



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MINIATUR
 KEANEKARAGAMAN BUDAYA INDONESIA
 UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA KELAS V UPT SDN 207 GRESIK**

Siti Nur Lailatur Rohmah¹, Muhammad Mahfud², Ria Resti Fauziah³

^{1,2,3}Institut Al-Azhar Menganti Gresik

Email : sn.lailaturrohmah@gmail.com

Abstrak	Info Artikel
<p><i>Di abad 21 ini peserta didik dituntut untuk mempunyai 4 kemampuan, salah satunya adalah kemampuan berpikir kritis. Penelitian ini di latar belakang hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa tingkat belajar peserta didik rendah dalam mempelajari materi keanekaragaman budaya. Masalah tersebut disebabkan dalam menyampaikan materi keanekaragaman budaya media yang digunakan adalah globe dan atlas. Tujuan dalam penelitian pengembangan ini adalah mengembangkann media pembelajaran Miniatur Keanekaragaman Budaya Indonesia yang valid, praktis, dan efektif, serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan sepuluh langkah penelitian model research and development (R&D) menurut Sugiyono. Sepuluh langkah tersebut diantaranya adalah potensi masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, pembuatan produk massal. Subjek dari penelitian ini adalah kelas V UPT SDN 207 Gresik. Kemudian pengumpulan data kevalidan media ini menggunakan teknik validasi yang dilakukan oleh dua validator, teknik pengumpulan data kepraktisan media ini menggunakan teknik observasi dan angket respon peserta didik. Sedangkan untuk pengumpulan data keefektifan media Miniature Keanekaragamn Budaya Indonesia menggunakan tes berpikir kritis, instrument pengumpulan datanya menggunakan instrument lembar validasi media Miniature Keanekaragaman Budaya Indonesia, lembar observasi, dan angket respon peserta didik. Hasil dari penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa media Miniatur Keanakeragaman Budaya Indonesia sudah layak digunakan, sehingga berpikir kritis peserta didik juga meningkat. Dikatakan layak karena hasil validasi media beserta perangkat yang membantu pengembangan media menunjukkan kategori "Sangat baik" dengan skor rata-rata 88,5. Sedangkan media dikatakan praktis dilihat dari hasil observasi keterlaksanaan peembelajaran yaitu "sangat praktis" dengan skor rata-rata 98. Sedangkan kemampuan berpikir kritis siswa dikatakan meningkat karena diukur dari pree test dan post test, sekoar rata-rata pree test yaitu 38,3 menunjukkan indokator "sangat kurang" sedangkan nilai rata-rata post test yaitu 81,68 dengan kategori "sangat baik". Dengan demikian media Keanekaragaman Budaya Indonesia telah layak digunakan secara valid, praktis, dan efektif.</i></p>	<p>Diajukan: 09-11-2024 Diterima : 16-01-2025 Diterbitkan : 25-02-2025</p> <p>Kata kunci: pengembangan media, miniatur budaya, berpikir kritis.</p> <p>Keywords: media development, cultural miniatures, critical thinking.</p>
<p>Abstract <i>In the 21st century, students are required to have 4 abilities, one of which is the ability to think critically. This research is based on the results of the researcher's observations and experience, that the students' learning level is low in studying cultural diversity material.</i></p>	

This problem is caused by conveying cultural diversity material, the media used are globes and atlases. The aim of this development research is to develop learning media for Miniatures of Indonesian Cultural Diversity that are valid, practical and effective, and can improve critical thinking skills in elementary school students. This research uses ten research steps of the research and development (R&D) model according to Sugiyono. These ten steps include potential problems, gathering information, product design, design validation, design improvement, product testing, product revision, usage testing, product revision, mass product manufacturing. The subject of this research was class V UPT SDN 207 Gresik. Then collecting media validity data used validation techniques carried out by two validators, this media practicality data collection technique used observation techniques and student response questionnaires. Meanwhile, to collect data on the effectiveness of the Miniature Indonesian Cultural Diversity media using critical thinking tests, the data collection instruments used the Miniature Indonesian Cultural Diversity media validation sheet, observation sheets, and student response questionnaires. The results of this development research show that the Miniature of Indonesian Cultural Diversity media is suitable for use, so that students' critical thinking also increases. It is said to be feasible because the validation results of the media and the tools that help media development show the "Very good" category with an average score of 88.5. Meanwhile, the media is said to be practical as seen from the results of observing the implementation of learning, namely "very practical" with an average score of 98. Meanwhile, students' critical thinking abilities are said to have increased because it is measured from the pre-test and post-test, the average pre-test is 38.3 indicating the indicator is "very poor" while the average post-test score is 81.68 in the "very good" category. In this way, Indonesian Cultural Diversity media is suitable for valid, practical and effective use.

Cara mensitasi artikel:

Rohmah, S.N.L., Mahfud, M., & Fauziah, R.R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Keanekaragaman Budaya Indonesia untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Pada Kelas V UPT SDN 207 GRESIK. *IJEB: Indonesian Journal Education Basic*, 3(1), 18–28
<https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJEB>

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang terus berlanjut, keterampilan manusia dalam mengelola proses perolehan pendidikan menjadi semakin krusial, karena faktor ini akan memengaruhi hasil dari proses tersebut. Ketika Indonesia bergabung dalam Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA), berbagai dampak baik dan buruk dirasakan oleh bangsa Indonesia, salah satunya adalah adanya pertukaran budaya asing yang perlu diperhatikan. Indonesia menghadirkan keberagaman dalam berbagai aspek, termasuk dalam etnis, bahasa, budaya, tradisi, agama, bahkan kepercayaan. Selain itu, sebagai bagian dari komunitas global, Indonesia juga menerima pengaruh budaya dari berbagai negara melalui kerja sama internasional. Akibatnya, keberagaman yang telah ada, yang diperkenalkan oleh setiap kelompok etnis di Indonesia, menjadi semakin kompleks karena adanya pengaruh dari tingkat global.

Apabila budaya asing masuk tanpa proses seleksi, maka masyarakat Indonesia, terutama anak-anak yang cenderung mudah meniru dan berjiwa eksploratif, akan

mengadopsi budaya tersebut. Ini berarti bahwa anak-anak cenderung lebih tertarik pada hal-hal baru di sekitar mereka dan akan mencoba menirukannya. Jika anak-anak dibiarkan meniru budaya asing tanpa juga diberikan dorongan untuk mencintai budaya mereka sendiri, maka identitas bangsa akan terancam, dan Indonesia mungkin kehilangan reputasinya sebagai negara dengan beragam kebudayaan. Maka dari itu, harus ada inovasi baru untuk mengenalkan budaya bangsa kepada anak-anak sebagai generasi penerus bangsa. Salah satu cara yang mudah ialah melalui pendidikan

Pendidikan memiliki peran utama dalam memberikan kemampuan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi dan mengembangkan bakat mereka sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat. Pendidikan berperan sebagai dasar untuk mewujudkan cita-cita bangsa yang tertuang dalam Pembukaan UUD 1945, yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pencapaian cita-cita bangsa ini dapat terwujud melalui implementasi praktis dalam proses pendidikan, termasuk dalam tingkat pendidikan dasar. Pendidikan dasar diwujudkan untuk memberikan bekal dasar yang diperlukan untuk hidup dalam masyarakat, berupa pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan dasar SD/MI sederajat memberikan kemampuan dasar membaca, menulis, berhitung, pengetahuan dan keterampilan dasar yang bermanfaat bagi peserta didik sesuai dengan tingkat perkembangan.

Menurut Pamungkas dan Muslimin dalam penelitiannya mengemukakan bahwa jika pendidikan sekolah tidak benar-benar melaksanakan pendidikan sesuai dengan tuntutan kurikulum nasional, maka tidak mungkin berkembangnya budaya bangsa yang mampu mengantisipasi dan perkembangan budaya era informasi. Karena kurikulum secara ilmiah menyajikan semua struktur budaya bangsa, ilmu pengetahuan, teknologi, bahasa, mata pencaharian, adat istiadat, dan nilai-nilai agama. Aspek-aspek ini harus dijaga, dipelihara, dan dikembangkan melalui pelaksanaan sistem pendidikan berkualitas, dan berkeunggulan bagi terjaminnya pendidikan masa depan bagi kehidupan bangsa. Pendidikan yang berkualitas mampu mengatasi permasalahan yang saat ini sedang terjadi. Pembelajaran di sekolah dasar harus menyenangkan, memberi kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan lingkungan dan sesama siswa, dan menumbuhkan makna dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran biasanya mencakup sistem yang telah dirancang khusus untuk memastikan kelancaran proses belajar mengajar. Pendekatan pembelajaran berbasis kearifan lokal juga bisa menjadi hal yang menarik bagi para siswa.

Dalam peran sebagai fasilitator, guru perlu memiliki kemampuan untuk mengimplementasikan berbagai strategi, metode, serta media pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, pencarian dan pemilihan media pembelajaran menjadi sangat krusial karena materi yang diajarkan memiliki karakteristik yang sangat dinamis. Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, dan tanpa diragukan lagi, ini akan membantu dalam mencapai kesuksesan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam kurikulum abad ke-21, peserta didik tingkat SD diajak untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Hal ini karena peran aktif siswa dalam proses pembelajaran telah meningkat, dengan guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Kemampuan

berpikir kritis ini dianggap sangat penting untuk meningkatkan kemajuan belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Tematik SD. Mata pelajaran Tematik pada dasarnya dirancang untuk menjadi pengalaman pembelajaran yang menyenangkan. Materi yang diajarkan seringkali berhubungan dengan kehidupan sehari-hari dan disajikan melalui contoh-contoh konkret. Tujuannya adalah membantu peserta didik dalam memahami bagaimana menghadapi dan memecahkan masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Pentingnya berpikir kritis tidak hanya berlaku dalam konteks sehari-hari, tetapi juga menjadi keterampilan yang berharga untuk dikuasai dalam pembentukan diri. Melalui pembelajaran PKn, peserta didik memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam pengambilan keputusan. Guru berperan sebagai pengarah dan pembimbing, membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis yang relevan dengan situasi dan masalah-masalah yang dihadapi dalam lingkungan sekolah dan dunia nyata mereka. Tujuan utamanya adalah agar peserta didik tidak hanya menerima pengetahuan, tetapi juga memahami implikasi dari pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari dan dunia nyata.

Menurut Jhon Dewey dalam Kasdin Sihotang dalam bukunya mengemukakan bahwa definisi berpikir kritis sebagai pertimbangan yang aktif dan teliti mengenai sebuah keyakinan atau bentuk pengetahuan yang diterima begitu saja. Keyakinan atau bentuk pengetahuan itu dikaji dengan mencari alasan-alasan yang mendukung kesimpulan – kesimpulan. Disini Dewey menekankan karakter kritis pada keaktifan seseorang dalam berpikir. Secara negative dapat dikatakan, orang berpikir kritis tidak diam, dan tidak menerima begitu saja apa yang didapat dari luar dirinya, melainkan menyaringnya.

Sedangkan menurut Issaura Sherly Pamela, mengatakan bahwa kemampuan berpikir kritis sangat signifikan bagi siswa karena melibatkan penggunaan pikiran yang cepat dan akurat dalam menghadapi masalah. Untuk merangsang perkembangan ini, guru perlu memberikan dorongan selama proses pembelajaran yang menarik dan kreatif, agar siswa selalu terlibat dan mampu mengasah kemampuan berpikir mereka. Sayangnya, ini seringkali tidak sejalan dengan praktik di beberapa sekolah dasar dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan peninjauan awal yang dilakukan peneliti, peneliti mendapatkan informasi bahwa UPT SDN 207 sudah memiliki fasilitas yang cukup lengkap, salah satunya yaitu peta Indonesia. Namun sarana tersebut belum digunakan secara maksimal karena hanya beberapa pendidik saja yang menggunakannya.

Hasil wawancara dengan wali kelas IV beliau menyatakan bahwa dalam pembelajaran guru masih menggunakan metode konvensional, selain itu penggunaan media tentang kebudayaan maupun keberagaman budaya di Indonesia terutama saat penyampaian materi keragaman budaya kurang maksimal penggunaannya, siswa masih kesulitan dalam mengetahui keberagaman budaya Indonesia. Tampak ketika ditanya tentang budaya Indonesia khususnya pulau Jawa siswa hanya menjawab dengan asal-asalan. Kemudian guru hanya menggunakan buku bahan ajar yang disediakan sekolah, sehingga peserta didik tampak kurang tertarik saat melakukan pembelajaran. Pada proses belajar siswa sering kali lebih berfokus menemukan jawaban di buku daripada mengembangkan kemampuan mereka untuk menjelaskan konsep secara mandiri. Ini

tercermin ketika guru memberikan penjelasan, di mana sebagian besar siswa cenderung memilih untuk tetap diam daripada mengajukan pertanyaan, terutama dalam pelajaran Tematik.

Kemampuan berpikir kritis sangat bermanfaat bagi siswa kelas V di SD, karena pada usia ini, mereka telah mencapai tahap perkembangan berpikir konkret. Perkembangan ini tidak hanya dipengaruhi oleh faktor eksternal, tetapi juga oleh faktor internal karena siswa terus mengalami perubahan. Otak, sebagai organ berpikir, mengalami perkembangan melalui proses pembelajaran yang berulang dan interaksi dengan lingkungan melalui persepsi dan tindakan. Oleh karena itu, diharapkan bahwa kemampuan berpikir kritis pada siswa kelas V akan menjadi lebih konkret. Tidak hanya itu penggunaan desain pembelajaran yang menarik dan beragam memiliki tujuan untuk meningkatkan motivasi dan antusiasme peserta didik dalam belajar. Desain pembelajaran yang diterapkan memiliki peran penting dalam membantu peserta didik mengikuti proses pembelajaran dengan lebih mudah dan juga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga mereka tidak merasa bosan.

Berdasarkan permasalahan yang ada peneliti bermaksud mengembangkan desain pembelajaran miniature keberagaman budaya Indonesia pada mata pelajaran tema 8 subtema 1 di SD sebagai penunjang proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan berpikir kritis peserta didik. Desain pembelajaran ini diharapkan mampu mengatasi masalah yang timbul dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Dengan menggunakan desain ini, diinginkan bahwa peserta didik akan secara aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dengan semangat tinggi, sehingga mereka tidak akan merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Setelah melakukan analisis masalah, peneliti mengambil langkah menggunakan media Miniatur. Media Miniatur keberagaman budaya termasuk model 3D menawarkan sebuah kegiatan belajar dengan memperoleh pengalaman langsung. Menurut Devi mengemukakan dalam penelitiannya bahwa keunggulan-keunggulan media 3D berupa miniature peta budaya diantaranya adalah belajar dapat difokuskan pada bagian-bagian yang penting saja, siswa memperoleh pengalaman yang konkret, dan memberi banyak peluang kepada murid berinteraksi diantara satu sama lain. Setelah mempertimbangkan konteks permasalahan dan mengidentifikasi keunggulan Media Miniatur Keanekaragaman Budaya Indonesia, maka dalam penelitian ini dipilih judul "Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Keanekaragaman Budaya Indonesia Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Pada Kelas V UPT SDN 207 Gresik". Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024.

METODE

Jenis penelitian ini pengembangan media pembelajaran miniatur keanekaragaman budaya dengan materi TEMA 8 (lingkungan sahabat kita) sub tema 1 manusia dan lingkungannya pembelajaran 1. Metode penelitian yang digunakan adalah (Research And Development) atau R&D. Menurut Borg and Gall, yang dimaksud dengan model penelitian dan pengembangan adalah "a process used develop and validate educational product". Bahwa penelitian pengembangan sebagai usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling penting dalam penelitian. Oleh karena itu tujuan utama dalam penelitian adalah memperoleh data. Pengembangan dikatakan baik apabila pengembangan tersebut valid, praktik, dan efektif.

Instrumen penelitian merupakan alat yang dipakai untuk mendapatkan data penelitian. Penelitian ini menggunakan instrument lembar validasi media miniatur keanekaragaman budaya, lembar observasi, angket respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran, lembar soal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kevalidan Media Miniature Keanekaragaman Budaya Indonesia

Kevalidan perangkat yang dikembangkan dalam penelitian ini meliputi media pembelajaran *Miniatur Keanekaragaman Budaya Indonesia*, modul ajar, bahan ajar, LKPD, dan soal pretest dan post test. Perangkat tersebut sebelum digunakan dalam penelitian, telah divalidasi oleh dua validator yaitu bapak Muhammad Mahfud, M.Th. I ibu ibu Nurul Agustin, M.Pd.

Bahwa secara umum media pembelajaran *Miniatur Keanekaragaman Budaya Indonesia* yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat baik dan sangat valid dengan total rata skor 3,86 dan presentase 88,55. Media pembelajarn *Miniatur Keanekaragaman Budaya Indonesia* mendapatkan saran atau kritikan dari validator yaitu penambahan jenis media (gambar baju adat, tarian adat, music daerah, senjata tradisional, dll). Berdasarkan hasil validasi menunjukkan bahwa media Miniatur Keanekaragaman Budaya Indonesia yang dikembangkan telah layak digunakan untuk pembelajaran, karena dalam mengembangkan sebuah media Miniatur Keanekaragaman Budaya Indonesia memperhatikan prinsip-prinsip yang sesuai. Berdasarkan hasil validasi oleh kedua validator terhadap bahan ajar yang dikembangkan dapat diketahui hasilnya sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Validasi Bahan ajar

No	Aspek yang dinilai	Nilai		Rata-rata	Kategori
		V1	V2		
1.	Kualitas isi	4	4	4	Sangat Baik
2.	Kebenaran konsep	3	4	3,5	Baik
3.	Kedalaman konsep	3	4	3,5	Baik
4.	Kelayakan bahasa	4	3	3,5	Baik
5.	Kualitas kelengkapan/ bahan penunjang	4	4	4	Sangat baik
Total skor rata-rata				3,7	

Dengan presentase sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{18,5}{20} \times 100\% \\
 &= 92,5
 \end{aligned}$$

2. Kepraktisan Media Miniatur Keanekaragaman Budaya

Keterlaksanaan pengembangan media Miniatur Keanekaragaman Budaya dalam penelitian ini ditinjau dari hasil observasi oleh observer terkait dengan penerapan media Miniatur Keanekaragaman Budaya yang dikembangkan. Keterlaksanaan kegiatan belajar mengajar menggunakan Miniatur Keanekaragaman materi keanekaragaman budaya.

Tabel 2 Presentasi KepraktisanKeterlaksanaan Pembelajaran

No	Persentase	Kualifikasi	Keterangan
1	84% < skor ≤100%	Sangat praktis	Tidak revisi
2	68% < skor ≤84%	praktis	Tidak revisi
3	52% < skor ≤68%	Cukup praktis	Tidak revisi
4	36% < skor ≤52%	Kurang praktis	Sebagian revisi
5	20% < skor ≤36%	Sangat kurang praktis	Revisi

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa keterlaksanaan pengembangan media Miniatur Keanekaragaman Budaya pada kelas IV UPT SDN 207 Gresik berlangsung sangat baik pada setiap tahap. Yaitu dapat dilihat dari skor rata-rata yang diberikan oleh ketiga observer pada tahap mengamati dengan jumlah skor rata-rata 3,92 mendapat kategori sangat baik, pada tahap bertanya dengan jumlah skor rata-rata 4 mendapat kategori sangat baik, pada tahap mengumpulkan informasi dengan jumlah skor rata-rata 4 mendapat kategori sangat baik, pada tahap mencoba dengan jumlah skor rata-rata 3,6 mendapat kategori sangat baik dan pada tahap mengkomunikasikan dengan jumlah skor rata-rata 4 mendapat kategori sangat baik. Adapun hasil persentase juga menunjukkan sangat praktis dengan perolehan skor 98. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui nilai kepraktisan media Miniatur Keanekaragaman Budaya Uji Coba Perangkat Pembelajaran

Pada tahap uji coba perangkat pembelajaran dengan menggunakan metode Brog and Gall, dilakukan pada tahap uji coba produk dan uji coba pemakaian. Dimana pada tahap uji coba produk dilakukan pada tahap awal pengembangan. Dimana pada tahap ini melibatkan sejumlah kecil peserta didik untuk menguji coba versi awal perangkat pembelajaran yang tujuannya untuk mendapatkan umpan balik awal dan melakukan revisi besar-besaran. Adapun pada tahap uji coba pemakaian dilakukan setelah revisi besar-besaran dengan melibatkan sejumlah besar peserta didik dikelas V. hal ini bertujuan untuk menguji efektifitas perangkat pembelajaran secara menyeluruh Dan untuk uji pada kelas V ini mendapatkan rata-rata skor 81,6 dengan kategori sangat menarik.

Selama melakukan pengembangan, produk media pembelajaran Miniatur keanekaragaman Budaya Indonesia yang dikembangkan telah mendapatkan beberapa masukan dan revisi dari validator. Masukan dan masukan revisi ini bertujuan untuk menyempurnakan produk media pembelajaran Miniatur Keanekaragaman Budaya Indonesia yang akan dihasilkan.

Keefektifan perangkat pembelajaran

Keefektifan perangkat pembelajaran dapat peneliti uji melalui aktivitas peserta didik selama pembelajaran dan hasil nilai tes. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, pembelajaran diamati oleh observer. Tujuan pengamatan ini adalah untuk mengamati aktivitas peserta didik saat kegiatan pembelajaran. Pengamatan pada penelitian ini adalah tiga orang guru UPT SDN 207 Gresik yaitu Ibu Rumiati, S.Pd., Ibu Leni Susanti, S.Pd., dan bapak Dwi Nabagus M, S.Pd. Adapun uji efektifitas ini dilakukan dengan mengamati peserta didik selama proses pembelajaran dan mengisi lembar aktivitas siswa. Adapun lembar kegiatan yang harus diamati yaitu sebagai berikut:

Kegiatan Yang Diamati

Tahap Mengamati:

1. Guru menampilkan gambar keragaman budaya yang terdapat pada bahan ajar yang digunakan saat proses pembelajaran.
2. Guru mengarahkan kepada setiap kelompok untuk mengamati dan menganalisis gambar yang terdapat pada bahan ajar
3. Peserta didik menentukan macam – macam budaya yang ada pada bahan ajar

Tahap Bertanya:

1. Guru memberikan kesempatan setiap kelompok untuk bertanya mengenai gambar keragaman budaya
2. Setiap kelompok bertanya mengenai keragaman budaya

Tahap Mengumpulkan Informasi:

1. Guru mengintruksikan kepada setiap kelompok untuk mengumpulkan informasi pada buku catatatan
2. Setiap kelompok mengumpulkan informasi mengenai keragaman budaya
3. Setia kelompok menulis di buku catatannya.

Tahap Mencoba/ Eksperimen:

1. Guru membagikan lembar LKPD kepada setiap kelompok, satu kelompok satu.
2. Guru mengarahkan setiap kelompok sesuai dengan isi LKPD.

Tahap Mengkomunikasikan:

- a. Guru meminta setiap kelompok mengkomunikasikan Media Miniatur Keanekaragaman Budaya Indonesia.
 - b. Setiap kelompok bergantian mengkomunikasikan hasil kerja kelompoknya
 - c. Apresiasi tepuk tangan kepada kelompok yang berani maju ke depan.
 - d. Kelompok lain memberikan tanggapan atau pendapat kepada kelompok yang telah presentasi.
-

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan media Miniatur Keanekaragaman Budaya Indonesia yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dari aspek kevalidan Media pembelajaran Miniatur Keanekaragaman Budaya Indonesia dinyatakan sangat baik dan sangat valid dengan total skor rata-rata 3,86 mendapat kategori sangat baik dan persentase 88,5 mendapat kualifikasi sangat valid. Dan perangkat pembelajaran lainnya seperti modul ajar, bahan ajar, LKPD, dan soal.
2. Dari aspek kepraktisan Pembelajaran dengan menggunakan media Miniatur Keanekaragaman Budaya Indonesia sudah terlaksana dengan sangat baik dan aktivitas peserta didik sudah sesuai dengan tahapan pendekatan saintifik yang digunakan peneliti. Dilihat dari hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran yaitu “sangat praktis” dengan skor rata-rata 98.
3. Dari aspek keefektifan Media pembelajaran Miniatur Keanekaragaman Budaya Indonesia dinyatakan efektif, hal itu dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai kemampuan berpikir kritis peserta didik, yang diukur dari pree test dan post test. Skor rata-rata pree test 38,3 menunjukkan indicator “sangat kurang”, sedangkan nilai rata-rata post test yaitu 81,68 dengan kategori “sangat baik”ee

DAFTAR RUJUKAN

- Anas, Muhammad. *Alat Peraga dan Media Pembelajaran*. Muhammad Anas, n.d. "BERPIKIR KRITIS & PBL - Google Books." Accessed September 13, 2024.
- Budi Rahayu, Azizzah, Wahyudi Wahyudi, and SUTRISNO SAHARI. "PENGEMBANGAN MEDIA KONVENSIONAL MINIATUR PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI 'KERAGAMAN BUDAYA DI PROVINSI JAWA TIMUR' KELAS IV SEKOLAH DASAR ISLAM AL BADAR." PhD Thesis, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2022. <http://repository.unpkediri.ac.id/5116/>.
- Cholifah, Tety Nur. "PENGEMBANGAN MEDIA MINIATUR BUDAYA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR." *Jurnal PRIMED: Primary Education Journal Atau Jurnal Ke-SD An 1*, no. 1 (2021): 29-35.
- Devi, Meuthia Damayanti Kusuma. "Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Peta Budaya Untuk Pembelajaran Tematik Kelas IV." *BASIC EDUCATION* 8, no. 4 (2019): 401-11.
- Gafur, Abdul. "Konsep, Prinsip, Dan Prosedur Pengembangan Modul Sebagai Bahan Ajar." *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan* 7, no. 1 (2010). <https://journal.uny.ac.id/index.php/civics/article/view/3445>.
- Hanafi, Hanafi. "Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan." *SAINTIFIKA ISLAMICA: Jurnal Kajian Keislaman* 4, no. 2 (2017): 129-50.
- Hasan, Muhammad. "Milawati, Dkk.(2021)." *Media Pembelajaran. Sukoharjo: Tahta Media Group*, n.d.
- Kafiar, Desi Yuliana Barbalina Rosa. "Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD Kristen 03 Eben Haezer Salatiga Semester I Tahun Ajaran 2018/2019." PhD Thesis, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP-UKSW, 2019. <https://repository.uksw.edu/handle/123456789/19990>.
- Kurniawati, Rikke, and Lutfi Maulidya. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TURBAYA (MINIATUR BUDAYA) RUMAH ADAT TEMATIK TEMA 7 INDAHNYA KERAGAMAN DI KELAS IV DI SEKOLAH DASAR." *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar 1*, no. 1 (2022): 69-76.
- Mahlia, Alda. "Media Paper Doll Dan Penggunaannya Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Mufradat (Metode Eksperimen Di MIN 25 Aceh Besar)." PhD Thesis, Universitas Islam Negeri Ar-raniry, 2022. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/37379/>.
- Mahliza Aulia Lubis and Sukmawarti Sukmawarti. "A Journal Pengembangan Media Pembelajaran Peta Budaya Berbantu Aplikasi Storyline 3 Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas IV SD." *Indonesian Research Journal on Education* 3, no. 2 (2023): 953-58.
- Maulida, Utami. "Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka." *Tarbawi* 5, no. 2 (2022): 130-38.
- Mawadhana W, Rizka. "Pengembangan Media Miniatur Kearifan Budaya Lokal Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV Sekolah Dasar." PhD Thesis, Universitas Jambi, 2020. <https://repository.unja.ac.id/12720/>.

- M.Pd, Asep Nurjaman, S. Pd I. *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Implementasi Desain Pembelajaran "Assure."* Penerbit Adab, 2021.
- M.Pd, Cecep Kustandi, and Dr Daddy Darmawan M.Si. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat.* Prenada Media, 2020.
- Noer, Apriliyah Purnama. "Pengembangan Media Big-Book Pada Pembelajaran Tema Diriku Untuk Menumbuhkan Minat Baca Dan Berpikir Kreatif Siswa Kelas 1 MI Al-Ma'arif Sukomulyo Manyar Gresik." PhD Thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2022. <http://etheses.uin-malang.ac.id/45785/>.
- Nuraini, N. I. M. "PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING (PBL) PADA MATERI PENGARUH GAYA TERHADAP BENDA KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH." PhD Thesis, UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA, 2024. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/65567/>.
- Pamungkas, Inayah Saksesia, and Aji Heru Muslim. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CANDY LAND BERBASIS KEARIFAN LOKAL DALAM PEMBELAJARAN PKn." *Jurnal Edupena* 4, no. 1 (2023): 1–17.
- Purnama, Sigit. "Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)." *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)* 4, no. 1 (2016): 19–32.
- Rahmaniah, Neli, Anna Maria Oktaviani, Fatkhul Arifin, Gilang Maulana, Hana Triana, Marni Serepinah, Perawati Bte Abustang, Alberth Supriyanto Manurung, Nafia Wafiqni, and Sastra Wijaya. *Berpikir Kritis Dan Kreatif: Teori Dan Implementasi Praktis Dalam Pembelajaran.* Publica Indonesia Utama, 2023.
- Rahmawati, Ika, Arif Hidayat, and Sri Rahayu. "Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMP Pada Materi Gaya Dan Penerapannya." *Pros. Semnas Pend. IPA Pascasarjana UM1*, no. 1 (2016): 1112–19.
- riana, cepy. "MEDIA PEMBELAJARAN - Google Books." Accessed February 12, 2023. https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA_PEMBELAJARAN/ku0_DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=media+pembelajaran&printsec=frontcover.
- Sahara, Ayu, and Beta Rapita Silalahi. "Pengembangan Media Pop Up Book Sebagai Media Pembelajaran IPS Materi Keberagaman Budaya Di Sumatera Utara Siswa Kelas IV SD." *Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 2022, 30–36.
- Saputri, Nur Indah. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Melalui Inkuiri Terbimbing Pada Mata Pelajaran IPA Di SDN Punukan, Wates, Kulon Progo Tahun Ajaran 2013/2014." *Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Pra Sekolah Dan Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta*, 2014.
- Sari, Temu Kurnia Ambar. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash Di SD Negeri 4 Metro Barat." PhD Thesis, IAIN Metro, 2019. <http://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/608/>.
- Setiawati, Ety, Hanum Mukti Rahayu, and Anandita Eka Setiadi. "Pengembangan Media Pembelajaran Modul Pada Materi Animalia Kelas X SMAN 1 Pontianak." *Jurnal Bioeducation* 4, no. 1 (2017): 47–57.

- Siddin, Hamzah, and Ismail Suardi Wekke. "Model Pembelajaran Kognitif Untuk Keterampilan Berpikir Kritis Siswa." Indramayu: Penerbit Adab, 2021.
- Sihotang, Kasdin. *Berpikir Kritis: Kecakapan Hidup di Era Digital*. PT Kanisius, n.d.
- sugiyono, sugiyonoi. *Metode Penelitian (Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D)*. alfabeta cv bandung, n.d.
- Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan, and Aditin Putria. "Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya," 2019.
- Tahun 2021, Septy Nurfadhillah, M. Pd dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang. *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2021.
- Yharsal, Yessi Fatima Hutasuhut1 Dinda. "Pengembangan Media MIBI Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV SD." *Jurnal PGSD* 8, no. 1 (2022). <https://www.academia.edu/download/97988971/1632.pdf>.
- YUSSI, RESTU SAFIRA. "PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN REPLIKA PETA BUDAYA BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA PADA MATA PELAJARAN IPS DI SD." PhD Thesis, UIN RADEN INTAN LAMPUNG, 2023.