

## ***PENGEMBANGAN MEDIA ROAD CHALLENGE BERBASIS CTL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS IV SD***

Nadiyah Khoirun Nisa<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban  
<sup>1</sup> Email: nadiyah.22@gmail.com

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media *road challenge* berbasis CTL untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD. Metode pada penelitian ini menggunakan *Research and Development (RnD)* dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), *Evaluate* (Evaluasi). Subjek uji coba pada penelitian ini merupakan siswa kelas IV dan guru kelas. Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar validasi dari tiga ahli yaitu, ahli media, ahli bahasa, ahli materi, lembar angket respon siswa dan guru, serta lembar tes siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah analisis data kevalidan, analisis data kepraktisan dan analisis data keefektifan. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media *road challenge* yang dikembangkan memiliki kriteria layak dan valid dengan presentase penilaian dari ahli media 98%, ahli bahasa 80% dan ahli materi 94%. Produk siap diuji coba di lapangan setelah dilakukan perbaikan pada produk. Berdasarkan hasil lembar angket respon guru dan siswa diperoleh hasil bahwa media *road challenge* sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran dengan presentase angket guru 95% dan angket siswa 97%. Hasil penelitian menunjukkan hasil yang efektif dengan melalui perhitungan N-Gain yang mengalami peningkatan. Dari perhitungan N-Gain diperoleh nilai 0,57 dengan kriteria sedang. Berdasarkan perolehan data yang telah diperoleh dari validasi para ahli, angket respon guru dan siswa, serta tes siswa menunjukkan bahwa media *road challenge* yang dikembangkan valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** *Road Challenge*; CTL; Kemampuan Berpikir Kritis

### **PENDAHULUAN**

Pelajaran IPS merupakan pelajaran yang menanamkan sikap sosial dan pengembangan kemampuan berpikir kritis, terintegrasi dalam setiap kegiatan dalam menyelesaikan masalah. Selain itu dalam pelajaran IPS mengenalkan siswa terhadap lingkungan sekitar, dan melatih kepekaan sosial terhadap lingkungan masyarakat. Permasalahan yang terjadi dalam pelajaran IPS sangat beragam, permasalahan ini mencakup hubungan antar manusia dengan lainnya, hubungan manusia dengan lingkungan sekitar tempat tinggal, hubungan manusia dengan kelompok atau antar bangsa [1]. Selain itu pelajaran IPS dapat melatih siswa untuk menjadi warga masyarakat dan warga negara yang memiliki tanggung jawab terhadap masyarakat, bangsa dan negara [2]. Permasalahan yang terjadi dalam pelajaran IPS sangat beragam, permasalahan ini mencakup hubungan antar manusia dengan lainnya, hubungan manusia dengan lingkungan sekitar tempat tinggal, hubungan manusia dengan kelompok atau antar bangsa.

Saat ini, guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pelajaran agar siswa dapat dengan mudah memahaminya, karena keberhasilan pembelajaran terletak pada guru dan siswanya. Dalam menyampaikan materi IPS, guru tidak hanya berpedoman pada buku, karena hal tersebut kurang efektif dan menarik perhatian siswa. Sehingga dalam proses pembelajaran siswa mudah bosan dan tidak bersemangat saat belajar. Pembelajaran membutuhkan media pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami materi dan menjadi pedoman bagi guru dalam menyampaikan materi [3]. Proses pembelajaran tersebut memerlukan media sebagai sarana belajar agar proses pembelajaran menjadi mudah di pahami siswa dan lebih efisien [4]. Media pembelajaran adalah suatu sarana yang dapat membantu siswa dalam proses belajar yang berguna untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa secara praktis, dan dengan adanya media pembelajaran di harapkan dapat menjadikan proses belajar menjadi lebih aktif dan efektif [4].

Sedangkan menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) tahun 1979 [5] media sebagai bentuk saluran penyampaian informasi. Untuk menunjang pembelajaran yang efektif dan bermakna maka harus menggunakan media pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis. Salah satu yang menjadi tujuan pendidikan adalah untuk membentuk manusia yang cerdas dan kreatif, serta memiliki kemampuan berpikir kritis yang baik. Namun, pada kenyataannya masih banyak siswa yang kurang memiliki kemampuan berpikir kritis yang memadai. Oleh karena itu, perlu di kembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Seorang siswa dapat di katakan mampu bernalar apabila mampu menerapkan pengetahuannya pada kondisi tertentu yang sebelumnya belum pernah dilakukan. Kemampuan inilah yang biasa dikenal dengan kemampuan berpikir kritis. Berpikir kritis merupakan berpikir menggunakan penalaran, bertanggung jawab, aktif dan ahli dalam berpikir [6]. Kemampuan berpikir kritis dapat di katakan sebagai kemampuan anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif atau keterampilannya dalam menyelesaikan masalah. Oleh karena itu kemampuan berpikir kritis harus di terapkan sejak dini pada diri anak, baik di lingkungan keluarga sekolah ataupun masyarakat. Kemampuan berpikir kritis pada siswa di Indonesia masih tergolong dalam tingkat yang rendah. Dapat dilihat dari survey PISA 2018, menilai 6000.000 siswa yang berusia 15 dari 79 negara. Nilai rata-rata negara anggota OECD untuk matematika dan sains adalah 489, sedangkan siswa Indonesia hanya sebesar 379 dan menduduki peringkat ke 7 dari bawah [7]. Dari hasil perolehan nilai tersebut dapat di simpulkan bahwa kemampuan dan penerapan matematis, pemecahan masalah dan penalaran siswa Indonesia tergolong masih rendah [7].

Dalam memilih media peneliti mempertimbangkan berbagai alasan, misalnya siswa lebih tertarik dengan media yang konkrit, media yang dapat dibuat belajar sambil bermain, dan usia siswa yang masih anak-anak lebih suka bermain dan jenis permainan yang dipilih permainan yang dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan interaktif adalah permainan monopoli. Monopoli adalah permainan yang alat permainannya menggunakan papan atau lembar kertas yang dimainkan oleh lebih dari dua orang dengan menggunakan strategi yang sesuai dengan aturan permainan untuk dapat memenangkannya [7]. Dalam permainan monopoli siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, karena siswa harus membuat keputusan yang tepat dalam menyelesaikan masalah pada permainan. Permainan monopoli ini dianggap tepat digunakan dalam pembelajaran IPS karena termasuk media konkrit.

Pada media monopoli yang dikembangkan peneliti bernama *Road Challenge*. *Road challenge* sama seperti monopoli hanya saja dalam media ini dibuat lebih menarik dan cara bermain yang mudah. *Road challenge* dibuat dari papan kayu dan bentuk yang mudah untuk dibawa. Sama seperti monopoli *Road challenge* juga memiliki kartu tantangan dan kartu lainnya untuk bermain. Terdapat materi dan soal edukasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam menyelesaikan setiap masalah. Peneliti memilih media *Road Challenge* dengan berbasis CTL (*Contextual Teaching and Learning*) agar siswa lebih mudah dalam menyelesaikan setiap soal tantangan yang ada. Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan CTL (*Contextual Teaching and Learning*) akan lebih mudah di pahami dan di terima siswa karena berhubungan dengan kegiatan sehari-hari. Pembelajaran kontekstual mengutamakan pengetahuan dan pengalaman, siswa aktif, berpikir tingkat tinggi dan sumber belajar yang digunakan bermacam-macam[8]. Materi atau masalah yang di kaitkan dengan kehidupan sehari hari akan memudahkan siswa dalam melatih kemampuan berpikir kritisnya. Oleh karena itu, guru harus menggunakan pendekatan yang tepat agar proses pembelajaran menjadi bermakna dan optimal [9].

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan, peneliti menemukan kemampuan berpikir kritis siswa di SDN Saringambat II Singgahan masih sangat rendah. Hal tersebut dibuktikan dari siswa yang masih kesulitan menjawab pertanyaan dari peneliti yang melatih kemampuan berpikir kritisnya. Selain dengan bertanya jawab juga dibuktikan dari latihan soal yang dibagikan, sekitar 15% siswa atau sekitar 3 dari 20 siswa yang menjawab pertanyaan dengan kritis. 85% diantaranya masih merasa kesulitan dan menjawab soal seadanya. Kurangnya latihan berpikir kritis menjadi pemicu munculnya masalah ini. Saat belajar mereka sering merasa bosan karena guru masih menggunakan metode ceramah saat proses pembelajaran. Seharusnya siswa diberikan kesempatan untuk dapat terlibat langsung selama proses pembelajaran.

Dari uraian permasalahan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Judul yang dapat peneliti ajukan yaitu “Pengembangan Media *Road Challenge* berbasis CTL Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD”. Judul tersebut dipilih agar dapat membantu siswa dalam berpikir kritis dan membangun keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai landasan atau acuan untuk melaksanakan pembelajaran yang efektif dan bermakna.

## **METODE PENELITIAN**

Peneliti menggunakan model penelitian dan pengembangan yang disebut dengan *Research and Development (RnD)*. Menurut [10] penelitian *Research and Development (RnD)* adalah sebuah penelitian yang menghasilkan atau meng[4]embangkan sebuah produk yang akan melewati proses validasi, kepraktisan, dan menentukan keefektifan penggunaan produk untuk dapat diterapkan di sekolah. Produk yang telah dihasilkan dan dikembangkan dapat dijual ke masyarakat dalam bentuk barang ataupun jasa. Penelitian pengembangan merupakan bentuk usaha untuk mengembangkan atau menghasilkan produk yang berupa materi, alat, media atau strategi yang divalidasi untuk mengatasi dan memperbaiki masalah dalam proses pembelajaran. Produk yang telah divalidasi oleh para ahli dapat digunakan untuk membantu dalam proses pembelajaran. Menurut [4] penelitian dan pengembangan dalam keguruan adalah mengembangkan produk yang baik dan efektif digunakan di sekolah, yang meliputi materi pelatihan guru, bahan ajar, tujuan, media pembelajaran serta sistem manajemen dan bukan untuk merumuskan teori yang ada. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan atau memperbaiki sebuah produk yang telah dikembangkan oleh peneliti sebelumnya dengan lebih inovatif untuk mengatasi masalah pembelajaran.

Penelitian pengembangan (*RnD*) terdapat berbagai macam jenis model pengembangan, salah satunya yaitu model ADDIE. Penelitian pengembangan media *Road Challenge* ini menggunakan model ADDIE, karena model ADDIE dinilai lebih tepat, efektif, dinamis dan terstruktur. Pemilihan model ADDIE didasari atas model yang disusun dan dikembangkan secara sistematis dan terprogram dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar sesuai karakteristik dan kebutuhan siswa [11]. Terdapat lima langkah dalam model ADDIE yang harus diperhatikan, yaitu: (1) *analyze* (analisis) analisis kebutuhan, analisis karakter siswa, analisis kurikulum, identifikasi pemecahan masalah terhadap permasalahan yang ditemukan; (2) *design* (perancangan), menyusun dan mendesain produk yang dikembangkan sesuai dengan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya, pengembangan didesign sesuai dengan kebutuhan dan karakter siswa; (3) *development* (pengembangan), membuat produk yang dikembangkan sesuai dengan rancangan dan melakukan validasi kepada para validator ahli; (4) *implementation* (implementasi), melakukan uji coba produk yang telah dikembangkan ke sekolah dengan melibatkan siswa dan guru ; dan (5) *evaluation* (evaluasi), melakukan revisi terhadap kekurangan produk yang dikembangkan, dan mengelola data yang telah diperoleh.

Rancangan penelitian pengembangan pada media *road challenge* berbasis CTL pada pelajaran IPAS kelas IV SD adalah sebagai berikut : (1) tahap analisis, Pada tahap analisis yang dilakukan peneliti yaitu analisis kebutuhan, analisis karakter siswa, dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan, analisis kebutuhan berguna untuk mengetahui kegiatan belajar dan menganalisis kendala yang dialami siswa selama proses pembelajaran berlangsung, dengan demikian peneliti dapat mengetahui dan mengambil langkah berikutnya untuk menentukan media yang tepat dan efektif digunakan. Analisis karakter siswa, analisis bertujuan untuk mengetahui karakter siswa yang menjadi pedoman dalam penyesuaian pengembangan media. Analisis kurikulum, bertujuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran, yang dikembangkan berdasarkan Capaian pembelajaran (CP) dan Tujuan pembelajaran (TP). (2) tahap perancangan, pada tahap kedua ini peneliti menyusun dan mendesain produk yang dikembangkan sesuai dengan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Pengembangan media *Road Challenge* di design sesuai dengan kebutuhan dan karakter siswa. Dalam perancangan media *Road Challenge*, mulai dari pemilihan materi, bahan ajar dan penyusunan instrumen penilaian digunakan sebagai penilaian pada produk yang dikembangkan. (3) tahap pengembangan, tahap ini merupakan tahap produk yang dikembangkan sesuai dengan rancangan yang telah ditentukan sebelumnya. Setelah produk selesai dibuat, produk divalidasi untuk mengukur kelayakan produk yang sudah jadi. Produk yang sudah jadi akan divalidasi dengan

menggunakan validator instrumen yang telah disusun sebelumnya. Validator yang menjadi penguji yaitu dosen dan guru. Validasi produk dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kevalidan dari produk yang dikembangkan. Validasi dilakukan oleh validator dari ahli guru dan dosen, yang sekaligus diminta untuk memberikan saran perbaikan dan komentarnya untuk perbaikan produk yang akan direvisi dan penyempurnaan produk. Produk divalidasi sesuai dengan standar kelayakan untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran disekolah. (4) tahap implementasi, tahap ini merupakan tahap pengaplikasian produk yang sudah jadi dan akan diuji coba di lapangan pada siswa kelas IV SDN Saringambat II Singgahan. Uji coba produk akan dilakukan pada 20 siswa kelas IV yang masih rendah dalam tingkat berpikir kritis. Dari implementasi pengembangan media *road challenge*, peneliti membuat catatan evaluasi mengenai kendala dan kesulitan yang terjadi saat pengimplementasian media *road challenge*. Dan siswa diberikan soal tes untuk mengetahui tingkat keefektifan penggunaan media *road challenge*. (5) tahap evaluasi, pada tahap evaluasi ini peneliti melakukan revisi terakhir terhadap kekurangan produk media *road challenge* yang telah dikembangkan. Revisi dilakukan berdasarkan data kuantitatif dari angket dan lembar tes yang sudah dilakukan di lapangan. Apabila data kuantitatif yang dihasilkan sesuai dengan kriteria keefektifan dan kepraktisan maka media *road challenge* yang dikembangkan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran.

Uji coba produk dilakukan untuk memperoleh hasil data tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk yang dikembangkan. uji coba produk meliputi pengembangan media *road challenge* lalu memvalidasikan produk kepada validator ahli. Uji kelayakan dilakukan dengan memberikan instrument validasi oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Hasil dari uji kevalidan produk oleh para ahli digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan media *road challenge* yang dikembangkan.

Subjek penelitian pengembangan media pembelajaran pada pelajaran IPAS Bab 8 “Membangun Masyarakat Yang Beradab” ditujukan untuk siswa kelas IV SDN Saringambat 2 Singgahan yang berjumlah 20 siswa terdiri dari 7 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki untuk melakukan uji coba produk pengembangan media *road challenge* berbasis CTL. Jenis data yang digunakan dalam pengembangan media *road challenge* berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi lapangan, wawancara, kritik dan saran dari validator. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil angket respon siswa dan guru, tes yang diberikan untuk siswa dan hasil validasi dari ahli media, ahli bahasa dan ahli materi.

Instrumen pengumpulan data terdiri dari lembar wawancara, lembar observasi, validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, lembar angket siswa dan guru, lembar tes siswa. Instrumen digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti. Untuk memperoleh hasil data yang valid pada penelitian pengembangan media *Road Challenge* maka perlu adanya lembar validasi yang diisi oleh para ahli. Validasi dilakukan oleh tiga validator, yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Penilaian yang dilakukan oleh validator akan digunakan sebagai pedoman untuk memperbaiki media *Road Challenge* yang dikembangkan, untuk mengetahui tingkat kesesuaian materi, bahasa, dan tingkat keefektifan dari segi perancangan media dan keefektifan dalam menggunakan media. Lembar angket respon siswa dan guru digunakan untuk memperoleh data dan mengetahui respon dari guru maupun siswa. Angket respon siswa dan guru diberikan ketika uji coba pengaplikasian media di lapangan. Hasil pengisian angket kemudian dianalisis dan digunakan untuk menentukan kepraktisan dan kemenarikan dari media *Road Challenge* berbasis CTL yang dikembangkan. Lembar tes siswa diberikan sebelum (*pretest*) pengaplikasian media dan sesudah (*posttest*) pengaplikasian media *Road Challenge* berbasis CTL. Tes dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan, pemahaman siswa dan kemampuan berpikir kritis setelah maupun sebelum menggunakan media yang dikembangkan.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menghasilkan media *road challenge* yang layak dan sesuai kriteria yang ditetapkan adalah : pertama, analisis tingkat kevalidan digunakan sebagai acuan dalam perbaikan produk media *Road Challenge* berbasis CTL yang dikembangkan. Analisis data dilakukan secara statistik untuk mengetahui layak atau tidak layak digunakan media yang dikembangkan dengan ketentuan penilaian menggunakan skala linkert. Skala linkert digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan produk dengan menggunakan rumus hasil perolehan sebagai berikut [12]:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan :

P = Presentase (%)

n = Jumlah skor diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Hasil dari tingkat kevalidan data, kemudian diukur sesuai tingkat kevalidan dengan tabel berikut ini.

Tabel 1. Konversi Validasi Media *road challenge*

| Presentase | Keterangan    |
|------------|---------------|
| 81% - 100% | Sangat Baik   |
| 61% - 80%  | Baik          |
| 41% - 60%  | Cukup Baik    |
| 21% - 40%  | Kurang Baik   |
| < 21%      | Sangat Kurang |

Sumber : [13]

Kedua, analisis data hasil angket respon guru dan siswa terhadap pengembangan media *road challenge* digunakan untuk menganalisis tingkat kepraktisan dalam penggunaan media tersebut. Menurut [12] perhitungan skor menggunakan skala linkert, untuk mengukur tingkat kepraktisan dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan :

P = Presentase (%)

n = Jumlah skor diperoleh

N = Jumlah skor maksimal (naimah)

Setelah diperoleh skor kriteria tingkat kepraktisan, digolongkan dalam beberapa tingkatan kepraktisan sebagai berikut :

Tabel 2. Kriteria Tingkat Kepraktisan

| Presentase | Keterangan     |
|------------|----------------|
| 81% - 100% | Sangat Praktis |
| 61% - 80%  | Praktis        |
| 41% - 60%  | Cukup Praktis  |
| 21% - 40%  | Kurang Praktis |
| < 21%      | Tidak Praktis  |

Sumber : [14]

Ketiga, analisis data keefektifan yang diperoleh dari data hasil *pre-test* dan *post-test* dari penskoran, maka akan dihitung rata-rata peningkatan pengetahuan prosedural siswa dengan menggunakan perhitungan N-Gain. Menurut Hake [15] rumus untuk mencari skor Normalized Gain (N-Gain) adalah sebagai berikut :

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor total} - \text{skor pretest}} \quad (3)$$

Kriteria Normalized Gain (N-Gain) dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Kriteria N-Gain

| Indeks N-Gain                  | Interprestasi |
|--------------------------------|---------------|
| $N\text{-gain} \leq 0$         | Gagal         |
| $N\text{-gain} \leq 0,3$       | Rendah        |
| $0,7 \geq N\text{-gain} > 0,3$ | Sedang        |
| $N\text{-gain} > 0,7$          | Tinggi        |

Sumber : [16]

Media *road challenge* dapat dikatakan efektif apabila mengalami peningkatan pada skor N-Gain dengan indeks  $N\text{-gain} > 0,7$  interpretasi tinggi atau minimal  $0,7 \geq N\text{-gain} > 0,3$  dengan interpretasi sedang. Keberhasilan N-gain diukur secara klasikal atau rata-rata N-gain yang diperoleh dari 20 siswa kelas IV Sd.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam tahap analisis ada tiga analisis yang dilakukan, yaitu analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, dan analisis kurikulum. Berikut merupakan hasil analisis yang diperoleh dari hasil penelitian observasi dan wawancara : Hasil analisis kebutuhan dalam pembelajaran yang ada di kelas IV SDN Saringambat 2 Singgahan menggunakan kurikulum merdeka, pada jenjang sekolah dasar yang berpusat pada siswa namun siswa masih susah untuk berkonsentrasi saat pembelajaran, selain itu masih kurangnya penggunaan media saat proses pembelajaran, sehingga saat pembelajaran siswa kurang antusias dan bersemangat, dan kemampuan dalam berpikir kritis siswa kelas IV masih tergolong rendah. Hasil analisis karakteristik siswa berupa subjek dalam penelitian siswa kelas IV yang berjumlah 20 siswa terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Siswa kelas IV kurang antusias dan bersemangat saat mengikuti pembelajaran dan masih kesulitan ketika menjawab soal yang melatih kemampuan berpikir kritisnya. Dalam pembelajaran yang telah diketahui pembelajaran di SDN Saringambat 2 Singgahan menggunakan kurikulum merdeka pada mata pelajaran IPAS yang berfokus pada IPS. Berikut merupakan pemaparan Capaian Pembelajaran yang telah dirumuskan : CP (Peserta didik menjelaskan tugas, peran dan tanggung jawab sebagai warga sekolah serta mendeskripsikan bagaimana interaksi sosial yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan sekolah. Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkannya dengan konteks kehidupan saat ini). Tujuan pembelajaran, 1) Menganalisis tugas dan tanggung jawab sebagai warga sekolah dan interaksi sosial yang terjadi di sekitar yang berkaitan dengan adat istiadat yang berlaku. 2) Menganalisis keragaman budaya di provinsi tempat tinggal serta melestarikannya sesuai dengan norma dan aturan yang berlaku. 3) Menganalisis manfaat menaati peraturan atau norma yang berlaku di lingkungan sekitar.

Dalam perancangan ini ada empat tahap yang dilakukan yaitu, pemilihan bahan ajar, perancangan materi pelajaran. Menyusun desain media *road challenge* dan menyusun instrument penilaian validasi media *road challenge*. Berikut hasil rancangan media untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV di SDN Saringambat 2 : 1) pemilihan bahan ajar, bahan ajar yang dipilih dalam pengembangan media *road challenge* untuk kelas IV adalah mata pelajaran IPAS Bab 8 Membangun Masyarakat Beradab, 2) merancang materi pembelajaran, peneliti menyusun materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum merdeka yang dipakai untuk kelas IV di SDN Saringambat 2 Singgahan, dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran menggunakan referensi dari LKS, buku siswa dan buku guru dari kemendikbud. 3) Menyusun rancangan media *Road Challenge*, Perancangan media *road challenge* ini terdiri dari pemilihan bahan baku *road challenge*. 4) menyusun Instrumen penilaian media *Road Challenge*, Membuat instrumen validasi media *road challenge*, instrumen angket respon guru dan siswa dan instrumen tes siswa.

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menyusun materi-materi IPAS yang digabung untuk membuat rancangan media *road challenge* dan menguji coba kevalidan dan kelayakan media *road challenge* yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Langkah-langkah dalam pembuatan media yaitu menentukan bahan baku yang digunakan, menentukan ukuran lalu proses pembuatan,

mendesain tampilan media dan cetak stiker, proses penempelan stiker dan terakhir pembuatan kartu dan buku panduan.

Setelah produk media *road challenge* selesai dirancang, pada tahap selanjutnya yaitu melakukan validasi kepada tiga ahli yaitu ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Adapun kriteria tertentu dalam memilih subjek ahli yaitu : 1) berpendidikan minimal S2, 2) berpengalaman dan ahli dalam bidangnya. Hasil validasi ahli media, bahasa dan materi berupa data kuantitatif dengan menggunakan rumus yang sudah ditentukan.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

| No.  | Deskripsi  | Skor         |
|--|--|--------------|
| <b>A. Aspek Penyajian</b>                  |  |              |
| 1.   | Media <i>road challenge</i> berbasis CTL yang dikembangkan mudah digunakan oleh guru.  | 5            |
| 2.   | Media <i>road challenge</i> berbasis CTL yang dikembangkan mudah digunakan oleh siswa.   | 5            |
| 3.   | Media <i>road challenge</i> berbasis CTL memudahkan guru dalam mengajar.   | 5            |
| <b>B. Aspek Tampilan Desain</b>            |  |              |
| 4.   | Desain tampilan <i>road challenge</i> berbasis CTL yang disajikan sesuai dengan karakteristik pengguna.                            | 5            |
| 5.   | Tampilan media <i>road challenge</i> berbasis CTL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.                              | 5            |
| 6.   | Desain tampilan <i>road challenge</i> berbasis CTL membuat siswa tertarik.   | 5            |
| 7.   | <i>Road challenge</i> berbasis CTL merupakan media belajar yang menarik.   | 5            |
| 8.   | Desain media <i>road challenge</i> berbasis CTL dapat meningkatkan antusias siswa.   | 4            |
| 9.   | <i>Road challenge</i> berbasis CTL memiliki ukuran huruf atau <i>font size</i> sesuai dan tepat dengan pengguna.                   | 5            |
| 10.  | <i>Road challenge</i> berbasis CTL memiliki huruf atau <i>font</i> dalam teks bacaan di kartu permainan dapat dibaca dengan jelas. | 5            |
| 11.  | <i>Road challenge</i> berbasis CTL memiliki huruf atau <i>font</i> dalam teks bacaan di buku panduan dapat dibaca dengan jelas.    | 5            |
| 12.  | <i>Road challenge</i> berbasis CTL memiliki tata letak gambar dan teks bacaan yang sesuai.   | 4            |
| 13.  | Media <i>road challenge</i> berbasis CTL memiliki ukuran yang sesuai.  | 5            |
| 14.  | Desain <i>road challenge</i> berbasis CTL sesuai dengan materi.  | 5            |
| <b>C. Aspek Kemudahan Penggunaan Media</b> |  |              |
| 15.  | Media <i>road challenge</i> berbasis CTL mudah digunakan kapan saja.   | 5            |
| 16.  | Media <i>road challenge</i> berbasis CTL mudah dalam penggunaan.   | 5            |
| 17.  | Kepraktisan penggunaan media <i>road challenge</i> berbasis CTL.   | 5            |
| 18.  | Keefektifan penggunaan media <i>road challenge</i> berbasis CTL.   | 5            |
| 19.  | Media <i>road challenge</i> berbasis CTL tahan lama dan tidak mudah rusak.   | 5            |
| 20.  | Media <i>road challenge</i> berbasis CTL memiliki buku panduan penggunaan media dan materi IPAS bab 8.                             | 5            |
| <b>Jumlah skor yang diperoleh</b>          |  | <b>98</b>    |
| <b>Presentase skor %</b>                   |  | <b>98%</b>   |
| <b>Kriteria skor</b>                       |  | <b>Valid</b> |

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (4)$$

$$P = \frac{98}{100} \times 100\%$$

$$P = 98\%$$

Berdasarkan tabel 4. Hasil validasi ahli media dari semua aspek yaitu 98 dengan presentase 98%. Adapun masukan yang diberikan oleh ahli media yaitu penambahan kata “Berbasis CTL” pada papan permainan. Dari saran masukan yang diberikan perlu adanya perbaikan pada media *road challenge*. Dari hasil yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa media *road challenge* berbasis CTL valid digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas IV SD.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Bahasa

| No.  | Deskripsi   | Skor         |
|--|---|--------------|
| <b>A. Aspek Lugas</b>  |   |              |
| 1.   | Media <i>road challenge</i> berbasis CTL menggunakan ketepatan tata bahasa yang sesuai dengan perkembangan siswa.     | 4            |
| 2.   | Media <i>road challenge</i> berbasis CTL menggunakan ejaan yang tepat.  | 4            |
| 3.   | Kalimat pada teks dalam media <i>road challenge</i> berbasis CTL jelas.   | 4            |
| 4.   | Media <i>road challenge</i> berbasis CTL memiliki kalimat yang baku.  | 4            |
| <b>B. Aspek Komunikatif</b>                                  |   |              |
| 5.   | Media <i>road challenge</i> berbasis CTL memudahkan pemahaman terhadap pesan yang disampaikan.                        | 4            |
| 6.   | Bahasa yang digunakan media <i>road challenge</i> berbasis CTL sederhana, jelas dan mudah di pahami.                  | 4            |
| 7.   | Media <i>road challenge</i> berbasis CTL mendorong kemampuan berpikir kritis siswa.                                   | 4            |
| <b>C. Aspek Kesesuaian dengan Tingkat Perkembangan Siswa</b> |   |              |
| 8.   | Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa.   | 4            |
| 9.   | Kesesuaian dengan perkembangan emosional siswa.   | 4            |
| <b>D. Aspek Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa</b>              |   |              |
| 10.  | Kalimat yang digunakan pada media <i>road challenge</i> berbasis CTL sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar. | 4            |
| 11.  | Bahasa yang digunakan pada media <i>road challenge</i> berbasis CTL mudah dipahami oleh siswa.                        | 4            |
| 12.  | Bahasa yang digunakan pada media <i>road challenge</i> berbasis CTL bersifat komunikatif.                             | 4            |
| <b>Jumlah skor yang diperoleh</b>                            |   | <b>48</b>    |
| <b>Presentase skor %</b>                                     |   | <b>80%</b>   |
| <b>Kriteria Skor</b>   |   | <b>Valid</b> |

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (5)$$

$$P = \frac{48}{60} \times 100\%$$

$$P = 80\%$$

Berdasarkan tabel 5. Hasil validasi ahli bahasa dari semua aspek yaitu 48 dengan presentase 80%. Adapun masukan yang diberikan oleh ahli bahasa yaitu perbaikan pada penulisan awalan “di” dan kata depan “di”, penulisan daftar pustaka dan perbaikan kalimat menjadi lebih efektif. Dari saran masukan yang diberikan perlu adanya perbaikan pada media *road challenge*. Dari hasil yang telah



dipaparkan dapat disimpulkan bahwa media *road challenge* berbasis CTL valid digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas IV SD.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Materi

| No.                               | Deskripsi   | Skor         |
|-----------------------------------|---|--------------|
| <b>A. Aspek Kurikulum</b>         |   |              |
| 1.                                | Kesesuaian media <i>road challenge</i> berbasis CTL yang dikembangkan sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP).        | 5            |
| 2.                                | Kesesuaian media <i>road challenge</i> berbasis CTL yang dikembangkan sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP).         | 5            |
| <b>B. Aspek Kelayakan Isi</b>     |   |              |
| 3.                                | Media <i>road challenge</i> berbasis CTL yang dikembangkan sesuai materi pembelajaran.                                | 5            |
| 4.                                | Materi yang disampaikan pada media <i>road challenge</i> berbasis CTL jelas dan mudah dipahami.                       | 4            |
| 5.                                | Media <i>road challenge</i> berbasis CTL mendorong rasa ingin tahu siswa.   | 5            |
| 6.                                | Materi yang disajikan sesuai dengan gambar pada media <i>road challenge</i> berbasis CTL.                             | 5            |
| 7.                                | Media <i>road challenge</i> berbasis CTL meningkatkan kemampuan membaca siswa.  | 5            |
| 8.                                | Media <i>road challenge</i> berbasis CTL dapat digunakan secara berkelompok.  | 5            |
| 9.                                | Media <i>road challenge</i> berbasis CTL menambah pengetahuan siswa mengenai masyarakat yang beradab.                 | 5            |
| <b>C. Aspek Bahasa</b>            |   |              |
| 10.                               | Kalimat yang digunakan pada media <i>road challenge</i> berbasis CTL sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar. | 4            |
| 11.                               | Media <i>road challenge</i> berbasis CTL memiliki ketepatan tata bahasa yang sesuai dengan perkembangan siswa.        | 4            |
| 12.                               | Media <i>road challenge</i> berbasis CTL menggunakan kalimat sederhana dan jelas.                                     | 4            |
| 13.                               | Struktur kalimat pada media <i>road challenge</i> berbasis CTL sesuai dengan urutan materi.                           | 5            |
| <b>Jumlah skor yang diperoleh</b> |   | <b>61</b>    |
| <b>Presentase skor %</b>          |   | <b>93,8%</b> |
| <b>Kriteria skor</b>              |   | <b>Valid</b> |

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (6)$$

$$P = \frac{61}{65} \times 100\%$$

$$P = 93,8\%$$

Berdasarkan tabel 6. Hasil validasi ahli materi dari semua aspek yaitu 61 dengan presentase 93,8%. Adapun masukan yang diberikan oleh ahli bahasa yaitu setiap poin pada materi di buku panduan ditulis dengan menggunakan huruf tebal dan penambahan gambar agar lebih menarik. Dari saran masukan yang diberikan perlu adanya perbaikan pada media *road challenge*. Dari hasil yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa media *road challenge* berbasis CTL valid digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas IV SD.

Setelah produk dinyatakan layak oleh para validator media *road challenge* dapat langsung diuji cobakan di lapangan. Pada tahap uji coba ini diikuti oleh 20 siswa kelas IV secara langsung di kelas. Selanjutnya siswa diberikan tes soal yang terdiri dari dua soal evaluasi yaitu soal *pretest* dan *posttest*, dimana soal *pretest* diberikan pada siswa sebelum menggunakan media *road challenge* dan soal *posttest* diberikan pada siswa sesudah menggunakan media *road challenge*. Media *road*

*challenge* dapat dinyatakan efektif apabila memenuhi kriteria skor N-gain > 0,7 interpretasi tinggi atau  $0,7 \geq N\text{-gain} > 0,3$  dengan interpretasi sedang. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan media *road challenge* menggunakan angket respon guru dan siswa yang telah diisi. Hasil dari penilaian tes siswa dan angket respon guru dan siswa berupa data kuantitatif dengan menggunakan rumus yang telah ditentukan.

Tabel 7. Hasil Tes Siswa

| No                      | Nama | Pretest | Posttest | N-Gain      | Kriteria      |
|-------------------------|------|---------|----------|-------------|---------------|
| 1                       | AF   | 25      | 80       | 0,73        | Tinggi        |
| 2                       | AFA  | 60      | 75       | 0,375       | Sedang        |
| 3                       | AFS  | 90      | 95       | 0,5         | Sedang        |
| 4                       | AH   | 75      | 85       | 0,4         | Sedang        |
| 5                       | AD   | 85      | 95       | 0,67        | Sedang        |
| 6                       | AWP  | 55      | 75       | 0,44        | Sedang        |
| 7                       | AAR  | 40      | 70       | 0,5         | Sedang        |
| 8                       | DBW  | 10      | 75       | 0,72        | Tinggi        |
| 9                       | DB   | 75      | 80       | 0,2         | Rendah        |
| 10                      | FIS  | 65      | 80       | 0,42        | Sedang        |
| 11                      | FL   | 30      | 80       | 0,71        | Tinggi        |
| 12                      | HWB  | 55      | 75       | 0,44        | Sedang        |
| 13                      | MAD  | 20      | 85       | 0,81        | Tinggi        |
| 14                      | MR   | 40      | 75       | 0,58        | Sedang        |
| 15                      | MS   | 50      | 70       | 0,4         | Sedang        |
| 16                      | NO   | 75      | 95       | 0,8         | Tinggi        |
| 17                      | NHA  | 80      | 95       | 0,75        | Tinggi        |
| 18                      | PY   | 55      | 85       | 0,67        | Sedang        |
| 19                      | VA   | 70      | 80       | 0,33        | Sedang        |
| 20                      | WIP  | 80      | 85       | 0,25        | Rendah        |
| <b>Rata-Rata N-Gain</b> |      |         |          | <b>0,53</b> | <b>Sedang</b> |

Menurut Hake (purnamwati) untuk memperoleh hasil perhitungan dengan menggunakan N-gain skor dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor total} - \text{skor pretest}} \quad (7)$$

$$N - \text{Gain} = \frac{80 - 65}{100 - 6}$$

$$N - \text{Gain} = 0,42$$

Dalam perhitungan tersebut merupakan rumus mencari skor N-gain salah satu siswa. Untuk mengetahui ketuntasan N-gain skor secara klasikal dapat menggunakan rata-rata dari N-gain yang telah diperoleh. Hasil rata-rata N-gain skor yang diperoleh secara klasikal yaitu sebesar 0,53 dengan interpretasi sedang. Dari hasil tersebut maka dapat dinyatakan bahwa media *road challenge* ini efektif digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 8. Hasil Angket Respon Guru

| No. | Deskripsi  | Skor |
|-----|--|------|
| 1.  | Tampilan media <i>road challenge</i> berbasis CTL ini menarik untuk di pelajari siswa. | 5    |
| 2.  | Tulisan dan gambar pada media <i>road challenge</i> berbasis CTL jelas dan menarik.    | 5    |

|                                   |   |                       |
|-----------------------------------|---|-----------------------|
| 3.                                | Dengan media <i>road challenge</i> berbasis CTL penyampaian pesan lebih mudah di pahami.              | 5                     |
| 4.                                | Media <i>road challenge</i> berbasis CTL membuat pelajaran tidak membosankan.                         | 5                     |
| 5.                                | Media <i>road challenge</i> berbasis CTL mudah untuk digunakan.                                       | 4                     |
| 6.                                | Dengan adanya media <i>road challenge</i> berbasis CTL membuat kegiatan belajar menjadi menyenangkan. | 5                     |
| 7.                                | Materi dalam media <i>road challenge</i> berbasis CTL sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP).         | 5                     |
| 8.                                | Media <i>road challenge</i> berbasis CTL dapat memotivasi siswa untuk belajar.                        | 4                     |
| 9.                                | Media <i>road challenge</i> berbasis CTL dapat digunakan berulang kali.                               | 5                     |
| 10.                               | Kosa kata dalam media <i>road challenge</i> berbasis CTL sederhana dan mudah di pahami.               | 4                     |
| 11.                               | Media <i>road challenge</i> berbasis CTL praktis digunakan untuk belajar.                             | 5                     |
| 12.                               | Media <i>road challenge</i> berbasis CTL memiliki ukuran yang sesuai.                                 | 5                     |
| <b>Jumlah skor yang diperoleh</b> |   | <b>57</b>             |
| <b>Presentase skor %</b>          |   | <b>95%</b>            |
| <b>Kriteria Skor</b>              |   | <b>Sangat Praktis</b> |

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (8)$$

$$P = \frac{57}{60} \times 100\%$$

$$P = 95\%$$

Berdasarkan tabel 8. Hasil angket respon guru diperoleh hasil penilaian, yaitu dengan skor 57 dengan presentase 95% dari hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa media *road challenge* yang dikembangkan dikatakan sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk kelas IV SD.

Tabel 9. Hasil Angket Respon Siswa

| No. | Deskripsi   | Skor |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|-----|---|------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
|     |   | 1    | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 1.  | Tampilan media <i>road challenge</i> berbasis CTL ini menarik untuk dipelajari siswa. | 5    | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  |
| 2.  | Tulisan dan gambar pada media <i>road challenge</i> berbasis CTL jelas dan menarik.   | 5    | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  |
| 3.  | Dengan media <i>road challenge</i> berbasis CTL penyampaian                           | 5    | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5  | 4  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  |

|     |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
|     | pesan lebih mudah dipahami.   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 4.  | Dengan adanya media <i>road challenge</i> berbasis CTL membuat kegiatan belajar menjadi menyenangkan. | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 |   |
| 5.  | Materi dalam media <i>road challenge</i> berbasis CTL sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP).         | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |   |
| 6.  | Media <i>road challenge</i> berbasis CTL dapat memotivasi siswa untuk belajar.                        | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |   |
| 7.  | Media <i>road challenge</i> berbasis CTL dapat digunakan berulang kali.                               | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 8.  | Media <i>road challenge</i> berbasis CTL disajikan dengan menarik.                                    | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 |
| 9.  | Kosa kata dalam media <i>road challenge</i> berbasis CTL sederhana dan mudah dipahami.                | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 10. | Media <i>road challenge</i> berbasis CTL praktis digunakan untuk belajar.                             | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 11. | Media <i>road challenge</i> berbasis CTL  | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |

|                                   |                       |
|-----------------------------------|-----------------------|
| memiliki ukuran yang sesuai.      |                       |
| <b>Jumlah skor yang diperoleh</b> | <b>1070</b>           |
| <b>Presentase skor %</b>          | <b>97,2 %</b>         |
| <b>Kriteria</b>                   | <b>Sangat Praktis</b> |

Berdasarkan tabel 9. Hasil angket respon siswa yang diisi oleh 20 siswa diperoleh hasil penilaian, yaitu dengan presentase 97,2%. Dari hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa media *road challenge* yang dikembangkan dikatakan sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk kelas IV SD.

Pada tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dalam pengembangan media *road challenge*. Pada tahap ini peneliti melakukan pengelolaan data kuantitatif yang diperoleh melalui tahap implementasi media *road challenge* di lapangan. Tes diberikan pada siswa sedangkan angket respon diberikan kepada siswa dan guru. Siswa mengerjakan tes dua kali pada saat sebelum menggunakan media *road challenge* siswa mengerjakan soal pretest dan sesudah menggunakan media *road challenge* siswa mengerjakan soal posttest. Dari hasil tes siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan yang dihitung dengan menggunakan rumus N-Gain diperoleh hasil 0,53 dengan kategori sedang. Dalam indeks N-Gain jika hasil perhitungan berada pada  $0,3 \leq Ng \leq 0,7$  termasuk kedalam kriteria sedang. Dengan hasil tersebut menunjukkan bahwa media *road challenge* efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Data angket respon guru dan siswa mendapatkan hasil presentase 95% untuk angket respon guru dan 97,2 % untuk hasil angket respon siswa. Dari kedua presentase tersebut dapat dikategorikan bahwa media *road challenge* sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

## KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa, proses pengembangan produk media *road challenge* telah dilakukan yaitu : (1) *analyze* (analisis) peneliti melakukan tahap analisis kebutuhan, analisis karakter siswa, analisis kurikulum; (2) *design* (perancangan), menyusun dan mendesain produk yang dikembangkan sesuai dengan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya, pengembangan didesign sesuai dengan kebutuhan dan karakter siswa; (3) *development* (pengembangan), membuat produk yang dikembangkan sesuai dengan rancangan dan melakukan validasi kepada para validator ahli; (4) *implementation* (implementasi), melakukan uji coba produk yang telah dikembangkan ke sekolah dengan melibatkan siswa dan guru. Memberikan soal tes siswa untuk mengetahui tingkat keefektifan dari media *road challenge* dan memberikan angket respon guru dan siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan media *road challenge*; dan (5) *evaluation* (evaluasi), melakukan pengelolaan data kuantitatif yang telah diperoleh hasil penilaian para ahli, tes siswa, angket respon guru dan siswa.

Hasil penelitian menunjukkan perolehan skor dari ahli media yaitu 98 dengan presentase 98% yang tergolong kriteria sangat valid, dari ahli bahasa memperoleh skor 48 dengan presentase 80% kriteria valid, dan dari ahli materi memperoleh skor 61 dengan presentase 94% kriteria sangat valid.

Berdasarkan perolehan hasil respon guru dan respon siswa yang mendapat skor 57 dengan presentase 95% hasil respon guru dan 1070 dengan presentase 97,2% dari hasil respon siswa yang keduanya dapat digolongkan kedalam kriteria sangat praktis.

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan sebelum uji coba produk (pretest) dan setelah uji coba produk (posttest) yang dihitung dengan menggunakan rumus N-Gain. Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus N-Gain memperoleh skor N-Gain dengan rata-rata 0,53 dengan interpretasi sedang.

Dalam menggunakan media *road challenge* masih butuh pendampingan dari guru dalam pelaksanaan permainannya, media *road challenge* sebaiknya dibentuk berkelompok agar pembelajaran lebih efektif.

Media *road challenge* digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV di SDN Saringambat 2 Singgahan, dapat disebarluaskan untuk siswa SD/MI kelas IV semester 2 pada pelajaran IPAS atau pelajaran lainnya dan disebar di sekolah-sekolah lain.

Media *road challenge* dapat dikembangkan sesuai dengan kondisi sekolah dan kebutuhan siswa.

Untuk pengembangan media lebih lanjut dapat menggunakan bahan baku lebih bagus atau dapat ditambahkan dengan permainan yang lebih menarik di dalamnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] . S. U., "Implementasi Problem Solving Berorientasi Higher Order Thingking Skill (Hots) Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar," *J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 7, no. 2, p. 84, 2020, doi: 10.30659/pendas.7.2.84-98.
- [2] Y. Siska, Y. Yufiarti, and M. Japar, "Nilai Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar," *J. Elem. Sch. Educ.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–11, 2021, doi: 10.52657/jouese.v1i1.1324.
- [3] F. S. Pratama, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Website," *Diskurs. J. Pendidik. Bhs. Indones.*, vol. 4, no. 2, p. 182, 2021, doi: 10.30998/diskursus.v4i2.9723.
- [4] F. Zahra, "Media Pembelajaran Monopoli Materi Jenis Pengelompokan Hewan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Di Sekolah Dasar," *J. Penelit. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 8, no. 2, pp. 105–112, 2020.
- [5] T. Nurrita, "Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa," *J. misykat*, vol. 3, no. 1, pp. 171–187, 2018.
- [6] E. T. Pratiwi and E. W. Setyaningtyas, "Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Model Pembelajaran Project Based Learning," *J. Basicedu*, vol. 4, no. 2, pp. 379–388, 2020, doi: 10.31004/basicedu.v4i2.362.
- [7] A. C. Lestari and A. Ma, "Proses Berpikir Kritis Siswa dalam Menyelesaikan Masalah PISA ditinjau dari Kemampuan Berpikir Komputasi," vol. 8, no. 1, pp. 46–55, 2020.
- [8] A. YUSTINA, M. M. I. SUSANTI, and M. I. RUSTAMTI, "Peningkatan Kedisiplinan Dan Keterampilan Berpikir Kritis Melalui Pendekatan Kontekstual," *Elem. J. Inov. Pendidik. Dasar*, vol. 1, no. 3, pp. 58–65, 2021, doi: 10.51878/elementary.v1i3.297.
- [9] S. Hanim Ahida Suci, Rusijono, and M. Jacky, "Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Terhadap Motivasi Dan Berpikir Kritis Siswa," *J. Temat.*, vol. 11, no. 3, pp. 54–61, 2021, [Online]. Available: <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/>
- [10] A. D. Ardhani, M. L. Ilhamdi, and S. Istiningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA," *J. Pijar Mipa*, vol. 16, no. 2, pp. 170–175, 2021, doi: 10.29303/jpm.v16i2.2446.
- [11] I. M. Tegeh and I. M. Kirna, "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model," *J. IKA*, vol. 11, no. 1, p. 16, 2013, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- [12] P. Aprillianti and W. Wiratsiwi, "Pengembangan E-book Dengan Aplikasi Book Creator pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Pros. Semin. Nas. Penelit. dan Pengabd. Masyarakat*, vol. 6, no. 1, pp. 80–88, 2021, [Online]. Available: <http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SNasPPM>
- [13] L. Ariyanto, N. D. Rahmawati, and A. Haris, "Pengembangan Mobile Learning Game Berbasis Pendekatan Kontekstual Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa," *JIPMat*, vol. 5, no. 1, pp. 36–48, 2020, doi: 10.26877/jipmat.v5i1.5478.
- [14] Khoirudin, "Pengembangan Modul Biologi Berbasis PQ4R (Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review) pada Materi Animalia Kelas X-Mipa untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," pp. 36–51.
- [15] D. Purnamawati, C. Ertikanto, and A. Suyatna, "Keefektifan Lembar Kerja Siswa Berbasis Inkuiri untuk Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi," *J. Ilm. Pendidik. Fis. Al-Biruni*, vol. 6, no. 2, pp. 209–219, 2017, doi: 10.24042/jipfalbiruni.v6i2.2070.
- [16] A. Sholeh, S. Cacik, M. P. Sari, and G. Diputra, "Pengembangan Media (Pakapin) Papan Kantong Pintar Berbasis Literasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar," *Elem. Sch. J.*, vol. 1, no. 1, pp. 23–32, 2022.