

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT PICK
A DOOR* TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS
SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS
IV DI SDN 88 REJANG LEBONG**

SKRIPSI

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



**OLEH:
TIARA WULANDARI
NIM. 22591203**

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

PENGAJUAN SKRIPSI

Hal: Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

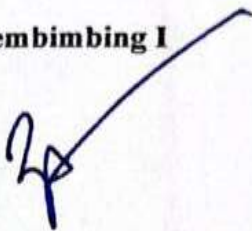
Setelah mengadakan pemeriksaan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara mahasiswi program studi Pendidikan agama islam IAIN Curup, dengan judul: **“PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT PICK A DOOR TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV DI SDN 88 REJANG”**. Sudah dapat diajukan dalam munaqasyah Institusi Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan, terimakasih.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Curup, 02 juni 2026

Pembimbing I



Dr. Eka Apriani, M.Pd

NIP. 199004032015032005

Pembimbing II



Tika Meldina, M.Pd

NIP. 1198707192018012001

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Tiara Wulandari

NIM ; 22591203

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *PowerPoint Pick a Door* terhadap kemampuan berfikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN 88 Rejang Lebong.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya yang sudah 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.

Curup, 02 Juni 2026



3216BANX387415283 **Tiara Wulandari**
NIM. 22591203



**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 iain.curup@gmail.com.id

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor : **330** /In.34/F.T/I/PP.00.9/06/2026

Nama : **Tiara Wulandari**
NIM : **22591203**
Fakultas : **Tarbiyah**
Prodi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**
Judul : **Pengaruh Media Pembelajaran PowerPoint Pick a Door Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDN 88 Rejang Lebong.**

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

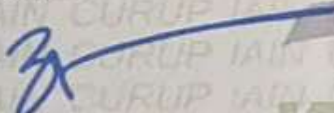
Hari/Tanggal : **Kamis, 18 Juni 2026**
Pukul : **13:30 – 15.00 WIB**
Tempat : **Ruang 2 Gedung Munaqosyah Fakultas Tarbiyah**

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

TIM PENGUJI

Ketua,

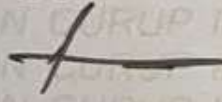
Sekretaris,


Dr. Eka Apriani, M.Pd
NIP. 199004032015032005


Tika Meldina, M.Pd
NIP. 198707192018012001

Penguji I,

Penguji II,


Dr. Maria Botifar, M.Pd
NIP. 197309221999032003


Yosi Yulizah, M.Pd.I
NIP. 199107142019032026

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah


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

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Syukur Alhamdulillah segala puji bagi Allah yang maha kuasa, atas berkat rahmat dan nikmat-Nya selalu dicurahkan kepada penulis, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Power Point Pick a Door* terhadap kemampuan berfikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN 88 Rejang Lebong”** ini dengan baik. Sholawat beserta salam tak lupa kita kirimkan kepada baginda nabi Muhammad shallallahu’Alaihi wa sallam yang mana beliauulah menjadi panutan kita sampai akhir zaman.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari telah menerima banyak dukungan dan bantuan dari berbagai pihak yang sangat berarti. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah., M.Pd.I, selaku Rektor IAIN Curup.
2. Ibu Dr. Eka Apriani, M.Pd, selaku Wakil Rektor I IAIN Curup.
3. Bapak Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum, selaku Wakil Rektor II IAIN Curup.
4. Bapak Dr. Sagiman, M.Kom, selaku Wakil Rektor III IAIN Curup.
5. Ibu Dr. Bakti Komalasari, S.Ag., M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup.
6. Bapak Agus Riyan Oktori, M.Pd.I., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

7. Ibu Dr. Eka Apriani, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Tika Meldina, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II, yang selalu meluangkan waktu serta sabar dalam membimbing, mengarahkan, memotivasi dan memberi saran serta perbaikan sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.
8. Ibu Jenny Fransiska, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Akademik (PA).
9. Seluruh Dosen dan Staf Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.

Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala memberikan pahala kepada seluruh pihak yang telah memberikan bantuannya. Peneliti mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan di lapangan serta bisa dikembangkan lebih lanjut.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Curup, 2026
Penulis

Tiara Wulandari
NIM. 22591203

MOTTO

“Tidaklah mungkin bagi matahari mengejar bulan dan malam pun tidak dapat mendahului siang. Masing-masing beredar pada garis edarnya.”

(QS. Yasin ayat 40)

“Tidak ada jalan tanpa debu, dan tidak ada kesuksesan tanpa doa ibu”

(Tiara Wulandari)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT. Yang telah memberikan nikmat yang sangat luar biasa, memberi saya kekuatan, membekali saya dengan pengetahuan serta memperkenalkan saya dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang engkau berikan, akhirnya Karya Tulis ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu, shalawat serta salam selalu tercurah limpahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW.

Di antara seluruh halaman dalam skripsi ini, lembar persembahan adalah halaman yang paling indah, karena disinilah penulis, menitipkan rasa cinta kasih dan terimakasih yang tidak mampu terucap oleh kata-kata. Bismillahirrahmanirrahim, di atas lembar yang menjadi saksi akhir perjalanan ini, penulis persembahkan karya sederhana ini untuk:

1. Kepada cinta pertama dan pintu surgaku, Bapak Arian Toni dan Ibu Debi Karmila. Dua orang yang sangat berjasa dalam kehidupan penulis, dua orang yang selalu mengusahakan anak perempuan pertamanya ini menempuh Pendidikan setinggi-tingginya meskipun mereka berdua hanya bisa menempuh Pendidikan sampai tahap atas dan dasar. Kepada bapak tercinta, terimakasih atas segala cucuran keringat dan kerja keras yang engkau tukarkan menjadi sebuah nafkah demi anakmu bisa sampai ke tahap ini, demi anakmu bisa mengenyam Pendidikan sampai ke tingkat sarjana, dan terimakasih sudah menjadi laki-laki yang bertanggung jawab penuh terhadap keluarga. Untuk mamak terkasih terimakasih atas segala motivasi, pesan, harapan dan doa yang tak pernah putus yang selalu mendampingi setiap langkah anakmu untuk menjadi seseorang yang berpendidikan, terimakasih untuk kasih sayang yang tak pernah pudar, atas kesabaran dan pengorbanan yang selalu mengiringi perjalanan hidup penulis, terimakasih telah menjadi kekuatan dan inspirasi, serta pelita yang tak pernah padam dalam setiap langkah yang penulis tempuh.
2. Adik perempuan kesayangan, Kanaya Dwi Afifah, yang selalu membuat penulis ter motivasi untuk bisa terus belajar menjadi sosok kakak yang dapat memberikan pengaruh *positif*, baik dalam bidang akademik maupun *non-akademik*, serta berusaha menjadi panutan di masa yang akan datang kelak.
3. Teruntuk kakek, nenek dan seluruh keluarga besar, yang tidak dapat penulis disebutkan satu per satu, terima kasih atas doa, dukungan, perhatian, serta motivasi yang telah diberikan. Kehadiran kalian semua menjadi bagian penting dalam perjalanan hidup penulis. Terimakasih juga untuk adik-adik sepupu tersayang yang selalu memberikan keceriaan, semangat, dan warna dalam kehidupan penulis. Kehadiran kalian menjadi pengingat bagi penulis untuk terus berjuang dan memberikan yang terbaik.

4. Pembimbing I Dr. Eka Apriani, M.Pd dan Pembimbing II Tika Meldina, M.Pd, Terima kasih telah menjadi bagian paling berharga dalam perjalanan akhir studi penulis. Bimbingan, kesabaran, dan perhatian yang Ibu berikan bukan sekadar ilmu, melainkan penyemangat terbesar bagi penulis untuk terus melangkah hingga ke titik ini. Penulis persembahkan untuk setiap waktu, ketulusan dan sayang yang tulus atas semua kebaikan yang ibu berikan.
5. Sahabat SMA tersayang, Dwi Anjelika, Dhea Mayyesa, Kiren Ratu Mahendra dan Pretty Clara Lorenza. Terimakasih telah menjadi teman yang sangat baik dan penuh energi positif sejak masa awal di bangku SMA hingga saat ini dan terimakasih kalian juga telah memberikan dukungan, semangat, dan motivasi kepada penulis.
6. Teman seperjuangan penulis, Teman satu bimbingan, keluarga besar 8G, Teman KKN, Teman PPL, Dita Rafizka, Ranti Andita, Egidia Saputri, Arba Raja Bani, Liyen Permata sari, Nafisa Kamal, Aisyah Nur Hidayah, Senja Apriani, dan seluruh Keluarga besar PGMI Angkatan 22 yang selalu memberikan dukungan. Semangat, motivasi dan membantu dalam menyelesaikan studi ini, semoga kita selalu bisa mengenang satu sama lain walaupun nantinya kita berada di jalan masing-masing.
7. Sahabat terkasih, Dian Permata, Sintia Tri Pika Neti, Mawar Destiani, Fany Febrianti, Lira Mariska, Terima kasih telah menjadi rumah tempat pulang di kala badai melanda, mendengarkan keluh kesah, menjadi pelukan hangat saat semangat hampir patah, dan jemari yang ikut meredam perasaan takut tertinggal ini hingga akhir.
8. Terimakasih untuk Almamater tercinta IAIN CURUP
9. Terakhir, untuk anak perempuan pertama dan harapan orang tuanya, Tiara Wulandari. Ya diri saya sendiri, Terimakasih telah berjuang hingga sejauh ini. Untuk setiap malam yang dihabiskan dalam kelelahan, setiap pagi yang di sambut oleh kekhawatiran, terimakasih terhadap hati yang tetatap ikhlas, meski banyak hal yang terjadi di luar kendali. Terimakasih kepada raga yang terus melangkah dan mensyukuri setiap nikmat yang tuhan berikan. Saya bangga pada diri saya sendiri! Mari bekerjasama untuk lebih berkembang lagi dan menjadi pribadi yang lebih baik dari hari ke hari.

ABSTRAK

TIARA WULANDARI, NIM. 22591203 “**Pengaruh Media Pembelajaran *PowerPoint Pick a Door* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDN 88 Rejang Lebong**”, Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 88 Rejang Lebong yang terlihat dari masih banyaknya siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Pembelajaran yang masih bersifat konvensional menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *PowerPoint Pick a Door*; 2) Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *PowerPoint Pick a Door* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SDN 88 Rejang Lebong.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *pre-eksperimen* dan *desain one group pretest-posttest*. Teknik pengumpulan data berupa tes dan dokumentasi, serta teknik analisis data berupa uji normalitas, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji t (*paired sample t-test*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa; 1) Rata-rata nilai kemampuan berpikir kritis siswa meningkat dari 39,85 86,38 setelah penggunaan media pembelajaran *PowerPoint Pick a Door*; 2) terdapat pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, yang ditunjukkan dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest* kemampuan berfikir kritis siswa, yang artinya media pembelajaran *PowerPoint Pick a Door* berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN 88 Rejang Lebong.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Berpikir Kritis, IPAS

DAFTAR ISI

PENGAJUAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Landasan Teori	13
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	23
C. Kerangka Pikir.....	27
D. Hipotesis Penelitian	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Jenis dan Desain Penelitian	29
B. Waktu dan Tempat Penelitian	30
C. Populasi dan Sampel Penelitian	30
D. Prosedur Penelitian.....	32
E. Variabel Penelitian.....	35
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	36

G. Uji Coba Instrumen	43
H. Teknik Analisis Data.....	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	54
B. Hasil Penelitian.....	56
1. Deskripsi Data.....	56
2. Statistik Deskriptif	58
3. Pengujian Prasyarat Analisis.....	62
5. Rekapitulasi Hasil Penelitian	66
C. Pembahasan	67
PENUTUP.....	74
A. Kesimpulan.....	74
B. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA.....	76

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Nilai Awal Kemampuan Berfikir Kritis Siswa	7
Tabel 3. 1 Dsain Penelitian.....	30
Tabel 3. 2 Jumlah Populasi.....	31
Tabel 3. 3 Jumlah Sampel	32
Tabel 3. 4 Instrumen Penilaian.....	40
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Penilaian	41
Tabel 3. 6 Validator Instrumen Test.....	44
Tabel 3. 7 Hasil Uji Validitas Instrumen	46
Tabel 3. 8 Reabilitas	48
Tabel 3. 9 Interpretasi Tingkat Kesukaran.....	49
Tabel 3. 10 Hasil Tingkat Kesukaran	49
Tabel 3. 11 Kriteria daya beda:	50
Tabel 3. 12 Hasil Uji Daya Pembeda	51
Tabel 4. 1 Daftar Tenaga Pengajar SDN 88 Rejang Lebong	55
Tabel 4. 2 Daftar siswa SDN 88 Rejang Lebong	56
Tabel 4. 3 Tahapan Penelitian	58
Tabel 4. 4 Statistik Descriptive	59
Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas.....	62
Tabel 4. 6 Statistik Deskriptif.....	64
Tabel 4. 8 Rekapitulasi Hasil Penelitian	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Data Assessment Indonesia Pada Tahun 2022	4
Gambar 1. 2 Data Hasil PISA Indonesia.....	5
Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir.....	28

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Validitas Soal.....	78
Lampiran 2 Tingkat Kesukaran.....	81
Lampiran 3 Hasil Uji Daya Beda	83
Lampiran 4 Reabilitas	84
Lampiran 5 Nilai Pretest Dan Posttest	85
Lampiran 6 Distribusi	86
Lampiran 7 Hasil Uji Normalitas	87
Lampiran 8 Hasil Uji T Test	88
Lampiran 9 Lembar Validasi	89
Lampiran 10 Kisi Kisi Instrumen.....	93
Lampiran 11 Soal Pretest dan Posttest	101
Lampiran 12 Kunci Jawaban.....	105
Lampiran 13 Modul Ajar	107
Lampiran 14 Materi Ajar	117
Lampiran 15 Berita Acara.....	120
Lampiran 16 SK Pembimbing.....	121
Lampiran 17 Surat Permohonan Izin Penelitian	122
Lampiran 18 Surat Izin Penelitian.....	123
Lampiran 19 Surat Keterangan Penelitian Sekolah	124
Lampiran 20 Dokumentasi Penelitian.....	125

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan juga disebut kebutuhan pokok yang harus ada dalam kehidupan manusia yang berpikir bagaimana menjalani kehidupan di dunia ini dalam mempertahankan hidup dan mengemban tugas dari sang khaliq untuk beribadah. Pendidikan juga memiliki peranan penting dalam mempersiapkan generasi muda untuk memiliki kemampuan potensial, kecerdasan dan ketrampilan yang baik melalui proses pembelajaran.

Seperti yang sebutkan dalam UU nomor 20 tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana pembelajaran dan proses belajar agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.¹

Pada kurikulum merdeka terdapat pembelajaran berdiferensiasi, yaitu pembelajaran dengan upaya untuk memenuhi kebutuhan belajar masing- masing siswa demi hasil belajar dan keaktifan belajar yang

¹ Undang-Undang Republik Indonesia, Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta Direktorat Pendidikan, Menengah Umum, 2003)

maksimal.² Kurikulum dirancang agar siswa tidak hanya paham materi tetapi juga punya kemampuan kompetensi abad ke-21 yang termasuk dalam keterampilan 4C yaitu Pendekatan pembelajaran transformatif menekankan penguatan kompetensi tersebut, yang meliputi komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan kreativitas. Integrasi keterampilan 4C dalam proses pembelajaran sangat penting untuk menghadapi tantangan pendidikan modern serta meningkatkan kompetensi siswa.³

Memasuki era abad ke-21, dunia pendidikan menghadapi tantangan yang semakin kompleks. Peserta didik tidak lagi cukup jika hanya berfokus pada penguasaan materi, melainkan juga harus mengembangkan berbagai keterampilan berpikir tingkat tinggi yang disebut sebagai keterampilan abad 21. Salah satu keterampilan penting yang menjadi sorotan adalah keterampilan berpikir kritis. Kemampuan ini sangat penting agar peserta didik mampu memecahkan masalah, mengevaluasi informasi secara logis, dan membuat keputusan secara mandiri.⁴ Pemerintah Indonesia melalui Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* sebagai salah satu upaya untuk menjawab tantangan pendidikan abad 21.

² Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Panduan Pembelajaran Berdiferensiasi* (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022), hlm. 7.

³ Aida Rahmi Nasution, Tika Meldina, dan Desti Fitriyani, "Need Analysis for Reconstruction of The Merdeka Belajar Kampus Merdeka Transformative Curriculum to Enhance Students' 4C Competencies," *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 8, No. 2, 2024, hlm. 231–250.

⁴ Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Islam* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011), hlm. 78.

Sesuai firman Allah SWT dalam Al-Qur'an QS An-Nahl ayat 44 disebutkan:

وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

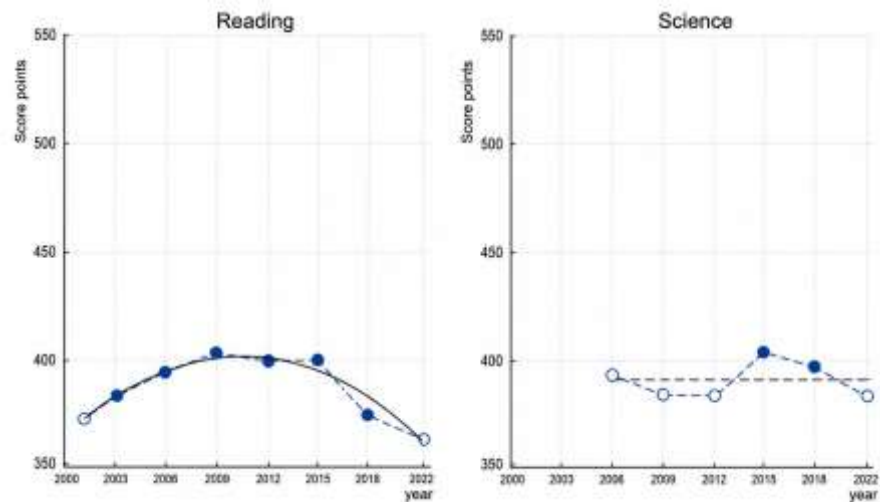
Artinya: “Dan Kami turunkan kepadamu Al-Qur'an agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka berpikir.”⁵

Ayat ini menjelaskan bahwa dalam proses pendidikan tidak cukup hanya menyampaikan materi, tetapi juga diperlukan penjelasan yang jelas agar peserta didik dapat memahami makna dari materi yang dipelajari. Dalam konteks pembelajaran, peran menjelaskan tersebut dilakukan oleh guru melalui penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat agar informasi dapat diterima secara lebih mudah dan menarik oleh siswa.

Kemampuan berpikir kritis siswa yang rendah dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah tingkat literasi yang belum optimal. Berdasarkan data hasil dari *Programne for International Student Assessment* (PISA) yang dilakukan oleh *Organisation for Economic Cooperation and Development* (OECD) pada tahun 2022 berikut.⁶

⁵ QS An-Nahl ayat 44

⁶ “PISA 2022 Results (Volume I and II) - Country Notes: Indonesia | OECD,” accessed May 12, 2025, https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2022-results-volume-i-and-ii-country-notes_ed6fbcc5-en/indonesia_c2e1ae0e-en.html.



Gambar 1. 1 Data Assessment Indonesia Pada Tahun 2022

Berdasarkan Gambar 1.1 dapat diketahui bahwa skor literasi Indonesia pada tahun 2022 sebesar 359 dan skor sains sebesar 383 yang menyatakan peringkat skor Indonesia secara keseluruhan mengalami peningkatan 5-6 posisi. Namun, meskipun naik secara peringkat, skor PISA Indonesia mengalami penurunan dibanding tahun 2018, skor literasi pada tahun 2018 sebesar 371 yang artinya mengalami penurunan sebesar 12 skor dan skor sains pada tahun 2018 sebesar 396 yang artinya mengalami penurunan sebesar 13 skor. Hasil assessment PISA menunjukkan bahwa mayoritas siswa di Indonesia hanya mampu mencapai level 1 dan 2 dari 6 tingkatan dalam soal kognitif.⁷

⁷ “PISA 2022 Results (Volume I),” OECD, December 5, 2023, https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2022-results-volume-i_53f23881-en.html.



Gambar 1. 2 Data Hasil PISA Indonesia

Berdasarkan Gambar 1.4 dan data PISA pada Volume I dan II, diketahui bahwa di Indonesia sebagian besar siswa tidak mampu untuk mencapai level 5 atau lebih tinggi dalam membaca dan hanya 25% siswa yang mencapai tingkat 2 atau lebih dalam membaca. Data ini cukup rendah bagi Indonesia dengan skor 89% di Singapura hingga 8% Kamboja. Sedangkan pada sains, di Indonesia sebagian besar siswa tidak mampu untuk mencapai level 5 atau 6 dalam sains dan 34% siswa yang mencapai tingkat 2 atau lebih dalam sains. Persentase ini jauh dibanding rata-rata OECD pada level 2 atau lebih sebesar 76% dan level 5 atau 6 sebesar 7%. Berdasarkan temuan tersebut, PISA menarik kesimpulan bahwa di Indonesia kemampuan berpikir siswa masih pada kategori yang sangat rendah.⁸

⁸ “PISA 2022 Results (Volume I and II) - Country Notes: Indonesia | OECD.”Op. Cit.

Menurut informasi yang diperoleh melalui wawancara bersama Guru wali kelas IV, informan menyampaikan bahwasannya peserta didik kurang memahami istilah-istilah yang terdapat pada mata pelajaran IPAS, termasuk juga dalam materi Gaya di sekitar kita. Informan juga menyebutkan bahwa dalam proses pembelajaran, rata-rata siswa menjawab soal evaluasi pembelajaran dengan tidak sesuai materi yang telah guru ajarkan. Oleh karena itu, hasil belajar tidak dapat dicapai secara optimal. Selain itu, karakteristik peserta didik yang 'suka bermain' mengharuskan guru untuk lebih kreatif lagi menerapkan model pembelajaran inovatif dan interaktif bagi siswa. Sehingga saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, peserta didik dapat menyimak dan mengerjakan soal evaluasi dengan maksimal.⁹ Salah satu faktor penyebab terjadinya fenomena tersebut karena rendahnya pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga menyebabkan kemampuan berpikir kritis siswa rendah.

Selain itu diperoleh informasi bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran IPAS di SDN 88 Rejang Lebong masih kurang maksimal. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran IPAS masih minim. Proses pembelajaran yang dilakukan masih bersifat ceramah dan sebagian besar pelajaran di kelas dilakukan oleh guru dengan menggunakan buku teks sebagai sumber belajar. Akibatnya para siswa menganggap IPAS sebagai pelajaran yang sulit dan menimbulkan kebosanan atau tidak bersemangat dalam mempelajarinya.

⁹ Wawancara dengan Yolanda , Guru Kelas IV SDN 88 Rejang Lebong

Selain itu, siswa menjadi sering lupa mengenai materi yang telah dipelajarinya. Ada beberapa siswa yang memiliki hasil belajar kurang memuaskan. Misalnya ada sebagian siswa yang tidak tuntas atau memiliki nilai dibawah standar KKTP. Sedangkan KKTP pada mata pelajaran IPAS ialah 70. Artinya siswa yang memiliki nilai 70 keatas maka bisa dinyatakan terlampaui atau tuntas secara standar yang sudah ditentukan.

Tabel 1. 1 Data Awal Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS di SDN 88 Rejang Lebong

Kelas	KKTP	Jumlah Siswa	Nilai >KKTP		Nilai <KKTP	
			Jumlah	%	Jumlah	%
IV	70	26	5	19,23%	21	80,77%

Sumber: Dokemen wali kelas IV di SDN 88 Rejang Lebong

Berdasarkan Table 1.1 di atas rekapitulasi nilai ulangan siswa pada mata pelajaran IPAS bahwa dari 26 siswa hanya 5 orang yang mencapai nilai KKTP, artinya ada 21 siswa yang tidak tuntas.

Rendahnya persentase ketuntasan tersebut mencerminkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih tergolong rendah. Kemampuan berpikir kritis sangat penting dalam pembelajaran IPAS karena siswa dituntut tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga mampu mengamati, menafsirkan, membandingkan, menarik kesimpulan, dan memecahkan masalah. Ketika kemampuan berpikir kritis belum berkembang secara optimal, siswa cenderung pasif, kesulitan menjawab soal yang menuntut penalaran, serta kurang mampu menjelaskan alasan dari jawaban yang diberikan.

Kemampuan berpikir kritis merupakan kompetensi esensial yang perlu dikembangkan pada peserta didik guna mendukung kemampuan mereka dalam memecahkan berbagai permasalahan yang berkaitan dengan konsep-konsep IPAS, baik dalam konteks pembelajaran ataupun dalam kehidupan nyata. Selain itu menurut Worley dalam kutipan Aktoprak dan Hursen menyebutkan bahwa pentingnya mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak usia sekolah dasar dan berpikir kritis harus menjadi kebiasaan yang dimulai sejak dini.¹⁰ Hal ini selaras dengan pendapat Bailinet dalam Aktoprak dan Hursen yang mengungkapkan bahwa pengembangan kemampuan berpikir kritis yang dirancang untuk tingkat sekolah dasar harus sesuai untuk memberikan siswa kemampuan seperti menghargai orang lain saat diskusi, dan bersedia melihat pemikiran atau perspektif orang lain.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya kesenjangan penelitian (*research gap*) yang ditemukan pada beberapa penelitian terdahulu. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Safrinus Gulo dan Amin Otoni Harefa, media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, penelitian tersebut lebih berfokus pada pengembangan dan kelayakan media, sehingga belum mengkaji secara

¹⁰ Ayten Aktoprak and Cigdem Hursen, "A Bibliometric And Content Analysis Of Critical Thinking In Primary Education," *Thinking Skills and Creativity* 44 (June 1, 2022): 101029, <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101029>.

khusus pengaruh media terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.¹¹ Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Yuyun Lesmana dkk. menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *PowerPoint Hyperlink* berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Meskipun demikian, penelitian tersebut menggunakan media *PowerPoint Hyperlink* sehingga masih diperlukan penelitian lebih lanjut mengenai variasi media *PowerPoint* interaktif lainnya yang berpotensi meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.¹² Selain itu, penelitian Erfiani Humairah menjelaskan bahwa media *PowerPoint* mampu mendukung pembelajaran IPA di sekolah dasar melalui peningkatan motivasi dan perhatian siswa, tetapi penelitian tersebut masih bersifat kajian umum dan belum menguji pengaruhnya secara langsung terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.¹³ Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan media pembelajaran *PowerPoint Pick a Door* dalam pembelajaran IPAS untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

Dari permasalahan tersebut peneliti menemukan celah penelitian, sehingga masih diperlukannya penelitian lebih lanjut terkait media pembelajaran *Powerpoint* dengan kreasi *Pick a door* terhadap kemampuan

¹¹ Safrinus Gulo dan Amin Otoni Harefa, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint," *Educativo: Jurnal Pendidikan*, Vol. 1, No. 1, 2022, hlm. 291–299.

¹² Yuyun Lesmana, Siti Umi Hani, Linda Dwi Nurmasyanti, Rijal Agustian, dan Iik Taopik Hasan, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis PowerPoint Hyperlink terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa," *Jurnal Pendidikan*, 2022, hlm. 1–10.

¹³ Erfiani Humairah, "Media Pembelajaran Berbasis PowerPoint Guna Mendukung Pembelajaran IPA SD," *Jurnal Pendidikan*, Vol. 1, No. 1, 2021, hlm. 1–10.

berpikir kritis siswa. Media *PowerPoint Pick a Door* adalah media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft PowerPoint* yang dirancang menyerupai permainan memilih pintu (*Door*), di mana setiap pintu berisi materi, media *Pick a Door* memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui aktivitas memilih, menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan informasi secara langsung sehingga akan membuat peserta didik tidak cepat bosan. Dengan menggunakan bantuan media pembelajaran *PowerPoint Pick a Door* menjadikan proses pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan bagi peserta didik, serta dapat mengasah kemampuan berpikir kritis siswa.

Maka dari itu, peneliti memiliki ketertarikan untuk melaksanakan penelitian yang diberi judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *PowerPoint Pick a Door* terhadap kemampuan berfikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN 88 Rejang Lebong”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan di atas masalah yang menjadi subjek penelitian diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPAS karena kurangnya keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa serta materi pelajaran, khususnya dalam

mata pelajaran IPAS.

3. Pembelajaran IPAS belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar

C. Batasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah diatas, tidak semua masalah diteliti karena keterbatasan sarana, dan prasarana, waktu dan factor lain. Karena itu peneliti hanya membatasi masalah-masalah tertentu:

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada penggunaan media pembelajaran *PowerPoint Pick a Door* dalam pembelajaran IPAS.
2. Kemampuan berpikir kritis yang diukur terbatas pada lima indikator yaitu memberikan penjelasan sederhana, menganalisis argumen, membuat kesimpulan, mengevaluasi, memberikan penjelasan lanjut.
3. Penelitian ini difokuskan pada kemampuan berpikir kritis siswa sebagai variabel terikat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *PowerPoint Pick a Door* siswa kelas IV di SDN 88 Rejang Lebong?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Power Point Pick a Door* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 88 Rejang Lebong?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan sebelumnya maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *PowerPoint Pick a Door* siswa kelas IV di SDN 88 Rejang Lebong.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *PowerPoint Pick a Door* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Menambah wawasan keilmuan, khususnya dalam meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa kelas IV.

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk Peneliti

Bagi peneliti, memberikan pengalaman dalam merencanakan pembelajaran dengan media pembelajaran *PowerPoint Pick a Door*.

- b. Untuk Guru

memberikan masukan kepada guru tentang media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa.

- c. Untuk Siswa

Bagi siswa, memberikan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, materi lebih mudah dipahami, sehingga memungkinkan hasil belajar siswa meningkat.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah alat yang digunakan sebagai pengantar informasi yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran. Media juga bisa disebut sebagai perantara pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Pembelajaran yang efektif harus mampu mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa secara seimbang. Aspek kognitif berkaitan erat dengan kemampuan berpikir siswa, seperti memahami, menganalisis, dan memecahkan masalah.¹⁴ Media pembelajaran adalah suatu perantara dalam memberikan materi untuk mempermudah peserta didik memperoleh pengetahuan.¹⁵

Pemilihan suatu media yang tepat dapat menentukan kualitas dalam pendidikan. Pemakaian media belajar dalam pembelajaran dapat merangsang keinginan dan minat siswa dalam belajar atau memiliki motivasi dalam mencapai tujuannya, hal itu

¹⁴ Guntur Gunawan, dkk., "Methods for Achieving Cognitive, Affective, and Psychomotor Aspects in Islamic Religious Education Learning: A Study at Senior High School in Rejang Lebong," *Jurnal Al-Islah*, 2023, hlm. 1–13.

¹⁵ Arief S. Sadiman, R. Rahardjo, dkk. *Media Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm.6

juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta hasil belajar cenderung lebih baik.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran sebagai alat bantu proses belajar mengajar yang meliputi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang di susun dan di ciptakan oleh pendidik. Media pembelajaran Juga dapat memudahkan dan membuat menarik pesan pembelajaran yang akan dijelaskan oleh pendidik ke peserta didik sehingga dapat memotivasi belajar dan mengefisienkan proses belajar.¹⁶

c. Jenis Jenis Media Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad dalam bukunya yang berjudul Media Pembelajaran, di kelompokkan media pembelajaran menjadi beberapa jenis yaitu sebagai:

1) Media Visual

Media Visual adalah suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran. Contohnya: gambar, poster, *flashcard*, komik edukasi.

¹⁶ Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2019, hlm. 26.

2) Media Audio

Disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pendegaran saja. Contohnya: lagu anak, cerita audio, rekaman dialog Bahasa Inggris.

3) Media Audio-Visual

Media audiovisual adalah media yang menggabungkan unsur suara dan gambar. Contohnya: film edukatif, video animasi, video pembelajaran guru.

4) Media Realita (Benda Nyata)

Media ini berupa benda asli atau tiruan dalam bentuk nyata. Contohnya: model 3D, alat peraga IPA, makanan tiruan, atau replika buah-buahan asli, model hewan, alat peraga matematika.¹⁷

d. Ciri Ciri Media Pembelajaran

Menurut Sugiyono ada beberapa ciri media pembelajaran, diantaranya:

- 1) Meningkatkan motivasi belajar: Media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam proses belajar.
- 2) Memfasilitasi pemahaman materi: Media pembelajaran membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi yang disajikan.

¹⁷ Ibid, hlm. 36–38.

- 3) Bersifat interaktif: sehingga siswa bisa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.
- 4) Dapat diakses kapan saja dan di mana saja: sehingga siswa bisa menggunakannya sesuai kebutuhan mereka tanpa terikat oleh waktu atau tempat tertentu.
- 5) Menyediakan variasi pengalaman belajar: sehingga tidak selalu bergantung pada gaya pengajaran guru atau buku teks yang monoton.
- 6) Mudah digunakan: oleh semua orang dengan antarmuka yang sederhana dan intuitif.¹⁸

e. Manfaat Media Pembelajaran

Banyak manfaat yang di peroleh dari menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran, diantaranya ialah:

- 1) Bahan pelajaran akan lebih jelas dan lebih mudah dipahami oleh para pesrerta didik serta dapat menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- 2) Metode pengajar akan lebih bervariasi, sehingga peserta didik tidak bosan.
- 3) Akan lebih banyak kegiatan mengajar sebab selain mendengarkan tapi juga peserta didik bisa mengamati, melakukan demonstrasi, diskusi dan lain-lain.

¹⁸ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2018, hlm. 195–196.

- 4) Pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 5) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas.
- 6) Mengatasi keterbatasan ruang waktu, dan daya indera.¹⁹

Berdasarkan penjelasan di atas media pembelajaran *PowerPoint Pick a Door* memiliki manfaat dalam proses pembelajaran diantaranya adalah (1) pembelajaran lebih menarik perhatian sehingga pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. (2) menciptakan kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa ada tekanan. (3) memperjelas pesan agar tidak terlalu validitas (4) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar. (5) proses belajar mengandung 5 komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa dan tujuan pembelajaran.

2. Media Pembelajaran *PowerPoint Pick a Door*

Media pembelajaran interaktif dapat membuat suatu pengalaman belajar bagi siswa seperti dalam kehidupan nyata disekitarnya karena dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran interaktif memiliki potensi besar untuk merangsang siswa agar dapat merespon positif terhadap materi

¹⁹ Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2019, hlm. 15–16.

pembelajaran yang disampaikan guru.²⁰ Guru dapat menggunakan berbagai media untuk mendukung proses pembelajaran guna mengoptimalkan proses pembelajaran.

Media juga berperan dalam mengatasi kebosanan dalam belajar. salah satunya adalah Media pembelajaran berbasis *PowerPoint*. *PowerPoint* dapat digunakan dalam proses pembelajaran materi presentasi. Hal ini tentunya dapat mengefektifkan waktu serta membantu siswa memahami konsep matematis yang di paparkan, khususnya mata pelajaran matematika. Selain itu, *PowerPoint* juga mampu membantu mengembangkan permainan yang bersifat interaktif sebagai media belajar IPAS merepresentasikan bahan yang ajar dapat dan mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.²¹

Media pembelajaran *PowerPoint Pick a Door* adalah media interaktif berbasis *Microsoft PowerPoint* yang dikembangkan dengan memanfaatkan fitur *hyperlink*, animasi, dan desain visual yang menyerupai permainan memilih pintu (*door*). Setiap pintu yang dipilih siswa akan menampilkan soal atau materi yang berbeda, sehingga pembelajaran terasa lebih menarik dan menantang.

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), media ini sangat relevan karena IPAS menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir kritis melalui kegiatan

²⁰ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), hlm. 51.

²¹ Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2019), hlm. 102.

mengamati fenomena, menganalisis masalah, mengevaluasi informasi, dan menyimpulkan. Media *Pick a Door* mendukung hal ini dengan memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih, memecahkan masalah, serta menemukan jawaban melalui proses berpikir yang sistematis.

Beberapa kontribusi media *Pick a Door* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa, antara lain:

- a. Mengidentifikasi, siswa dilatih untuk mengenali masalah atau fenomena IPAS dari soal yang muncul di balik pintu.
- b. Menganalisis, soal yang disajikan menuntut siswa untuk mengurai informasi, membandingkan, serta menghubungkan konsep dengan kehidupan sehari-hari.
- c. Mengevaluasi, siswa diminta mempertimbangkan jawaban yang tepat berdasarkan bukti dan logika ilmiah.
- d. Menyimpulkan, setelah menjawab soal, siswa menyusun kesimpulan sebagai bentuk akhir dari proses berpikir kritis.²²

Selain itu, tampilan visual yang interaktif membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, memotivasi siswa untuk aktif, dan mengurangi kebosanan. Dengan demikian, *PowerPoint Pick a Door* mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dalam pembelajaran IPAS sehingga siswa lebih terlatih berpikir kritis secara sistematis.

²² Ennis, Robert H., *Critical Thinking* (New Jersey: Prentice Hall, 2011), hlm. 45.

3. Kemampuan Berfikir Kritis Siswa

Kemampuan berpikir kritis ialah teknik disiplin ilmu dengan terampil, cakap, dapat mengaplikasikan, mengevaluasi, menalar, mampu mengkomunikasikan pemikirannya sebagai patokan keyakinan untuk melakukan tindakan. Berpikir kritis diartikan sebagai aktivitas berpikir untuk memilih sikap atau perbuatan yang tepat dalam menyelidiki informasi, serta menetapkan strategi dalam penyelesaian masalah. Pada kegiatan pembelajaran, adanya kemampuan untuk berpikir kritis bisa membantu siswa supaya mampu berpikir secara rasional dan analitis, serta mampu mengevaluasi sebuah materi.²³

Berpikir kritis adalah proses berpikir reflektif dan rasional yang berfokus pada pengambilan keputusan terhadap apa yang harus dipercayai atau dilakukan. Kemampuan berpikir kritis memiliki peran yang sangat penting bagi setiap individu dalam menghadapi tantangan global. Namun, tidak semua orang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis tersebut.²⁴ Indikator berpikir kritis antara lain: memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, menyimpulkan, membuat penjelasan lanjut, mengatur strategi dan taktik.²⁵

²³ Ennis Siswono, *Strategi Pembelajaran Berpikir Kritis*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), hlm. 28.

²⁴ Sutarto, *Building Students' Critical Thinking Skills Through the Development of Teaching Materials Based on Integration, Interconnection, and Research-Based Learning*, Cendikia: Media Jurnal Ilmiah Pendidikan, Vol. 13 No. 2, 2022, hlm. 307–314.

²⁵ Robert H. Ennis, *Critical Thinking* (New Jersey: Prentice Hall, 2011), hlm. 45.

Menurut Santroc "berpikir adalah memanipulasi atau mengelola dan mentransformasi informasi dalam memori". Membentuk konsep, bernalar dan berpikir secara kritis, membuat keputusan, berpikir kreatif, dan memecahkan masalah adalah semua tugas yang sering digunakan. Meragukan dan memastikan, merancang, menghitung, mengukur, mengevaluasi, membandingkan, menggolongkan, dan memilah-milah adalah semua bagian dari berpikir atau membedakan, menghubungkan, menafsirkan, melihat kemungkinan-kemungkinan yang ada, membuat analisis dan sintesis menalar atau menarik kesimpulan.²⁶

Dengan demikian, dalam berpikir seseorang menghubungkan pengertian satu dengan pengertian lainnya dalam rangka mendapatkan pemecahan masalah yang dihadapi. Maka dapat disimpulkan bahwa pengertian berpikir adalah aktivitas mental secara yang dialami seseorang bila mereka dihadapkan pada suatu masalah atau situasi yang harus dipecahkan.

4. Definisi Kemampuan Berfikir Kritis

Menurut Robert H. Ennis, berpikir kritis (*critical thinking*) merupakan suatu proses berpikir yang rasional dan reflektif yang berfokus pada penentuan apa yang harus dipercaya dan dilakukan. Ennis menekankan bahwa seseorang yang memiliki kemampuan

²⁶ John W. Santrock, *Educational Psychology* (New York: McGraw-Hill, 2011), hlm. 356.

berpikir kritis tidak hanya menerima informasi begitu saja, tetapi mampu menganalisis, mempertimbangkan bukti, mengevaluasi pendapat, serta menarik kesimpulan secara logis. Dalam proses pembelajaran, kemampuan berpikir kritis sangat penting karena dapat membantu peserta didik memahami masalah secara mendalam dan menemukan solusi berdasarkan alasan yang jelas dan dapat dipertanggungjawabkan.

Ennis juga mengemukakan beberapa indikator kemampuan berpikir kritis, yaitu sebagai berikut

- a. memberikan penjelasan sederhana (*elementary clarification*)
- b. membangun keterampilan dasar (*basic support*)
- c. menyimpulkan (*inference*)
- d. memberikan penjelasan lebih lanjut (*advanced clarification*)
- e. mengatur strategi dan taktik (*strategy and tactics*).²⁷

Melalui indikator tersebut, siswa diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, objektif, dan logis dalam menghadapi berbagai persoalan pembelajaran

5. Pembelajaran IPAS

IPAS merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan konsep IPA dan IPS untuk memberikan pemahaman menyeluruh mengenai alam, sosial, dan lingkungan sekitar siswa. Tujuan

²⁷ Robert H. Ennis, *Critical Thinking* (New Jersey: Prentice Hall, 1996), hlm. 4–8.

pembelajaran IPAS adalah agar siswa mampu berpikir ilmiah, kritis, dan peduli terhadap lingkungan.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan cabang ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup, benda mati di alam semesta, serta hubungan di antara keduanya. Secara umum, ilmu pengetahuan dipahami sebagai kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis dan logis dengan memperhatikan hubungan sebab-akibat. Kajian IPAS mencakup aspek alam maupun sosial, sehingga pembelajaran IPAS di sekolah dasar berfungsi menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap berbagai fenomena di lingkungan sekitarnya.²⁸

Mengacu pada Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi, ruang lingkup mata pelajaran IPA di SD/MI meliputi:

- a. Makhluk hidup dan proses kehidupannya, mencakup manusia, hewan, tumbuhan, interaksinya dengan lingkungan, serta aspek kesehatan.
- b. Benda dan materi beserta sifat serta kegunaannya, meliputi zat padat, cair, dan gas.
- c. Energi dan perubahannya, yang mencakup gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya, hingga pesawat sederhana.

²⁸ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Capaian Pembelajaran Sekolah Dasar (SD) dalam Kurikulum Merdeka* (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022), hlm. 45.

- d. Bumi dan alam semesta, mencakup tanah, bumi, tata surya, serta benda-benda langit lainnya.²⁹

Keempat ruang lingkup tersebut disajikan secara spiral, yakni dipelajari pada setiap jenjang kelas dengan tingkat kedalaman materi yang berbeda. Semakin tinggi kelas siswa, semakin luas dan mendalam pula materi yang dipelajari.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Kajian penelitian yang relevan dilakukan untuk melihat berbagai penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan topik penelitian. Melalui kajian tersebut, peneliti dapat mengetahui hasil-hasil penelitian terdahulu sehingga dapat memperkuat landasan teori serta menunjukkan kebaruan dari penelitian yang akan peneliti lakukan. Berikut beberapa penelitian yang Relevan dengan topik penelitian yang peneliti ambil:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Safrinus Gulo dan Amin Otoni Harefa dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint*” Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat valid dengan persentase 92% dari ahli materi, 93% dari ahli bahasa, dan 100% dari ahli media. Sementara dari aspek efektivitas, media terbukti sangat efektif dengan tingkat ketuntasan klasikal siswa mencapai 90,91%. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis

²⁹ Permendiknas Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah (Jakarta: Depdiknas, 2006), hlm. 131.

PowerPoint layak digunakan dalam proses pembelajaran karena terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.³⁰ Penelitian ini memiliki relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan penulis mengenai penggunaan media *PowerPoint Pick a Door* pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SD. Penelitian ini sama-sama menggunakan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* sebagai media interaktif dalam pembelajaran. Persamaannya terletak pada pemanfaatan media *PowerPoint* yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta hasil belajar. Namun, perbedaannya terletak pada fokus penelitian, di mana penelitian tersebut berfokus pada pengembangan dan kelayakan media (validitas, praktikalitas, dan efektivitas), sedangkan penelitian ini berfokus pada pengaruh media *PowerPoint Pick a Door* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan demikian, penelitian Gulo dan Harefa dapat menjadi rujukan yang memperkuat bahwa penggunaan media *PowerPoint* interaktif, termasuk model *Pick a Door*, berpotensi meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konsep siswa di sekolah dasar.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Yuyun Lesmana, Siti Umi Hani, Linda Dwi Nurmasanti, Rijal Agustian, dan Iik Taopik Hasan berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *PowerPoint Hyperlink* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa” Hasil penelitian

³⁰ Safrinus Gulo dan Amin Otoni Harefa, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint*,” *Educativo: Jurnal Pendidikan*, Vol. 1, No. 1, 2022, hlm. 291–299.

menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata *posttest* siswa pada kelas eksperimen mencapai 81,25, sedangkan pada kelas kontrol hanya 66,88. Hasil uji-t juga mengonfirmasi bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan media *PowerPoint Hyperlink* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.³¹ Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media *PowerPoint* interaktif dan mengkaji kemampuan berpikir kritis siswa. Namun, perbedaannya terletak pada jenis media dan desain penelitian, di mana penelitian tersebut menggunakan *PowerPoint* berbasis hyperlink dengan desain eksperimen yang melibatkan kelas kontrol, sedangkan penelitian ini menggunakan *PowerPoint Pick a Door* berbasis permainan dengan desain *pre-eksperimen* tanpa kelas kontrol. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang penulis lakukan mengenai penggunaan media *PowerPoint Pick a Door* dalam pembelajaran IPAS siswa kelas IV SD. Kesamaan terletak pada pemanfaatan *PowerPoint* sebagai media interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Erfiani Humairah berjudul “Media Pembelajaran Berbasis *PowerPoint* Guna Mendukung Pembelajaran IPA SD” membahas tentang pentingnya pemanfaatan teknologi,

³¹ Yuyun Lesmana, Siti Umi Hani, Linda Dwi Nurmasyanti, Rijal Agustian, dan Iik Taopik Hasan, “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *PowerPoint Hyperlink* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa,” *Jurnal Pendidikan*, 2022, hlm. 1–10.

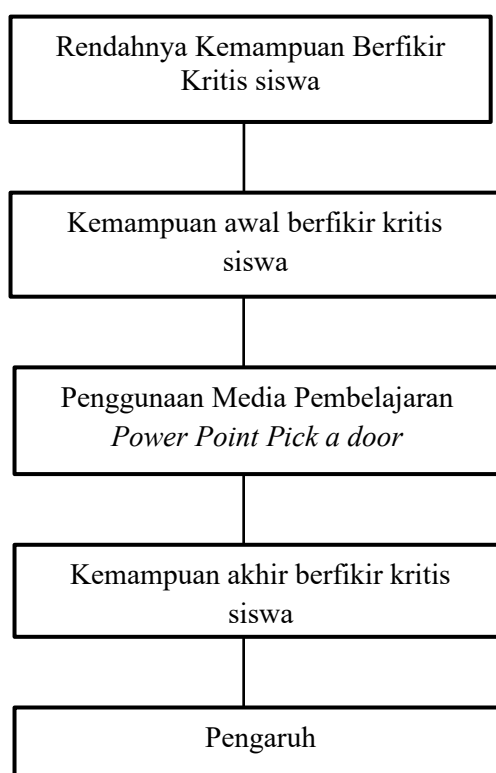
khususnya *PowerPoint*, dalam mendukung proses pembelajaran IPA di sekolah dasar. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan *PowerPoint* mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan mudah dipahami. Penelitian ini juga menyoroti adanya hambatan guru dalam penggunaan media *PowerPoint*, seperti keterbatasan kemampuan mengoperasikan teknologi dan kecenderungan guru yang masih nyaman dengan metode konvensional.³² Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media *PowerPoint* dalam pembelajaran di sekolah dasar. Namun, perbedaannya terletak pada jenis penelitian, di mana penelitian tersebut bersifat kajian umum, sedangkan penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang secara langsung menguji pengaruh media *PowerPoint Pick a Door* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Relevansinya dengan penelitian ini karena sama-sama menggunakan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran. Perbedaannya, penelitian ini bersifat umum, sedangkan penelitian penulis lebih fokus pada penggunaan media *PowerPoint Pick a Door* untuk meningkatkan berpikir kritis.

C. Kerangka Pikir

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar akan memudahkan seorang guru untuk menyampaikan materi

³² Erfiani Humairah, "Media Pembelajaran Berbasis PowerPoint Guna Mendukung Pembelajaran IPA SD," *Jurnal Pendidikan*, Vol. 1, No. 1, 2021, hlm. 1–10.

yang terdapat dalam bahan ajar yang digunakan oleh guru kepada siswa, begitu pula sebaliknya media pembelajaran yang tepat memudahkan siswa menguasai materi dalam bahan ajar tersebut sehingga hasil belajar dapat tercapai dengan maksimal.³³ Secara umum kerangka pikir tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. 3 Kerangka Berfikir

³³ Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, hlm. 15–16.

D. Hipotesis Penelitian

H₀: Tidak terdapat pengaruh penggunaan media *PowerPoint Pick a Door* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS.

H₁: Terdapat pengaruh penggunaan media *PowerPoint Pick a Door* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Peneliti menggunakan metode kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang berorientasi pada fakta empiris, berupa angka atau suatu fakta yang dapat dihitung. Metode ini digunakan untuk mempelajari populasi atau sampel tertentu, mengumpulkan data dengan instrumen penelitian, menganalisis, dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.³⁴ Penelitian ini bertujuan untuk menentukan seberapa efektif media pembelajaran *PowerPoint Pick a Door* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di mata pelajaran IPAS di kelas VI SDN 88 Rejang Lebong.³⁵

Penelitian kuantitatif merupakan proses untuk menemukan jawaban atas hipotesa yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui.³⁶ Penelitian ini menggunakan metode *Pre Eksperimen* dengan desain *One Grup Pretest Posttest* yang dimana tidak ada kelompok control yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini akan membandingkan nilai *pretest* dan nilai *posttest* pada kelompok yang akan di tes. Dengan gambaran penelitiannya sebagai berikut:

³⁴ Sigiyo, *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, R & D* (Bandung Alfabeta). h. 22

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm.14

³⁶ Indrayanto dan Wiwin Arbaini Wahyuningsih, *Metodologi Penelitian* (Curup–Bengkulu: CV. Andhra Grafika, t.t.), hlm. 241.

Tabel 3. 1 Dsain Penelitian

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O1	X	O2

Keterangan:

O1 : Test awal (*pretest*)

X : Perlakuan (*Treatment*)

O2 : Test Akhir (*posstest*)

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Tempat

Penelitian dalam Penelitian ini di lakukan di SDN 88 Rejang Lebong yang beralamat di desa perbo.

2. Waktu

Penelitian ini di lakukan pada semester genap, dan di dilaksanakan pada tanggal 09 April sampai dengan 4 Mei 2026.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

a. Populasi

Populasi adalah elemen penelitian yang hidup dan tinggal bersama-sama dan secara teoritis menjadi target hasil penelitian. Populasi merupakan semua anggota manusia, binatang, peristiwa atau benda yang tinggal bersama dalam satu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari dari hasil suatu penelitian³⁷

³⁷ Sukardi, Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya, (Jakarta, Bumi Aksara, 2014), hal. 53.

Populasi menggambarkan berbagai karakteristik subjek penelitian untuk kemudian menentukan pengambilan sampel atau semua objek yang akan diteliti. Berdasarkan pemahaman tersebut, maka penentuan populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 88 Rejang Lebong.

Tabel 3. 2 Jumlah Populasi

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Perempuan	Laki Laki	
IV	7	19	26
Jumlah Seluruh			26

Sumber: Data Wali Kelas IV SDN 88 Rejang Lebong

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang akan diselidiki yang telah dipilih atau ditentukan untuk tujuan analisis. Penelitian membutuhkan teknik pengambilan sampel yang sangat baik agar data yang diperoleh mewakili populasi yang ada.³⁸

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah total sampling. Total sampling adalah teknik penentuan sampel dengan mengambil seluruh anggota populasi sebagai responden atau sampel. Sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV SDN 88 Rejang Lebong dengan jumlah 27 orang siswa sebagai objek penelitian.

³⁸ Ibid., hal. 81

Tabel 3. 3
Jumlah Siswa Kelas IV SDN 88 Rejang Lebong

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Perempuan	Laki Laki	
IV	7	19	26
Jumlah Seluruh			26

Sumber: Data Wali Kelas IV SDN 88 Rejang Lebong

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini dilaksanakan secara sistematis melalui beberapa tahapan agar penelitian berjalan secara terarah dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Berikut ini adalah tahapan prosedur penelitian yang peneliti lakukan:

1. Tahap Persiapan Penelitian

Tahap persiapan merupakan langkah awal yang dilakukan sebelum pelaksanaan penelitian di lapangan. Pada tahap ini, peneliti melakukan beberapa kegiatan berikut:

a. Penyusunan Instrumen Penelitian

Peneliti menyusun instrumen penelitian berupa soal tes pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator kemampuan berfikir kritis menurut Ennis.

b. Pengajuan Izin Penelitian

Peneliti mengajukan surat izin penelitian kepada pihak fakultas dan selanjutnya kepada pihak sekolah, yaitu SDN 88 Rejang Lebong, sebagai lokasi penelitian.

c. Uji Coba Instrumen

Instrumen tes yang telah disusun diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan bahwa instrumen tersebut layak digunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Tahap pelaksanaan merupakan tahap inti penelitian yang dilakukan secara langsung di lapangan. Tahap ini meliputi kegiatan berikut:

a. Pelaksanaan *Pretest*

Sebelum diberikan perlakuan, peneliti membagikan soal instrument tes pilihan ganda (*pretest*) kepada seluruh siswa kelas IV SDN 88 Rejang Lebong yang berjumlah 26 siswa. *Pretest* bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan berfikir kritis siswa sebelum diterapkan pembelajaran menggunakan media *Powerpoint pick a door*.

b. Pemberian Perlakuan

Setelah pelaksanaan *pretest*, peneliti melaksanakan pembelajaran IPAS dengan menggunakan media pembelajaran *Powerpoint pick a door*. Perlakuan dilakukan sesuai dengan materi IPAS yaitu materi Gaya di sekitar kita.

c. Pelaksanaan *Posttest*

Setelah perlakuan selesai diberikan, peneliti kembali membagikan soal instrument tes (*posttest*) kepada siswa. *Posttest* bertujuan untuk mengetahui perubahan tingkat kemampuan berfikir

kritis siswa setelah mengikuti pembelajaran IPAS menggunakan media *Powerpoint pick a door*.

3. Tahap Pengumpulan Data

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data penelitian melalui beberapa teknik, yaitu:

a. Instrumen tes kemampuan berfikir kritis siswa

Data utama penelitian diperoleh melalui hasil tes kemampuan berfikir kritis siswa yang diberikan pada saat *pretest* dan *posttest*.

b. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan foto kegiatan pembelajaran serta dokumen pendukung lainnya yang relevan untuk memperkuat hasil penelitian.

4. Tahap Pengolahan dan Analisis Data

Setelah data terkumpul, peneliti melakukan pengolahan dan analisis data dengan tahapan sebagai berikut:

a. Penskoran jawaban

Peneliti memberikan skor pada setiap jawaban yang benar adalah 1 dan jawaban yang salah adalah 0.

b. Uji Prasyarat Analisis

Peneliti melakukan uji normalitas untuk memastikan bahwa data memenuhi syarat analisis statistik.

c. Uji Hipotesis

Peneliti melakukan uji *Paired sample t-test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berfikir kritis sebelum dan sesudah penggunaan media *Pawerpoint pick a door*.

5. Tahap Penarikan Kesimpulan dan Pelaporan

Tahap akhir penelitian meliputi:

a. Penarikan Kesimpulan

Peneliti menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis data untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis penelitian untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh atau tidak terhadap peningkatan kemampuan berfikir kritis siswa.

b. Penyusunan Laporan Skripsi

Peneliti menyusun laporan skripsi secara sistematis sesuai dengan pedoman penulisan skripsi yang berlaku di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup.

E. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono, variabel adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan objek kajian penelitian untuk dipelajari sehingga menghasilkan informasi yang kemudian dapat dianalisis guna memperoleh kesimpulan.³⁹ Sementara itu, John W. Creswell menjelaskan bahwa variabel merupakan

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 38

karakteristik atau atribut yang dimiliki individu maupun organisasi, yang dapat diamati, diukur, serta menunjukkan perbedaan di antara subjek penelitian.⁴⁰

Dalam penelitian ini digunakan dua jenis variabel, yaitu variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*).

1. Variabel Bebas (*independent variable*)

Variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi atau menimbulkan dampak terhadap variabel lain, yang biasanya muncul lebih dahulu dalam urutan waktu. Variabel ini menjadi fokus utama penelitian dan dilambangkan dengan simbol “X”. Pada penelitian ini, variabel bebasnya adalah Media Pembelajaran *PowerPoint Pick a Door*.

2. Variabel Terikat (*dependent variable*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari adanya variabel bebas. Variabel ini menggambarkan hasil yang ingin diteliti, dan disimbolkan dengan “Y”. Dalam penelitian ini, variabel terikat adalah Kemampuan Berpikir Kritis Siswa.

⁴⁰ John W. Creswell, *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), hlm. 76.

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan proses penggunaan instrumen atau alat untuk memperoleh informasi nyata yang dapat dijadikan dasar dalam penelitian. Penelitian sendiri merupakan suatu upaya sistematis untuk menemukan, mengembangkan, serta menguji kebenaran pengetahuan dengan metode ilmiah. Menurut Suharsimi Arikunto, instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang digunakan peneliti agar proses pengumpulan data menjadi lebih mudah, terarah, dan terstruktur.⁴¹

1. Teknik pengumpulan data

Adalah cara yang digunakan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Pemilihan teknik yang tepat sangat penting agar data yang diperoleh akurat dan relevan.⁴² Dalam penelitian ini digunakan tiga teknik, yaitu:

a. Tes

Tes digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa setelah menggunakan media pembelajaran *PowerPoint Pick a Door*. Tes diberikan dalam dua tahap, yaitu *Pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan.

⁴¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 203.

⁴² Ahmad saaidi, "Pengumpulan Data Yang Efisien pada Penelitian Tindakan Kelas: Teknik, Alat, dan Tantangan". *Al-Amin: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial Humaniora*, Vol.2.no.2 (Maret2025), hlm. 94-95.

Posttest, untuk mengukur peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah perlakuan.

Soal tes disusun dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir soal, mencakup ranah kognitif mulai dari analisis (C4), sintesis (C5), hingga evaluasi (C6).⁴³

Langkah-langkah instrument tes pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1) Tes Awal (*Pretest*)

Tes awal dilaksanakan sebelum pemberian perlakuan (*treatment*). *Pretest* ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan berfikir kritis siswa sebelum diterapkannya media pembelajaran *PowerPoint Pick a Door*. Tes tersebut terdiri dari soal-soal yang dirancang untuk mengukur kemampuan Berfikir Kritis siswa.

2) *Treatment* (pemberian perlakuan)

Pada tahap ini, peneliti mengimplementasikan media pembelajaran *PowerPoint Pick a Door* dalam proses pembelajaran IPAS pada materi gaya di sekitar kita. Kegiatan ini dilaksanakan secara bertahap dan berulang, dengan bimbingan guru untuk membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Penerapan ini bertujuan untuk

⁴³ Anderson, L.W. & Krathwohl, D.R., *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives* (New York: Longman, 2001), hlm. 67.

meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, khususnya dalam memahami materi IPAS tentang gaya di lingkungan sekitar.

3) Tes akhir (*posttest*)

Setelah media pembelajaran *PowerPoint Pick a Door* diterapkan dalam beberapa kali pertemuan, siswa kemudian diberikan tes akhir (*posttest*) yang memiliki bentuk dan tingkat kesulitan yang setara dengan tes awal (*pretest*). Tes ini bertujuan untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa, khususnya dalam memahami materi IPAS tentang gaya di sekitar kita, setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan media tersebut.

b. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dilakukan dengan memanfaatkan data yang sudah tersedia dalam bentuk tertulis maupun visual. Dokumen yang dikaji antara lain profil sekolah, arsip administrasi, daftar guru, foto-foto kegiatan, serta lembar jawaban siswa. Data ini digunakan sebagai bukti pendukung dalam penelitian.⁴⁴

Pada penelitian ini Teknik dokumentasi yang akan digunakan peneliti yaitu Daftar hadir siswa, data nilai siswa, profil sekolah, hasil *pretest* dan *posttest*, lembar tugas siswa, foto kegiatan

⁴⁴ Husaini Usman dan Pumomo Setiady, Metodologi Penelitian Sosial (Jakarta Bumi mara,2018).hlm. 106

pembelajaran, foto penggunaan media pembelajaran, dokumentasi pelaksanaan penelitaian, instrument penelitian, kisi kisi soal dan lembar obsevasi.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan peneliti untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang menjadi fokus kajian. Instrumen berperan penting dalam menjamin validitas, reliabilitas, serta ketepatan hasil penelitian.⁴⁵

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan berupa lembar tes kemampuan berpikir kritis siswa. Soal-soal yang disusun berkaitan dengan materi IPAS Gaya di sekitar kita, dirancang dalam bentuk pilihan ganda dengan jumlah 20 soal dengan tingkat kesulitan beragam (mudah, sedang, dan sulit) soal berbasis indikator berpikir kritis (memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, menyimpulkan, membuat penjelasan lanjut, mengatur strategi dan taktik). Instrumen ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan konsep serta kemampuan berpikir kritis siswa setelah pembelajaran dengan media *PowerPoint Pick a Door*.

Tabel 3. 4 Instrumen Penilaian

Variable yang di ukur	Instrument	Sumber
Kemampuan Berfikir Kritis Siswa	Tes pilihan ganda	Siswa

⁴⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta 2019), hlm. 203

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Penilaian

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	ATP	Indikator Berfikir Kritis	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk soal	Nomor Soal
Peserta didik mampu memahami hubungan antara gaya dan gerak serta menjelaskan pengaruh gaya terhadap perubahan gerak maupun bentuk benda melalui kegiatan pengamatan dan percobaan sederhana.	Mengidentifikasi ragam gaya yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari.	Peserta didik mampu menganalisis pengaruh berbagai jenis gaya terhadap gerak, arah gerak, dan bentuk benda dalam kehidupan sehari-hari.	Memberikan penjelasan sederhana	Peserta didik mampu menganalisis penyebab perubahan gerak benda akibat pengaruh gaya gesek dan gaya gravitasi berdasarkan peristiwa kontekstual.	C4	Pilihan Ganda	1,2
	Mengidentifikasi ragam gaya yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari.	Peserta didik mampu menganalisis pengaruh berbagai jenis gaya terhadap gerak, arah gerak, dan bentuk benda dalam kehidupan sehari-hari.	Membangun keterampilan dasar	Peserta didik mampu mengidentifikasi penyebab bola berhenti berdasarkan konsep gaya gesek	C4		3
	Mengidentifikasi ragam gaya yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari.	Peserta didik mampu mengevaluasi hubungan antara gaya dan perubahan yang terjadi pada benda serta memberikan alasan berdasarkan hasil pengamatan.	Menyimpulkan	Peserta didik mampu menyimpulkan perubahan gerak bola saat dilempar ke atas berdasarkan pengaruh gaya gravitasi.	C5		4
	Mengidentifikasi ragam gaya yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari.	Peserta didik mampu mengevaluasi hubungan antara gaya dan perubahan yang terjadi pada benda serta memberikan alasan berdasarkan	Memberikan penjelasan lanjut	Peserta didik mampu mengevaluasi peristiwa astronot melayang berdasarkan konsep gaya gravitasi.	C5		5

		hasil pengamatan.					
	Memanfaatkan gaya tersebut untuk membantu manusia mengatasi tantangan dalam kehidupan sehari-hari.	Peserta didik mampu merancang solusi atau percobaan sederhana yang menunjukkan pemanfaatan gaya dalam menyelesaikan masalah di lingkungan sekitar	Mengatur strategi dan taktik	Peserta didik mampu merancang strategi yang efektif untuk memindahkan benda berat dengan memanfaatkan konsep penjumlahan gaya dan pengurangan gaya gesek.	C6		6
	Mengidentifikasi ragam gaya yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari.	Peserta didik mampu menganalisis pengaruh berbagai jenis gaya terhadap gerak, arah gerak, dan bentuk benda dalam kehidupan sehari-hari.	Memberikan penjelasan sederhana	Peserta didik mampu menganalisis pengaruh besar gaya dan gaya gesek terhadap jarak tempuh serta kecepatan gerak benda pada berbagai kondisi permukaan.	C4		7,8
	Mengidentifikasi ragam gaya yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari.	Peserta didik mampu menganalisis pengaruh berbagai jenis gaya terhadap gerak, arah gerak, dan bentuk benda dalam kehidupan sehari-hari.	Membangun keterampilan dasar	Peserta didik mampu menganalisis pengaruh luas permukaan terhadap hambatan udara pada benda jatuh	C4		9
	Mengidentifikasi ragam gaya yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari.	Peserta didik mampu menganalisis berbagai jenis gaya (gaya otot, gaya gesek, gaya gravitasi, gaya magnet, dan gaya pegas) yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari.	Membangun keterampilan dasar	Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menganalisis pernyataan yang bukan merupakan pengaruh gaya terhadap gerak benda	C4		10
	Mengidentifikasi ragam gaya yang terlibat	Peserta didik mampu mengevaluasi	Menyimpulkan	Peserta didik mampu menyimpulkan	C5		11

	dalam aktivitas sehari-hari.	hubungan antara gaya dan perubahan yang terjadi pada benda serta memberikan alasan berdasarkan hasil pengamatan.		n bahwa gaya dapat berupa dorongan dan tarikan yang memengaruhi gerak atau bentuk benda.		
	Memanfaatkan gaya tersebut untuk membantu manusia mengatasi tantangan dalam kehidupan sehari-hari.	Peserta didik mampu mengevaluasi pemanfaatan berbagai jenis gaya untuk membantu manusia mengatasi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.	Memberikan penjelasan lanjut	Peserta didik mampu menjelaskan pengaruh gaya dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan konsep gaya (gaya, gaya gravitasi, gaya otot dan gaya gaya pegas) terhadap gerak benda.	C5	12,13,14
	Memanfaatkan gaya tersebut untuk membantu manusia mengatasi tantangan dalam kehidupan sehari-hari.	Peserta didik mampu merancang solusi atau percobaan sederhana yang menunjukkan pemanfaatan gaya dalam menyelesaikan masalah di lingkungan sekitar.	Mengatur strategi dan taktik	Peserta didik mampu merancang eksperimen sederhana untuk membuktikan bahwa gaya dapat mengubah arah gerak benda.	C6	15
	Mengidentifikasi ragam gaya yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari.	Peserta didik mampu menganalisis pengaruh berbagai jenis gaya terhadap gerak, arah gerak, dan bentuk benda dalam kehidupan sehari-hari.	Memberikan penjelasan sederhana	Peserta didik mampu Menganalisis pengaruh jumlah gaya terhadap perubahan gerak benda	C4	16
	Mengidentifikasi ragam gaya yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari.	Peserta didik mampu menganalisis berbagai jenis gaya (gaya otot, gaya gesek, gaya gravitasi, gaya magnet, dan	Membangun Keterampilan dasar	Peserta didik mampu Mengidentifikasi jenis gaya yang digunakan dalam perubahan	C4	17

		gaya pegas) yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari.		bentuk plastisin			
	Mengidentifikasi ragam gaya yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari.	Peserta didik mampu mengevaluasi hubungan antara gaya dan perubahan yang terjadi pada benda serta memberikan alasan berdasarkan hasil pengamatan	Menyimpulkan	Peserta didik mampu menyimpulkan pengaruh gaya gesek terhadap gerak benda.	C5		18
	Memanfaatkan gaya tersebut untuk membantu manusia mengatasi tantangan dalam kehidupan sehari-hari.	Peserta didik mampu mengevaluasi pemanfaatan berbagai jenis gaya untuk membantu manusia mengatasi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.	Memberikan penjelasan lanjut	Peserta didik mampu menjelaskan gaya dalam kehidupan sehari-hari.	C5		19
	Memanfaatkan gaya tersebut untuk membantu manusia mengatasi tantangan dalam kehidupan sehari-hari.	Peserta didik mampu merancang solusi atau percobaan sederhana yang menunjukkan pemanfaatan gaya dalam menyelesaikan masalah di lingkungan sekitar.	Mengatur strategi dan taktik	Peserta didik mampu merancang solusi kreatif dengan menerapkan konsep gaya magnet dalam kehidupan sehari-hari.	C6		20

G. Uji Coba Instrumen

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen perlu diuji cobakan terlebih dahulu untuk mengetahui tingkat kevalidan (validitas) dan keandalan (reliabilitas) alat ukur yang digunakan. Uji coba ini bertujuan agar instrumen yang digunakan benar-benar mampu mengukur kemampuan berpikir kritis siswa secara tepat dan konsisten sesuai dengan tujuan penelitian. Menurut Sugiyono, uji coba instrumen dilakukan untuk memastikan bahwa alat ukur penelitian memiliki kualitas yang baik, yakni valid dan reliabel sehingga data yang dihasilkan dapat dipercaya dan dipertanggungjawabkan secara ilmiah.⁴⁶

Uji coba instrumen ini dilakukan di luar subjek penelitian utama, yaitu pada siswa kelas IV SD yang memiliki karakteristik serupa dengan sampel penelitian, tetapi bukan termasuk dalam kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Hal ini dilakukan agar hasil uji coba tidak memengaruhi hasil penelitian yang sesungguhnya. Uji coba dilakukan dengan waktu pelaksanaan selama satu pertemuan di luar jadwal penelitian utama.

Instrumen yang diuji cobakan berupa tes kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran IPAS dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Setiap butir soal disusun berdasarkan indikator kemampuan berpikir kritis yang dikemukakan oleh Ennis, yaitu memberikan penjelasan

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm.135.

sederhana, membangun keterampilan dasar, menyimpulkan, membuat penjelasan lanjut, mengatur strategi dan taktik.⁴⁷

1. Uji Konstruk

Validitas konstruk ini berkaitan dengan materi pembelajaran Gaya di sekitar kita dan diukur oleh peneliti dengan melibatkan ahli atau verifier, yaitu pengajar mata pelajaran IPAS.

Validator bertugas untuk mengevaluasi dan memberikan tanggapan terhadap instrumen yang telah disusun dengan menggunakan lembar validasi yang telah disediakan. Dalam penelitian ini, validator tersebut adalah:

Tabel 3. 6
Validator Instrumen Tes

No.	Nama	Keterangan	Sebagai
1	Yosi Yulizah,M.Pd.I	Dosen tetap Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah	Validator

2. Uji Validitas Butir Soal

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana butir-butir soal mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. validitas merupakan ukuran yang menunjukkan sejauh mana suatu instrumen dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat.⁴⁸

Validitas adalah "suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Suatu instrumen dikatakan

⁴⁷ Robert H. Ennis, *Critical Thinking* (New Jersey: Prentice Hall, 2011), hlm. 10–12.

⁴⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2019), hlm. 160.

valid atau shahih apabila mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya instrument yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah."⁴⁹ Menentukan valid atau tidak validnya soal, membandingkan "r" hitung dengan "r" tabel dengan ketentuan:

Jika "r" hitung > "r" tabel maka soal tersebut valid.

Jika "r" hitung < "r" tabel maka soal tersebut tidak valid.

Dalam penelitian ini, nilai r tabel sebesar 0,444, dengan jumlah responden 20 menyesuaikan data penelitian dan taraf signifikansi 5%. Uji validitas dilakukan pada siswa kelas IV di SDN 72 Rejang Lebong. Penilaian validitas penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi *pearson product moment*. Rumus yang digunakan untuk validitas yaitu sebagai berikut:

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

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi

$\sum xy$ = skor yang diperoleh subjek dari seluruh item atau hasil ujicoba

$\sum x$ = skor yang diperoleh subjek dari seluruh item atau total skor

$\sum y$ = jumlah kuadrat skor butir soal

$\sum x^2$ = jumlah kuadrat skor butir soal

$\sum x^2$ = jumlah kuadrat skor total

N = Jumlah Subjek

⁴⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* edisi Revisi cetakan ke 14, Jakarta: Rineka Cipta, 2010), H. 211

Kriteria pengambilan keputusan validitas adalah

- a. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ (pada taraf signifikan 5%), maka butir soal valid.
- b. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka butir soal tidak valid.

Table hasil dari uji validitas instrument:

Tabel 3. 7 Hasil Uji Validitas Instrumen

No	Item	r hitung	r table	Keterangan
1	P1	0,254	0,444	Tidak Valid
2	P2	0,633	0,444	Valid
3	P3	0,483	0,444	Valid
4	P4	0,349	0,444	Tidak Valid
5	P5	0,610	0,444	Valid
6	P6	0,786	0,444	Valid
7	P7	0,609	0,444	Valid
8	P8	0,679	0,444	Valid
9	P9	0,619	0,444	Valid
10	P10	0,242	0,444	Tidak Valid
11	P11	0,480	0,444	Valid
12	P12	0,522	0,444	Valid
13	P13	0,461	0,444	Valid
14	P14	0,692	0,444	Valid
15	P15	0,503	0,444	Valid
16	P16	0,698	0,444	Valid
17	P17	0,396	0,444	Tidak Valid
18	P18	0,832	0,444	Valid
19	P19	0,476	0,444	Valid
20	P20	0,230	0,444	Tidak Valid

Berdasarkan hasil uji validitas menggunakan korelasi *Product Moment* dengan jumlah responden sebanyak 20 siswa dan taraf signifikansi 5% ($r_{tabel} = 0,444$), diperoleh hasil bahwa dari 20 butir soal yang diujikan, terdapat 15 butir soal yang dinyatakan valid dan 5 butir soal yang dinyatakan tidak valid. Butir soal yang memenuhi kriteria validitas adalah P2, P3, P5, P6, P7, P8, P9, P11, P12, P13, P14, P15, P16, P18, dan P19 karena memiliki nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} .

tabel ($r \text{ hitung} > 0,444$). Sementara itu, butir soal P1, P4, P10, P17, dan P20 dinyatakan tidak valid karena nilai r hitung lebih kecil dari r tabel ($r \text{ hitung} \leq 0,444$). Dengan demikian, instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data selanjutnya adalah 15 butir soal yang telah memenuhi kriteria validitas. Butir soal yang tidak valid tidak digunakan.

3. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas merupakan ukuran yang menunjukkan sejauh mana suatu instrumen dapat dipercaya dan diandalkan dalam proses pengukuran. Reliabilitas juga menggambarkan tingkat ketepatan serta konsistensi suatu alat ukur dalam memperoleh data. Sebuah instrumen penelitian dianggap reliabel apabila mampu menghasilkan data yang stabil dan konsisten setiap kali digunakan, karena hanya dengan konsistensi itulah data dapat diyakini kebenarannya.⁵⁰ Reliabilitas dapat dihitung dengan menggunakan rumus KR 20, rumus tersebut adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan : r_{11} = Koefisien reliabilitas instrument

N = jumlah butir soal

$\sum \sigma_i^2$ = jumlah varians tiap butir soal

σ_t^2 = varians total tes

⁵⁰ Komang Sukendra, Instrumen Penelitian, (Pontianak: Mahameru Press, 2020), hal. 64

berikut ini table hasil uji reliabilitas:

Tabel 3. 8

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.883	15

Sumber: Olahan SPSS

Hasil uji reliabilitas yang dilakukan menggunakan aplikasi SPSS menunjukkan N of Items 15 soal dengan nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,883. Karena nilai *Cronbach Alpha* $0,883 > 0,60$, dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa semua item soal tersebut terbukti reliabel dan konsisten, serta dapat diterima sebagai instrumen yang sah untuk digunakan dalam penelitian.

4. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran soal yaitu persentase jumlah siswa yang menjawab soal dengan benar atau salah.⁵¹ Rumusnya :

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

Keterangan:

P : Indeks atau taraf kesukaran setiap soal

B : Banyaknya siswa yang menjawab dengan benar

Js : Jumlah siswa yang ikut tes

⁵¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), hlm. 223

Menurut Arikunto, tingkat kesukaran soal digunakan untuk menunjukkan seberapa mudah atau sulit suatu butir soal bagi siswa. Indeks ini dinyatakan dalam bentuk proporsi, yaitu perbandingan jumlah siswa yang menjawab benar dengan jumlah seluruh siswa dengan membandingkan nilai mean pada tabel statistic output *SPSS* dengan indek tingkat kesukaran, sebagai berikut:

Tabel 3. 9 Interpretasi Tingkat Kesukaran⁵²

Rentang P	Kategori
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Taraf kesukaran mengacu pada tingkat atau level kesulitan suatu soal yang disajikan. Dalam hal ini, peneliti memanfaatkan aplikasi *SPSS* untuk menilai tingkat kesulitan tersebut. Berikut adalah hasil yang disajikan:

Tabel 3. 10 Hasil Tingkat Kesukaran

No	Item	Mean	Kategori
1	P2	0,75	Mudah
2	P3	0,85	Mudah
3	P5	0,30	Sukar
4	P6	0,60	Sedang
5	P7	0,75	Mudah
6	P8	0,65	Sedang
7	P9	0,60	Sedang
8	P11	0,35	Sedang
9	P12	0,50	Sedang
10	P13	0,50	Sedang
11	P14	0,25	Sukar
12	P15	0,45	Sedang
13	P16	0,40	Sedang
14	P18	0,45	Sedang
15	P19	0,30	Sukar

⁵² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), hlm. 223.

Berdasarkan hasil analisis tingkat kesukaran terhadap 15 soal valid, diperoleh 3 soal berkategori mudah, 9 soal berkategori sedang, dan 3 soal berkategori sukar. Dengan demikian, instrumen memiliki variasi tingkat kesulitan yang cukup baik dan layak digunakan dalam penelitian.

5. Daya Beda

Daya pembeda soal merupakan kemampuan suatu soal untuk membedakan siswa yang memiliki kemampuan tinggi dengan siswa yang memiliki kemampuan rendah.⁵³ Rumusnya:

$$D = \frac{Ba}{Ja} - \frac{Bb}{Jb} = Pa - Pb$$

Keterangan:

D = Daya beda soal

Ba = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar

Ja = Jumlah peserta kelompok atas

Bb = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Jb = Jumlah peserta kelompok bawah

Pa = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

Pb = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 3. 11 Kriteria Daya Beda

Nilai	Kategori
0,00 – 0,20	Jelek
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Sangat Baik

⁵³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), hlm. 240

Hasil uji daya pembeda melalui program *SPSS* yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. 12 Hasil Uji Daya Pembeda

No	Item	Corrected Item–Total Correlation	Kategori
1	P2	0,623	Baik
2	P3	0,458	Baik
3	P5	0,585	Cukup
4	P6	0,691	Baik
5	P7	0,502	Baik
6	P8	0,555	Baik
7	P9	0,580	Baik
8	P11	0,371	Cukup
9	P12	0,494	Baik
10	P13	0,416	Cukup
11	P14	0,623	Baik
12	P15	0,412	Cukup
13	P16	0,629	Baik
14	P18	0,790	Sangat baik
15	P19	0,415	Cukup

Berdasarkan tabel tersebut, terdapat 9 soal yang masuk dalam kategori "Baik", 1 soal dalam kategori "Sangat Baik", dan 5 soal dalam kategori "Cukup". Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa 15 soal yang termasuk dalam kategori "Baik", "Sangat Baik", dan "Cukup" dapat dianggap layak untuk digunakan sebagai instrumen penelitian. Oleh karena itu, 15 butir soal tersebut dapat diterapkan sebagai soal *Pretest* dan *Posttest* dalam penelitian ini.

H. Teknik Analisis Data

Setelah seluruh data berhasil dikumpulkan, tahap berikutnya adalah melakukan analisis data guna menguji hipotesis yang telah dirumuskan oleh peneliti. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara sistematis

agar dapat memberikan jawaban atas permasalahan penelitian sekaligus membuktikan kebenaran hipotesis yang diajukan.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui kenormalan data. Rumus yang digunakan dalam uji normalitas adalah kecocokan chikuadrat yaitu sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_a - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

χ^2 = chi-kuadrat

f_a = frekuensi dari hasil observasi

f_h = frekuensi yang diharapkan

2. Uji Hipotesis (Uji-t)

Uji hipotesis ini menggunakan uji-t. Uji-t digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara kreativitas *post-test* nilai *pretest* dengan nilai *posttest*.

Uji-t dalam penelitian ini dilakukan dua kali. Pertama uji-t untuk data *pretest* yang dimaksudkan untuk mengetahui kondisi awal subjek penelitian dari dua kelompok. Kedua, menghitung uji-t untuk data *posttest* yang dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh proses belajar mengajar yang dapat dilihat berdasarkan kondisi akhir subjek penelitian setelah diberikan perlakuan. Hipotesis dari setiap penelitian perlu diuji. Tujuannya adalah membuktikan kebenaran dari hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Dalam pengujian hipotesis,

peneliti menggunakan bantuan SPSS. Untuk kriteria dalam penerimaan dan penolakan hipotesis adalah sebagai berikut:

- a. Untuk uji-t, jika diperoleh kemampuan berpikir kritis siswa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka hipotesis yang dirumuskan (H_a) diterima (H_o) ditolak
- b. Jika diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hipotesis alternative (H_a) ditolak dan hipotesis nol (H_o) diterima.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Sejarah Sekolah

SD Negeri 88 Rejang Lebong merupakan salah satu sekolah jenjang SD berstatus Negeri yang berada di wilayah Kec. Curup Utara, Kab. Rejang Lebong, Bengkulu. SD Negeri 88 Rejang Lebong didirikan pada tanggal 1 Januari 1978 dengan Nomor SK Pendirian 26-07-2016 yang berada dalam naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Dalam kegiatan pembelajaran, sekolah yang memiliki 149 siswa ini dibimbing oleh 10 guru yang profesional di bidangnya. Kepala Sekolah SD Negeri 88 Rejang Lebong saat ini adalah Ibu Rosita S.Pd. Operator yang bertanggung jawab adalah Ibu Reni Puspitasari.

2. Visi Misi Sekolah

a. Visi

Menjadi siswa yang berakhlak, jujur, beriman, betakwa, cerdas, mandiri, berprestasi, dan berbudaya.

b. Misi

- a. Menanamkan keyakinan dan berakhlak melalui pengamalan ajaran agama.

- b. Mengembangkan pengetahuan dibidang bahasa, budaya, olahraga sesuai dengan bakat, minat dan potensi siswa.
- c. Menyiapkan generasi unggul yang memiliki potensi dibidang IMTAQ dan teknologi masa kini.
- d. Menumbuhkan pembelajaran aktif, Kreatif, efektif dan menyenangkan untuk mengembangkan potensi keilmuan peserta didik.

3. Keadaan Guru dan Siswa

Daftar tenaga pengajar di SDN 88 Rejang Lebong dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4. 1 Daftar Tenaga Pengajar SDN 88 Rejang Lebong

No	Nama	L/P	NIP	Jabatan	Status
1	Rosita, S.Pd	P	196802081988122001	Kepala Sekolah	PNS
2	Rahmat Hidayat, M.Pd	L	1984121220100110016	Guru Agama	PNS
3	Ica Heryani, S.Pd	P	196706062001032002	Waka sekolah	PNS
4	Yenti Apriani, S.Pd	P	199304012024212056	Guru Agama	PNS
5	Pipin Peronika, S.Pd	P	19970217202422112039	Guru Kelas	PNS
6	Reni Puspitasari, S.Hut	P	-	Operator	PNS
7	Yolanda, S.Pd	P	199402172025212125	Guru Kelas	PNS
8	Dwi Mulya, S.Pd	P	-	Guru Kelas	Honor
9	Nita Susanti	P	-	Penjaga Sekolah	Honor
10	Siti Aisyah Savitri, SE	P	-	Tenaga keperpustakaan	Honor
12	Riska Delvina, S.Pd	P	-	Guru Olahraga	Honor
13	Roma kurnadi, SH	L	199302022025211035	Tenaga Administrasi	PNS
14	Anando Joyo Kusumo, S.Pd.	L	19890202 202521 2 037	Guru Kelas	PNS

Adapun daftar siswa di SDN 88 Rejang Lebong dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4. 2 Daftar siswa SDN 88 Rejang Lebong

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah	Wali kelas
1	I	15	13	28	Pipin Peronika, S.Pd
2	II	16	10	26	Ica Heryani, S.Pd
3	III	14	8	22	Siti Aisyah Savitri, SE
4	IV	19	7	26	Yolanda, S.Pd
5	V	10	12	22	Anando Joyo Kusumo, S.Pd.
6	VI	12	13	25	Dwi Mulya, S.Pd

Berdasarkan Tabel 4.2 diatas data siswa SDN 88Rejang Lebong memiliki keseluruhan siswa dengan jumlah 149 dengan total siswa laki laki 86 sedangkan siswi perempuan 63.

B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 88 Rejang Lebong, salah satu sekolah dasar negeri yang berada di Desa Perbo, Kec. Curup Utara, Kab. Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu dan berada di bawah naungan Dinas Pendidikan setempat. Sekolah ini melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran berjalan.

Fokus penelitian ini adalah tentang kemampuan Berfikir kritis siswa pada mata pembelajaran IPAS pada materi Gaya di sekitar kita dengan

penerapan media pembelajaran *PowerPoint Pick a Door*. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 88 Rejang Lebong yang berjumlah 26 siswa, terdiri atas 19 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan.

Berdasarkan hasil pengamatan awal, proses pembelajaran IPAS di kelas IV telah berjalan sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang ditetapkan oleh guru. Namun, untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran, diperlukan variasi dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa yang lebih menekankan pada keaktifan siswa.

Penerapan media pembelajaran *PowerPoint Pick a Door* dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa, meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran, serta membantu siswa memahami dan meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa. Gambaran umum penelitian ini menjadi dasar untuk memahami kondisi pembelajaran sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran *PowerPoint pick a Door* pada tahap analisis hasil penelitian.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif dengan *One Group Pretest Posttest Design* yaitu terdapat tes awal (*pretest*) untuk mengetahui keadaan awal, setelah itu diberi tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *PowerPoint Pick a Door* terhadap kemampuan berfikir kritis siswa setelah diberi perlakuan atau treatment.

Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba instrumen soal. Uji coba instrumen dilaksanakan di SDN 77 Rejang Lebong dengan melibatkan 20 siswa di luar sampel penelitian. Instrumen yang diuji terdiri atas 20 butir soal pilihan ganda. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas instrumen sebelum digunakan dalam pengambilan data penelitian dari 20 butir soal yang diuji, terdapat 15 butir soal yang dinyatakan valid, sedangkan 5 butir soal dinyatakan tidak valid.

Setelah uji coba instrumen dilakukan dan diperoleh hasilnya, peneliti selanjutnya melaksanakan pengambilan data penelitian. Berikut ini merupakan tahapan penelitian yang peneliti lakukan di SDN 88 Rejang Lebong:

Tabel 4. 3 Tahapan Penelitian

NO	Hari,tanggal	Kegiatan
1	Kamis, 9 April 2026	Meminta izin dan memberikan surat izin penelitian di SDN 88 Rejang Lebong.
2	Senin, 14 April 2026	Penelitian pertama siswa diberikan <i>pretest</i> sebelum pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>PowerPoint Pick a Door</i> dengan waktu 30 menit.
3	Selasa, 4 Mei 2026	Penelitian kedua menggunakan media <i>PowerPoint Pick a door</i> serta memberikan <i>posttest</i> kepada siswa dan review jawaban.

2. Statistik Deskriptif

Berdasarkan hasil analisis data dari olahan SPSS diperoleh hasil statistik deskriptif untuk memberikan gambaran umum mengenai nilai pretest dan posttest kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Statistik Descriptive

Descriptives			
		Statistic	Std. Error
Pretest kemampuan berfikir kritis IPAS	Mean		39.85
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	33.00
		Upper Bound	46.69
	5% Trimmed Mean		39.14
	Median		40.00
	Variance		287.015
	Std. Deviation		16.942
	Minimum		14
	Maximum		80
	Range		66
	Interquartile Range		26
	Skewness		.506
	Kurtosis		-.018
			.456
			.887
Posttest kemampuan berfikir kritis IPAS	Mean		86.38
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	82.06
		Upper Bound	90.71
	5% Trimmed Mean		86.71
	Median		87.00
	Variance		114.646
	Std. Deviation		10.707
	Minimum		67
	Maximum		100
	Range		33
	Interquartile Range		15
	Skewness		-.238
	Kurtosis		-1.057
			.456
			.887

Sumber: olahan SPSS

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, nilai rata-rata (*mean*) kemampuan berpikir kritis siswa pada saat pretest sebesar 39,85, sedangkan pada *posttest* meningkat menjadi 86,38. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *PowerPoint Pick a Door*. Selain itu, nilai standar

deviasi pada *pretest* sebesar 16,942 lebih besar dibandingkan *posttest* sebesar 10,707, yang berarti sebaran nilai siswa pada saat *pretest* lebih bervariasi, sedangkan pada *posttest* nilai siswa lebih merata. Nilai minimum dan maksimum juga mengalami peningkatan, dari 14–80 pada *pretest* menjadi 67–100 pada *posttest*.

Dengan demikian, data tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa yang cukup signifikan setelah penggunaan media pembelajaran, serta menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dan merata pada *posttest* dibandingkan *pretest*.

a. Analisis Statistik *Pretest* Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran *PowerPoint Pick a Door*

Nilai rata rata *pretest* adalah 39,85. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa sebelum diberikan perlakuan masih tergolong rendah dan belum optimal. Nilai terendah adalah 14 dan nilai tertinggi 80, dengan selisih (*range*) sebesar 66 poin. Ini menunjukkan adanya perbedaan kemampuan yang cukup jauh antar siswa. Standar deviasi sebesar 16,942 menandakan bahwa penyebaran nilai cukup besar, sehingga kemampuan siswa masih belum merata.

Nilai median sebesar 40,00 yang mendekati mean menunjukkan distribusi data cukup seimbang. Hal ini juga diperkuat dengan nilai skewness sebesar 0,506 (mendekati nol), yang berarti data cenderung sedikit miring ke kanan tetapi masih relatif normal. Nilai kurtosis sebesar -0,018 menunjukkan bahwa distribusi data cenderung normal

b. Analisis Statistik *Posttest* Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran *PowerPoint Pick a Door*

Setelah diberikan perlakuan, nilai rata rata *posttest* meningkat menjadi 86,38. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa yang sangat signifikan. Nilai terendah menjadi 67 dan nilai tertinggi 100, dengan selisih (*range*) sebesar 33 poin. Ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa sudah lebih merata dibandingkan sebelum perlakuan. Standar deviasi menurun menjadi 10,707, yang berarti penyebaran nilai semakin kecil dan kemampuan siswa menjadi lebih homogen.

Nilai median sebesar 87,00 yang sangat dekat dengan mean menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai tinggi. Nilai *skewness* sebesar -0,238 menunjukkan distribusi data sedikit miring ke kiri, yang berarti lebih banyak siswa memperoleh nilai tinggi. Nilai kurtosis sebesar -1,057 menunjukkan distribusi yang lebih datar, artinya nilai siswa cenderung menyebar namun tetap dalam kategori tinggi.

3. Pengujian Prasyarat Analisis

Untuk mengetahui Pengaruh Media pembelajaran *PowerPoint Pick a Door* terhadap kemampuan berfikir kritis siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SDN 88 Rejang Lebong, Langkah awal yang dilakukan adalah melakukan Uji Normalitas, setelah uji tersebut dilakukan maka langkah selanjutnya dilanjutkan dengan melakukan Uji Hipotesis sesuai dengan prosedur yang tepat untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan nilai *posttest*.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji Normalitas ini dilakukan dengan menggunakan uji *Shapiro Wilk*. Kriteria pengambilan keputusan yaitu jika nilai signifikansi (*Sig.*) lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal, dan jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal atau tidak normal. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 4.2 berikut:

Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.160	26	.083	.950	26	.227
Posttest	.155	26	.111	.913	26	.031
a. Lilliefors Significance Correction						

Sumber: olahan SPSS

Berdasarkan hasil uji normalitas, dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Data *pretest* berdistribusi normal dengan Nilai *Shapiro-Wilk Sig.* = 0,227. Karena $0,227 > 0,05$, maka data berdistribusi normal.
- 2) Data *posttest* berdistribusi normal karena $0,031 > 0,05$, maka data berdistribusi normal.

4. Pengujian Hipotesis, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *PowerPoint Pick a Door* Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas IV Di SDN 88 Rejang Lebong

Dikarenakan data berdistribusi normal maka selanjutnya dilakukann uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan Media pembelajaran *PowerPoint Pick a Door* mempengaruhi kemampuan berfikir kritis siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SDN 88 Rejang Lebong. Dasar pengambilan keputusan:

- i. Jika nilai $\text{sig} < 0,05$, atau $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y.
- ii. Jika nilai $\text{sig} > 0,05$ atau $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ maka tidak dapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y.

Dengan hipotesis sebagai berikut:

Ha: Adanya pengaruh Media Pembelajaran *PowerPoint Pick a Door* terhadap kemampuan berfikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN 88 Rejang Lebong.

Ho: Tidak Adanya pengaruh Media Pembelajaran *PowerPoint Pick a Door* terhadap kemampuan berfikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN 88 Rejang Lebong.

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan bantuan program SPSS, untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*, dilakukan uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test*. Hasil uji tersebut disajikan pada Tabel 4.6 berikut ini.

Tabel 4. 6 Statistik Deskriptif

Paired Samples Statistics								
					Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest kemampuan berfikir kritis IPAS				39.85	26	16.942	3.323
	Posttest kemampuan berfikir kritis IPAS				86.38	26	10.707	2.100

Sumber: Olahan SPSS

Berdasarkan hasil analisis *Paired Samples Statistics*, diketahui bahwa nilai rata-rata (*mean*) kemampuan berpikir kritis siswa pada saat *pretest* sebesar 39,85, sedangkan pada *posttest* meningkat menjadi 86,38, dengan jumlah siswa sebanyak 26 orang. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan setelah diberikan perlakuan. Selain itu, nilai standar deviasi pada *pretest* sebesar 16,942 yang mengindikasikan bahwa kemampuan siswa sebelum perlakuan masih bervariasi, sedangkan pada *posttest* standar deviasi menurun menjadi 10,707 yang berarti kemampuan siswa menjadi lebih merata. Nilai standar *error mean* juga mengalami penurunan dari 3,323 pada *pretest* menjadi 2,100 pada *posttest*, yang menunjukkan bahwa tingkat kesalahan dalam pengukuran rata-rata semakin kecil. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang

diberikan dalam pembelajaran IPAS mampu meningkatkan kemampuan berfikir kritis secara signifikan.

Hasil uji analisis *paired samples t-test* melalui program SPSS di peroleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.7 Paired Samples T-Test

		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-46.538	15.261	2.993	-52.703	-40.374	-15.549	25	.000

Sumber: Olahan SPSS

Berdasarkan hasil uji *Paired Sample t-test* pada table 4.7, diperoleh nilai t hitung sebesar -15,549 dan akumulasi dengan menggunakan taraf nilai signifikansi dan nilai signifikansi adalah 0,000 karena $0,000 < 0,005$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata selisih sebesar -46,538 mengindikasikan bahwa nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan *pretest*, sehingga terjadi peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan.

Kemudian disimpulkan bahwa terdapat adanya pengaruh terhadap kemampuan berfikir kritis siswa setelah penggunaan media pembelajaran *PowerPoint Pick a Door* pada materi gaya di sekitar kita di kelas IV SDN 08 Rejang Lebong.

5. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap 26 siswa kelas IV SDN 88 Rejang Lebong, diperoleh data kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *PowerPoint Pick a Door* sebagai berikut:

Tabel 4. 7 Rekapitulasi Hasil Penelitian

No	Aspek	Pretest	Posttest	Keterangan
1	Jumlah Siswa	26	26	Sampel penelitian
2	Nilai Rata-rata	39,85	86,38	Terjadi peningkatan
3	Nilai Minimum	14	67	Meningkat
4	Nilai Maksimum	80	100	Meningkat
5	Range	66	33	Penyebaran mengecil
6	Standar Deviasi	16,942	10,707	Data lebih merata
7	Ketuntasan (70)	6 siswa (23,08%)	26 siswa (100%)	Meningkat signifikan
8	Tidak Tuntas	20 siswa (76,92%)	0 siswa	Menurun
9	Selisih Rata-rata	-	46,538	Peningkatan nilai
10	Uji t	-	Signifikan	H ₀ ditolak dan H _a diterima

Berdasarkan tabel rekapitulasi hasil penelitian pada table di atas, dapat disimpulkan bahwa seluruh proses analisis data telah dilakukan secara sistematis melalui beberapa tahapan, mulai dari uji normalitas, hingga uji hipotesis. yang telah dilakukan mengenai pengaruh media pembelajaran *PowerPoint Pick a Door* pada materi gaya di sekitar kita di kelas IV SDN 08

Rejang Lebong, maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai *pretest* siswa sebesar 39,85 dengan kemampuan yang masih rendah dan belum merata. Setelah diberikan perlakuan, rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 86,38, dengan seluruh siswa mencapai ketuntasan belajar 100%. Selain itu, penyebaran nilai menjadi lebih merata yang ditunjukkan dengan penurunan standar deviasi dari 16,942 menjadi 10,707.

Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran *PowerPoint Pick a Door* dinilai efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

C. Pembahasan

1. Kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *PowerPoint Pick a Door* siswa kelas IV di SDN 88 Rejang Lebong.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS sebelum diterapkannya media pembelajaran *PowerPoint Pick a Door* masih tergolong belum optimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil *pretest* yang diberikan kepada siswa kelas IV SDN 88 Rejang Lebong sebelum pembelajaran menggunakan media tersebut dilaksanakan. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam memahami materi IPAS khususnya pada konsep gaya di sekitar kehidupan sehari-hari.

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest siswa sebesar 39,85. Nilai tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam berpikir kritis masih berada pada kategori rendah dan belum mencapai hasil belajar yang diharapkan. Menurut Nana Sudjana, hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.⁵⁴ Dengan demikian, nilai rata-rata yang masih rendah tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa belum berkembang secara optimal.

Nilai terendah pada *pretest* sebesar 14, sedangkan nilai tertinggi mencapai 80. Perbedaan nilai tersebut menunjukkan adanya variasi kemampuan yang cukup besar di antara siswa. Rentang nilai yang mencapai 66 poin menggambarkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih sangat beragam. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian siswa telah mampu memahami materi dengan cukup baik, sementara sebagian siswa lainnya masih mengalami kesulitan dalam menganalisis dan memahami konsep yang diberikan.

Nilai standar deviasi sebesar 16,942 menunjukkan bahwa penyebaran nilai siswa cukup besar sehingga kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan belum merata. Hal ini sejalan dengan pendapat Slameto yang menyatakan bahwa perbedaan hasil belajar siswa dapat

⁵⁴ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 22.

dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kemampuan awal, minat belajar, metode pembelajaran, serta tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.⁵⁵

Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebelum diterapkannya media pembelajaran *PowerPoint Pick a Door*, proses pembelajaran yang berlangsung belum mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa secara optimal. Siswa masih mengalami kesulitan dalam menganalisis permasalahan, mengevaluasi informasi, serta menarik kesimpulan dari materi yang dipelajari.

Menurut Ennis, berpikir kritis merupakan kemampuan untuk berpikir secara rasional dan reflektif yang berfokus pada pengambilan keputusan mengenai apa yang harus diyakini atau dilakukan.⁵⁶ Dengan demikian, rendahnya hasil *pretest* menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih perlu ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif.

Setelah diterapkannya media pembelajaran *PowerPoint Pick a Door*, kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata *posttest* sebesar 86,38, yang meningkat dibandingkan dengan nilai *pretest* sebelumnya.

⁵⁵ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), hlm. 54.

⁵⁶ Ennis, Robert H., *Critical Thinking* (New Jersey: Prentice Hall, 2011), hlm. 6

Nilai terendah pada *posttest* sebesar 67 dan nilai tertinggi 100, dengan rentang nilai yang menurun dari 66 poin menjadi 33 poin. Selain itu, standar deviasi sebesar 10,707 menunjukkan bahwa kemampuan siswa menjadi lebih merata dibandingkan sebelum perlakuan. Nilai median sebesar 87 juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai tinggi.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *PowerPoint Pick a Door* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menarik. Media ini mendorong siswa untuk terlibat langsung dalam proses berpikir melalui kegiatan memilih, menganalisis, dan menjawab permasalahan yang disajikan.

Menurut Arsyad, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.⁵⁷ Selain itu, pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa secara langsung dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari.⁵⁸

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *PowerPoint Pick a Door* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

⁵⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2019), hlm. 74.

⁵⁸ Isjoni, *Cooperative Learning* (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 23.

2. Pengaruh penggunaan media pembelajaran *PowerPoint Pick a Door* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada Mata Pelajaran IPAS kelas IV SDN 88 Rejang Lebong

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan taraf signifikansi, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *PowerPoint Pick a Door* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 88 Rejang Lebong.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *PowerPoint Pick a Door* yang diterapkan memiliki keunggulan tersendiri dalam proses pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan oleh Sitiatava Rizema Putra, pembelajaran akan menjadi lebih bermakna ketika siswa mampu menghubungkan pengalaman belajar dengan kehidupan nyata. Materi yang dipelajari akan lebih mudah dipahami dan tersimpan dalam ingatan siswa, sehingga tidak mudah dilupakan. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, serta mampu meningkatkan keterlibatan dan kerja sama antar siswa.⁵⁹

Temuan yang diperoleh di lapangan juga menunjukkan bahwa penggunaan media *PowerPoint Pick a Door* mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Siswa terlibat langsung dalam

⁵⁹ Sitiatava Rizema Putra, *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains* (Yogyakarta: Diva Press, 2013), hlm. 259-260.

kegiatan memilih, menganalisis, dan menjawab permasalahan yang disajikan, sehingga kemampuan berpikir kritis mereka dapat berkembang dengan baik.

Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa antara nilai pretest dan *posttest*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *PowerPoint Pick a Door* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan.

Selain itu, peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa juga tidak terlepas dari karakteristik media *PowerPoint Pick a Door* yang bersifat interaktif dan berbasis permainan. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang tidak monoton sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Ketika siswa dihadapkan pada pilihan “pintu” yang berisi soal atau permasalahan, mereka terdorong untuk berpikir lebih dalam mengenai materi pembelajaran. Proses ini secara tidak langsung melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi, seperti menganalisis, mengevaluasi, dan mengambil keputusan. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan kemampuan kognitif siswa secara menyeluruh. Hal ini sejalan dengan teori Robert H. Ennis yang menyatakan bahwa berpikir kritis melibatkan kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan mengambil keputusan secara logis. Dengan demikian, media *PowerPoint Pick a Door*

mampu memfasilitasi pengembangan indikator-indikator berpikir kritis tersebut.⁶⁰

peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa juga didukung oleh karakteristik media yang bersifat interaktif dan berbasis permainan (*game-based learning*). Menurut Azhar Arsyad, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar, memperjelas penyajian materi, serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui aktivitas yang menantang dan menyenangkan.⁶¹

Di sisi lain, penggunaan media ini juga memberikan dampak positif terhadap keaktifan dan interaksi siswa selama pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi lebih berani untuk mengemukakan pendapat, berdiskusi, serta bekerja sama dengan teman dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Dengan meningkatnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, maka pemahaman konsep menjadi lebih mendalam dan kemampuan berpikir kritis siswa pun berkembang secara optimal. Oleh karena itu, media *PowerPoint Pick a Door* dapat dijadikan sebagai alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

⁶⁰ Robert H. Ennis, *Critical Thinking*, (New Jersey: Prentice Hall, 2011), hlm. 45.

⁶¹ Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2019), hlm. 15–16.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan mengenai penggunaan Media Pembelajaran *PowerPoint Pick a Door* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 88 Rejang Lebong, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan setelah menggunakan Media Pembelajaran *PowerPoint Pick a Door* dimana kemampuan berfikir kritis siswa setelah menggunakan Media Pembelajaran *PowerPoint Pick a Door* lebih tinggi dibandingkan sebelum menggunakan Media Pembelajaran *PowerPoint Pick a Door* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDN 88 Rejang Lebong.
2. Terdapat pengaruh penggunaan Media Pembelajaran *PowerPoint Pick a Door* terhadap kemampuan berfikir kritis siswa. Hal ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran *PowerPoint Pick a Door* secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa pada Mata Pelajaran IPAS kelas IV di SDN 88 Rejang Lebong.

B. Saran

Saran yang dapat disampaikan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Sekolah

Pihak Sekolah hendaknya memberikan dukungungan yang lebih dalam proses pembelajaran termasuk menyediakan sarana dalam pembelajaran IPAS Khususnya

2. Guru

Guru hendaknya menggunakan media yang sesuai dalam pembelajaran yang Interaktif, inovatif dan bervariasi sehingga anak-anak tidak bosan dengan penyampaian materi dengan metode yang biasa-biasa saja

3. Siswa

Siswa hendaknya serius dalam kegiatan pembelajaran, berani mengemukakan pendapat, serta terus melatih kemampuan berpikir kritis dalam memahami materi yang diberikan sehingga bisa menerima informasi dengan baik saat pembelajaran diberikan dalam ruang kelas.

4. Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan media pembelajaran lain yang lebih variatif atau menerapkannya pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L.W., & Krathwohl, D.R. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman, 2001.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2019.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi Cetakan ke-14. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2019.
- Ennis, Robert H. *Critical Thinking*. New Jersey: Prentice Hall, 2011.
- Fadila, R., Ananda, R., & Yolanda, S. "Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik dalam Memecahkan Masalah Matematika." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 5, No. 2, 2021.
- Getut Pramesti. *Kupas Tuntas Penelitian dengan SPSS 26*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2020.
- Humairah, Erfiani. "Media Pembelajaran Berbasis Power Point Guna Mendukung Pembelajaran IPA SD." *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, Vol. 6, No. 2, 2021.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. *Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka SD/MI*. Jakarta: Kemendikbudristek, 2022.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. *Capaian Pembelajaran Sekolah Dasar (SD) dalam Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek, 2022.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek, 2022.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. *Panduan Pembelajaran Berdiferensiasi*. Jakarta: Kemendikbudristek, 2022.
- Lesmana, Yuyun, Siti Umi Hani, Linda Dwi Nurmasyanti, Rijal Agustian, & Iik Taopik Hasan. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis PowerPoint Hyperlink terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa." *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol. 9, No. 2, 2023.
- Marinu Waruwu, dkk. "Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Vol. 10, No. 1, Februari 2025.
- Mutmainnah. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Ngazizah, Nur, Rosita Rahmawati, & Dwi Lestari Oktaviani. "Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal dalam

- Pembelajaran Tematik Terpadu.” *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*, Vol. 8, No. 2, 2019.
- Permendiknas Republik Indonesia. *Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas, 2006.
- Rumina. “Teknik Pengumpulan Data dalam Penelitian Pendidikan.” *ILJ: Islamic Learning Journal*, Vol. 2, No. 1, 2024.
- Ruseffendi, E.T. *Pengantar kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA*. Bandung: Tarsito, 2010.
- Sadiman, Arief S., dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2010.
- Sadiman, Arief S., R. Rahardjo, dkk. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers, 2014.
- Santrock, John W. *Educational Psychology*. New York: McGraw-Hill, 2011.
- Sardiman, A.M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers, 2017.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Usman, Husaini, & Purnomo Setiady. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
- Wahyuni, S., & Rukmini, D. “Peran Sistem Pendidikan Nasional dalam Membangun Karakter Bangsa.” *Jurnal Pendidikan Karakter*, Vol. 10, No. 1, 2020.
- Widura, L., Zubaidah, S., & Mahanal, S. “Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah Siswa.” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 22, No. 2, 2015.
- Zuhairini. *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara, 2019.

L

A

M

P

I

R

A

N

LAMPIRAN 1 VALIDITAS SOAL

Siswa	Nomer Butir Soal																				Jumlah	Nilai Siswa
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	5	25
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	15	75
3	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	12	60
4	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	20
5	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	8	40
6	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	16	80
7	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	3	15
8	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	10	50
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	17	85
10	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	5	25
11	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	8	40
12	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	11	55
13	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	16	80
14	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	7	35
15	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	8	40
16	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	9	45
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95
19	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	13	65
20	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	14	70
Total	17	15	17	15	6	12	15	13	12	12	7	10	10	5	9	8	15	9	6	6	219	1095
r hitung	0,254	0,633	0,483	0,349	0,610	0,786	0,609	0,679	0,619	0,242	0,480	0,522	0,461	0,692	0,503	0,698	0,396	0,832	0,476	0,230		
r table	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444		
Keterangan	Tidak Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Tidak Valid		

HASIL UJI VALIDITAS BUTIR SOAL SPSS

		Correlations																				
		Soal_1	Soal_2	Soal_3	Soal_4	Soal_5	Soal_6	Soal_7	Soal_8	Soal_9	Soal_10	Soal_11	Soal_12	Soal_13	Soal_14	Soal_15	Soal_16	Soal_17	Soal_18	Soal_19	Soal_20	Total
Soal_1	Pearson Correlation	1	.081	.216	.081	.275	.229	.081	.279	.229	-.057	.308	.140	.140	-.081	-.183	.057	.081	.099	-.031	-.031	.254
	Sig. (2-tailed)		.735	.361	.735	.241	.332	.735	.234	.332	.811	.186	.556	.556	.735	.440	.811	.735	.679	.898	.898	.280
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_2	Pearson Correlation	.081	1	.728**	-.067	.378	.471*	.200	.545*	.236	.236	.182	.577**	.346	.333	.290	.236	-.067	.522*	.378	.126	.633**
	Sig. (2-tailed)	.735		.000	.780	.100	.036	.398	.013	.317	.317	.444	.008	.135	.151	.215	.317	.780	.018	.100	.597	.003
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_3	Pearson Correlation	.216	.728**	1	-.243	.275	.229	.404	.572**	-.057	.229	.308	.420	.140	.243	.099	.057	-.243	.380	.275	.275	.483*
	Sig. (2-tailed)	.361	.000		.303	.241	.332	.077	.008	.811	.332	.186	.065	.556	.303	.679	.811	.303	.098	.241	.241	.031
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_4	Pearson Correlation	.081	-.067	-.243	1	-.126	.471*	.200	.303	.236	.000	.182	-.115	.115	.333	.058	.236	.733**	.290	.126	-.126	.349
	Sig. (2-tailed)	.735	.780	.303		.597	.036	.398	.195	.317	1.000	.444	.628	.628	.151	.808	.317	.000	.215	.597	.597	.132
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_5	Pearson Correlation	.275	.378	.275	-.126	1	.312	.126	.252	.535*	-.134	.206	.436	.218	.378	.504*	.579**	.126	.504*	.286	.286	.610**
	Sig. (2-tailed)	.241	.100	.241	.597		.181	.597	.285	.015	.574	.384	.054	.355	.100	.023	.007	.597	.023	.222	.222	.004
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_6	Pearson Correlation	.229	.471*	.229	.471*	.312	1	.471*	.471*	.583**	.375	.385	.408	.408	.471*	.123	.667**	.471*	.533*	.312	-.134	.786**
	Sig. (2-tailed)	.332	.036	.332	.036	.181		.036	.036	.007	.103	.094	.074	.074	.036	.605	.001	.036	.015	.181	.574	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_7	Pearson Correlation	.081	.200	.404	.200	.126	.471*	1	.545*	.236	.471*	.424	.115	.115	.333	.290	.471*	.200	.522*	.126	.126	.609**
	Sig. (2-tailed)	.735	.398	.077	.398	.597	.036		.013	.317	.036	.063	.628	.628	.151	.215	.036	.398	.018	.597	.597	.004
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_8	Pearson Correlation	.279	.545*	.572**	.303	.252	.471*	.545*	1	.043	.257	.538*	.524*	.105	.182	.453*	.171	.303	.453*	.023	.252	.679**
	Sig. (2-tailed)	.234	.013	.008	.195	.285	.036	.013		.858	.274	.014	.018	.660	.444	.045	.471	.195	.045	.924	.285	.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_9	Pearson Correlation	.229	.236	-.057	.236	.535*	.583**	.236	.043	1	-.042	.171	.408	.612**	.471*	.123	.667**	.236	.533*	.312	-.134	.619**
	Sig. (2-tailed)	.332	.317	.811	.317	.015	.007	.317	.858		.862	.471	.074	.004	.036	.605	.001	.317	.015	.181	.574	.004
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_10	Pearson Correlation	-.057	.236	.229	.000	-.134	.375	.471*	.257	-.042	1	-.257	.204	.000	.000	.123	.250	.000	.328	-.134	-.356	.242
	Sig. (2-tailed)	.811	.317	.332	1.000	.574	.103	.036	.274	.862		.274	.388	1.000	1.000	.605	.288	1.000	.158	.574	.123	.303
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_11	Pearson Correlation	.308	.182	.308	.182	.206	.385	.424	.538*	.171	-.257	1	.105	.314	.303	.179	.043	.424	.179	-.023	.206	.480*
	Sig. (2-tailed)	.186	.444	.186	.444	.384	.094	.063	.014	.471	.274		.660	.177	.195	.450	.858	.063	.450	.924	.384	.032
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_12	Pearson Correlation	.140	.577**	.420	-.115	.436	.408	.115	.524*	.408	.204	.105	1	.400	.115	.302	.204	-.115	.302	.000	.000	.522*
	Sig. (2-tailed)	.556	.008	.065	.628	.054	.074	.628	.018	.074	.388	.660		.081	.628	.196	.388	.628	.196	1.000	1.000	.018
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_13	Pearson Correlation	.140	.346	.140	.115	.218	.408	.115	.105	.612**	.000	.314	.400	1	.346	-.101	.204	.115	.302	.218	-.218	.461*
	Sig. (2-tailed)	.556	.135	.556	.628	.355	.074	.628	.660	.004	1.000	.177	.081		.135	.673	.388	.628	.196	.355	.355	.041

	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	
Soal_14	Pearson Correlation	-.081	.333	.243	.333	.378	.471*	.333	.182	.471*	.000	.303	.115	.346	1	.406	.471*	.333	.638**	.630**	.378	.692**
	Sig. (2-tailed)	.735	.151	.303	.151	.100	.036	.151	.444	.036	1.000	.195	.628	.135		.076	.036	.151	.002	.003	.100	.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_15	Pearson Correlation	-.183	.290	.099	.058	.504*	.123	.290	.453*	.123	.123	.179	.302	-.101	.406	1	.287	.290	.596**	.066	.285	.503*
	Sig. (2-tailed)	.440	.215	.679	.808	.023	.605	.215	.045	.605	.605	.450	.196	.673	.076		.220	.215	.006	.783	.223	.024
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_16	Pearson Correlation	.057	.236	.057	.236	.579**	.667**	.471*	.171	.667**	.250	.043	.204	.204	.471*	.287	1	.236	.698**	.579**	.134	.698**
	Sig. (2-tailed)	.811	.317	.811	.317	.007	.001	.036	.471	.001	.288	.858	.388	.388	.036	.220		.317	.001	.007	.574	.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_17	Pearson Correlation	.081	-.067	-.243	.733**	.126	.471*	.200	.303	.236	.000	.424	-.115	.115	.333	.290	.236	1	.290	-.126	-.126	.396
	Sig. (2-tailed)	.735	.780	.303	.000	.597	.036	.398	.195	.317	1.000	.063	.628	.628	.151	.215	.317		.215	.597	.597	.084
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_18	Pearson Correlation	.099	.522*	.380	.290	.504*	.533*	.522*	.453*	.533*	.328	.179	.302	.302	.638**	.596**	.698**	.290	1	.504*	.066	.832**
	Sig. (2-tailed)	.679	.018	.098	.215	.023	.015	.018	.045	.015	.158	.450	.196	.196	.002	.006	.001	.215		.023	.783	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_19	Pearson Correlation	-.031	.378	.275	.126	.286	.312	.126	.023	.312	-.134	-.023	.000	.218	.630**	.066	.579**	-.126	.504*	1	.524*	.476*
	Sig. (2-tailed)	.898	.100	.241	.597	.222	.181	.597	.924	.181	.574	.924	1.000	.355	.003	.783	.007	.597	.023		.018	.034
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_20	Pearson Correlation	-.031	.126	.275	-.126	.286	-.134	.126	.252	-.134	-.356	.206	.000	-.218	.378	.285	.134	-.126	.066	.524*	1	.230
	Sig. (2-tailed)	.898	.597	.241	.597	.222	.574	.597	.285	.574	.123	.384	1.000	.355	.100	.223	.574	.597	.783	.018		.329
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Total	Pearson Correlation	.254	.633**	.483*	.349	.610**	.786**	.609**	.679**	.619**	.242	.480*	.522*	.461*	.692**	.503*	.698**	.396	.832**	.476*	.230	1
	Sig. (2-tailed)	.280	.003	.031	.132	.004	.000	.004	.001	.004	.303	.032	.018	.041	.001	.024	.001	.084	.000	.034	.329	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

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

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

LAMPIRAN 2 TINGKAT KESUKARAN BUTIR SOAL

Siswa	Nomer Butir Soal															Jumlah	Nilai Siswa
	2	3	5	6	7	8	9	11	12	13	14	15	16	18	19		
1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	5	25
2	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	15	75
3	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	12	60
4	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	20
5	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	8	40
6	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	16	80
7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	3	15
8	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	10	50
9	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	17	85
10	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	5	25
11	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	8	40
12	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	11	55
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	16	80
14	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	7	35
15	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	8	40
16	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	9	45
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95
18	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	19	95
19	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	13	65
20	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	14	70
Jumlah	15	17	6	12	15	13	12	7	10	10	5	9	8	9	6	219	1095
Jumlah Siswa	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20		
Indeks Kesukaran	0,75	0,85	0,30	0,60	0,75	0,65	0,60	0,35	0,50	0,50	0,25	0,45	0,40	0,45	0,30		
Keterangan	Mudah	Mudah	Sukar	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sukar	Sedang	Sedang	Sedang	Sukar		

0,00 – 0,30 : Sukar
 0,31 – 0,70 : Sedang
 0,71 – 1,00 : Mudah

TINGKAT KESUKARAN BUTIR SOAL MENGGUNAKAN SPSS

Statistics																
		Soal_2	Soal_3	Soal_5	Soal_6	Soal_7	Soal_8	Soal_9	Soal_11	Soal_12	Soal_13	Soal_14	Soal_15	Soal_16	Soal_18	Soal_19
N	Valid	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		.75	.85	.30	.60	.75	.65	.60	.35	.50	.50	.25	.45	.40	.45	.30

LAMPIRAN 3

HASIL UJI DAYA PEMBEDA MENGGUNAKAN SPSS

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal_2	6.95	17.103	.623	.872
Soal_3	6.85	18.029	.458	.879
Soal_5	7.40	17.095	.585	.873
Soal_6	7.10	16.516	.691	.868
Soal_7	6.95	17.524	.502	.877
Soal_8	7.05	17.103	.555	.875
Soal_9	7.10	16.937	.580	.873
Soal_11	7.35	17.818	.371	.883
Soal_12	7.20	17.221	.494	.877
Soal_13	7.20	17.537	.416	.881
Soal_14	7.45	17.103	.623	.872
Soal_15	7.25	17.566	.412	.881
Soal_16	7.30	16.747	.629	.871
Soal_18	7.25	16.092	.790	.863
Soal_19	7.40	17.726	.415	.881

LAMPIRAN 4 REABILITAS

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	20	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.883	15

LAMPIRAN 5
DATA NILAI PRETST DAN POSTEST

NO	NAMA	Nilai	
		Pretest	Posttest
1	Anum	27	67
2	Arsila Cantika Putri	80	100
3	Azka Miyando	47	80
4	Deyhan Candra Winata	40	80
5	Dion Sastra	40	73
6	Fabio Althaf Atallah	27	100
7	Fatir Kurniawan	20	87
8	Febry Ramadhan	73	100
9	Gibran Andreas Prayoga	40	87
10	Kaka Elbarraq	27	80
11	M. Rendra Dwi Putra	53	93
12	Mexi Alpino Saputra	27	67
13	Monalisa	53	93
14	Muhammad Ghofran Nata	40	80
15	Muhammad Gibran Saputra	53	87
16	Muhammad Nadhif	33	87
17	Muhammad Refaldo	14	73
18	Rafi Ramadona	60	80
19	Ramsey Aska Pratama	20	93
20	Rangga Pratama	47	100
21	Rehan Mulfais Aldika	27	80
22	Renda Hermanita Sari	47	93
23	Salsabila Mubarakah	14	93
24	Valenti Sefira	47	100
25	Wali Anugrah	27	73
26	Zahra Calista Wijaya	53	100
Rata Rata		39,85	86,38

LAMPIRAN 6

DISTRIBUSI FREKUENSI NILAI PRETEST DAN POSTEST

Frequency Table

Pretest					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	14	2	7.7	7.7	7.7
	20	2	7.7	7.7	15.4
	27	6	23.1	23.1	38.5
	33	1	3.8	3.8	42.3
	40	4	15.4	15.4	57.7
	47	4	15.4	15.4	73.1
	53	4	15.4	15.4	88.5
	60	1	3.8	3.8	92.3
	73	1	3.8	3.8	96.2
	80	1	3.8	3.8	100.0
	Total	26	100.0	100.0	

Posttest					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	67	2	7.7	7.7	7.7
	73	3	11.5	11.5	19.2
	80	6	23.1	23.1	42.3
	87	4	15.4	15.4	57.7
	93	5	19.2	19.2	76.9
	100	6	23.1	23.1	100.0
	Total	26	100.0	100.0	

LAMPIRAN 7

UJI NORMALITAS PRETEST POSTEST

Descriptives				
			Statistic	Std. Error
Pretest kemampuan berfikir kritis IPAS	Mean		39.85	3.323
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	33.00	
		Upper Bound	46.69	
	5% Trimmed Mean		39.14	
	Median		40.00	
	Variance		287.015	
	Std. Deviation		16.942	
	Minimum		14	
	Maximum		80	
	Range		66	
	Interquartile Range		26	
	Skewness		.506	.456
	Kurtosis		-.018	.887
	Posttest kemampuan berfikir kritis IPAS	Mean		86.38
95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	82.06	
		Upper Bound	90.71	
5% Trimmed Mean		86.71		
Median		87.00		
Variance		114.646		
Std. Deviation		10.707		
Minimum		67		
Maximum		100		
Range		33		
Interquartile Range		15		
Skewness		-.238	.456	
Kurtosis		-1.057	.887	

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest kemampuan berfikir kritis IPAS	.160	26	.083	.950	26	.227
Posttest kemampuan berfikir kritis IPAS	.155	26	.111	.913	26	.031
a. Lilliefors Significance Correction						

LAMPIRAN 8 UJI T-TEST

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest kemampuan berfikir kritis IPAS	39.85	26	16.942	3.323
	Posttest kemampuan berfikir kritis IPAS	86.38	26	10.707	2.100

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest kemampuan berfikir kritis IPAS & Posttest kemampuan berfikir kritis IPAS	26	.465	.017

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
				Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Mean	Std. Deviation			
Pair 1	Pretest - Posttest	-46.538	15.261	2.993	-52.703	-40.374	-15.549	25	.000

LAMPIRAN 9 MODUL AJAR

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS PENULIS

Penyusun	: Tiara Wulandari
Instansi	: SD/MI
Tahun penyusun	: 2026
Nama sekolah	: SD Negeri 88 Rejang Lebong
Jejang sekolah	: SD /MI
Mata Pelajaran	: IPAS
Fase	: B
Kelas	: IV
Bab 3	: Gaya di Sekitar Kita
Alokasi waktu	: 4 X 35 menit / JP

B. KOMPETENSI AWAL

Peserta didik telah mengenal konsep benda bergerak dan diam dalam kehidupan sehari-hari. Mereka memiliki pengalaman mendorong, menarik, dan melihat benda-benda bergerak dalam lingkungan mereka.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, beakhlak Mulia
2. Mandiri
3. Berkebinekaan Global
4. Bergotong royong
5. Bernalar kritis
6. Kreatif

D. SARANA DAN PRASARANA

Sumber Belajar :

1. Buku panduan guru IPAS Untuk SD Kelas IV
2. Buku IPAS Kurikulum Merdeka



Sarana :

- Papan tulis
- Proyektor
- Spidol dan penghapus
- LKPD

Prasarana :

- Ruang Kelas

E. TARGET PESERTA DIDIK

Semua peserta didik yang berada didalam kelas empat baik yang regular, pencapaian tinggi, maupun yang memiliki kesulitan belajar, ikut serta mempelajari materi ini.

F. MODEL, METODE DAN MEDIA PEMBELAJARAN

Model : *discovery learning, PBL (Problem based learning)*
 Metode : ceramah, tanya jawab, penugasan dan diskusi
 Media : *PowerPoint Pick a Door*

KOMPONEN INTI

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu memahami hubungan antara gaya dan gerak serta menjelaskan pengaruh gaya terhadap perubahan gerak maupun bentuk benda melalui kegiatan pengamatan dan percobaan sederhana.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Mengidentifikasi ragam gaya yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari.
2. Memanfaatkan gaya tersebut untuk membantu manusia mengatasi tantangan dalam kehidupan sehari-hari.

C. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik mampu menganalisis berbagai jenis gaya (gaya otot, gaya gesek, gaya gravitasi, gaya magnet, dan gaya pegas) yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari. (C4)
2. Peserta didik mampu menganalisis pengaruh berbagai jenis gaya terhadap gerak, arah gerak, dan bentuk benda dalam kehidupan sehari-hari. (C4)
3. Peserta didik mampu mengevaluasi hubungan antara gaya dan perubahan yang terjadi pada benda serta memberikan alasan berdasarkan hasil pengamatan. (C5)
4. Peserta didik mampu mengevaluasi pemanfaatan berbagai jenis gaya untuk membantu manusia mengatasi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. (C5)
5. Peserta didik mampu merancang solusi atau percobaan sederhana yang menunjukkan pemanfaatan gaya dalam menyelesaikan masalah di lingkungan sekitar. (C6)

D. PEMAHAMAN BERMAKNA

1. Peserta didik memahami bahwa gaya merupakan tarikan atau dorongan yang dapat memengaruhi gerak, arah, kecepatan, dan bentuk benda.
2. Melalui pengamatan dan percobaan, peserta didik mampu menganalisis pengaruh berbagai gaya yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

3. Melalui pengamatan dan percobaan, mengevaluasi peran gaya dalam berbagai aktivitas manusia dan peristiwa di lingkungan sekitar.
4. Serta menciptakan solusi atau rancangan sederhana yang memanfaatkan konsep gaya untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

E. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Menurut kalian mengapa benda bisa bergerak ketika didorong atau ditarik?
2. Apa yang terjadi jika kita mendorong benda dengan kekuatan yang berbeda?
3. Apa manfaat gaya pada kehidupan sehari-hari?

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN PENDAHULUAN (20 menit)

Orientasi

1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada para siswa dan menyapa mereka dengan penuh kehangatan
2. Guru mengajak siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing (*Religius*)
3. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa
4. Guru mengajak siswa melakukan ice breaking
5. Guru melakukan pertanyaan pemantik terkait pembelajaran, seperti : (*Hots*)
 - a. Menurut kalian mengapa benda bisa bergerak ketika didorong atau ditarik?
 - b. Apa yang terjadi jika kita mendorong benda dengan kekuatan yang berbeda?
 - c. Apa manfaat gaya pada kehidupan sehari-hari?
6. Guru melakukan apresiasi
7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini
8. Setelah menyampaikan tujuan pembelajaran, guru meminta siswa untuk mengisi lembar soal yang telah dibagikan guru (*pretest*)
9. Apabila peserta didik telah menyelesaikan tugasnya, meminta agar peserta didik mengumpulkannya ke meja guru

KEGIATAN INTI (100 menit)

Eksplorasi (50 menit)

1. Guru menampilkan gambar melalui infokus (*Mengamati-TPACK*)
2. Guru bertanya seputar olahraga yang digemari peserta didik
3. Guru mengajak peserta didik untuk melakukan aktivitas yang menarik minat peserta didik seperti:
 - Perwakilan peserta didik memperagakan ketika mereka melakukan adu panco
 - Perwakilan peserta didik memperagakan ketika mereka melakukan tarik tambang
4. Guru melakukan tanya jawab tentang percobaan yang dilakukan oleh peserta didik, seperti:
 - "Gerakan apa yang dilakukan peserta didik, jika melakukan adu panco kenapa ada yang menang dan ada yang kalah?" (*Bernalar kritis*)
5. Guru menunjukkan kontainer/barang besar didepan peserta didik, guru dan peserta didik dan bertanya
 - Apakah kalian pernah memindahkan barang sebesar/seberat ini?
 - Cara apa saja yang kalian lakukan untuk memindahkan barang yang besar/berat?
 - Adakah gaya yang muncul ketika kalian memindahkan barang tersebut, Jika ada gaya apakah itu?
 - Untuk membantu memindahkan barang tersebut, Apa yang kalian tambahkan pada kontainer tersebut? (*Hots*)

6. Guru menampilkan media *PowerPoint Pick a Door* yang berisi gambar dan permasalahan tentang gaya dalam kehidupan sehari-hari.
7. Peserta didik memilih salah satu pintu (door) secara bergantian. Di balik pintu terdapat materi dan gambar macam gaya, misalnya:
 - Gaya Otot
 - Gaya Magnet
 - Gaya Gravitasi
 - Gaya Gesek
 - Dan Gaya Pegas
8. Peserta didik menyampaikan pendapat berdasarkan pengetahuan awal.
9. Guru memberikan penguatan atas jawaban-jawaban yang telah diberikan peserta didik satu persatu
10. Guru menyuruh peserta didik untuk mempersiapkan alat tulis sebelum memulai proses pembelajaran

Elaborasi (50 menit)

11. Selanjutnya, guru menjelaskan materi Gaya di Sekitar Kita
12. Guru meminta beberapa peserta didik maju ke depan untuk memilih dan menjelaskan mengenai materi yang ada di pintu yang mereka pilih
13. Setelah guru menjelaskan materi hari ini guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait materi yang baru disampaikan oleh guru
14. Peserta didik dibentuk kedalam kelompok belajar (*collaboration*)
15. Guru membagikan lembar kerja kepada kelompok mengenai cara memindahkan barang yang berat/besar.
16. Peserta didik menggambarkan cara untuk memindahkan barang tersebut di lembar kerja yang telah dibagikan
17. Guru mendorong peserta didik untuk berdiskusi memecahkan masalah yang ada di lembar kerja kelompok yaitu cara memindahkan barang yang cukup besar.
18. Peserta didik melakukan percobaan dengan menggunakan barang yang ada disekitarnya sebagai contoh barang yang dikira sama dengan LK kelompok
19. Peserta didik berdiskusi dan menuliskan semua cara yang bisa dilakukan untuk memindahkan barang. (*gotong royong*)
20. Peserta didik membuat sketsa mengenai cara yang sudah ditemukan dan mencoba menggambarannya
21. Ketika peserta didik berkegiatan, guru membimbing setiap kelompok dengan memberikan penjelasan serta memantau aktivitas belajar peserta didik.
22. Peserta didik menggambarkan beberapa cara untuk memindahkan barang tersebut di lembar kerja (*Bernalar kritis*)
23. Peserta didik menggambarkan tambahan alat yang bisa digunakan untuk memperkecil gesekan yang terjadi pada kontainer (*Kreatif*)
24. Setiap kelompok secara bergantian mempresentasikan hasil karya yang telah di buatnya
25. Guru beserta peserta didik melakukan refleksi dan evaluasi terhadap proses pembelajaran
26. Guru memberikan penghargaan dan motivasi pada semua peserta didik agar tetap tekun dan semangat dalam belajar
27. Guru mempersilahkan peserta didik untuk Kembali ketempat duduknya masing masing

28. Setelahnya guru memberikan soal Pilihan Ganda mengenai materi Gaya di Sekitar Kita (*Posttest*)

KEGIATAN PENUTUP (20 menit)

29. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi tentang pengertian gaya, jenis-jenis gaya, dan pengaruh gaya terhadap gerak maupun bentuk benda.
30. Guru mengarahkan peserta didik untuk menghubungkan materi dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.
31. Guru Bersama siswa menutup pembelajaran pada hari ini dengan membacakan doa

G. REFLEKSI

1) Tabel Refleksi Guru

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Perasaan saya setelah melakukan pembelajaran hari ini adalah	
2	Setelah pembelajaran hari ini, saya akhirnya memahami bahwa	
3	Setelah pembelajaran hari ini, saya akhirnya mampu	
4	Setelah melakukan pembelajaran hari ini, target saya berikutnya adalah	

2) Tabel Refleksi Peserta didik

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Bagaimana penilaian peserta didik dalam kegiatan pembelajaran ini?	
2.	Bagaimana sikap/atensi peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran hari ini?	
3.	Apa yang paling mudah dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran hari ini?	
4.	Apa yang paling sulit dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran hari ini?	

H. ASESMEN/ PENILAIAN

Penilaian Formatif

- Penilaian Sikap
- Penilaian Keterampilan/kerja kelompok/diskusi
- Penilaian saat presentasi kelompok
- Penilaian Pengetahuan Tes tulis individu

1. Penilaian sikap

- Prosedur : Penilaian dilakukan sebelum dan saat pembelajaran
- Teknik : Pengamatan guru
- Rubrik penilaian

NO	NAMA SISWA	ASPEK YANG DI NILAI			
		Rasa Ingin Tahu	Percaya Diri	Kerjasama	Tanggung Jawab

Pensekoran :

Skor 1 : Perlu Bimbingan (PB)

Skor 2 : Cukup (C)

Skor 3 : Baik (B)

Skor 4 : Sangat Baik (SB)

2. Rubrik kerja kelompok/diskusi

Kategori	4	3	2	1
Kontribusi	Siswa selalu bersedia membantu dan melakukan lebih dari tanggung jawabnya. Siswa selalu memberikan ide-ide bermanfaat.	Siswa kooperatif. Siswa menyelesaikan pekerjaan yang menjadi tanggung jawabnya. Siswa sering kali memberikan ide-ide bermanfaat.	Siswa menyelesaikan sebagian pekerjaan yang menjadi tanggung jawabnya. Siswa kadang memberikan ide-ide bermanfaat	Siswa tidak mengerjakan pekerjaan yang menjadi tanggung jawabnya. Siswa tidak pernah memberikan ide-ide.
Kolaborasi	Siswa selalu mendengarkan, berbagi, dan mendukung teman kelompoknya. Siswa dapat menjaga kerja sama dalam kelompok.	Siswa dapat mendengarkan dan berbagi. Siswa selalu bersikap positif.	Siswa kadang dapat mendengarkan dan berbagi. Beberapa kali, siswa mengganggu jalannya kerja kelompok.	Siswa tidak dapat mendengarkan dan berbagi. Sering kali, siswa mengganggu jalannya kerja kelompok.
Fokus	Siswa selalu fokus pada tugas dan hal yang perlu dilakukan. Siswa ini sangat mandiri.	Siswa hampir selalu fokus pada tugas dan hal yang perlu dilakukan. Siswa ini dapat diandalkan.	Siswa kadang fokus pada tugas dan hal yang perlu dilakukan. Siswa perlu diingatkan untuk mengerjakan tugasnya.	Siswa tidak fokus pada tugas dan hal yang perlu dilakukan. Siswa mengandalkan orang lain untuk mengerjakan tugasnya.

Nama Peserta Didik	Kategori			Jumlah	Nilai
	Kontribusi	Kolaborasi	Fokus		

Pedoman Penskoran

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

3. Rubrik Penilaian Presentasi

Kriteria Penilaian	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Perbaikan (1)
Isi presentasi: 1. Mengetahui berbagai macam cara untuk memindahkan suatu benda 2. Terdapat gambar 3. Terdapat gambar modifikasi kontainer 4. Menjelaskan alasan penambahan alat 5. Kesimpulan	Memenuhi semua kriteria.	Memenuhi 3-4 kriteria isi yang baik.	Memenuhi 1-2 kriteria isi yang baik.	Seluruh kriteria tidak terpenuhi
Sikap presentasi: 1. Berdiri tegak. 2. Suara terdengar jelas. 3. Melihat ke arah audiens. 4. Mengucapkan salam pembuka. 5. Mengucapkan salam penutup.	Memenuhi semua kriteria.	Memenuhi 3-4 kriteria isi yang baik.	Memenuhi 1-2 kriteria isi yang baik.	Seluruh kriteria tidak terpenuhi
Pemahaman konsep	1. Saat menjelaskan tidak melihat bahan presentasi. 2. Penjelasan bisa dipahami	1. Melihat bahan presentasi sesekali. 2. Penjelasan bisa dipahami	1. Sering melihat bahan presentasi. 2. penjelasan kurang bisa dipahami	1. Membaca terus selama presentasi. 2. Penjelasan tidak dapat dipahami.

Kelompok	Kategori			Jumlah	Nilai
	Isi Presentasi	Sikap Presentasi	Pemahaman Konsep		
Kelompok 1					
Kelompok 2					
Kelompok 3					
Kelompok 4					
Kelompok 5					

Pedoman Penskoran

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

4. Penilaian pengetahuan Individu

Penilaian pengetahuan dilakukan dalam bentuk penugasan dengan menjawab LKPD yang telah dilampirkan.

- Prosedur : Penilaian dilakukan diakhir pembelajaran
- Bentuk : Tes tertulis Pilihan Ganda HOTS 15 Soal
- Rubrik Penilaian

Kriteria	Skor
Jawaban Benar	1
Jawaban Salah	2

Skor maksimal = 15

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Skor diperoleh}}{15} \times 100$$

I. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMIDIAL

Pengayaan

Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan

Remidial

Bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP

DAFTAR PUSTAKA

- Fitri, A., A. Rasa, A., M. Safira, A., R. Ginanjarsari, R., & T. Zahroh, A. (2021). *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI kelas IV*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Fitri, A., A. Rasa, A., M. Safira, A., R. Ginanjarsari, R., & T. Zahroh, A. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI kelas IV*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Curup, 2025
Guru Kelas IV



Yolanda, S.Pd

Di susun oleh



Tiara Wulandari

Nim : 22591203

Mengetahui
Kepala SD Negeri 88 Rejang Lebong,



Rosita, S.Pd

NIP. 1968020008198812201

LAMPIRAN 10

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Yosi Yulizah, M.Pd.I

Nip : 199107142019032026

Menyatakan bahwa instrument penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa :

Nama : Tiara Wulandari

Nim : 22591203

Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah

Judul : **Pengaruh Media Pembelajaran *Power Point Pick A Door* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Di SD Negeri 88 Rejang Lebong**

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian tugas akhir skripsi tersebut dapat dinyatakan :

☒

Layak digunakan

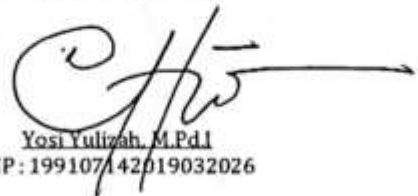
☐

layak digunakan dengan perbaikan

☐

Tidak layak digunakan

Curup, 30 Maret 2026



Yosi Yulizah, M.Pd.I
NIP : 199107142019032026

LAMPIRAN 11

LEMBAR VALIDASI PRETEST - POSTEST BERPIKIR KRITIS SISWA

Petunjuk pengisian:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kualitas tes yang akan diberikan kepada siswa. Pendapat dan komentar Bapak/Ibu akan sangat memperbaiki dan meningkatkan kualitas tes ini. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi pada setiap pertanyaan yang tersedia sesuai dengan pemahaman Bapak/Ibu dengan membutuhkan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

Kriteria	Keterangan
SL	Sangat Layak (jika pertanyaan pada tes sangat baik)
L	Layak (jika pertanyaan pada tes baik)
KL	Kurang Layak (jika pertanyaan pada tes kurang baik)
TL	Tidak Layak (jika pertanyaan pada tes tidak layak)

Atas bantuan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terima kasih.

LAMPIRAN 12

TES KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA

No.	Pertanyaan	JAWABAN			
		SL	L	KL	TL
1	Sinta mendorong meja ke arah depan, tetapi meja sulit bergerak. Setelah diperhatikan, ternyata lantainya kasar dan tidak rata. Permasalahan utama pada peristiwa tersebut adalah ...		✓		
2	Jika kamu melempar bola basket ke atas dengan sangat kuat, bola tersebut akan tetap kembali ke bawah. Hal ini membuktikan bahwa...		✓		
3	Sandi sedang bermain bola di lapangan rumput. Saat ia menendang bola dengan keras, bola meluncur cepat. Namun, setelah beberapa saat, bola melambat dan berhenti sendiri. Berdasarkan kejadian yang di alami andi tersebut, analisis yang tepat mengapa bola dapat berhenti dengan sendirinya adalah...	✓			
4	Perhatikan urutan peristiwa saat melempar bola ke atas! 1) Bola bergerak naik (lambat) 2) Bola berhenti saat di titik tertinggi 3) Bola bergerak turun(cepat) Berdasarkan peristiwa tersebut,kesimpulan yang tepat adalah...		✓		
5	Seorang astronot melayang-layang saat berada di luar angkasa. Hal ini membuktikan bahwa...		✓		
6	Di kelas terdapat lemari buku yang berat dan harus dipindahkan ke sudut ruangan. Kamu hanya diberi papan kayu dan beberapa teman untuk membantu.		✓		
7	Perhatikan peristiwa berikut: (1) Bola menggelinding di lantai licin. (2) Bola menggelinding di rumput. Bola pada lantai licin bergerak lebih jauh dibandingkan di rumput. Analisis yang tepat adalah	✓			
8	Doni dan Raka mendorong lemari bersama-sama sehingga lemari dapat bergerak lebih cepat dibandingkan saat Doni mendorong sendiri. Alasan yang tepat dari peristiwa tersebut adalah		✓		
9	Jika dijatuhkan dari atas ketinggian yang sama, kertas yang berbentuk lembaran lebih lambat mencapai tanah daripada kertas yang diremas. Hal ini berarti gaya gravitasi dipengaruhi oleh		✓		
10	Di bawah ini merupakan pengaruh gaya terhadap gerak benda, kecuali...		✓		
11	Perhatikan kegiatan berikut:		✓		

	1) Mengayuh sepeda 2) Menarik gerobak 3) Menekan plastisin 4) Menendang bola Kesimpulan yang tepat berdasarkan kegiatan tersebut adalah				
12	Saat musim hujan, Andi melihat ban mobil ayahnya sudah sangat gundul, tetapi ayahnya tetap ingin menggunakan mobil tersebut untuk perjalanan jauh. Menurutmu, keputusan ayah Andi tersebut sebaiknya bagaimana...		✓		
13	Seorang ilmuwan menjelaskan bahwa jika suatu saat bumi tidak memiliki gaya gravitasi, kehidupan di bumi akan mengalami perubahan besar. Manakah pernyataan yang paling tepat untuk menjelaskan dampak tersebut....		✓		
14	Dalam lomba tarik tambang, Tim A kalah dari Tim B karena Tim B memiliki anggota yang lebih kuat. Evaluasi yang tepat dari peristiwa tersebut adalah		✓		
15	Arba ingin merancang eksperimen untuk membuktikan bahwa "Gaya dapat mengubah arah gerak benda". Rancangan eksperimen yang paling tepat adalah...		✓		
16	Perhatikan gambar berikut!  Mobil mogok lebih cepat jika didorong banyak orang. Peristiwa menunjukkan bahwa gaya dapat mempengaruhi		✓		
17	Saat kamu membuat patung dari plastisin, kamu menekan-nekan plastisin itu sampai berubah bentuk. Gaya apa yang kamu gunakan?		✓		
18	Ketika sepeda direm, sepeda yang sedang bergerak akan melambat lalu berhenti. Kesimpulan yang tepat dari peristiwa tersebut adalah		✓		
19	Pada permainan ketapel, semakin kuat karet ditarik maka batu akan meluncur semakin jauh. Penjelasan yang tepat mengenai peristiwa tersebut adalah		✓		
20	Kamu ingin membuat hiasan kulkas yang bisa menempel di pintunya. Benda apa yang harus kamu tempelkan di belakang hiasanmu...		✓		

LAMPIRAN 13

KISI -KISI SOAL (INSTRUMEN PENELITIAN)

Status Pendidikan : SD NEGERI 88 REJANG LEBONG

Mata Pelajaran : IPAS

Materi : Gaya di Sekitar Kita

Kelas/Semester : 4 / 2

Alokasi Waktu : 60 Menit

Bentuk Soal : Pilihan Ganda

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	ATP	Indikator Berfikir Kritis	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk soal	Nomor Soal
Peserta didik mampu memahami hubungan antara gaya dan gerak serta menjelaskan pengaruh gaya terhadap perubahan gerak maupun bentuk benda melalui kegiatan pengamatan dan percobaan sederhana.	Mengidentifikasi ragam gaya yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari.	Peserta didik mampu menganalisis pengaruh berbagai jenis gaya terhadap gerak, arah gerak, dan bentuk benda dalam kehidupan sehari-hari.	Memberikan penjelasan sederhana	Peserta didik mampu menganalisis penyebab perubahan gerak benda akibat pengaruh gaya gesek dan gaya gravitasi berdasarkan peristiwa kontekstual.	C4	Pilihan Ganda	1,2
	Mengidentifikasi ragam gaya yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari.	Peserta didik mampu menganalisis pengaruh berbagai jenis gaya terhadap gerak, arah gerak, dan bentuk benda dalam kehidupan sehari-hari.	Membangun keterampilan dasar	Peserta didik mampu mengidentifikasi penyebab bola berhenti berdasarkan konsep gaya gesek	C4		3

	Mengidentifikasi ragam gaya yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari.	Peserta didik mampu mengevaluasi hubungan antara gaya dan perubahan yang terjadi pada benda serta memberikan alasan berdasarkan hasil pengamatan.	Menyimpulkan	Peserta didik mampu menyimpulkan perubahan gerak bola saat dilempar ke atas berdasarkan pengaruh gaya gravitasi.	C5		4
	Mengidentifikasi ragam gaya yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari.	Peserta didik mampu mengevaluasi hubungan antara gaya dan perubahan yang terjadi pada benda serta memberikan alasan berdasarkan hasil pengamatan.	Memberikan penjelasan lanjut	Peserta didik mampu mengevaluasi peristiwa astronot melayang berdasarkan konsep gaya gravitasi.	C5		5
	Memanfaatkan gaya tersebut untuk membantu manusia mengatasi tantangan dalam kehidupan sehari-hari.	Peserta didik mampu merancang solusi atau percobaan sederhana yang menunjukkan pemanfaatan gaya dalam menyelesaikan masalah di lingkungan sekitar	Mengatur strategi dan taktik	Peserta didik mampu merancang strategi yang efektif untuk memindahkan benda berat dengan memanfaatkan konsep penjumlahan gaya dan pengurangan gaya gesek.	C6		6
	Mengidentifikasi ragam gaya yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari.	Peserta didik mampu menganalisis pengaruh berbagai jenis gaya terhadap gerak, arah	Memberikan penjelasan sederhana	Peserta didik mampu menganalisis pengaruh besar gaya dan gaya gesek terhadap jarak tempuh serta kecepatan	C4		7,8

		gerak, dan bentuk benda dalam kehidupan sehari-hari.		gerak benda pada berbagai kondisi permukaan.			
	Mengidentifikasi ragam gaya yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari.	Peserta didik mampu menganalisis pengaruh berbagai jenis gaya terhadap gerak, arah gerak, dan bentuk benda dalam kehidupan sehari-hari.	Membangun keterampilan dasar	Peserta didik mampu menganalisis pengaruh luas permukaan terhadap hambatan udara pada benda jatuh	C4		9
	Mengidentifikasi ragam gaya yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari.	Peserta didik mampu menganalisis berbagai jenis gaya (gaya otot, gaya gesek, gaya gravitasi, gaya magnet, dan gaya pegas) yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari.	Membangun keterampilan dasar	Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menganalisis pernyataan yang bukan merupakan pengaruh gaya terhadap gerak benda	C4		10
	Mengidentifikasi ragam gaya yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari.	Peserta didik mampu mengevaluasi hubungan antara gaya dan perubahan yang terjadi pada benda serta memberikan alasan berdasarkan hasil pengamatan.	Menyimpulkan	Peserta didik mampu menyimpulkan bahwa gaya dapat berupa dorongan dan tarikan yang memengaruhi gerak atau bentuk benda.	C5		11
	Memanfaatkan gaya tersebut untuk membantu manusia mengatasi tantangan dalam	Peserta didik mampu mengevaluasi pemanfaatan berbagai jenis gaya	Memberikan penjelasan lanjut	Peserta didik mampu menjelaskan pengaruh gaya dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan	C5		12,13,14

	kehidupan sehari-hari.	untuk membantu manusia mengatasi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.		konsep gaya (gaya, gaya gravitasi, gaya otot dan gaya gaya pegas) terhadap gerak benda.		
	Memanfaatkan gaya tersebut untuk membantu manusia mengatasi tantangan dalam kehidupan sehari-hari.	Peserta didik mampu merancang solusi atau percobaan sederhana yang menunjukkan pemanfaatan gaya dalam menyelesaikan masalah di lingkungan sekitar.	Mengatur strategi dan taktik	Peserta didik mampu merancang eksperimen sederhana untuk membuktikan bahwa gaya dapat mengubah arah gerak benda.	C6	15
	Mengidentifikasi ragam gaya yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari.	Peserta didik mampu menganalisis pengaruh berbagai jenis gaya terhadap gerak, arah gerak, dan bentuk benda dalam kehidupan sehari-hari.	Memberikan penjelasan sederhana	Peserta didik mampu Menganalisis pengaruh jumlah gaya terhadap perubahan gerak benda	C4	16
	Mengidentifikasi ragam gaya yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari.	Peserta didik mampu menganalisis berbagai jenis gaya (gaya otot, gaya gesek, gaya gravitasi, gaya magnet, dan gaya pegas) yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari.	Membangun Keterampilan dasar	Peserta didik mampu Mengidentifikasi jenis gaya yang digunakan dalam perubahan bentuk plastisin	C4	17
	Mengidentifikasi ragam gaya yang terlibat	Peserta didik mampu mengevaluasi	Menyimpulkan	Peserta didik mampu menyimpulkan pengaruh	C5	18

	dalam aktivitas sehari-hari.	si hubungan antara gaya dan perubahan yang terjadi pada benda serta memberikan alasan berdasarkan hasil pengamatan		gaya gesek terhadap gerak benda.			
	Memanfaatkan gaya tersebut untuk membantu manusia mengatasi tantangan dalam kehidupan sehari-hari.	Peserta didik mampu mengevaluasi pemanfaatan berbagai jenis gaya untuk membantu manusia mengatasi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.	Mmemberikan penjelasan lanjut	Peserta didik mampu menjelaskan tentang gaya dalam kehidupan sehari-hari.	C5		19
	Memanfaatkan gaya tersebut untuk membantu manusia mengatasi tantangan dalam kehidupan sehari-hari.	Peserta didik mampu merancang solusi atau percobaan sederhana yang menunjukkan pemanfaatan gaya dalam menyelesaikan masalah di lingkungan sekitar.	Mengatur strategi dan taktik	Peserta didik mampu merancang solusi kreatif dengan menerapkan konsep gaya magnet dalam kehidupan sehari-hari.	C6		20

LAMPIRAN 14

SOAL IPAS KELAS IV SD GAYA DI SEKITAR KITA

Nama :
Kelas :
Waktu : 60 Menit

Tata cara mengerjakan

1. Berdoalah sebelum mengerjakan soal
2. Tulis identitas diri dengan lengkap dan benar
3. Baca setiap soal dengan teliti
4. Berikan tanda silang (x) pada huruf a, b, c dan d pada jawaban yang benar
5. Kerjakan soal dengan mandiri tanpa bekerja sama dengan teman

Kerjakan Soal Di Bawah Ini Dengan Benar!

1. Sinta mendorong meja ke arah depan, tetapi meja sulit bergerak. Setelah diperhatikan, ternyata lantainya kasar dan tidak rata. Permasalahan utama pada peristiwa tersebut adalah ...
 - a. Gaya dorong Sinta terlalu kecil
 - b. Meja terlalu ringan
 - c. Adanya gaya gesek yang besar antara meja dan lantai
 - d. Meja tidak diberi roda
2. Rian sedang berlatih teknik melempar bola di lapangan basket dekat rumahnya. Karena ingin menguji kekuatannya, ia melempar bola basket tersebut ke arah langit dengan sangat kuat. Bola melesat tinggi ke udara. Namun, tidak peduli seberapa kuat Rian melemparnya, setelah mencapai titik tertinggi bola tersebut selalu kembali jatuh ke bawah menuju lantai lapangan. Peristiwa dalam cerita tersebut membuktikan bahwa ...
 - a. Bola basket terlalu berat untuk terbang.
 - b. Ada gaya gravitasi bumi yang selalu menarik benda ke pusat bumi.
 - c. Gaya otot tangan kita kalah kuat dengan gaya angin.
 - d. Bola basket memiliki magnet di dalamnya.
3. Sandi sedang bermain bola di lapangan rumput. Saat ia menendang bola dengan keras, bola meluncur cepat. Namun, setelah beberapa saat, bola melambat dan berhenti sendiri. Berdasarkan kejadian yang di alami sandi tersebut, analisis yang tepat mengapa bola dapat berhenti dengan sendirinya adalah...
 - a. Gaya otot Andi habis.
 - b. Gaya gravitasi menarik bola ke bawah sehingga berhenti.
 - c. Gaya gesek antara bola dan rumput memperlambat laju bola.
 - d. Gaya magnet dari tanah menahan bola.
4. Perhatikan urutan peristiwa saat melempar bola ke atas!
 Pada saat olahraga Guru melempar sebuah bola ke atas sebanyak 3 kali dengan kecepatan sebagai berikut:
 1. Bola bergerak naik (lambat)
 2. Bola berhenti saat di titik tertinggi
 3. Bola bergerak turun(cepat)
 Berdasarkan peristiwa tersebut,kesimpulan yang tepat adalah...
 - a. Gaya gravitasi selalu konstan, kecepatan berubah
 - b. Gaya gravitasi berubah saat bola naik dan turun

- c. Gaya dorong tangan bekerja selama bola bergerak
 - d. Gaya gesek udara memengaruhi kecepatan bola
5. Seorang astronot sedang menjalankan misi di luar angkasa. Ketika keluar dari pesawat luar angkasa tubuhnya melayang-layang bebas tanpa terjatuh ke bawah seperti saat berada di bumi. Hal ini membuktikan bahwa...
- a. Astronot memiliki gaya otot yang sangat kuat.
 - b. Di luar angkasa tidak ada gaya gravitasi yang menarik benda.
 - c. Pakaian astronot mengandung magnet penolak bumi.
 - d. Udara di luar angkasa menahan astronot agar tidak jatuh.
6. Di kelas terdapat sebuah lemari buku kayu yang sangat besar, penuh, dan berat. Lemari tersebut harus dipindahkan ke sudut ruangan yang cukup jauh. Sebagai ketua kelas, kamu hanya diberi sebuah papan kayu panjang dan dibantu oleh beberapa orang teman untuk menyelesaikan tugas ini. Strategi terbaik yang dapat kamu rancang berdasarkan cerita di atas agar lemari mudah dipindahkan adalah ...
- a. Mengangkat lemari sendirian agar cepat selesai.
 - b. Mendorong lemari tanpa bantuan alat.
 - c. Meletakkan papan kayu sebagai alas dan meminta teman membantu mendorong bersama-sama.
 - d. Menarik lemari dari satu sisi saja.
7. Perhatikan peristiwa berikut:
- (1) Bola menggelinding di lantai licin.
 - (2) Bola menggelinding di rumput.
- Bola pada lantai licin bergerak lebih jauh dibandingkan di rumput. Analisis yang tepat adalah
- a. Lantai licin memiliki gaya gesek lebih besar
 - b. Rumput menyebabkan gaya gesek lebih besar sehingga bola cepat berhenti
 - c. Bola di rumput lebih ringan
 - d. Gaya dorong di lantai licin lebih kecil
8. Doni mencoba menggeser sebuah lemari pakaian di kamarnya sendirian, namun lemari itu bergerak sangat lambat dan melelahkan. Melihat hal itu, Raka datang mendekat dan ikut membantu mendorong lemari tersebut ke arah yang sama. Ketika mereka mendorong bersama-sama, ternyata lemari dapat bergerak dengan jauh lebih cepat. Alasan yang paling tepat dari peristiwa yang dialami Doni dan Raka tersebut adalah ...
- a. Lemari menjadi lebih ringan
 - b. Gaya dorong yang diberikan menjadi lebih besar
 - c. Gaya gesek hilang
 - d. Lemari berubah bentuk
9. Jika dijatuhkan dari atas ketinggian yang sama, kertas yang berbentuk lembaran lebih lambat mencapai tanah daripada kertas yang diremas. Hal ini berarti gaya gravitasi dipengaruhi oleh
- a. Berat benda
 - b. Gaya gesek
 - c. Jenis benda
 - d. Luas permukaan benda

10. Budi menuliskan beberapa contoh pengaruh gaya terhadap benda di dalam buku catatannya. Budi menuliskan bahwa gaya bisa membuat sepeda melambat saat direm, gaya bisa membuat bola diam menjadi bergerak saat ditendang, dan gaya bisa membuat motor berjalan lebih cepat saat digas. Budi juga menulis bahwa gaya bisa membuat lilin meleleh saat dipanaskan.

Di bawah ini yang merupakan pengaruh gaya terhadap gerak benda berdasarkan catatan Budi, kecuali...

- gaya dapat mengurangi kecepatan benda
- gaya dapat menyebabkan benda berubah wujud
- gaya menyebabkan benda bergerak
- gaya dapat menambah kecepatan benda

11. Perhatikan kegiatan berikut:

- Mengayuh sepeda
- Menarik gerobak
- Menekan plastisin
- Menendang bola

Kesimpulan yang tepat berdasarkan kegiatan tersebut adalah

- Semua kegiatan menunjukkan bahwa gaya hanya berupa dorongan
- Semua kegiatan menunjukkan bahwa gaya dapat berupa dorongan dan tarikan yang memengaruhi gerak atau bentuk benda
- Gaya hanya dapat dilakukan oleh manusia
- Gaya tidak berpengaruh terhadap benda

12. Saat musim hujan, Andi melihat ban mobil ayahnya sudah sangat gundul, tetapi ayahnya tetap ingin menggunakan mobil tersebut untuk perjalanan jauh.

Menurutmu, keputusan ayah Andi tersebut sebaiknya bagaimana...

- Tetap digunakan karena ban mobil masih bisa berputar dengan baik.
- Diganti dengan ban baru karena ban gundul dapat mengurangi gaya gesek dengan jalan sehingga berbahaya saat hujan.
- Tetap digunakan karena hujan dapat membuat jalan menjadi lebih licin sehingga ban tidak cepat rusak.
- Tidak perlu diganti karena semua ban mobil akan sama saja saat hujan.

13. Seorang ilmuwan menjelaskan bahwa jika suatu saat bumi tidak memiliki gaya gravitasi, kehidupan di bumi akan mengalami perubahan besar.

Manakah pernyataan yang paling tepat untuk menjelaskan dampak tersebut....

- Manusia dapat berjalan lebih cepat karena tidak ada hambatan.
- Semua benda, air, dan udara akan melayang sehingga kehidupan di bumi tidak dapat berlangsung dengan normal.
- Manusia akan menjadi lebih kuat saat mengangkat benda.
- Pohon akan tumbuh semakin besar karena tidak ada gaya yang menariknya ke bawah.

14. Saat perayaan hari kemerdekaan di sekolah, diadakan lomba tarik tambang, Tim A kalah dari Tim B karena Tim B memiliki anggota yang lebih kuat. Evaluasi yang tepat dari peristiwa tersebut adalah

- Gaya otot Tim B lebih besar daripada Tim A
- Gaya otot Tim A lebih besar daripada Tim B
- Tidak ada gaya yang bekerja
- Tim B menang karena gaya magnet

15. Arba mendapatkan tugas dari Ibu Guru untuk merancang sebuah percobaan sederhana di rumah. Percobaan tersebut harus bisa membuktikan sifat gaya, yaitu "Gaya dapat mengubah arah gerak benda".

Rancangan percobaan yang paling tepat untuk dibuat oleh Arba adalah...

- Melempar batu ke atas dan mengamati lintasannya
- Menarik meja dan mengukur jarak yang ditempuh
- Meletakkan buku di atas meja dan mengamati
- Mendorong bola dan mengukur kecepatannya

16. Perhatikan gambar berikut!



Mobil mogok lebih cepat jika didorong banyak orang. Peristiwa menunjukkan bahwa gaya dapat mempengaruhi

- Benda diam
 - Berat benda
 - Gerak benda
 - Bentuk benda
17. Saat kamu membuat patung dari plastisin, kamu menekan-nekan plastisin itu sampai berubah bentuk. Gaya apa yang kamu gunakan?
- Gaya Gravitasi.
 - Gaya Otot.
 - Gaya Magnet.
 - Gaya Gesek.
18. Riko sedang asyik bersepeda di halaman sekolah dengan kecepatan yang cukup kencang. Tiba-tiba, ada seekor kucing melintas di depannya. Dengan cekatan, Riko langsung menarik tuas rem sepedanya. Sepeda Riko yang tadinya meluncur cepat langsung melambat dan akhirnya berhenti tepat waktu. Kesimpulan yang paling tepat dari peristiwa pengereman sepeda Riko adalah...
- Gaya gesek antara rem dan roda dapat menghentikan gerak benda
 - Sepeda berhenti karena beratnya berkurang
 - Sepeda berhenti karena gaya magnet
 - Sepeda berhenti karena udara berubah
19. Pada permainan ketapel, semakin kuat karet ditarik maka batu akan meluncur semakin jauh. Penjelasan yang tepat mengenai peristiwa tersebut adalah
- Karet menghasilkan gaya pegas yang semakin besar ketika ditarik lebih kuat
 - Batu memiliki gaya sendiri
 - Karet berubah menjadi magnet
 - Batu bergerak karena warna karet
20. Kamu ingin membuat hiasan kulkas yang bisa menempel di pintunya. Benda apa yang harus kamu tempelkan di belakang hiasanmu?
- Paku besi.
 - Lem yang sangat banyak.
 - Magnet.
 - Karet gelang.

LAMPIRAN 15
KUNCI JAWABAN

1. C. Adanya gaya gesek yang besar antara meja dan lantai
2. B. Ada gaya gravitasi bumi yang selalu menarik benda ke pusat bumi
3. C. Gaya gesek antara bola dan rumput memperlambat laju bola
4. A. Gaya gravitasi selalu konstan, kecepatan berubah
5. B. Di luar angkasa tidak ada gaya gravitasi yang menarik benda
6. C. Meletakkan papan kayu sebagai alas dan meminta teman membantu mendorong bersama-sama
7. B. Rumput menyebabkan gaya gesek lebih besar sehingga bola cepat berhenti
8. B. Gaya dorong yang diberikan menjadi lebih besar
9. D. Luas permukaan benda
10. B. Gaya dapat menyebabkan benda berubah wujud
11. B. Semua kegiatan menunjukkan bahwa gaya dapat berupa dorongan dan tarikan yang memengaruhi gerak atau bentuk benda
12. B. Diganti dengan ban baru karena ban gundul dapat mengurangi gaya gesek dengan jalan sehingga berbahaya saat hujan
13. B. Semua benda, air, dan udara akan melayang sehingga kehidupan di bumi tidak dapat berlangsung dengan normal
14. A. Gaya otot tim b lebih besar daripada tim a
15. A. Melempar batu ke atas dan mengamati lintasannya
16. C. Gerak benda
17. B. Gaya otot
18. A. Gaya gesek antara rem dan roda dapat menghentikan gerak benda
19. A. Karet menghasilkan gaya pegas yang semakin besar ketika ditarik lebih kuat
20. C. Magnet

Komentar dan Saran Perbaikan

Perbaiki soal no. perbandingan pembebanan
dan bahasa yg digunakan.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan:

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, instrument soal *pretest-posttest* dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk tes tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk tes setelah revisi
3. Tidak layak digunakan untuk tes
 - Mohon Bapak/Ibu melingkari pada poin yang sesuai dengan Kesimpulan Bapak/Ibu terhadap instrument soal *Pretest-posttest* yang telah dibuat.

Curup, 2026

Validator



Yosi Yulizah, M.Pd.I

Nip:199107142019032026

LAMPIRAN 16 SOAL PRETEST DAN POSTEST

SOAL IPAS KELAS IV SD GAYA DI SEKITAR KITA

Nama :
Kelas :
Waktu : 60 Menit

Tata cara mengerjakan

1. Berdoalah sebelum mengerjakan soal
2. Tulis identitas diri dengan lengkap dan benar
3. Baca setiap soal dengan teliti
4. Berikan tanda silang (x) pada huruf a, b, c dan d pada jawaban yang benar
5. Kerjakan soal dengan mandiri tanpa bekerja sama dengan teman

Kerjakan Soal Di Bawah Ini Dengan Benar!

1. Rian sedang berlatih teknik melempar bola di lapangan basket dekat rumahnya. Karena ingin menguji kekuatannya, ia melempar bola basket tersebut ke arah langit dengan sangat kuat. Bola melesat tinggi ke udara. Namun, tidak peduli seberapa kuat Rian melemparnya, setelah mencapai titik tertinggi bola tersebut selalu kembali jatuh ke bawah menuju lantai lapangan.
 Peristiwa dalam cerita tersebut membuktikan bahwa ...
 - a. Bola basket terlalu berat untuk terbang.
 - b. Ada gaya gravitasi bumi yang selalu menarik benda ke pusat bumi.
 - c. Gaya otot tangan kita kalah kuat dengan gaya angin.
 - d. Bola basket memiliki magnet di dalamnya.
2. Sandi sedang bermain bola di lapangan rumput. Saat ia menendang bola dengan keras, bola meluncur cepat. Namun, setelah beberapa saat, bola melambat dan berhenti sendiri. Berdasarkan kejadian yang di alami andi tersebut, analisis yang tepat mengapa bola dapat berhenti dengan sendirinya adalah...
 - a. Gaya otot Andi habis.
 - b. Gaya gravitasi menarik bola ke bawah sehingga berhenti.
 - c. Gaya gesek antara bola dan rumput memperlambat laju bola.
 - d. Gaya magnet dari tanah menahan bola.
3. Seorang astronot sedang menjalankan misi di luar angkasa. Ketika keluar dari pesawat luar angkasa tubuhnya melayang-layang bebas tanpa terjatuh ke bawah seperti saat berada di bumi. Hal ini membuktikan bahwa...
 - a. Astronot memiliki gaya otot yang sangat kuat.
 - b. Di luar angkasa tidak ada gaya gravitasi yang menarik benda.
 - c. Pakaian astronot mengandung magnet penolak bumi.
 - d. Udara di luar angkasa menahan astronot agar tidak jatuh.

4. Di kelas terdapat sebuah lemari buku kayu yang sangat besar, penuh, dan berat. Lemari tersebut harus dipindahkan ke sudut ruangan yang cukup jauh. Sebagai ketua kelas, kamu hanya diberi sebuah papan kayu panjang dan dibantu oleh beberapa orang teman untuk menyelesaikan tugas ini.
Strategi terbaik yang dapat kamu rancang berdasarkan cerita di atas agar lemari mudah dipindahkan adalah ...
 - a. Mengangkat lemari sendirian agar cepat selesai.
 - b. Mendorong lemari tanpa bantuan alat.
 - c. Meletakkan papan kayu sebagai alas dan meminta teman membantu mendorong bersama-sama.
 - d. Menarik lemari dari satu sisi saja.

5. Perhatikan peristiwa berikut:
 - (1) Bola menggelinding di lantai licin.
 - (2) Bola menggelinding di rumput.
 Bola pada lantai licin bergerak lebih jauh dibandingkan di rumput. Analisis yang tepat adalah
 - a. Lantai licin memiliki gaya gesek lebih besar
 - b. Rumput menyebabkan gaya gesek lebih besar sehingga bola cepat berhenti
 - c. Bola di rumput lebih ringan
 - d. Gaya dorong di lantai licin lebih kecil

6. Doni mencoba menggeser sebuah lemari pakaian di kamarnya sendirian, namun lemari itu bergerak sangat lambat dan melelahkan. Melihat hal itu, Raka datang mendekat dan ikut membantu mendorong lemari tersebut ke arah yang sama. Ketika mereka mendorong bersama-sama, ternyata lemari dapat bergerak dengan jauh lebih cepat. Alasan yang paling tepat dari peristiwa yang dialami Doni dan Raka tersebut adalah ...
 - a. Lemari menjadi lebih ringan
 - b. Gaya dorong yang diberikan menjadi lebih besar
 - c. Gaya gesek hilang
 - d. Lemari berubah bentuk

7. Jika dijatuhkan dari atas ketinggian yang sama, kertas yang berbentuk lembaran lebih lambat mencapai tanah daripada kertas yang diremas. Hal ini berarti gaya gravitasi dipengaruhi oleh
 - a. Berat benda
 - b. Gaya gesek
 - c. Jenis benda
 - d. Luas permukaan benda

8. Perhatikan kegiatan berikut:
 1. Mengayuh sepeda
 2. Menarik gerobak
 3. Menekan plastisin
 4. Menendang bola
 Kesimpulan yang tepat berdasarkan kegiatan tersebut adalah
 - a. Semua kegiatan menunjukkan bahwa gaya hanya berupa dorongan
 - b. Semua kegiatan menunjukkan bahwa gaya dapat berupa dorongan dan tarikan yang memengaruhi gerak atau bentuk benda

- c. Gaya hanya dapat dilakukan oleh manusia
 - d. Gaya tidak berpengaruh terhadap benda
9. Saat musim hujan, Andi melihat ban mobil ayahnya sudah sangat gundul, tetapi ayahnya tetap ingin menggunakan mobil tersebut untuk perjalanan jauh. Menurutmu, keputusan ayah Andi tersebut sebaiknya bagaimana...
- a. Tetap digunakan karena ban mobil masih bisa berputar dengan baik.
 - b. Diganti dengan ban baru karena ban gundul dapat mengurangi gaya gesek dengan jalan sehingga berbahaya saat hujan.
 - c. Tetap digunakan karena hujan dapat membuat jalan menjadi lebih licin sehingga ban tidak cepat rusak.
 - d. Tidak perlu diganti karena semua ban mobil akan sama saja saat hujan.
10. Seorang ilmuwan menjelaskan bahwa jika suatu saat bumi tidak memiliki gaya gravitasi, kehidupan di bumi akan mengalami perubahan besar. Manakah pernyataan yang paling tepat untuk menjelaskan dampak tersebut....
- a. Manusia dapat berjalan lebih cepat karena tidak ada hambatan.
 - b. Semua benda, air, dan udara akan melayang sehingga kehidupan di bumi tidak dapat berlangsung dengan normal.
 - c. Manusia akan menjadi lebih kuat saat mengangkat benda.
 - d. Pohon akan tumbuh semakin besar karena tidak ada gaya yang menariknya ke bawah.
11. Saat perayaan hari kemerdekaan di sekolah, diadakan lomba tarik tambang. Tim A kalah dari Tim B karena Tim B memiliki anggota yang lebih kuat. Evaluasi yang tepat dari peristiwa tersebut adalah
- a. Gaya otot Tim B lebih besar daripada Tim A
 - b. Gaya otot Tim A lebih besar daripada Tim B
 - c. Tidak ada gaya yang bekerja
 - d. Tim B menang karena gaya magnet
12. Arba mendapatkan tugas dari Ibu Guru untuk merancang sebuah percobaan sederhana di rumah. Percobaan tersebut harus bisa membuktikan sifat gaya, yaitu "Gaya dapat mengubah arah gerak benda". Rancangan percobaan yang paling tepat untuk dibuat oleh Arba adalah...
- a. Melempar batu ke atas dan mengamati lintasannya
 - b. Menarik meja dan mengukur jarak yang ditempuh
 - c. Meletakkan buku di atas meja dan mengamati
 - d. Mendorong bola dan mengukur kecepatannya
13. Perhatikan gambar berikut!



Mobil mogok lebih cepat jika didorong banyak orang. Peristiwa menunjukkan bahwa gaya dapat mempengaruhi

- a. Benda diam

- b. Berat benda
 - c. Gerak benda
 - d. Bentuk benda
14. Riko sedang asyik bersepeda di halaman sekolah dengan kecepatan yang cukup kencang. Tiba-tiba, ada seekor kucing melintas di depannya. Dengan cekatan, Riko langsung menarik tuas rem sepedanya. Sepeda Riko yang tadinya meluncur cepat langsung melambat dan akhirnya berhenti tepat waktu.
Kesimpulan yang paling tepat dari peristiwa pengereman sepeda Riko adalah...
- a. Gaya gesek antara rem dan roda dapat menghentikan gerak benda
 - b. Sepeda berhenti karena beratnya berkurang
 - c. Sepeda berhenti karena gaya magnet
 - d. Sepeda berhenti karena udara berubah
15. Pada permainan ketapel, semakin kuat karet ditarik maka batu akan meluncur semakin jauh. Penjelasan yang tepat mengenai peristiwa tersebut adalah
- a. Karet menghasilkan gaya pegas yang semakin besar ketika ditarik lebih kuat
 - b. Batu memiliki gaya sendiri
 - c. Karet berubah menjadi magnet
 - d. Batu bergerak karena warna karet

LAMPIRAN 17**KUNCI JAWABAN SOAL PRETEST DAN POSTEST**

1. B. Ada gaya gravitasi bumi yang selalu menarik benda ke pusat bumi
2. C. Gaya gesek antara bola dan rumput memperlambat laju bola
3. B. Di luar angkasa tidak ada gaya gravitasi yang menarik benda
4. C. Meletakkan papan kayu sebagai alas dan meminta teman membantu mendorong bersama-sama
5. B. Rumput menyebabkan gaya gesek lebih besar sehingga bola cepat berhenti
6. B. Gaya dorong yang diberikan menjadi lebih besar
7. D. Luas permukaan benda
8. B. Semua kegiatan menunjukkan bahwa gaya dapat berupa dorongan dan tarikan yang memengaruhi gerak atau bentuk benda
9. B. Diganti dengan ban baru karena ban gundul dapat mengurangi gaya gesek dengan jalan sehingga berbahaya saat hujan
10. B. Semua benda, air, dan udara akan melayang sehingga kehidupan di bumi tidak dapat berlangsung dengan normal
11. A. Gaya otot tim b lebih besar daripada tim a
12. A. Melempar batu ke atas dan mengamati lintasannya
13. C. Gerak benda
14. A. Gaya gesek antara rem dan roda dapat menghentikan gerak benda
15. A. Karet menghasilkan gaya pegas yang semakin besar ketika ditarik lebih kuat

LAMPIRAN 18 DAYA BEDA

No.	Pertanyaan	Tingkat Kesulitan
1	Rian sedang berlatih teknik melempar bola di lapangan basket dekat rumahnya. Karena ingin menguji kekuatannya, ia melempar bola basket tersebut ke arah langit dengan sangat kuat. Bola melesat tinggi ke udara. Namun, tidak peduli seberapa kuat Rian melemparnya, setelah mencapai titik tertinggi bola tersebut selalu kembali jatuh ke bawah menuju lantai lapangan. Peristiwa dalam cerita tersebut membuktikan bahwa ...	Baik
2	Sandi sedang bermain bola di lapangan rumput. Saat ia menendang bola dengan keras, bola meluncur cepat. Namun, setelah beberapa saat, bola melambat dan berhenti sendiri. Berdasarkan kejadian yang di alami andi tersebut, analisis yang tepat mengapa bola dapat berhenti dengan sendirinya adalah...	Baik
3	Seorang astronot sedang menjalankan misi di luar angkasa. Ketika keluar dari pesawat luar angkasa tubuhnya melayang-layang bebas tanpa terjatuh ke bawah seperti saat berada di bumi. Hal ini membuktikan bahwa...	Cukup
4	Di kelas terdapat sebuah lemari buku kayu yang sangat besar, penuh, dan berat. Lemari tersebut harus dipindahkan ke sudut ruangan yang cukup jauh. Sebagai ketua kelas, kamu hanya diberi sebuah papan kayu panjang dan dibantu oleh beberapa orang teman untuk menyelesaikan tugas ini. Strategi terbaik yang dapat kamu rancang berdasarkan cerita di atas agar lemari mudah dipindahkan adalah ...	Baik
5	Perhatikan peristiwa berikut: (1) Bola menggelinding di lantai licin. (2) Bola menggelinding di rumput. Bola pada lantai licin bergerak lebih jauh dibandingkan di rumput. Analisis yang tepat adalah	Baik
6	Doni mencoba menggeser sebuah lemari pakaian di kamarnya sendirian, namun lemari itu bergerak sangat lambat dan melelahkan. Melihat hal itu, Raka datang mendekat dan ikut membantu mendorong lemari tersebut ke arah yang sama. Ketika mereka mendorong bersama-sama, ternyata lemari dapat bergerak dengan jauh lebih cepat. Alasan yang paling tepat dari peristiwa yang dialami Doni dan Raka tersebut adalah ...	Baik
7	Jika dijatuhkan dari atas ketinggian yang sama, kertas yang berbentuk lembaran lebih lambat mencapai tanah daripada kertas yang diremas. Hal ini berarti gaya gravitasi dipengaruhi oleh	Baik
8	Perhatikan kegiatan berikut: 2) Mengayuh sepeda 3) Menarik gerobak	Cukup

	4) Menekan plastisin 5) Menendang bola Kesimpulan yang tepat berdasarkan kegiatan tersebut adalah	
9	Saat musim hujan, Andi melihat ban mobil ayahnya sudah sangat gundul, tetapi ayahnya tetap ingin menggunakan mobil tersebut untuk perjalanan jauh. Menurutmu, keputusan ayah Andi tersebut sebaiknya bagaimana...	Baik
10	Seorang ilmuwan menjelaskan bahwa jika suatu saat bumi tidak memiliki gaya gravitasi, kehidupan di bumi akan mengalami perubahan besar. Manakah pernyataan yang paling tepat untuk menjelaskan dampak tersebut....	Cukup
11	Saat perayaan hari kemerdekaan di sekolah, diadakan lomba tarik tambang. Tim A kalah dari Tim B karena Tim B memiliki anggota yang lebih kuat. Evaluasi yang tepat dari peristiwa tersebut adalah	Baik
12	Arba mendapatkan tugas dari Ibu Guru untuk merancang sebuah percobaan sederhana di rumah. Percobaan tersebut harus bisa membuktikan sifat gaya, yaitu "Gaya dapat mengubah arah gerak benda". Rancangan percobaan yang paling tepat untuk dibuat oleh Arba adalah...	Cukup
13	Perhatikan gambar berikut!  Mobil mogok lebih cepat jika didorong banyak orang. Peristiwa menunjukkan bahwa gaya dapat mempengaruhi	Baik
14	Riko sedang asyik bersepeda di halaman sekolah dengan kecepatan yang cukup kencang. Tiba-tiba, ada seekor kucing melintas di depannya. Dengan cekatan, Riko langsung menarik tuas rem sepedanya. Sepeda Riko yang tadinya meluncur cepat langsung melambat dan akhirnya berhenti tepat waktu. Kesimpulan yang paling tepat dari peristiwa pengereman sepeda Riko adalah...	Sangat Baik
15	Pada permainan ketapel, semakin kuat karet ditarik maka batu akan meluncur semakin jauh. Penjelasan yang tepat mengenai peristiwa tersebut adalah	Cukup

LAMPIRAN 19 TINGKAT KESULITAN SOAL

No.	Pertanyaan	Tingkat Kesulitan
1	Rian sedang berlatih teknik melempar bola di lapangan basket dekat rumahnya. Karena ingin menguji kekuatannya, ia melempar bola basket tersebut ke arah langit dengan sangat kuat. Bola melesat tinggi ke udara. Namun, tidak peduli seberapa kuat Rian melemparnya, setelah mencapai titik tertinggi bola tersebut selalu kembali jatuh ke bawah menuju lantai lapangan. Peristiwa dalam cerita tersebut membuktikan bahwa ...	Mudah
2	Sandi sedang bermain bola di lapangan rumput. Saat ia menendang bola dengan keras, bola meluncur cepat. Namun, setelah beberapa saat, bola melambat dan berhenti sendiri. Berdasarkan kejadian yang di alami andi tersebut, analisis yang tepat mengapa bola dapat berhenti dengan sendirinya adalah...	Mudah
3	Seorang astronot sedang menjalankan misi di luar angkasa. Ketika keluar dari pesawat luar angkasa tubuhnya melayang-layang bebas tanpa terjatuh ke bawah seperti saat berada di bumi. Hal ini membuktikan bahwa...	Sulit
4	Di kelas terdapat sebuah lemari buku kayu yang sangat besar, penuh, dan berat. Lemari tersebut harus dipindahkan ke sudut ruangan yang cukup jauh. Sebagai ketua kelas, kamu hanya diberi sebuah papan kayu panjang dan dibantu oleh beberapa orang teman untuk menyelesaikan tugas ini. Strategi terbaik yang dapat kamu rancang berdasarkan cerita di atas agar lemari mudah dipindahkan adalah ...	Sedang
5	Perhatikan peristiwa berikut: (1) Bola menggelinding di lantai licin. (2) Bola menggelinding di rumput. Bola pada lantai licin bergerak lebih jauh dibandingkan di rumput. Analisis yang tepat adalah	Mudah
6	Doni mencoba menggeser sebuah lemari pakaian di kamarnya sendirian, namun lemari itu bergerak sangat lambat dan melelahkan. Melihat hal itu, Raka datang mendekat dan ikut membantu mendorong lemari tersebut ke arah yang sama. Ketika mereka mendorong bersama-sama, ternyata lemari dapat bergerak dengan jauh lebih cepat. Alasan yang paling tepat dari peristiwa yang dialami Doni dan Raka tersebut adalah ...	Sedang
7	Jika dijatuhkan dari atas ketinggian yang sama, kertas yang berbentuk lembaran lebih lambat mencapai tanah daripada kertas yang diremas. Hal ini berarti gaya gravitasi dipengaruhi oleh	Sedang
8	Perhatikan kegiatan berikut: 6) Mengayuh sepeda 7) Menarik gerobak	Sedang

	8) Menekan plastisin 9) Menendang bola Kesimpulan yang tepat berdasarkan kegiatan tersebut adalah	
9	Saat musim hujan, Andi melihat ban mobil ayahnya sudah sangat gundul, tetapi ayahnya tetap ingin menggunakan mobil tersebut untuk perjalanan jauh. Menurutmu, keputusan ayah Andi tersebut sebaiknya bagaimana...	Sedang
10	Seorang ilmuwan menjelaskan bahwa jika suatu saat bumi tidak memiliki gaya gravitasi, kehidupan di bumi akan mengalami perubahan besar. Manakah pernyataan yang paling tepat untuk menjelaskan dampak tersebut....	Sedang
11	Saat perayaan hari kemerdekaan di sekolah, diadakan lomba tarik tambang. Tim A kalah dari Tim B karena Tim B memiliki anggota yang lebih kuat. Evaluasi yang tepat dari peristiwa tersebut adalah	Sulit
12	Arba mendapatkan tugas dari Ibu Guru untuk merancang sebuah percobaan sederhana di rumah. Percobaan tersebut harus bisa membuktikan sifat gaya, yaitu "Gaya dapat mengubah arah gerak benda". Rancangan percobaan yang paling tepat untuk dibuat oleh Arba adalah...	Sedang
13	Perhatikan gambar berikut!  Mobil mogok lebih cepat jika didorong banyak orang. Peristiwa menunjukkan bahwa gaya dapat mempengaruhi	Sedang
14	Riko sedang asyik bersepeda di halaman sekolah dengan kecepatan yang cukup kencang. Tiba-tiba, ada seekor kucing melintas di depannya. Dengan cekatan, Riko langsung menarik tuas rem sepedanya. Sepeda Riko yang tadinya meluncur cepat langsung melambat dan akhirnya berhenti tepat waktu. Kesimpulan yang paling tepat dari peristiwa pengereman sepeda Riko adalah...	Sedang
15	Pada permainan ketapel, semakin kuat karet ditarik maka batu akan meluncur semakin jauh. Penjelasan yang tepat mengenai peristiwa tersebut adalah	Sulit

LAMPIRAN 20

MATERI AJAR “GAYA DI SEKITAR KITA”

A. Pengertian Gaya

Gaya adalah tarikan atau dorongan yang dapat menyebabkan benda bergerak, berhenti bergerak, atau berubah bentuk. Gaya merupakan interaksi antara dua benda yang dapat mempengaruhi keadaan benda tersebut.

B. Jenis-jenis Gaya

1. Gaya otot: gaya yang dihasilkan oleh otot makhluk hidup, misalnya saat mendorong meja, Pada kegiatan sehari-hari, manusia menggunakan gaya otot untuk melakukan aktivitas. Gaya otot adalah gaya yang dikeluarkan dari otot manusia atau hewan. Melangkahakan kaki ke depan membuat tubuh berpindah tempat. Saat makan, kita menggunakan gaya otot di rahang untuk mengunyah makanan agar menjadi lebih halus dan dapat kita telan. Pemanfaatan gaya otot yang dilakukan oleh hewan bisa kita temukan salah satunya pada kendaraan delman, di mana otot kuda digunakan untuk menarik kereta roda agar dapat bergerak maju.
2. Gaya gravitasi: gaya tarik bumi terhadap benda, Gravitasi adalah gaya tarik menarik yang terjadi pada semua partikel yang memiliki massa atau bobot di semesta. Semakin besar massa yang dimiliki benda maka semakin besar gaya gravitasi yang dihasilkan. misalnya buah jatuh dari pohon.
3. Gaya gesek: gaya yang terjadi karena gesekan dua permukaan benda, misalnya sepatu yang bergesekan dengan lantai, Gaya gesek muncul karena dua benda yang saling bersentuhan. Saat benda didorong atau ditarik akan ada gesekan antara permukaan benda dan permukaan lantai. Besar atau kecilnya gaya gesek dipengaruhi oleh:

- a. posisi lintasan: mendatar atau menurun.
 - b. luas permukaan benda yang bersentuhan: bulat atau kotak.
 - c. permukaan lintasan: rata, bergelombang, kasar, halus, atau licin.
 - d. berat sebuah benda. Semakin berat suatu benda, gaya geseknya juga akan semakin besar. Contoh gelas berisi air akan memiliki gaya gesek yang lebih besar dibanding gelas kosong.
4. Gaya magnet: gaya tarik menarik atau tolak menolak yang dihasilkan oleh magnet, Gaya magnet adalah gaya yang ditimbulkan oleh peristiwa tarik menarik antara magnet dan bahan-bahan magnetik. Bahan-bahan magnetik yang dimaksud adalah bahan yang bisa ditarik magnet, misalnya besi dan aluminium. Semakin kuat tarikan magnetnya, semakin besar gaya magnet yang terjadi.
 5. Gaya Pegas Gaya pegas sering disebut dengan gaya elastis atau karet karena gaya pegas memiliki bentuk yang dapat berubah menjadi lebih panjang dari bentuk semula. Padahal kenyataanya, pegas dihasilkan dari benda dengan bahan logam dan tidak memiliki kelenturan. Hanya saja karena adanya gaya yang dihasilkan itulah, benda berbahan logam menjadi bersifat elastis. Contohnya seperti bermain ketapel

C. Pengaruh Gaya terhadap Benda

1. Gaya dapat mengubah posisi benda Benda diam menjadi bergerak
Contoh: Mendorong meja, menarik kursi
2. Gaya dapat mengubah arah gerak benda Benda yang bergerak ke satu arah dapat diubah arahnya
Contoh: Menendang bola ke arah yang berbeda, membelokkan sepeda
3. Gaya dapat mengubah bentuk benda Benda dapat berubah bentuk jika diberi gaya yang cukup
Contoh: Menekan plastisin, meremas kertas, membentuk adonan kue
4. Gaya dapat mengubah kecepatan benda Benda bergerak dapat dipercepat atau diperlambat
Contoh: Mendorong ayunan lebih kuat, mengerem sepeda

D. Faktor yang Mempengaruhi Gaya

1. Massa benda
2. Kekuatan gaya yang diberikan
3. Permukaan benda (untuk gaya gesek)
4. Jarak (untuk gaya gravitasi dan magnet)

E. Gaya dalam Kehidupan Sehari-hari

1. Bermain ayunan di taman
2. Mengerem sepeda atau kendaraan
3. Membentuk gerabah dari tanah liat
4. Menarik gerobak atau kereta
5. Menendang dan menangkap bola
6. Membuka dan menutup pintu

F. Gaya dalam Permainan Tradisional Indonesia

1. Tarik Tambang: Menggunakan gaya otot untuk menarik
2. Benteng Menggunakan gaya dorong dan Tarik
3. Kelereng: Menggunakan gaya dorong dan gaya gesek
4. Egrang: Menggunakan keseimbangan melawan gaya gravitasi

LAMPIRAN 21 BERITA ACARA



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 10-07-2025 TAHUN 2025

TELAH DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA :

NAMA : Tiara Wulandari
NIM : 22501203
PRODI : PAMI
SEMESTER : 6 (Enam)
JUDUL PROPOSAL : Pengembangan media pembelajaran Interaktif
sebagai prasyarat untuk meningkatkan penguasaan
kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV SDN 11
Perang Lebong.

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. Perubahan judul.

b. Pengaruh Penggunaan media pembelajaran interaktif
Power point pick a door ter terhadap kemampuan berfikir kritis
siswa pada mata pelajaran IPS Kls V SDN 11 Perang Lebong

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

(Dr. Eka Apriani, m.pd)

(Dr. Eka Apriani, m.pd) MODERATOR,

CURUP, 10 July 2025

CALON PEMBIMBING II

(Tiara Wulandari, N.K)

(ABBA Nazakani)

LAMPIRAN 22 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 : 67 Tahun 2025

Tentang

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

- Menimbang** : 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. Tiara Wulandari tanggal 24 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 :

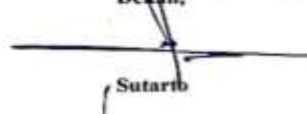
N A M A : **Tiara Wulandari**

N I M : **22591203**

JUDUL SKRIPSI : **Pengaruh Media Pembelajaran Powerpoint Pick a Dor terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDN 11 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 ;

Ditetapkan di Curup,
Pada tanggal 24 September 2025.
Dekan,


Sutarto

Tembusan :

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

LAMPIRAN 23 SURAT PERMOHONAN IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

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 : 199 /In.34/FT/PP.00.9/04/2026
 Lampiran : Proposal dan Instrumen
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

1 April 2026

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 : Tiara Wulandari
 NIM : 22591203
 Fakultas/Prodi : Tarbiyah/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Power Point Pick A Door Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDN 88 Rejang Lebong
 Waktu Penelitian : 8 April s.d 8 Juli 2026
 Tempat Penelitian : SDN 88 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. Wakil 1
3. Ka. Biro AUAK

LAMPIRAN 24 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 : 503/124/IP/DPMTSP/IV/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 Curup Nomor : 299/In.34/FT/PP.00.9/04/2026 tanggal 1 April 2026 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama /TTL	: Tiara Wulandari / Curup, 16 Desember 2003
NIM	: 22591203
Pekerjaan	: Mahasiswa
Program Studi/Fakultas	: SI PGMI / Tarbiyah
Judul Skripsi	: "Pengaruh Media Pembelajaran <i>Power Point Pick A Door</i> Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Di SDN 88 Rejang Lebong "
Lokasi Penelitian	: SDN 88 Rejang Lebong
Waktu Penelitian	: 8 April 2026 s.d 8 Juli 2026
Penanggung Jawab	: Wakil Dekan I Institut Agama Islam Negeri 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 : 8 April 2026

An.Kepala Dinas Penanaman Modal dan
 Pelayanan Terpadu Satu Pintu
 Kabupaten Rejang Lebong
 Plt. Sekretaris,



ACHMAD FAISAL ADRYAN, S.Sos
 Plt. Sekretaris
 NIP.19811017 200212 1 004

Tembusan:

1. Wakil Dekan I IAIN Curup
2. Kepala Sekolah SDN 88 RL
3. Yang Bersangkutan
4. Arsip

LAMPIRAN 25 SURAT KETERANGAN PENELITIAN SEKOLAH



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 88 REJANG LEBONG

Alamat : Jln. Raya Desa Perbo Kec. Curup Utara Kab.Rejang Lebong 39119

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 420/44/SDN 88 RL/IV/2026\

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rosita, S. Pd
NIP : 196803081988122001
Pangkat/Golongan : Pembina Utama Muda /4C
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri 88 Rejang Lebong

Dengan ini menerangkan bahwa yang namanya tersebut di bawah ini:

Nama : Tiara Wulandari
NIM : 22591203
Program Studi/Fakultas : PGMI/Tarbiyah
Waktu Penelitian : 8 April 2026 - 8 Juli 2026
Institut : IAIN Curup

Mahasiswa tersebut telah selesai melaksanakan kegiatan penelitian di SD Negeri 88 Rejang Lebong. Dengan judul penelitian: Pengaruh Media Pembelajaran *Power Point Pick A Door* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Di SD Negeri 88 Rejang Lebong

Demikian surat keterangan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 8 Mei 2026

Ka. SD Negeri 88 RL



Rosita, S.Pd

NIP. 196803081988122001

LAMPIRAN 26 DOKUMENTASI PENELITIAN

**Dokumentasi Uji Coba Instrumen Tes
Di SDN 72 Rejang Lebong**



Dokumentasi *Pretest* Siswa Kelas IV
SDN 88 Rejang Lebong



**Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan
Media Pembelajaran *PowerPoint Pick a Door***



Dokumentasi Pemberian soal *Posttest*
Siswa kelas IV SDN 88 Rejang Lebong



**Foto Bersama Kepala Sekolah Dan Wali Kelas, Kelas IV
SDN 88 Rejang Lebong**



**Foto Bersama Siswa Siswi Kelas IV
SDN 88 Rejang Lebong**

BIODATA PENULIS



TIARA WULANDARI, adalah penulis skripsi ini. Penulis merupakan putri sulung dari Ibu Debi Karmila dan Bapak Arian Toni dan memiliki 1 saudara bernama Kanaya Dwi Afifah, dilahirkan di Curup, pada 16 Desember 2003. Penulis berasal dari keluarga yang sederhana, dengan kedua orang tua bekerja sebagai petani dan tinggal di Air Putih Baru, Kec. Curup Selatan, Kab. Rejang Lebong.

Penulis menempuh pendidikan dari SDN 71 Rejang Lebong (lulus tahun 2016), setelah itu melanjutkan pendidikan di SMPN 2 Rejang Lebong (lulus tahun 2019), kemudian melanjutkan ke SMAN 04 Rejang Lebong (lulus tahun 2022). Pada tahun 2022 penulis melanjutkan pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup dengan mengambil jurusan tarbiyah (kependidikan) pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidatyah (PGMI) dan menamatkannya hingga menyandang gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada tahun 2026, dengan judul skripsi: "**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *PowerPoint Pick a Door* terhadap kemampuan berfikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN 88 Rejang Lebong**".

Dengan ketekunan dan motivasi yang selalu diberikan baik dari keluarga, sahabat, dan orang-orang disekitar penulis terus belajar dan berusaha sehingga penulis berhasil menyelesaikan tugas akhir skripsi ini, semoga dengan penulisan tugas akhir skripsi ini mampu memberi kontribusi positif bagi dunia Pendidikan.