

## PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN RASA INGIN TAHU DAN BERPIKIR KRITIS SISWA SD

Dhian Dwi Nur Wenda<sup>1\*</sup>, Bagus Amirul Mukmin<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

\*Corresponding author: [dhian.2nw@unpkediri.ac.id](mailto:dhian.2nw@unpkediri.ac.id)

**Abstract:** This research aims to develop a valid, practical, and effective learning multimedia to enhance students' curiosity and critical thinking skills in the fourth grade of elementary school. The background of the study indicates that curiosity and critical thinking skills among students at SDN Lirboyo 4 are still low, with only 30% of students demonstrating good curiosity behaviors and only 23% having adequate critical thinking skills. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The results show that the developed multimedia product received an average validation score of 85% from media experts and 82% from elementary school learning strategy experts, categorized as very valid. Based on teacher response questionnaires, the product's practicality test shows an average score of 87%, also falling into the very practical category. Additionally, the product's effectiveness test indicates that after using the multimedia, students' curiosity skills scored 85, and their critical thinking skills scored 83. These scores reflect a significant improvement beyond the minimum completion criteria (75) established by the school. Thus, the learning multimedia developed in this study is valid, practical, and effective in increasing the curiosity and critical thinking skills of fourth-grade students at SDN Lirboyo 4, Kediri City.

**Keywords:** Learning Multimedia, Curiosity, Critical Thinking

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif guna meningkatkan rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD. Latar belakang penelitian menunjukkan bahwa rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritis siswa di SDN Lirboyo 4 masih rendah, dengan hanya 30% siswa menunjukkan perilaku rasa ingin tahu yang baik, dan hanya 23% siswa memiliki kemampuan berpikir kritis yang memadai. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk multimedia yang dikembangkan memperoleh skor validasi rata-rata 85% dari ahli media pembelajaran dan 82% dari ahli strategi pembelajaran, yang tergolong sangat valid. Uji kepraktisan produk, berdasarkan angket respon guru, menunjukkan skor rata-rata 87%, yang juga masuk dalam kategori sangat praktis. Selain itu, uji efektivitas produk menunjukkan bahwa setelah penggunaan multimedia, kemampuan rasa ingin tahu siswa memperoleh skor 85 dan berpikir kritis siswa memperoleh skor 83. Skor tersebut menunjukkan peningkatan lebih tinggi dari kriteria ketuntasan minimum (75) yang telah ditetapkan oleh sekolah. Dengan demikian, multimedia pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV di SDN Lirboyo 4 Kota Kediri.

**Kata kunci:** Multimedia Pembelajaran, Rasa Ingin Tahu, Berpikir Kritis

Copyright (c) 2025 The Authors. This is an open-access article under the CC BY-SA 4.0 license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

### PENDAHULUAN

Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) merupakan tahap awal yang krusial dalam sistem pendidikan formal, di mana anak-anak mulai diperkenalkan pada berbagai konsep dasar

yang akan membentuk fondasi pengetahuan mereka di masa depan. Pada jenjang ini, siswa belajar membaca, menulis, berhitung, serta memahami ilmu pengetahuan sosial dan alam. Selain itu, menurut Amelia (2023) pendidikan juga harus berfokus pada pengembangan keterampilan praktis yang relevan dengan tuntutan abad ke-21. Ini mencakup keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan keterampilan sosial yang mempersiapkan siswa untuk melanjutkan pendidikan dan beradaptasi dengan perubahan zaman. Untuk mewujudkan fondasi yang kuat pada siswa sekolah dasar guru di SD berperan sebagai fasilitator yang tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga mendukung perkembangan emosional dan sosial siswa, menciptakan lingkungan belajar yang aman dan mendukung serta membekali siswa kompetensi yang disesuaikan dengan tuntutan abad 21 (Sari, 2022).

Salah satu dampak dari berkembangnya teknologi pada Pendidikan dan pengajaran di sekolah sekolah, bahwa proses pembelajaran tak bisa lepas dari teknologi digital (Astindari et al., 2023). Pendidikan untuk siswa SD di abad ke-21 harus dirancang untuk mengembangkan keterampilan yang relevan dengan tantangan zaman. Pinasti, P., et al., (2022) mengidentifikasi keterampilan penting yang harus dimiliki siswa untuk sukses di abad ke-21, termasuk literasi digital, berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Oleh karena itu pada saat ini pelaksanaan pendidikan tidak hanya fokus pada penguasaan pengetahuan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung, tetapi juga mendorong siswa untuk mengeksplorasi, berinovasi, dan memecahkan masalah melalui pendekatan pembelajaran yang mendorong rasa ingin tahu dan berpikir kritis. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi penting, dengan guru yang berperan sebagai fasilitator untuk membantu siswa menggunakan alat digital secara efektif dan bertanggung jawab (Ajar Baskoro et al., 2023). Melalui pendekatan ini, siswa SD dipersiapkan tidak hanya untuk sukses secara akademis, tetapi juga untuk menjadi individu yang adaptif, kreatif, dan siap menghadapi perubahan yang cepat di dunia global.

Berdasarkan pemaparan di atas terdapat beberapa kompetensi penting yang harus di ajarkan kepada siswa di sekolah dasar sebagai bekal untuk dapat beradaptasi dengan adanya perubahan jaman. Menurut Akbar & Anggraeni, (2017) kompetensi yang dianggap penting untuk di ajarkan sejak pendidikan dasar adalah kemampuan dalam memanfaatkan teknologi (literasi digital), berpikir kritis dan rasa ingin tahu. Pengenalan teknologi sejak dini membantu siswa memahami dan menguasai keterampilan dasar yang

akan mereka butuhkan di masa depan (Ratnawulan et al., 2024). Selain itu, teknologi dapat memperkaya proses pembelajaran dengan menyediakan akses ke berbagai sumber daya pendidikan yang interaktif dan menarik, meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa (Rahayu et al., 2023). Sedangkan mengajarkan rasa ingin tahu kepada siswa SD sangat penting karena merupakan fondasi bagi pembelajaran seumur hidup dan pengembangan pemikiran kritis. Rasa ingin tahu mendorong siswa untuk mengeksplorasi, bertanya, dan mencari jawaban atas hal-hal yang mereka temui, sehingga memperkaya pemahaman mereka tentang dunia (Shalihah, 2019). Dengan menumbuhkan rasa ingin tahu, siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar, lebih termotivasi untuk menggali pengetahuan baru, dan lebih siap menghadapi tantangan yang kompleks.

Hasil penelitian yang menunjukkan rendahnya rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritis pada siswa seringkali mengindikasikan beberapa faktor yang saling terkait, seperti metode pembelajaran yang kurang interaktif, keterbatasan dalam lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi, serta kurangnya kesempatan bagi siswa untuk terlibat dalam kegiatan yang merangsang pemikiran kritis. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Laelasari & Adisendjaja (2018) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran yang kurang sesuai dapat mempengaruhi kemampuan rasa ingin tahu dan berpikir kritis siswa di sekolah dasar. Sedangkan hasil penelitian Nurhayati & Langlang Handayani (2020), menyatakan bahwa pemberian tugas yang tidak sesuai dapat menghambat keterampilan berpikir kritis dan rasa ingin tahu siswa SD. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan rasa ingin tahu guru harus mampu menerapkan pembelajaran yang menarik dengan memilih pendekatan pembelajaran yang sesuai serta memberikan tugas yang menantang bagi siswa.

Sedangkan berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN Lirboyo 4 ditemukan beberapa permasalahan yang dapat dilihat dari dua aspek yaitu permasalahan guru dalam menggunakan media pembelajaran dan permasalahan terkait rasa ingin tahu dan berpikir kritis siswa. Hasil observasi terkait penggunaan media pembelajaran yaitu guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik siswa untuk memunculkan rasa ingin tahu dan berpikir kritis. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih mengacu pada media gambar yang ada di dalam buku mata Pelajaran. Guru juga belum menggunakan media yang melibatkan teknologi dalam mengemas materi yang akan

diajarkan pada siswa. Selain itu strategi pembelajaran yang digunakan guru masih belum mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan rasa ingin tahu dan berpikir kritis. Metode pembelajaran yang digunakan masih berorientasi pada penyampaian materi dengan ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas yang hanya berorientasi pada pengulangan materi. Hal tersebut berdampak pada kemampuan rasa ingin tahu siswa dan kemampuan berpikir kritis siswa menjadi kurang optimal.

Rendahnya rasa ingin tahu dan berpikir kritis siswa kelas IV SDN Lirboyo 4 diketahui dengan menggunakan instrument observasi rasa ingin tahu dan tes kemampuan berpikir kritis. Hasil observasi yang dilakukan pada 36 siswa Kelas IV SD menunjukkan bahwa 30% siswa menunjukkan perilaku rasa ingin tahu yang rendah. Hal ini dilihat dari indikator rasa ingin tahu siswa yang meliputi 1) pertanyaan yang diajukan, 2) inisiatif untuk mencari informasi lebih lanjut, 3) keterlibatan dalam diskusi, 4) eksplorasi mandiri, dan 5) antusiasme dalam pembelajaran. Selain rasa ingin tahu yang masih rendah dari hasil observasi juga ditemukan kemampuan berpikir kritis siswa juga masih belum berkembang secara optimal dari 36 orang siswa hanya 23% siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis baik. Hal ini dilihat dari instrument tes yang diberikan kepada siswa dengan indikator berpikir kritis meliputi, 1) kemampuan dalam menganalisis informasi memperoleh, 2) kemampuan membuat inferensi, 3) kemampuan menilai argument, 4) kemampuan membuat kesimpulan, 5) kemampuan mengidentifikasi masalah, 6) kemampuan memecahkan masalah, 7) kemampuan mengevaluasi alternatif dan 8) kemampuan menghubungkan ide. Berdasarkan hasil observasi tersebut dapat diketahui tingkat rasa ingin tahu dan berpikir kritis siswa dapat dikategorikan masih rendah.

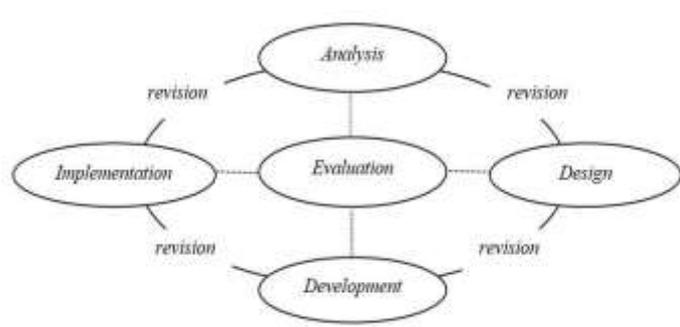
Data terkait permasalahan di atas akan digunakan untuk mengevaluasi pendekatan pembelajaran maupun strategi pembelajaran yang memerlukan intervensi khusus untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan berpikir kritis siswa tersebut. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan di atas adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang tepat dan memilih strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa khususnya pada siswa kelas IV di SDN Lirboyo 4. Faberta et al. (2022) berpendapat bahwa media pembelajaran yang dirancang untuk melibatkan siswa aktif dalam menggunakan media tersebut dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritis. Sedangkan Menurut Azmi

et al. (2024) media pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk menerima umpan balik segera, seperti perangkat lunak pembelajaran adaptif, dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan rasa ingin tahu. Berdasarkan pendapat di atas salah satu jenis media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa aktif dan dapat memberikan umpan balik adalah jenis multimedia pembelajaran interaktif. Menurut Belva Saskia Permana et al. (2024) pentingnya teknologi adaptif dalam multimedia pembelajaran, yang memungkinkan materi pelajaran disesuaikan dengan kebutuhan siswa secara adaptif dan interaktif sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Pratama & Mansur, (2023) berpendapat bahwa pembelajaran kolaboratif yang didukung oleh teknologi multimedia interaktif memungkinkan siswa untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman, yang memperkuat keterampilan berpikir kritis dan pemahaman konsep.

Berdasarkan analisis permasalahan yang diperoleh dari observasi dan analisis dokumen tentang kemampuan berpikir kritis siswa di SDN Lirboyo IV Kota Kediri yang telah dipaparkan di atas penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran yang valid, praktis dan efektif. Dengan menggunakan multimedia pembelajaran yang tepat dapat digunakan untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV di SDN Lirboyo 4 Kota Kediri.

## METODE

Metode penelitian ini mengadopsi pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D) untuk mengembangkan multimedia pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan rasa ingin tahu siswa kelas IV SD. Model penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE adalah sebuah kerangka kerja sistematis dalam pengembangan desain instruksional yang terdiri dari lima tahap utama: Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Adapun alur model pengembangan ADDIE dapat dilihat pada Gambar 1 berikut:



**Gambar I.** Model Pengembangan ADDIE

Sumber: Chang Li Li & Abidin (2024)

Berdasarkan gambar di atas proses pengembangan produk dimulai dengan analisis kebutuhan, di mana data dikumpulkan melalui observasi dan kuesioner untuk mengidentifikasi kekurangan dalam media pembelajaran yang ada dan menentukan kebutuhan spesifik siswa. Berdasarkan temuan ini, tahap perancangan dilakukan dengan membuat desain awal media pembelajaran yang sesuai. Selanjutnya, dalam tahap pengembangan, prototipe media dibangun dan diuji coba dalam kelompok kecil untuk menilai efektivitasnya. Setelah itu, media diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas IV SD melalui tahap implementasi, termasuk pelatihan untuk guru mengenai penggunaan media tersebut. Terakhir, evaluasi dilakukan dengan mengumpulkan data dari tes kemampuan berpikir kritis, umpan balik dari siswa dan guru, serta observasi, untuk menilai dampak media pembelajaran terhadap keterampilan berpikir kritis dan rasa ingin tahu siswa. Subjek penelitian melibatkan 36 siswa kelas IV dan guru dari SDN Lirboyo 4. Instrumen yang digunakan mencakup tes kemampuan berpikir kritis, lembar observasi, dan kuesioner umpan balik. Data dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif dan analisis tematik. Adapun data, instrument dan subjek penelitian yang akan digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini secara jelas dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

**Tabel 1.** Sebaran Data, instrument dan responden penelitian

No.	Jenis Data	Instrumen Pengumpulan Data	Responden
1.	Analisis kebutuhan ( <i>Need Assesment</i> )	1. Observasi: Pedoman observasi 2. Dokumentasi: Soal Tes	1. Guru dan siswa 2. Siswa Kelas IV
2.	Data kevalidan produk	1. Angket validasi ahli Strategi Pembelajaran 2. Angket validasi ahli media Pembelajaran	3. Dosen ahli Strategi pembelajaran 4. Dosen ahli media Pembelajaran
3.	Data kepraktisan produk	1. Angket respon guru 2. Angket respon siswa	1. Guru Kelas IV dan 2. Siswa Kelas IV SD
4.	Data keefektifan produk	1. Pedoman observasi rasa ingin tahu 2. Tes kemampuan berpikir kritis	Siswa kelas IV SD

Berdasarkan Tabel 1. Di atas dapat diketahui jenis data, instrumen dan responden dalam penelitian dan pengembangan ini. Penelitian ini menggunakan data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data deskriptif berasal dari hasil observasi dan masukan validator, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil angket dan tes hasil belajar. Data

tersebut dianalisis secara deskriptif dan kuantitatif untuk menentukan validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk.

Analisis data kevalidan produk bertujuan untuk menentukan tingkat validitas sebelum uji coba skala terbatas dan luas. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Nilai hasil validasi ahli (%)

N = Jumlah skor hasil validasi

N = Skor maksimum hasil validasi

Skor hasil analisis kevalidan produk akan dikonversi sesuai dengan kriteria pada Tabel 2 berikut.

**Tabel 2.** Kriteria Kevalidan Produk

No	Nilai (%)	Kriteria
1	90—100	Sangat Valid
2	75—89	Valid
3	60—74	Kurang Valid
4	45—59	Tidak Valid

Diadaptasi dari pendapat Patton (2020)

Analisis data kepraktisan produk dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk yang dilakukan pada kegiatan uji coba terbatas dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Tingkat Kepraktisan} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

Skor hasil analisis kepraktisan produk akan dikonversi sesuai dengan kriteria pada Tabel 2 berikut:

**Tabel 3.** Kriteria Kepraktisan Produk

No	Nilai (%)	Kriteria
1	90—100	Sangat Praktis
2	75—89	Praktis
3	60—74	Kurang Praktis
4	45—59	Tidak Praktis

Diadaptasi dari pendapat Patton (2020)

Sedangkan analisis keefektifan produk dilakukan untuk menentukan tingkat keefektifan produk yang dikembangkan dengan menggunakan perbandingan antara hasil kemampuan rasa ingin tahu dan berpikir kritis siswa SD dengan kriteria ketuntasan minimum yang telah ditentukan oleh SDN Lirboyo 4 yaitu 75. Produk dalam penelitian

ini dapat dikatakan efektif jika nilai rata-rata hasil kemampuan rasa ingin tahu dan berpikir kritis siswa secara klasikal lebih besar sama dengan kriteria ketuntasan yang telah ditentukan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Tahapan penelitian ini diawali dengan kegiatan analisis kebutuhan melalui kegiatan observasi pembelajaran dan kemampuan rasa ingin tahu siswa serta analisis dokumen hasil uji kemampuan berpikir kritis siswa di SDN Lirboyo 4. Berdasarkan Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa terdapat permasalahan terkait kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran dan metode pembelajaran yang kurang sesuai untuk mengembangkan kemampuan rasa ingin tahu dan berpikir kritis siswa kelas IV di SDN Lirboyo 4. Berdasarkan hasil observasi guru hanya menggunakan media pembelajaran yang berorientasi pada gambar yang ada di buku paket siswa dan metode pembelajaran yang digunakan masih didominasi kegiatan pembelajaran yang berpusat pada guru. Guru dalam menyampaikan materi cenderung menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas. Hal tersebut berdampak pada siswa yang menjadi kurang tertarik terhadap materi yang diajarkan yang dapat dilihat dari kemampuan rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritis siswa menjadi kurang optimal.

Rendahnya rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritis siswa di SDN Lirboyo kurang optimal diketahui berdasarkan hasil observasi kemampuan rasa ingin tahu siswa yang dilakukan pada saat pembelajaran IPA pada materi gaya dan gerak. Rendahnya rasa ingin tahu dan berpikir kritis siswa kelas IV SDN Lirboyo 4 diketahui dengan menggunakan instrument observasi rasa ingin tahu dan tes kemampuan berpikir kritis. Hasil observasi yang dilakukan pada 36 siswa Kelas IV SD menunjukkan bahwa 30% siswa menunjukkan perilaku rasa ingin tahu yang rendah. Sedangkan rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa diketahui berdasarkan tes kemampuan berpikir kritis siswa yang diberikan pada 36 orang siswa. berdasarkan hasil analysis tes kemampuan berpikir kritis dari 36 siswa hanya 23% siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis baik. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan rasa ingin tahu siswa dan kemampuan berpikir kritis siswa masih dibawah kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan oleh SDN Lirboyo 4 yaitu 75. Permasalahan tersebut tentunya harus segera dicarikan Solusi untuk

mengatasinya. Adapun Solusi yang digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan Multimedia pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan rasa ingin tahu dan berpikir kritis siswa di SDN Lirboyo 4.

Produk yang telah dikembangkan kemudian akan diuji tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan berdasarkan tahapan penelitian dan pengembangan yang disesuaikan dengan model pengembangan ADDIE. Adapun data terkait uji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari Multimedia pembelajaran berbasis *descriptant event* yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan rasa ingin tahu dan berpikir kritis siswa di SDN Lirboyo 4 dapat dipaparkan sebagai berikut.

### Data Hasil Uji Kevalidan Produk

Data kevalidan produk diperoleh berdasarkan hasil uji validasi ahli yang dilakukan setelah produk selesai dikembangkan. Kegiatan validasi ahli dilakukan dengan menggunakan instrument angket kevalidan produk yang akan diberikan kepada dua orang validator yaitu ahli media pembelajaran dan ahli strategi pembelajaran SD. Adapun data terkait hasil validasi ahli dapat dipaparkan sebagai berikut.

### Hasil validasi ahli media pembelajaran

Data hasil validasi ahli media pembelajaran diperoleh dari hasil angket ahli media pembelajaran yang diberikan kepada validator. Adapun hasil validasi ahli media pembelajaran dapat dilihat pada diagram 1 berikut.

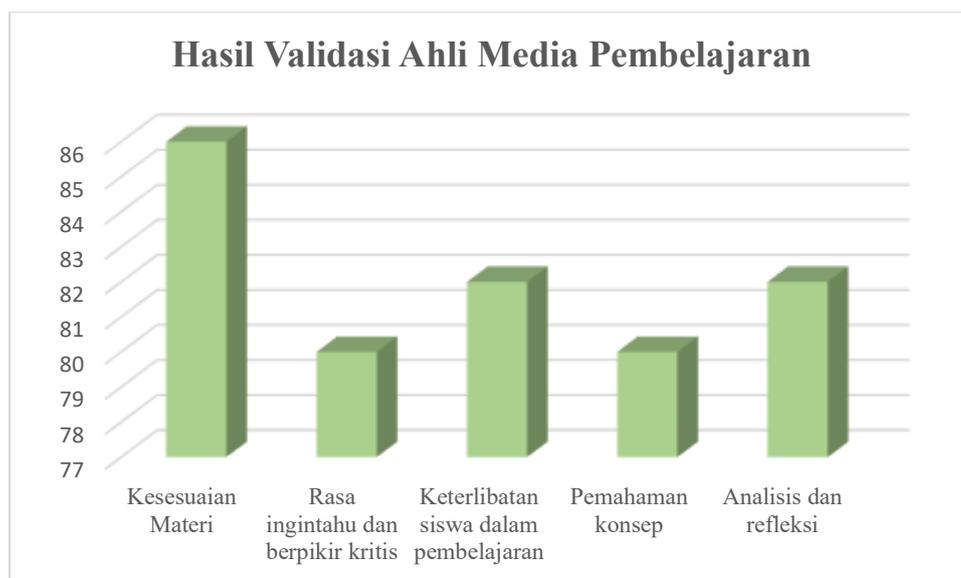


Diagram 1. Hasil Uji Validasi Ahli Media Pembelajaran

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui hasil penilaian ahli media pembelajaran pada masing-masing indikator. Adapun skor yang diberikan oleh ahli media pembelajaran dengan 5 indikator penilaian dapat diuraikan sebagai berikut. Skor yang diberikan berkaitan dengan indikator kesesuaian materi dengan usia anak memperoleh skor 88, indikator kualitas konten dan audio memperoleh skor 84, indikator desain visual memperoleh skor 86, indikator interaktivitas dan navigasi memperoleh skor 84 sedangkan untuk indikator efektifitas pembelajaran memperoleh skor 84. Secara keseluruhan rata-rata hasil validasi ahli media pembelajaran memperoleh skor 85. Skor 85 jika dikonversikan pada tabel kriteria kevalidan produk memperoleh kriteria sangat valid.

### Hasil validasi ahli strategi pembelajaran

Selain melakukan validasi kepada ahli media pembelajaran untuk mengetahui tingkat kevalidan produk pengembangan multimedia pembelajaran juga dilakukan validasi kepada ahli strategi pembelajaran. Adapun hasil validasi yang dilakukan pada ahli strategi pembelajaran dapat dilihat pada Diagram 2 berikut.



**Diagram 2.** Hasil Uji Validasi Ahli Strategi Pembelajaran

Berdasarkan diagram 2 di atas dapat diketahui hasil penilaian ahli strategi pembelajaran pada masing-masing indikator. Adapun skor yang diberikan oleh ahli strategi pembelajaran dengan 5 indikator penilaian dapat diuraikan sebagai berikut. Skor yang diberikan berkaitan dengan indikator kesesuaian dengan tujuan pembelajaran memperoleh skor 86, indikator kemampuan memicu keingintahuan dan berpikir kritis memperoleh skor 80, indikator keterlibatan siswa dalam pembelajaran memperoleh skor 82, indikator pemahaman konsep memperoleh skor 80 sedangkan untuk indikator

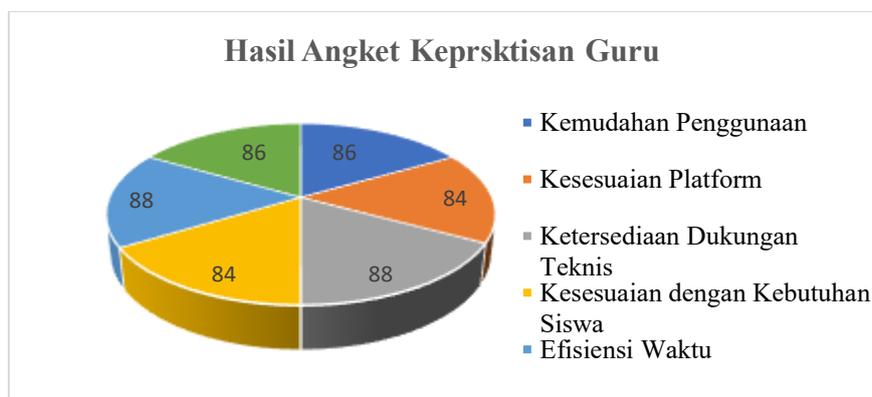
kemampuan analisis dan refleksi memperoleh skor 82. Secara keseluruhan rata-rata hasil validasi ahli strategi pembelajaran memperoleh skor 82. Skor 82 jika dikonversikan pada tabel kriteria kevalidan produk memperoleh kriteria sangat valid.

### Data Hasil Uji Kepraktisan Produk

Produk penelitian dan pengembangan yang telah dinyatakan valid berdasarkan hasil uji kevalidan produk selanjutnya akan dilakukan uji kepraktisan produk. Data kepraktisan produk diperoleh dengan melakukan uji coba terbatas kepada 8 orang siswa dan satu orang guru. Uji kepraktisan dalam penelitian ini dilakukan dengan memberikan angket kepraktisan kepada guru dan siswa. Adapun hasil uji coba kepraktisan produk dapat dipaparkan berikut.

### Hasil Uji Kepraktisan Berdasarkan Angket Respon Guru

Uji kepraktisan yang pertama dilakukan dengan memberikan angket kepada guru terkait kepraktisan dari produk yang telah dikembangkan. Adapun hasil uji kepraktisan produk berdasarkan angket yang diberikan kepada guru dapat dilihat pada diagram 3 berikut.



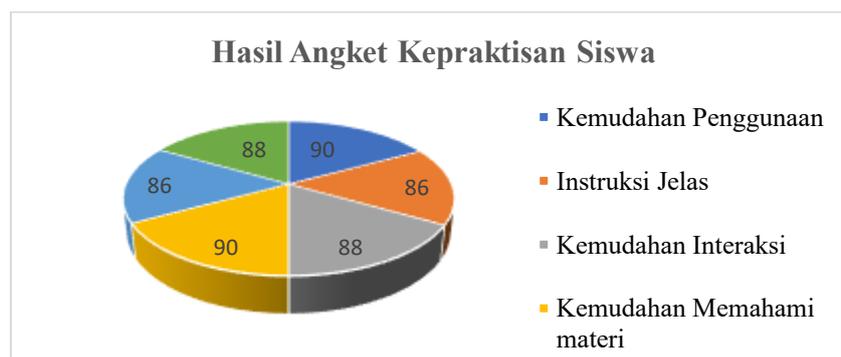
**Diagram 3.** Hasil Angket Kepraktisan Guru

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui hasil angket kepraktisan yang diberikan kepada guru dengan masing-masing indikator. Adapun skor yang diberikan guru selaku pengguna dari produk yang dikembangkan dengan 5 indikator penilaian dapat diuraikan sebagai berikut. Skor yang diperoleh berkaitan dengan indikator kemudahan dalam menggunakan multimedia pembelajaran adalah 86, indikator kesesuaian platform memperoleh skor 84, indikator ketersediaan dukungan teknis memperoleh skor 88, indikator kesesuaian dengan kebutuhan siswa memperoleh skor 84 sedangkan untuk indikator efisiensi waktu memperoleh skor 86. Secara keseluruhan rata-rata hasil uji

kepraktisan produk berdasarkan angket respon guru memperoleh skor 86. Skor 86 jika dikonversikan pada tabel kriteria kepraktisan produk memperoleh kriteria sangat praktis.

### Hasil Uji Kepraktisan Berdasarkan Angket Respon Siswa

Kepraktisan media pembelajaran selain dilihat berdasarkan angket respon guru juga dilihat berdasarkan angket respon siswa. Adapun hasil angket respon siswa terkait kepraktisan produk dapat dilihat pada diagram 4 berikut.



**Diagram 4.** Hasil Angket Kepraktisan Siswa

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui hasil angket kepraktisan yang diberikan kepada guru dengan masing-masing indikator. Adapun skor yang diberikan guru selaku pengguna dari produk yang dikembangkan dengan 5 indikator penilaian dapat diuraikan sebagai berikut. Skor yang diperoleh berkaitan dengan indikator kemudahan dalam menggunakan multimedia pembelajaran adalah 90, indikator kejelasan instruksi memperoleh skor 86, indikator kemudahan interaksi dengan media memperoleh skor 88, indikator kemudahan memahami materi memperoleh skor 90 sedangkan untuk indikator kemenarikan media memperoleh skor 90. Secara keseluruhan rata-rata hasil uji kepraktisan produk berdasarkan angket respon guru memperoleh skor 88. Skor 88 jika dikonversikan pada tabel kriteria kepraktisan produk memperoleh kriteria sangat praktis.

### Data Keefektifan Produk

Selain melihat tingkat kevalidan dan kepraktisan produk dalam penelitian dan pengembangan ini juga akan dilihat data terkait keefektifan produk. Data keefektifan diperoleh melalui uji coba luas yang dilakukan kepada 36 orang siswa kelas IV SDN Lirboyo 4. Data keefektifan produk dilihat dari data hasil observasi kemampuan rasa ingin tahu siswa dan data hasil tes kemampuan berpikir kritis siswa. Adapun data terkait kemampuan rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritis siswa dapat dipaparkan sebagai berikut.

### Data Kemampuan Rasa Ingin Tahu Siswa

Data terkait kemampuan rasa ingin tahu siswa diperoleh berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan multimedia pembelajaran. Instrument yang digunakan untuk mengukur kemampuan rasa ingin tahu di adaptasi dari penelitian terdahulu Hidi & Renninger (2020) yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Adapun hasil observasi yang dilakukan pada uji coba luas dapat dilihat pada Tabel 4 berikut.

**Tabel 4.** Hasil Observasi Kemampuan Rasa Ingin tahu Siswa

No	Indikator	Skor
1	Frekuensi Pertanyaan	84
2	Inisiatif untuk Mencari informasi Lebih Lanjut	82
3	Keterlibatan dalam Diskusi	88
4	Eksplorasi Mandiri	86
5	Antusiasme terhadap Pembelajaran	86
<b>Skor rata-Rata</b>		<b>85</b>

Berdasarkan Tabel 4 di atas dapat diketahui bahwa kemampuan rasa ingin tahu siswa dapat dilihat dari beberapa indikator penilaian. Hasil penilaian indikator tentang frekuensi pertanyaan memperoleh skor 80, indikator terkait inisiatif untuk mencari informasi lebih lanjut memperoleh skor 78, indikator keterlibatan dalam diskusi memperoleh skor 88, indikator eksplorasi mandiri memperoleh skor 82 dan indikaor antusiasme dalam pembelajaran memperoleh skor 86. Secara keseluruhan terkait indikator kemampuan rasa ingin tahu siswa memperoleh skor rata-rata 83. Skor tersebut lebih tinggi jika dibandingkan dengan kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan oleh SDN Lirboyo 4 yaitu 75. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan dapat dikatakan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan rasa ingin tahu siswa SD.

### Data Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Data keefektifan produk selain dilihat dari kemampuan rasa ingin tahu siswa juga dilihat dari data kemampuan berpikir kritis siswa. Kemampuan berpikir kritis siswa dilihat dengan menggunakan soal tes yang diberikan kepada siswa setelah diajarkan dengan menggunakan multimedia pembelajaran. Instrumen untuk mengukur rasa ingin tahu siswa di adaptasi dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Raharja et al. (2018) adapun data hasil analisis kemampuan rasa ingin tahu siswa dapat dilihat pada Tabel 5 berikut.

**Tabel 5.** Data Hasil Uji Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD

No	Indikator	Skor
1	Kemampuan Menganalisis Informasi	84
2	Kemampuan Membuat Inferensi	80
3	Kemampuan Menilai Argumen	86
4	Kemampuan Membuat Kesimpulan	82
5	Kemampuan Mengidentifikasi Masalah	86
6	Kemampuan Memecahkan Masalah	84
7	Kemampuan Mengevaluasi Alternatif	80
8	Kemampuan Menghubungkan Ide	80
<b>Skor Rata-rata</b>		<b>83</b>

Berdasarkan Tabel 5 di atas dapat diketahui kemampuan berpikir kritis siswa yang dinilai dengan menggunakan 8 indikator penilaian. Adapun hasil penilaian terkait kemampuan berpikir kritis pada indikator kemampuan dalam menganalisis informasi memperoleh skor 84, kemampuan membuat inferensi memperoleh skor 80, kemampuan menilai argument 86, kemampuan membuat Kesimpulan 82, kemampuan mengidentifikasi masalah 86, kemampuan memecahkan masalah 84, kemampuan mengevaluasi alternatif 80 dan skor kemampuan menghubungkan ide 80. Dari hasil penilaian kemampuan berpikir kritis secara keseluruhan memperoleh skor rata-rata 83. Skor 83 memiliki skor lebih tinggi jika dibandingkan dengan ketuntasan minimum yang telah ditetapkan oleh SDN Lirboyo 4 yaitu 75. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran dapat dikatakan praktis digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di SDN lirboyo 4 Kota Kediri.

### **Pembahasan**

Pengembangan multimedia pembelajaran dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN Lirboyo 4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum penerapan multimedia pembelajaran terdapat masalah signifikan terkait rendahnya rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritis siswa. Observasi awal mengungkapkan bahwa 30% siswa menunjukkan perilaku rasa ingin tahu yang rendah dan hanya 23% siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis yang baik. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang merangsang eksplorasi serta keterlibatan siswa. Pengembangan multimedia pembelajaran mengadopsi pendekatan yang dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dan memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan serta umpan balik secara langsung. Konsep ini sejalan dengan Pendapat Clark, R. C., & Mayer,

(2023) yang menunjukkan bahwa siswa dapat lebih baik memahami dan mengingat informasi ketika mereka terlibat dengan materi melalui berbagai mode, seperti visual, auditori, dan kinestetik yang secara keseluruhan dapat diintegrasikan melalui multimedia dalam pembelajaran. Sedangkan untuk mengembangkan rasa ingin tahu dan berpikir kritis siswa dapat dilakukan dengan memberikan tantangan intelektual yang menarik dan melatih siswa untuk memecahkan suatu permasalahan (Grossnickle, 2016).

Penggunaan multimedia pembelajaran dirancang untuk dapat mengembangkan rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritis siswa. Multimedia ini menawarkan permasalahan yang dapat menarik perhatian siswa dan menuntut siswa untuk dapat memecahkan suatu permasalahan yang sesuai dengan ekspektasi siswa, sehingga memicu mereka untuk mengembangkan rasa ingin tahu dan berpikir lebih kritis dalam mencari solusi. Hasil uji kevalidan menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan dinilai sangat valid oleh ahli media dan strategi pembelajaran, dengan skor rata-rata 85 untuk media pembelajaran dan 82 untuk strategi pembelajaran. Validasi ini memperkuat bahwa multimedia yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan mampu merangsang keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat lebih meningkatkan keaktifan, motivasi dan partisipasi siswa. Dengan memanfaatkan alat digital, siswa dapat lebih mudah terlibat dalam kegiatan interaktif dan kolaboratif (Aji & Khan, 2019).

Kepraktisan multimedia juga diuji melalui respon guru dan siswa, di mana guru memberikan skor 86 dan siswa memberikan skor 88. Dengan nilai rata-rata kepraktisan produk memperoleh skor 87. Skor tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran ini mudah digunakan, efisien dalam waktu, serta sesuai dengan kebutuhan teknis dan karakteristik siswa. Kepraktisan produk yang tinggi memperkuat bahwa media ini dapat diterapkan dengan baik dalam konteks pembelajaran di kelas (Jing et al., 2023). Sedangkan efektivitas produk juga diuji dengan melihat peningkatan kemampuan rasa ingin tahu dan berpikir kritis siswa setelah menggunakan multimedia. Hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan, dengan skor rata-rata 85 untuk rasa ingin tahu dan 83 untuk berpikir kritis. Peningkatan ini lebih tinggi dari kriteria ketuntasan minimum (75) yang telah ditetapkan oleh sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran efektif dalam meningkatkan kedua kemampuan tersebut. Secara keseluruhan, produk multimedia yang dikembangkan terbukti valid, praktis, dan

efektif dalam meningkatkan rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian ini memberikan solusi konkret bagi guru untuk memperbaiki metode dan media pembelajaran yang lebih interaktif, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan.

## **SIMPULAN**

Pengembangan multimedia pembelajaran terbukti sangat valid, sangat praktis dan efektif dalam meningkatkan rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN Lirboyo 4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk multimedia ini sangat valid, praktis, dan efektif dengan skor rata-rata yang melebihi kriteria ketuntasan minimum pada uji coba terbatas maupun uji coba luas. Sebelum penerapan, masalah utama yang dihadapi adalah rendahnya rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritis siswa, disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang sesuai dan metode pembelajaran yang monoton. Dengan menggunakan multimedia pembelajaran, kemampuan rasa ingin tahu dan berpikir kritis siswa dapat ditingkatkan. Produk ini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perbaikan kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar, dan menunjukkan potensi besar sebagai solusi efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan rasa ingin tahu siswa.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung penyelesaian dari artikel penelitian ini. Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada kepala bidang studi pendidikan guru sekolah dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah membantu dan memberikan ijin untuk melakukan penelitian dan kepala sekolah SDN Lirboyo 4 Kota Kediri yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Ajar Baskoro, D., Taufik Umar, A., & Ahsan, J. (2023). Transformasi Peran Guru di Era Digital: Studi Kasus di Perguruan Nurul Fadhillah, Percut Sei Tuan, Deli Serdang. *Jurnal Sustainable*, 6(1), 224–236. <https://doi.org/10.32923/kjmp.v6i1.3664>
- Aji, C. A., & Khan, M. J. (2019). The Impact of Active Learning on Students' Academic Performance. *Open Journal of Social Sciences*, 07(03), 204–211. <https://doi.org/10.4236/jss.2019.73017>
- Akbar, M. F., & Anggraeni, F. D. (2017). Teknologi Dalam Pendidikan : Literasi Digital dan Self-Directed Learning pada Mahasiswa Skripsi. *Indigenous: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 2(1), 28–38. <https://doi.org/10.23917/indigenous.v1i1.4458>

- Amelia, U. (2023). Tantangan Pembelajaran Era Society 5.0 dalam Perspektif Manajemen Pendidikan. *Al-Marsus : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 68. <https://doi.org/10.30983/al-marsus.v1i1.6415>
- Astindari, T., Noervadila, I., & Hasanah, N. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Microsoft Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Segitiga Kelas Vii Mts Raudlatut Thalibin. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 11(1), 129–142. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v11i1.991>
- Azmi, S. A., Junaidi, J., Sripatmi, S., & Wahidaturrahmi, W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 6(1), 384–399. <https://doi.org/10.29303/jm.v6i1.7267>
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Chang Li Li, & Abidin, M. J. B. Z. (2024). Instructional design of classroom instructional skills based on the ADDIE model. *Technium Social Sciences Journal*, 55, 5–6.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2023). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*. John Wiley & sons.
- Faberta, F., Sari, K., & Lahade, S. M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri terhadap Sikap Ilmiah Rasa Ingin Tahu Peserta Didik Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA. 6(1), 797–802.
- Grossnickle, E. M. (2016). Disentangling Curiosity: Dimensionality, Definitions, and Distinctions from Interest in Educational Contexts. *Educational Psychology Review*, 28(1), 23–60. <https://doi.org/10.1007/s10648-014-9294-y>
- Hidi, S. E., & Renninger, K. A. (2020). On educating, curiosity, and interest development. *Current Opinion in Behavioral Sciences*, 35, 99–103. <https://doi.org/10.1016/j.cobeha.2020.08.002>
- Jing, Y., Zhao, L., Zhu, K., Wang, H., Wang, C., & Xia, Q. (2023). Research Landscape of Adaptive Learning in Education: A Bibliometric Study on Research Publications from 2000 to 2022. *Sustainability (Switzerland)*, 15(4). <https://doi.org/10.3390/su15043115>
- Laelasari, I., & Adisendjaja, Y. H. (2018). Mengeksplorasi Kemampuan Berpikir Kritis Dan Rasa Ingin Tahu Siswa Melalui Kegiatan Laboratorium Inquiry Sederhana. *Thabiea : Journal of Natural Science Teaching*, 1(1), 14. <https://doi.org/10.21043/thabiea.v1i1.3879>
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Pengembangan LKPD Matematika Berbasis Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uin.ac.id/ajie/article/view/971>
- Patton, M. Q. (2020). Evaluation Use Theory, Practice, and Future Research: Reflections on the Alkin and King AJE Series. *American Journal of Evaluation*, 41(4), 581–602. <https://doi.org/10.1177/1098214020919498>
- Pinasti Putri Maulita , Putri Harianti , Riliana Andriani, A. M. (2022). Membangun

- Karakter Siswa Melalui Literasi Digital Dalam Menghadapi Pendidikan Abad 21. *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 395–402.
- Pratama, H. A. P., & Mansur, H. (2023). Pemanfaatan Microsoft TEAMS Sebagai Learning Management System Untuk Mendukung Pembelajaran Kolaboratif. *J-Instech*, 4(2), 47. <https://doi.org/10.20527/j-instech.v4i2.8824>
- Raharja, S., Wibhawa, M. R., & Lukas, S. (2018). Mengukur Rasa Ingin Tahu Siswa [Measuring Students' Curiosity]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 14(2), 151. <https://doi.org/10.19166/pji.v14i2.832>
- Rahayu, I. T., Pramuswari, M. F., Santya, M., Oktariani, R., & Fatimah, S. (2023). Analisis Hasil Pengaruh Perkembangan Iptek Terhadap Hasil Belajar Siswa SD/MI. *HYPOTHESIS : Multidisciplinary Journal of Social Sciences*, 01(2), 97–110.
- Ratnawulan, T., Yosepty, R., Kusmiati, I., Widiawati, L., & Kusmawati, N. N. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Universitas Islam Nusantara , *Indonesia Edusaintek : Jurnal Pendidikan , Sains dan Teknologi Vol . 11 ( 2 ) 2024 | 781* PENDAHULUAN Abad 21 merupakan abad pengetahuan , teknologi dan informasi . Salah satu dampak dari be. 11(2), 781–796.
- Sari, R. P. (2022). *Strategi Pembelajaran Emosional dan Sosial di Sekolah Dasar*. Raja Grafindo Persada.
- Shalihah, P. R. (2019). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Rasa Ingin Tahu Melalui Inkuiri Terbimbing. *Basic Education*, 8(6), 521–532.