lambat agar tubuh tidak kelelahan
 - c. tubuh tidak membutuhkan oksigen saat melakukan aktivitas berat
 - d. jantung menghasilkan oksigen lebih banyak saat berjalan
3. Seorang siswa berpendapat bahwa tubuh tetap dapat menghasilkan energi secara normal meskipun kekurangan oksigen. Bagaimana penilaian yang paling tepat terhadap pendapat tersebut?
 - a. benar, karena energi tidak dipengaruhi oleh oksigen
 - b. kurang tepat, karena oksigen diperlukan dalam proses pembentukan energi
 - c. benar, karena karbon dioksida dapat menggantikan oksigen
 - d. tepat, karena paru-paru menghasilkan energi secara langsung
4. Seorang siswa menutup hidungnya selama beberapa saat dan merasa kesulitan bernapas. Setelah ia kembali bernapas normal, tubuhnya terasa lebih nyaman. Apa kesimpulan yang paling tepat berdasarkan peristiwa tersebut terkait peran oksigen dalam tubuh?
 - a. oksigen tidak berpengaruh terhadap aktivitas Tubuh
 - b. oksigen diperlukan untuk membantu proses pembentukan energi dalam tubuh
 - c. tubuh hanya membutuhkan udara saat berolahraga
 - d. paru-paru menyimpan oksigen tanpa digunakan
5. Saat seseorang tertidur lelap, aktivitas tubuh terlihat menurun, tetapi pernapasan tetap berlangsung secara terus-menerus. Mengapa pernapasan tetap diperlukan meskipun tubuh sedang beristirahat?
 - a. tubuh tetap membutuhkan oksigen untuk proses metabolisme sel
 - b. paru-paru harus selalu terisi udara agar tidak kosong
 - c. jantung membutuhkan karbon dioksida untuk bekerja
 - d. udara disimpan dalam paru-paru selama tidur

6. Perhatikan gambar sistem pernapasan manusia berikut!



Pada saat inspirasi (menarik napas dalam), rongga dada mengalami peningkatan volume. Apa yang ditunjukkan oleh kondisi tersebut?

- a. tidak terjadi aliran udara ke dalam paru-paru
 - b. paru-paru mengalami ekspansi akibat masuknya udara
 - c. paru-paru berhenti melakukan proses respirasi sementara
 - d. diafragma tidak mengalami kontraksi
7. Perhatikan organ-organ pernapasan berikut:
- 1) Hidung
 - 2) Trakea
 - 3) Bronkus
 - 4) Paru-paru
- Jika organ trakea mengalami gangguan, maka dampak yang paling mungkin terjadi pada proses pernapasan adalah
- a. udara tidak dapat disaring dengan baik oleh hidung
 - b. pertukaran oksigen terjadi lebih cepat di paru-paru
 - c. udara sulit diteruskan menuju bronkus dan paru-paru
 - d. bronkus dapat langsung mengambil udara dari hidung
8. menurut Gege bahwa gangguan pada paru-paru tidak akan memengaruhi proses pertukaran oksigen dan karbon dioksida dalam tubuh. Bagaimana penilaian yang paling tepat terhadap pernyataan tersebut?
- a. benar, karena paru-paru hanya berfungsi menyalurkan udara
 - b. kurang tepat, karena paru-paru berperan dalam pertukaran oksigen dan karbon dioksida
 - c. benar, karena pertukaran gas terjadi di trakea
 - d. tepat, karena oksigen tidak dibutuhkan dalam darah
9. Seorang anak mengalami penyumbatan pada hidung karena flu sehingga ia lebih sering bernapas melalui mulut. Dari peristiwa tersebut dapat disimpulkan bahwa
- a. hidung memiliki peran penting dalam proses masuknya udara ke tubuh
 - b. mulut merupakan organ utama sistem pernapasan
 - c. paru-paru tidak memerlukan udara dari hidung
 - d. udara yang masuk melalui mulut lebih bersih daripada hidung
10. pada saat bernapas, udara yang masuk ke hidung akan melewati beberapa organ sebelum mencapai paru-paru. Mengapa udara harus melewati beberapa organ tersebut terlebih dahulu?
- a. agar udara dapat disaring, dihangatkan, dan diteruskan ke paru-paru

- b. agar udara dapat berubah menjadi oksigen sebelum masuk paru-paru
 - c. agar paru-paru tidak perlu bekerja terlalu keras
 - d. agar udara dapat tersimpan di dalam tubuh lebih lama
11. juju merasa hidung tersumbat lalu dia memutuskan untuk bernapas melalui mulut sehingga pernapasannya menjadi terganggu. Apa makna dari peristiwa tersebut?
- a. hidung tidak memiliki fungsi dalam sistem pernapasan
 - b. hidung berperan penting dalam proses masuknya udara ke dalam sistem pernapasan
 - c. paru-paru tidak membutuhkan udara dari hidung
 - d. mulut merupakan organ utama dalam sistem pernapasan
12. Perhatikan dua kondisi pada proses pernapasan berikut:
- I. Kondisi 1: Diafragma berkontraksi dan bergerak ke bawah sehingga rongga dada membesar
 - II. Kondisi 2: Diafragma relaksasi dan kembali ke posisi semula sehingga rongga dada mengecil
- Berdasarkan kondisi tersebut, analisis proses pernapasan yang terjadi adalah ...
- a. kondisi 1 merupakan inspirasi dan kondisi 2 merupakan ekspirasi
 - b. kondisi 1 merupakan ekspirasi dan kondisi 2 merupakan inspirasi
 - c. kedua kondisi merupakan inspirasi
 - d. kedua kondisi merupakan ekspirasi
13. ketika pembelajaran sistem pernapasan guru meminta jiona mengemukakan pendapatnya lalu Jiona berpendapat bahwa pernapasan perut tidak melibatkan kerja diafragma. Bagaimana penilaian yang paling tepat terhadap pendapat tersebut?
- a. benar, karena diafragma tidak berperan dalam pernapasan
 - b. kurang tepat, karena diafragma berperan utama dalam pernapasan perut
 - c. benar, karena pernapasan hanya melibatkan paru-paru
 - d. tepat, karena diafragma hanya bekerja saat pernapasan dada
14. Saat seseorang menghembuskan napas dengan kuat setelah berlari, rongga dada terlihat mengecil. Kesimpulan yang paling tepat dari peristiwa tersebut adalah
- a. paru-paru mengembang saat udara keluar
 - b. volume rongga dada berkurang sehingga udara keluar dari paru-paru
 - c. paru-paru menghasilkan oksigen saat udara keluar
 - d. udara berhenti bergerak di dalam paru-paru
15. Saat proses inspirasi, rongga dada membesar sehingga udara masuk ke paru-paru. Mengapa udara dapat masuk ke paru-paru pada kondisi tersebut?
- a. udara bergerak dari luar ke dalam karena rongga dada membesar
 - b. paru-paru menghasilkan udara sendiri
 - c. jantung mendorong udara masuk ke paru-paru\

- d. udara berubah menjadi oksigen di dalam tubuh
16. Seorang anak sering batuk dan merasa sesak napas ketika berada di tempat yang banyak asap kendaraan. Peristiwa tersebut menunjukkan bahwa
- polusi udara dapat mengganggu sistem pernapasan
 - asap kendaraan meningkatkan oksigen
 - paru-paru menghasilkan asap
 - udara kotor dibutuhkan tubuh
17. Seorang siswa tinggal di lingkungan yang udaranya sering tercemar asap kendaraan. Ia ingin menjaga kesehatan sistem pernapasannya. Mengapa penggunaan masker dapat membantu menjaga kesehatan sistem pernapasan di lingkungan yang tercemar asap kendaraan?
- karena masker dapat menyaring partikel berbahaya sehingga tidak langsung masuk ke saluran pernapasan
 - karena masker dapat menghasilkan oksigen tambahan untuk tubuh
 - karena masker dapat menggantikan fungsi paru-paru dalam bernapas
 - karena masker membuat tubuh tidak memerlukan udara bersih
18. Seorang siswa menyatakan bahwa tinggal di lingkungan dengan tingkat polusi udara tinggi akibat emisi kendaraan bermotor tidak akan memengaruhi kesehatan sistem pernapasan selama seseorang tidak merasakan keluhan. Bagaimana penilaian yang paling tepat terhadap pernyataan tersebut?
- benar, karena tubuh manusia dapat beradaptasi sepenuhnya terhadap semua kondisi kualitas udara
 - kurang tepat, karena polusi udara dapat mengandung partikel berbahaya yang tetap dapat merusak sistem pernapasan meskipun efeknya tidak langsung terasa
 - benar, karena partikel polutan dari kendaraan bermotor tidak dapat masuk ke saluran pernapasan
 - tepat, karena udara dengan kualitas buruk tidak memiliki pengaruh terhadap fungsi organ pernapasan
19. Seseorang yang memiliki penyakit asma sering mengalami kesulitan bernapas karena saluran pernapasannya menyempit. Dari kondisi tersebut dapat disimpulkan bahwa
- penyempitan saluran pernapasan menghambat aliran udara
 - paru-paru tidak membutuhkan oksigen
 - udara tidak masuk ke tubuh
 - oksigen berubah menjadi karbon dioksida
20. Haruto sering bermain di area jalan raya yang berdebu tanpa menggunakan masker. Setelah beberapa waktu, ia mulai mengalami batuk dan rasa tidak nyaman saat bernapas. Mengapa kondisi tersebut dapat terjadi?
- karena sistem pernapasan bekerja lebih cepat untuk membersihkan udara dari debu

- b. karena partikel debu dapat masuk ke saluran pernapasan dan mengganggu kerja organ pernapasan
- c. karena paru-paru menghasilkan lendir untuk menangkap debu secara berlebihan
- d. karena tubuh menghentikan proses pernapasan saat terdapat debu di udara

C. KUNCI JAWABAN

No soal	Kunci jawaban
1	B
2	A
3	B
4	A
5	A
6	A
7	C
8	B
9	A
10	A
11	A
12	A
13	B
14	B
15	A
16	A
17	A
18	B
19	A
20	B

B. Rubrik Penilaian

2. Penilaian Pengetahuan

Skor	Nilai	Kriteria Penilaian
4	90–100	Menjawab hampir seluruh soal dengan benar.
3	75–89	Menjawab sebagian besar soal dengan benar.
2	60–74	Menjawab soal dengan benar secara terbatas.
1	< 60	Sebagian besar jawaban tidak tepat.

Lampiran 11

Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)



ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN DALAM RANGKA PENGEMBANGAN PERANGKAT AJAR (ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL KELAS V SD)

Capaian Pembelajaran Fase C

Pada Fase C peserta didik diperkenalkan dengan sistem - perangkat unsur yang saling terhubung satu sama lain dan berjalan dengan aturan-aturan tertentu untuk menjalankan fungsi tertentu - khususnya yang berkaitan dengan bagaimana alam dan kehidupan sosial saling berkaitan dalam konteks kebhinekaan. Peserta didik melakukan suatu tindakan, mengambil suatu keputusan atau menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari.

Capaian Pembelajaran Berdasarkan Elemen

Pemahaman IPAS (sains dan sosial)	<p>Peserta didik melakukan simulasi dengan menggunakan gambar/bagan/alat/media sederhana tentang sistem organ tubuh manusia (sistem pernafasan/pencernaan/peredaran darah) yang dikaitkan dengan cara menjaga kesehatan organ tubuhnya dengan benar.</p> <p>Peserta didik menyelidiki bagaimana hubungan saling ketergantungan antar komponen biotik abiotik dapat memengaruhi kestabilan suatu ekosistem di lingkungan sekitarnya.</p> <p>Berdasarkan pemahamannya terhadap konsep gelombang (bunyi dan cahaya) peserta didik mendemonstrasikan bagaimana penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mendeskripsikan adanya ancaman krisis energi yang dapat terjadi serta mengusulkan upaya-upaya individu maupun kolektif yang dapat dilakukan untuk menghemat penggunaan energi dan serta penemuan sumber energi alternatif yang dapat digunakan menggunakan sumber daya yang ada di sekitarnya.</p> <p>Peserta didik mendemonstrasikan bagaimana sistem tata surya bekerja dan kaitannya dengan gerak rotasi dan revolusi bumi. Peserta didik merefleksikan bagaimana perubahan kondisi alam di permukaan bumi terjadi akibat faktor alam maupun perbuatan manusia, mengidentifikasi pola hidup yang menyebabkan terjadinya permasalahan lingkungan serta memprediksi dampaknya terhadap kondisi sosial kemasyarakatan, ekonomi.</p> <p>Di akhir fase ini peserta didik menggunakan peta konvensional/digital untuk mengenal letak dan kondisi geografis negara Indonesia. Peserta didik mengenal keragaman budaya nasional yang dikaitkan dengan konteks kebhinekaan.</p>
-----------------------------------	--

	<p>Peserta didik menceritakan perjuangan bangsa Indonesia dalam melawan imperialisme, merefleksikan perjuangan para pahlawan dalam upaya merebut dan mempertahankan kemerdekaan serta meneladani perjuangan pahlawan dalam tindakan nyata sehari-hari.</p> <p>Di akhir fase ini, peserta didik mengenal berbagai macam kegiatan ekonomi masyarakat dan ekonomi kreatif di lingkungan sekitar. Dengan penuh kesadaran, peserta didik melakukan suatu tindakan atau mengambil suatu keputusan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap kekayaan kearifan lokal yang berlaku di wilayahnya serta nilai-nilai ilmiah dari kearifan lokal tersebut.</p>
Keterampilan proses	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati Pada akhir fase C, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan panca indra, mencatat hasil pengamatannya, serta mencari persamaan dan perbedaannya. 2. Mempertanyakan dan memprediksi Dengan panduan, peserta didik dapat mengajukan pertanyaan lebih lanjut untuk memperjelas hasil pengamatan dan membuat prediksi tentang penyelidikan ilmiah. 3. Merencanakan dan melakukan penyelidikan Secara mandiri, peserta didik merencanakan dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan mengutamakan keselamatan. Peserta didik menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat. 4. Memproses, menganalisis data dan informasi Menyajikan data dalam bentuk tabel atau grafik serta menjelaskan hasil pengamatan dan pola atau hubungan pada data secara digital atau non digital. Membandingkan data dengan prediksi dan menggunakannya sebagai bukti dalam menyusun penjelasan ilmiah. 5. Mengevaluasi dan refleksi Mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada. Merefleksikan proses investigasi, termasuk merefleksikan validitas suatu tes. 6. Mengomunikasikan hasil Mengomunikasikan hasil penyelidikan secara utuh yang ditunjang dengan argumen, bahasa, serta konvensi sains yang umum sesuai format yang ditentukan.

Tujuan Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Profile Pelajar Pancasila
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan sifat-sifat bunyi dan cahaya melalui percobaan sederhana. 2. Mendemonstrasikan bagaimana sistem pendengaran dan penglihatan manusia bekerja 	Melihat karena Cahaya, Mendengar karena Bunyi	27 JP	<ol style="list-style-type: none"> 1. Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia 2. Berkebhinekaan Global 3. Mandiri 4. Bernalar 5. Kritis 6. Kreatif
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisis hubungan antarmakhluk hidup pada suatu ekosistem dalam bentuk jaring-jaring makanan. 	Harmoni dalam Ekosistem	22 JP	<ol style="list-style-type: none"> 7. Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia 8. Berkebhinekaan Global

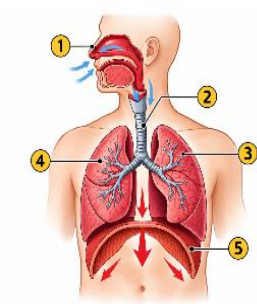
<ol style="list-style-type: none"> 2. Mendeskripsikan proses transformasi antarmakhluk hidup dalam suatu ekosistem. 3. Mendeskripsikan bagaimana transformasi energi dalam suatu ekosistem berperan penting dalam menjaga keseimbangan alam. 			<ol style="list-style-type: none"> 9. Mandiri 10. Bernalar 11. Kritis 12. Kreatif
<ol style="list-style-type: none"> 1. Memanfaatkan gaya magnet untuk menjalani aktivitas sehari-hari. 2. Mendeskripsikan bagaimana energi listrik diperoleh dan digunakan. 3. Menggunakan perangkat teknologi yang memanfaatkan perubahan energi listrik. 	Magnet, Listrik, dan Teknologi untuk Kehidupan	22 JP	<ol style="list-style-type: none"> 13. Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia 14. Berkebhinekaan Global 15. Mandiri 16. Bernalar 17. Kritis 18. Kreatif
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui struktur lapisan Bumi (litosfer, hidrosfer, dan atmosfer) dan kenampakan alam yang ada di daratan maupun perairan. 2. Menjelaskan terjadinya siklus air dan perubahan-perubahan di permukaan Bumi. 3. Menceritakan kembali proses pergerakan lempeng Bumi yang terjadi akibat arus konveksi cairan di mantel Bumi. 	Ayo Berkenalan dengan Bumi Kita	19 JP	<ol style="list-style-type: none"> 19. Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia 20. Berkebhinekaan Global 21. Mandiri 22. Bernalar 23. Kritis Kreatif
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi bagaimana bernapas dapat membantu manusia melakukan aktivitas sehari-hari. 2. Mencari tahu peran makanan dan organ pencernaan untuk membantu manusia tetap hidup. 3. Mempelajari bagaimana tubuh manusia bertumbuh. 	Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh	24 JP	<ol style="list-style-type: none"> 24. Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia 25. Berkebhinekaan Global 26. Mandiri 27. Bernalar 28. Kritis 29. Kreatif
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menelaah kondisi geografis wilayah Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta mengidentifikasi kekayaan alam. 2. Mengidentifikasi dan menunjukkan kekayaan alam yang ada di sekitarnya dan merefleksikannya terhadap kekayaan Indonesia. 	Indonesiaku Kaya Raya	24 JP	<ol style="list-style-type: none"> 30. Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia 31. Berkebhinekaan Global 32. Mandiri 33. Bernalar 34. Kritis 35. Kreatif
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal warisan budaya dan mengetahui sejarahnya untuk 	Daerahku Kebanggaanku	22 JP	<ol style="list-style-type: none"> 36. Beriman Bertakwa kepada

<p>kemudian dikaitkan dengan kehidupan saat ini.</p> <p>2. Menelaah kondisi dan aktivitas ekonomi yang terjadi di sekitar tempat tinggal.</p>			<p>Tuhan YME dan Berakhlak Mulia</p> <p>37. Berkebhinekaan Global</p> <p>38. Mandiri</p> <p>39. Bernalar</p> <p>40. Kritis</p> <p>41. Kreatif</p>
<p>1. Mencari hubungan faktor alam dan perbuatan manusia dengan perubahan kondisi alam di permukaan Bumi.</p> <p>2. Mengidentifikasi pola hidup yang menyebabkan terjadinya permasalahan lingkungan.</p> <p>3. Memprediksi dampak permasalahan lingkungan terhadap kondisi sosial, kemasyarakatan, dan ekonomi.</p>	<p>Bumiku Sayang, Bumiku Malang</p>	<p>20 JP</p>	<p>42. Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia</p> <p>43. Berkebhinekaan Global</p> <p>44. Mandiri</p> <p>45. Bernalar</p> <p>46. Kritis</p> <p>47. Kreatif</p>

Lampiran 12**SOAL INSTRUMEN TES**

1. Akila mencoba menahan napas selama beberapa saat. Setelah itu, ia merasa pusing dan tubuhnya menjadi lemas. Apa makna dari kondisi yang dialami Akila tersebut?
 - a. tubuh tidak mengalami perubahan saat napas ditahan
 - b. tubuh menunjukkan tanda kekurangan oksigen
 - c. karbon dioksida berubah menjadi oksigen di dalam tubuh
 - d. paru-paru berhenti bekerja saat napas ditahan
2. Saat kegiatan pramuka, siswa berjalan jauh sehingga napas mereka menjadi lebih cepat dibandingkan saat beristirahat. Bagaimana hubungan antara aktivitas tersebut dengan kebutuhan energi dalam tubuh?
 - a. tubuh membutuhkan lebih banyak oksigen untuk menghasilkan energi sehingga napas menjadi lebih cepat
 - b. paru-paru bekerja lebih lambat agar tubuh tidak kelelahan
 - c. tubuh tidak membutuhkan oksigen saat melakukan aktivitas berat
 - d. jantung menghasilkan oksigen lebih banyak saat berjalan
3. Seorang siswa berpendapat bahwa tubuh tetap dapat menghasilkan energi secara normal meskipun kekurangan oksigen. Bagaimana penilaian yang paling tepat terhadap pendapat tersebut?
 - a. benar, karena energi tidak dipengaruhi oleh oksige
 - b. kurang tepat, karena oksigen diperlukan dalam proses pembentukan energi
 - c. benar, karena karbon dioksida dapat menggantikan oksigen
 - d. tepat, karena paru-paru menghasilkan energi secara langsung
4. Seorang siswa menutup hidungnya selama beberapa saat dan merasa kesulitan bernapas. Setelah ia kembali bernapas normal, tubuhnya terasa lebih nyaman. Apa kesimpulan yang paling tepat berdasarkan peristiwa tersebut terkait peran oksigen dalam tubuh?
 - a. oksigen tidak berpengaruh terhadap aktivitas t1ubuh

- b. oksigen diperlukan untuk membantu proses pembentukan energi dalam tubuh
 - c. tubuh hanya membutuhkan udara saat berolahraga
 - d. paru-paru menyimpan oksigen tanpa digunakan
5. saat seseorang tertidur lelap, aktivitas tubuh terlihat menurun, tetapi pernapasan tetap berlangsung secara terus-menerus. Mengapa pernapasan tetap diperlukan meskipun tubuh sedang beristirahat?
- a. tubuh tetap membutuhkan oksigen untuk proses metabolisme sel
 - b. paru-paru harus selalu terisi udara agar tidak kosong
 - c. jantung membutuhkan karbon dioksida untuk bekerja
 - d. udara disimpan dalam paru-paru selama tidur
6. Perhatikan gambar sistem pernapasan manusia berikut!



Pada saat inspirasi (menarik napas dalam), rongga dada mengalami peningkatan volume. Apa yang ditunjukkan oleh kondisi tersebut?

- a. tidak terjadi aliran udara ke dalam paru-paru
 - b. paru-paru mengalami ekspansi akibat masuknya udara
 - c. paru-paru berhenti melakukan proses respirasi sementara
 - d. diafragma tidak mengalami kontraksi
7. Perhatikan organ-organ pernapasan berikut:
- 1) Hidung
 - 2) Trakea
 - 3) Bronkus
 - 4) Paru-paru

Jika organ trakea mengalami gangguan, maka dampak yang paling mungkin terjadi pada proses pernapasan adalah

- a. udara tidak dapat disaring dengan baik oleh hidung
 - b. pertukaran oksigen terjadi lebih cepat di paru-paru
 - c. udara sulit diteruskan menuju bronkus dan paru-paru
 - d. bronkus dapat langsung mengambil udara dari hidung
8. menurut Gege bahwa gangguan pada paru-paru tidak akan memengaruhi proses pertukaran oksigen dan karbon dioksida dalam tubuh. Bagaimana penilaian yang paling tepat terhadap pernyataan tersebut?
- a. benar, karena paru-paru hanya berfungsi menyalurkan udara
 - b. kurang tepat, karena paru-paru berperan dalam pertukaran oksigen dan karbon dioksida
 - c. benar, karena pertukaran gas terjadi di trakea
 - d. tepat, karena oksigen tidak dibutuhkan dalam darah
9. Seorang anak mengalami penyumbatan pada hidung karena flu sehingga ia lebih sering bernapas melalui mulut. Dari peristiwa tersebut dapat disimpulkan bahwa
- a. hidung memiliki peran penting dalam proses masuknya udara ke tubuh
 - b. mulut merupakan organ utama sistem pernapasan
 - c. paru-paru tidak memerlukan udara dari hidung
 - d. udara yang masuk melalui mulut lebih bersih daripada hidung
10. pada saat bernapas, udara yang masuk ke hidung akan melewati beberapa organ sebelum mencapai paru-paru. Mengapa udara harus melewati beberapa organ tersebut terlebih dahulu?
- a. agar udara dapat disaring, dihangatkan, dan diteruskan ke paru-paru
 - b. agar udara dapat berubah menjadi oksigen sebelum masuk paru-paru
 - c. agar paru-paru tidak perlu bekerja terlalu keras
 - d. agar udara dapat tersimpan di dalam tubuh lebih lama
11. juju merasa hidung tersumbat lalu dia memutuskan untuk bernapas melalui mulut sehingga pernapasannya menjadi terganggu. Apa makna dari peristiwa tersebut?
- a. hidung tidak memiliki fungsi dalam sistem pernapasan

- b. hidung berperan penting dalam proses masuknya udara ke dalam sistem pernapasan
 - c. paru-paru tidak membutuhkan udara dari hidung
 - d. mulut merupakan organ utama dalam sistem pernapasan
12. Perhatikan dua kondisi pada proses pernapasan berikut:
- 3) Kondisi 1: Diafragma berkontraksi dan bergerak ke bawah sehingga rongga dada membesar
 - 4) Kondisi 2: Diafragma relaksasi dan kembali ke posisi semula sehingga rongga dada mengecil
- Berdasarkan kondisi tersebut, analisis proses pernapasan yang terjadi adalah?
- a. kondisi 1 merupakan inspirasi dan kondisi 2 merupakan ekspirasi
 - b. kondisi 1 merupakan ekspirasi dan kondisi 2 merupakan inspirasi
 - c. kedua kondisi merupakan inspirasi
 - d. kedua kondisi merupakan ekspirasi
13. Ketika pembelajaran sistem pernapasan guru meminta jiona mengemukakan pendapatnya lalu Jiona berpendapat bahwa pernapasan perut tidak melibatkan kerja diafragma. Bagaimana penilaian yang paling tepat terhadap pendapat tersebut?
- a. benar, karena diafragma tidak berperan dalam pernapasan
 - b. kurang tepat, karena diafragma berperan utama dalam pernapasan perut
 - c. benar, karena pernapasan hanya melibatkan paru-paru
 - d. tepat, karena diafragma hanya bekerja saat pernapasan dada
14. Saat seseorang menghembuskan napas dengan kuat setelah berlari, rongga dada terlihat mengecil. Kesimpulan yang paling tepat dari peristiwa tersebut adalah
- a. paru-paru mengembang saat udara keluar
 - b. volume rongga dada berkurang sehingga udara keluar dari paru-paru
 - c. paru-paru menghasilkan oksigen saat udara keluar
 - d. udara berhenti bergerak di dalam paru-paru
15. Saat proses inspirasi, rongga dada membesar sehingga udara masuk ke paru-paru. Mengapa udara dapat masuk ke paru-paru pada kondisi tersebut?

- a. udara bergerak dari luar ke dalam karena rongga dada membesar
 - b. paru-paru menghasilkan udara sendiri
 - c. jantung mendorong udara masuk ke paru-paru
 - d. udara berubah menjadi oksigen di dalam tubuh
16. Seorang anak sering batuk dan merasa sesak napas ketika berada di tempat yang banyak asap kendaraan. Peristiwa tersebut menunjukkan bahwa
- a. polusi udara dapat mengganggu sistem pernapasan
 - b. asap kendaraan meningkatkan oksigen
 - c. paru-paru menghasilkan asap
 - d. udara kotor dibutuhkan tubuh
17. Seorang siswa tinggal di lingkungan yang udaranya sering tercemar asap kendaraan. Ia ingin menjaga kesehatan sistem pernapasannya. Mengapa penggunaan masker dapat membantu menjaga kesehatan sistem pernapasan di lingkungan yang tercemar asap kendaraan?
- a. karena masker dapat menyaring partikel berbahaya sehingga tidak langsung masuk ke saluran pernapasan
 - b. karena masker dapat menghasilkan oksigen tambahan untuk tubuh
 - c. karena masker dapat menggantikan fungsi paru-paru dalam bernapas
 - d. karena masker membuat tubuh tidak memerlukan udara bersih
18. Seorang siswa menyatakan bahwa tinggal di lingkungan dengan tingkat polusi udara tinggi akibat emisi kendaraan bermotor tidak akan memengaruhi kesehatan sistem pernapasan selama seseorang tidak merasakan keluhan. Bagaimana penilaian yang paling tepat terhadap pernyataan tersebut?
- a. benar, karena tubuh manusia dapat beradaptasi sepenuhnya terhadap semua kondisi kualitas udara
 - b. kurang tepat, karena polusi udara dapat mengandung partikel berbahaya yang tetap dapat merusak sistem pernapasan meskipun efeknya tidak langsung terasa
 - c. benar, karena partikel polutan dari kendaraan bermotor tidak dapat masuk ke saluran pernapasan

- d. tepat, karena udara dengan kualitas buruk tidak memiliki pengaruh terhadap fungsi organ pernapasan
19. Seseorang yang memiliki penyakit asma sering mengalami kesulitan bernapas karena saluran pernapasannya menyempit. Dari kondisi tersebut dapat disimpulkan bahwa
- a. penyempitan saluran pernapasan menghambat aliran udara
 - b. paru-paru tidak membutuhkan oksigen
 - c. udara tidak masuk ke tubuh
 - d. oksigen berubah menjadi karbon dioksida
20. Haruto sering bermain di area jalan raya yang berdebu tanpa menggunakan masker. Setelah beberapa waktu, ia mulai mengalami batuk dan rasa tidak nyaman saat bernapas. Mengapa kondisi tersebut dapat terjadi?
- a. karena sistem pernapasan bekerja lebih cepat untuk membersihkan udara dari debu
 - b. karena partikel debu dapat masuk ke saluran pernapasan dan mengganggu kerja organ pernapasan
 - c. karena paru-paru menghasilkan lendir untuk menangkap debu secara berlebihan
 - d. karena tubuh menghentikan proses pernapasan saat terdapat debu di udara

Lampiran 13

DATA NILAI KELAS EKSPERIMEN (VC)

No.	Nama siswa	Pretest	Posttest
1	Arasyi Albaraqi	60	70
2	Arsyah Dwi Ramadani	40	65
3	Dede esi pransiska	55	70
4	Dhenis Jonhatan Ardiyansyah	40	55
5	Dzafina Andhea Dhavela	50	75
6	Fahmi Khairul Arifin	40	60
7	Gabril Damea	35	70
8	Gibran Atalia Dzafar	30	55
9	Intan Jelita Permatasari	45	65
10	Khalisya Humairoh	65	80
11	M. Ahya Antoni	40	65
12	Melza Putri utami	65	80
13	Muhammad Noufal Afkar	55	70
14	Muhammad Radit Alhafiz	40	70
15	Nadine Zakiree	50	60
16	Najwa Azzahra	30	50
17	Najwa rahmadani	35	65
18	Pradipta Azka Purnomo	50	75
19	Putu teja	65	90
20	Rehan Cahaya Saputra	40	80
21	Rifa Faqih Azhari	30	65
22	Sultan Afkar	45	60
23	Tasya Ramahnia	55	75
24	Uliatun zahra	20	50
25	Zeani Putri	30	65

Lampiran 14**DATA NILAI KELAS KONTROL (VB)**

No.	Nama siswa	Pretest	Postest
1	Aisha Zafeera Fairuz	30	40
2	Aisyah Akilla	20	45
3	Aldo Roki Firmansyah	45	55
4	Alvalilah	35	45
5	Amelia Nur Aisyah	45	60
6	Amira Shabirrah	40	55
7	Andreas Saputra	25	45
8	Anindiyah Putri	35	50
9	Anindiyah Jinan	45	55
10	Bilfaqih Putra Ryuta	35	40
11	Chairunnisa salsablila	30	45
12	Evinka Lutiya Indari	25	45
13	Fadlan Alvaro Madinata	20	40
14	Geovino Prijaya	35	50
15	Indri Navila putri	50	60
16	Kenzi Perlindo	45	50
17	Kenzo putra ayduris	30	55
18	Kiara Delvina Putri	40	45
19	M. Aditya Putra	35	40
20	Mgs. Adli Afnan	20	30
21	Miftahul Jannah	40	55
22	Muhammad Alif Muhafiz	50	65
23	Muhammad Uwais Alafatar	20	30

Soal_6	Pearson Correlation	,507*	,354	,642*	,308	,530*	1	,251	,577*	,338	,167	,084	,418*	,169	,418*	,338	,530**	,169	,585**	,338	,258	,652**
	Sig. (2-tailed)	,011	,090	,001	,143	,008		,237	,003	,106	,436	,698	,042	,430	,042	,106	,008	,430	,003	,106	,223	,001
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Soal_7	Pearson Correlation	,438*	,591*	,222	,472*	,118	,251	1	,048	,240	,084	,343	,007	,240	,175	,580**	,414*	,240	,329	,410*	,324	,536**
	Sig. (2-tailed)	,032	,002	,296	,020	,582	,237		,823	,258	,698	,101	,974	,258	,414	,003	,044	,258	,117	,047	,123	,007
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Soal_8	Pearson Correlation	,293	,408*	,370	,059	,408*	,577*	,048	1	,293	,385	,145	,338	,488*	,531**	,098	,204	,098	,241	,488*	,547**	,573**
	Sig. (2-tailed)	,165	,048	,075	,783	,048	,003	,823		,165	,063	,500	,106	,016	,008	,650	,339	,650	,256	,016	,006	,003
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Soal_9	Pearson Correlation	,543*	,299	,170	,225	,239	,338	,240	,293	1	,169	,608**	,099	,314	,269	,314	,478*	,314	,071	,486*	,218	,551**
	Sig. (2-tailed)	,006	,156	,426	,289	,261	,106	,258	,165		,430	,002	,646	,135	,204	,135	,018	,135	,743	,016	,306	,005
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Soal_10	Pearson Correlation	,338	,354	,275	,103	,354	,167	,084	,385	,169	1	,251	,418*	,507*	,251	,338	,177	,000	,084	,169	,430*	,482*
	Sig. (2-tailed)	,106	,090	,193	,633	,090	,436	,698	,063	,430		,237	,042	,011	,237	,106	,409	1,000	,698	,430	,036	,017
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Soal_11	Pearson Correlation	,410*	,473*	-,038	,352	,059	,084	,343	,145	,608*	,251	1	,329	,438*	,161	,438*	,473*	,438*	,175	,438*	,367	,574**
	Sig. (2-tailed)	,047	,020	,859	,092	,784	,698	,101	,500	,002	,237		,117	,032	,453	,032	,020	,032	,414	,032	,078	,003

	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Soal_12	Pearson Correlation	,240	,296	,330	,146	,414*	,418*	,007	,338	,099	,418*	,329	1	,438*	,497*	,269	,296	,269	,510*	,269	,367	,574**
	Sig. (2-tailed)	,258	,161	,116	,496	,044	,042	,974	,106	,646	,042	,117		,032	,014	,204	,161	,204	,011	,204	,078	,003
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Soal_13	Pearson Correlation	,200	,657*	,356	,225	,418*	,169	,240	,488*	,314	,507*	,438*	,438*	1	,269	,314	,299	,314	,410*	,486*	,567**	,666**
	Sig. (2-tailed)	,349	,000	,087	,289	,042	,430	,258	,016	,135	,011	,032	,032		,204	,135	,156	,135	,047	,016	,004	,000
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Soal_14	Pearson Correlation	,410*	,296	,146	,146	,237	,418*	,175	,531*	,269	,251	,161	,497*	,269	1	,269	,296	,099	,343	,438*	,194	,531**
	Sig. (2-tailed)	,047	,161	,497	,496	,266	,042	,414	,008	,204	,237	,453	,014	,204		,204	,161	,646	,101	,032	,363	,008
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Soal_15	Pearson Correlation	,714*	,478*	,356	,434*	,418*	,338	,580*	,098	,314	,338	,438*	,269	,314	,269	1	,837**	,314	,580**	,314	,393	,724**
	Sig. (2-tailed)	,000	,018	,087	,034	,042	,106	,003	,650	,135	,106	,032	,204	,135	,204		,000	,135	,003	,135	,058	,000
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Soal_16	Pearson Correlation	,598*	,438*	,259	,363	,313	,530*	,414*	,204	,478*	,177	,473*	,296	,299	,296	,837**	1	,299	,591**	,478*	,183	,702**
	Sig. (2-tailed)	,002	,033	,221	,081	,137	,008	,044	,339	,018	,409	,020	,161	,156	,161	,000		,156	,002	,018	,393	,000
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Soal_17	Pearson Correlation	,029	,299	,356	,434*	,239	,169	,240	,098	,314	,000	,438*	,269	,314	,099	,314	,299	1	,410*	,314	,393	,494*

	Sig. (2-tailed)	,895	,156	,087	,034	,261	,430	,258	,650	,135	1,000	,032	,204	,135	,646	,135	,156		,047	,135	,058	,014
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Soal_18	Pearson Correlation	,438*	,414*	,590*	,266	,650*	,585*	,329	,241	,071	,084	,175	,510*	,410*	,343	,580**	,591**	,410*	1	,240	,324	,678**
	Sig. (2-tailed)	,032	,044	,002	,209	,001	,003	,117	,256	,743	,698	,414	,011	,047	,101	,003	,002	,047		,258	,123	,000
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Soal_19	Pearson Correlation	,371	,478*	,170	,434*	,060	,338	,410*	,488*	,486*	,169	,438*	,269	,486*	,438*	,314	,478*	,314	,240	1	,218	,623**
	Sig. (2-tailed)	,074	,018	,426	,034	,781	,106	,047	,016	,016	,430	,032	,204	,016	,032	,135	,018	,135	,258		,306	,001
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Soal_20	Pearson Correlation	,306	,548*	,497*	,397	,548*	,258	,324	,547*	,218	,430*	,367	,367	,567**	,194	,393	,183	,393	,324	,218	1	,659**
	Sig. (2-tailed)	,147	,006	,013	,055	,006	,223	,123	,006	,306	,036	,078	,078	,004	,363	,058	,393	,058	,123	,306		,000
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
total	Pearson Correlation	,700*	,717*	,603*	,529*	,621*	,652*	,536*	,573*	,551*	,482*	,574**	,574**	,666**	,531**	,724**	,702**	,494*	,678**	,623**	,659**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,002	,008	,001	,001	,007	,003	,005	,017	,003	,003	,000	,008	,000	,000	,014	,000	,001	,000	
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 17**Hasil Uji Realibitas**

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	24	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	24	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,911	20

Lampiran 18

Hasil Uji Normalitas SPSS

Case Processing Summary							
Kelas		Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Hasi I	Pretest kelas kontrol	23	100,0%	0	0,0%	23	100,0%
	Posttest kelas kontrol	23	100,0%	0	0,0%	23	100,0%
	Pretest kelas eksperimen	25	100,0%	0	0,0%	25	100,0%
	Posttest kelas eksperimen	25	100,0%	0	0,0%	25	100,0%

Descriptives					
Kelas				Statistic	Std. Err or
Hasi I	Pretest kelas kontrol	Mean		34,57	2,035
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	30,34	
			Upper Bound	38,79	
		5% Trimmed Mean		34,52	
		Median		35,00	
		Variance		95,257	
		Std. Deviation		9,760	
		Minimum		20	
		Maximum		50	
		Range		30	
	Interquartile Range		20		
	Skewness		-,108	,481	
	Kurtosis		-1,076	,935	
	Posttest kelas kontrol	Mean		47,83	1,882
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	43,92	
			Upper Bound	51,73	
		5% Trimmed Mean		47,90	
Median			45,00		
Variance			81,423		
Std. Deviation			9,023		
Minimum			30		
Maximum			65		
Range			35		
Interquartile Range		15			
Skewness		-,192	,481		
Kurtosis		-,199	,935		
Pretest kelas eksperimen	Mean		44,40	2,472	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	39,30		
		Upper Bound	49,50		

	5% Trimmed Mean		44,50	
	Median		40,00	
	Variance		152,750	
	Std. Deviation		12,359	
	Minimum		20	
	Maximum		65	
	Range		45	
	Interquartile Range		20	
	Skewness		,131	,464
	Kurtosis		-,698	,902
Posttest kelas eksperimen	Mean		67,40	1,96
				0
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	63,35	
		Upper Bound	71,45	
	5% Trimmed Mean		67,22	
	Median		65,00	
	Variance		96,083	
	Std. Deviation		9,802	
	Minimum		50	
	Maximum		90	
	Range		40	
	Interquartile Range		15	
	Skewness		,159	,464
	Kurtosis		-,014	,902

Tests of Normality							
Hasil	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	Pretest kelas kontrol	,126	23	,200*	,929	23	,106
	Postest kelas kontrol	,145	23	,200*	,955	23	,366
	Pretest kelas eksperimen	,159	25	,103	,954	25	,301
	Posttest kelas eksperimen	,123	25	,200*	,969	25	,608

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 19

UJI HOMOGENITAS

Case Processing Summary							
Kelas		Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Perce nt	N	Perce nt	N	Perce nt
Hasil belajar	Kelas eksperimen	25	100,0 %	0	0,0%	25	100,0 %
	Kelas Kontrol	23	100,0 %	0	0,0%	23	100,0 %

Descriptives							
Kelas		Statistic		Std. Error			
Hasil belajar	Kelas eksperimen	Mean		67,40	1,960		
		95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound		63,35	
				Upper Bound		71,45	
		5% Trimmed Mean				67,22	
		Median				65,00	
		Variance				96,08	
						3	
		Std. Deviation				9,802	
		Minimum				50	
		Maximum				90	
		Range				40	
		Interquartile Range				15	
		Skewness				,159	,464
		Kurtosis				-,014	,902
Kelas Kontrol	Mean			47,83	1,882		
	95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	43,92			
			Upper Bound	51,73			
	5% Trimmed Mean			47,90			
	Median			45,00			

Variance	81,42	
	3	
Std. Deviation	9,023	
Minimum	30	
Maximum	65	
Range	35	
Interquartile Range	15	
Skewness	-,192	,481
Kurtosis	-,199	,935

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil belajar	Based on Mean	,063	1	46	,803
	Based on Median	,056	1	46	,815
	Based on Median and with adjusted df	,056	1	45,735	,815
	Based on trimmed mean	,060	1	46	,808

Lampiran 20

Uji hipotesis SPSS

Group Statistics						
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Mean	Error
Hasil belajar	Kelas eksperimen	25	67,40	9,802	1,960	
	Kelas Kontrol	23	47,83	9,023	1,882	

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil belajar	Equal variance assumed	,063	,803	7,178	46	,000	19,574	2,727	14,085	25,063
	Equal variance not assumed			7,400	46,000	,000	19,574	2,717	14,104	25,043

Lampiran 21

Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen

Statistics		Pretest	Posttest
N	Valid	25	25
	Missing	0	0
Mean		44,40	67,40
Std. Error of Mean		2,472	1,960
Median		40,00	65,00
Mode		40	65
Std. Deviation		12,359	9,802
Variance		152,750	96,083
Range		45	40
Minimum		20	50
Maximum		65	90
Sum		1110	1685
Percentiles	10	30,00	53,00
	20	31,00	60,00
	25	35,00	60,00
	30	39,00	64,00
	40	40,00	65,00
	50	40,00	65,00
	60	48,00	70,00
	70	51,00	71,00
	75	55,00	75,00
	80	55,00	75,00
	90	65,00	80,00

Pretest					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20	1	4,0	4,0	4,0
	30	4	16,0	16,0	20,0
	35	2	8,0	8,0	28,0
	40	6	24,0	24,0	52,0
	45	2	8,0	8,0	60,0
	50	3	12,0	12,0	72,0
	55	3	12,0	12,0	84,0
	60	1	4,0	4,0	88,0
	65	3	12,0	12,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Posttest					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50	2	8,0	8,0	8,0
	55	2	8,0	8,0	16,0
	60	3	12,0	12,0	28,0
	65	6	24,0	24,0	52,0
	70	5	20,0	20,0	72,0
	75	3	12,0	12,0	84,0
	80	3	12,0	12,0	96,0
	90	1	4,0	4,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Lampiran 22

Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol

Statistics		Pretest	Posttest
N	Valid	23	23
	Missing	0	0
Mean		34,57	47,83
Std. Error of Mean		2,035	1,882
Median		35,00	45,00
Mode		35	45
Std. Deviation		9,760	9,023
Variance		95,257	81,423
Range		30	35
Minimum		20	30
Maximum		50	65
Sum		795	1100
Percentiles	10	20,00	34,00
	20	24,00	40,00
	25	25,00	40,00
	30	30,00	45,00
	40	33,00	45,00
	50	35,00	45,00
	60	37,00	50,00
	70	40,00	55,00
	75	45,00	55,00
	80	45,00	55,00
	90	48,00	60,00

Pretest					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20	4	17,4	17,4	17,4
	25	2	8,7	8,7	26,1
	30	3	13,0	13,0	39,1
	35	5	21,7	21,7	60,9
	40	3	13,0	13,0	73,9
	45	4	17,4	17,4	91,3
	50	2	8,7	8,7	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

Post-test					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	30	2	8,7	8,7	8,7
	40	4	17,4	17,4	26,1
	45	6	26,1	26,1	52,2
	50	3	13,0	13,0	65,2
	55	5	21,7	21,7	87,0
	60	2	8,7	8,7	95,7
	65	1	4,3	4,3	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

Lampiran 23

Dokumentasi kegiatan



Uji coba instrumen penelitian

*Pre -test kelas eksperimen*



Pembelajaran pada kelas eksperimen



Post-test kelas eksperimen



Pre -test kelas kontrol



Pembelajaran dikelas kontrol



Post-test kelas kontrol

Lampiran 24

Kartu Bimbingan Skripsi

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21750 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: Fintari Mylisa
NIM	: 22521078
PROGRAM STUDI	: PaMI
FAKULTAS	: Tarbiyah
DOSEN PEMBIMBING I	: Dr. Eka Apriani, M.Pd
DOSEN PEMBIMBING II	: Tika Medina, M.Pd
JUDUL SKRIPSI	: Pengaruh Penggunaan Media Educatap Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis siswa kelas V pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 04 Kijang Lebong.
MULAI BIMBINGAN	: 12 Januari 2026
AKHIR BIMBINGAN	:

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING I
1.	12/01/2026	Bimbingan Bab 1 & 2	✓
2.	20/01/2026	Revisi Bab 3	✓
3.	08/01/2026	ACC pendahuluan	✓
4.	18/01/2026	Pendahuluan BAB IV	✓
5.	19/01/2026	Revisi pembahasan & hasil	✓
6.	23/01/2026	Revisi uji spss	✓
7.	19/01/2026	Revisi Bab IV	✓
8.	1/02	perbaikan spss	✓
9.	7/02	penambahan & hasil	✓
10.	13/02/2026	lampiran + Bab V	✓
11.	14/02/2026	Revisi lampiran	✓
12.	21/02/2026	Acc Sidang	✓

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

CURUP, 202

PEMBIMBING I, PEMBIMBING II,

NIP. NIP.

- Lembar Depan Kartu Bimbingan Pembimbing I
- Lembar Belakang Kartu Bimbingan Pembimbing II
- Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21750 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: Fintari Mylisa
NIM	: 22521078
PROGRAM STUDI	: PaMI
FAKULTAS	: TARBIYAH
PEMBIMBING I	: Dr. EKA APRIANI, M. Pd
PEMBIMBING II	: TIKA MEDINA, M. Pd
JUDUL SKRIPSI	: Pengaruh Penggunaan Media Educatap Terhadap Kemampuan Berpikir kritis siswa Pada mata Pelajaran IPS kelas V di SD negeri 04 Kijang Lebong.
MULAI BIMBINGAN	: 23 September 2025
AKHIR BIMBINGAN	:

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING II
1.	20/09/25	Perbaikan Labor Pelajar & teknis analisis	✓
2.	24/09/25	Paparan pembicara	✓
3.	10/09/25	Revisi Total.	✓
4.	21/09/25	Revisi Pembacaan, Perbaikan Gambar, dan lain-lain	✓
5.	11/10/25	Revisi & paparan	✓
6.	09/09/25	Puat Instrumen Pembacaan	✓
7.	04/09/25	Revisi 3 + instrumen	✓
8.	04/09/25	ACC Penelitian	✓
9.	1/10/25	Revisi total	✓
10.	08/10/25	Revisi sesuai catatan	✓
11.	12/10/25	Revisi lampiran Cover-lampiran	✓
12.	1/10/25	ACC Sidang	✓

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP

CURUP, 202

PEMBIMBING I, PEMBIMBING II,

NIP. NIP.

Lampiran 25**Biodata Penulis**

Nama : Fintari Meylista
NIM : 225901078
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah
Nama Ayah : Anton Khenedy
Nama Ibu : Leni Maryanti
Tempat tanggal lahir : Daspetah, 19 Mei 2004
Alamat : Daspetah, Kepahiang, Bengkulu
Email : meylistafintari@gmail.com
Anak ke : 1
Riwayat pendidikan : MI Negeri 04 Kepahiang
SMP Negeri 1 Kepahiang
SMA Negeri 3 Kepahiang
Institut Agama Islam Negeri Curup