

Pengembangan Media Pembelajaran Topi Tawa (Tanya Jawab) Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik Kelas V di SDN Panunggulan 2

Sindy Wulandari^{1*}, Zerri Rahman Hakim², Reksa Adya Pribadi³

¹²³ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa,
Indonesia

Email: sindywualndari265@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran topi tawa (tanya jawab) pada mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) kelas V Sekolah Dasar, untuk mengetahui kelayakan media topi tawa dan untuk mengetahui respon peserta didik setelah melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media topi tawa. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan desain model (4D) yang meliputi 4 tahap *Define-Design-Develop-Desiminate* yang dikembangkan oleh Triagarajan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara untuk analisis kebutuhan, studi dokumentasi, dan angket validasi kelayakan produk untuk tim ahli media dan ahli materi, serta angket respon peserta didik kelas V SD. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Panunggulan 2 yang berjumlah 23 peserta didik. Hasil uji validasi produk, dari ahli media memperoleh rerata keseluruhan skor presentase sebesar 86% dengan kriteria sangat valid (sangat layak), validasi ahli materi memperoleh rerata keseluruhan skor presentase sebesar 89% dengan kriteria sangat valid (sangat layak). Maka keseluruhan presentase kelayakan produk mencapai 88% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan peneliti, maka didapatkan kesimpulan bahwa media topi tawa (tanya jawab) pada mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) materi BAB 2 (Harmoni dalam Ekosistem) Topik A.1 Rantai Makanan di kelas V SD (layak) dan sangat baik digunakan pada kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Topi Tawa, Ilmu Pengetahuan Alam*

ABSTRACT

This research aims to develop a laughing hat learning media (question and answer) in the fifth grade science (Natural Science) subject at Elementary School, to determine the feasibility of the laughing hat media and to find out students' responses after carrying out the learning process using the laughing hat media. This research uses the Research and Development (R&D) method using a design model (4D) which includes 4 stages Define-Design-Develop-Desiminate developed by Triagarajan. Data collection techniques in this research used interviews for needs analysis, documrgu entation studies, and product

feasibility validation questionnaires for teams of media experts and material experts, as well as response questionnaires for fifth grade elementary school students. The subjects in this research were class V students at SDN Panunggulan 2, totaling 23 students. The results of the product validation test, from media experts obtained an overall average presentation score of 86% with very valid (very feasible) criteria, material expert validation obtained an overall average percentage score of 89% with very valid (very feasible) criteria. So the overall product feasibility presentation reached 88% with very good criteria. Based on the results of research and development carried out by researchers, it was concluded that the laughing hat media (question and answer) in the science subject (Natural Science) material CHAPTER 2 (Harmony in Ecosystems) Topic A.1 Food Chain in class V elementary school (feasible) and is very good for use in learning activities.

Keywords: *Learning Media, Laughter Hat, Natural Sciences*

PENDAHULUAN

Pembelajaran abad 21 merupakan suatu perubahan pembelajaran yang dimana kurikulum menuntut individu untuk berfikir tingkat tinggi, mampu memecahkan suatu masalah dan kreatif dalam dunia pendidikan yang dimana dalam keterampilan tersebut dikenal dengan sebutan HOTS (*High Order Thinking Skill*) (Mu'minah & Aripin, 2019). HOTS merupakan suatu keterampilan berpikir yang tidak hanya sekedar mengingat, menyatakan kembali, atau merujuk tanpa melakukan pengolahan (Fitriyani et al., 2020). HOTS seringkali dikaitkan dengan kemampuan berpikir kritis. Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi yaitu suatu keterampilan peserta didik dalam memahami pengetahuan yang tidak hanya mengingat saja tetapi juga mengajarkan dalam menghubungkan informasi-informasi yang dimiliki dalam tingkat berpikir yang lebih tinggi hingga mampu menganalisis dan menciptakan suatu ide (Desiriah & Setyarsih, 2021).

Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan dasar untuk memecahkan masalah (Wahyuni et al., 2022). Keterampilan berpikir tingkat tinggi dibutuhkan pada masa mendatang. Kesuksesan pada abad ke-21 bergantung pada sejauh mana seorang individu mengembangkan keterampilan-keterampilan yang tepat untuk menguasai kekuatan kecepatan, kompleksitas, dan ketidakpastian yang berhubungan satu sama lain (Syahri & Ahyana, 2021). Dalam generasi sekarang, perlu dilakukan persiapan bekal untuk masa depan bagi peserta didik, terutama dalam kemampuan berfikir kritis, kreatif, serta dapat mengambil keputusan guna memecahkan permasalahan. Hal ini dikarenakan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, telah menghasilkan sebuah tantangan dan masalah yang akan dihadapi setiap individu pada abad 21.

Pada kenyataan yang sering terjadi dalam melakukan pembelajaran, banyak faktor yang menyebabkan peserta didik di Indonesia kehilangan daya kecerdasannya. Namun, yang paling sering terjadi, peserta didik di Indonesia cenderung belajar menggunakan metode yang tidak menumbuhkan kemampuan berfikir tingkat tinggi. Peserta didik lebih di ajarkan dengan metode yang tidak mampu membuat peserta didik untuk lebih aktif berfikir tingkat tinggi dalam belajar, salah satunya seperti metode ceramah yang peneliti amati di sekolah. Upaya dalam mengatasi suatu permasalahan tersebut, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan berpusat pada peserta didik yang berorientasi pada keterampilan berfikir tingkat tinggi. Media dapat menjadi salah satu pilihan, karena mampu membangun minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran (Meduri et al., 2022).

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam belajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar (Wulandari et al., 2023). Media apabila di pahami secara garis besar, merupakan manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku, teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung di artikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Hasanah, 2020) (Maghfiroh & Suryana, 2021). Media merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena fungsinya dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa ataupun sebaliknya (Harsiwi & Arini, 2020). Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih (Nurfadhillah et al., 2021). Penggunaan media dapat berdampak pada minat belajar peserta didik (Sunami & Aslam, 2021) (Antoro et al., 2023). Salah satu dampak keberadaan media, dapat melatih peserta didik untuk memiliki tingkat kemampuan berfikir tingkat tinggi (Dewantari et al., 2022). Kemampuan berfikir tingkat tinggi ini dapat melatih peserta didik, untuk menyelesaikan soal-soal dengan indikator C4-C6. Media yang digunakan dalam penelitian yaitu dengan media Topi Tawa (Tanya Jawab).

Media pembelajaran Topi TAWA (Tanya Jawab) adalah sebuah media pembelajaran topi yang di dalamnya terdapat suatu soal teks bacaan dan pilihan jawaban dengan kategori soal berada pada taksonomi bloom tingkat kesukaran C4-C6. Topi TAWA terdiri dari 2 jenis warna yaitu topi berwarna biru terdapat suatu soal teks bacaan yang mengarah ke soal HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) serta beberapa pilihan jawaban. Dalam penggunaan media pembelajaran Topi TAWA (Tanya Jawab), setiap peserta didik akan di bagi beberapa kelompok. Dalam kelompok tersebut terdiri dari 4 orang kemudian saling menjawab pertanyaan dari lawan teman didepannya sampai menemukan jawaban yang benar. Tujuan dari penelitian ini adalah, untuk mendeskripsikan hasil keterlibatan guru dalam proses pengembangan media pembelajaran topi tawa, mendeskripsikan kelayakan pengembangan media pembelajaran topi tawa, mendeskripsikan respons peserta didik terhadap media pembelajaran topi tawa.

METODE

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Development Research*) berorientasi pada pengembangan produk. Produk yang dimaksud adalah berupa media pembelajaran Topi TAWA pada pokok bahasan harmoni dalam ekosistem di sekolah dasar, jenis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif dalam melakukan analisis ini. Sedangkan model yang digunakan adalah model pengembangan perangkat pembelajaran 4-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*).

Pada tahap pendefinisian (*define*) berisikan suatu kegiatan untuk menetapkan produk apa yang akan dikembangkan beserta spesifikasinya. Tahap ini merupakan kegiatan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui penelitian dan studi literature. Tahap yang ke dua Perancangan (*design*) berisi kegiatan untuk merancang produk yang telah ditetapkan. Tahap ketiga Pengembangan (*develop*) berisi kegiatan membuat rancangan menjadi produk dan menguji validitas produk secara berulang-ulang sampai dihasilkan produk yang sesuai dengan spesifikasi yang akan ditetapkan. Dan pada tahap terakhir ke lima Desiminasi (*disseminate*) berisi kegiatan menyebarluaskan produk yang telah diuji untuk dimanfaatkan orang lain. Pada penelitian ini juga sumber data yang dipakai oleh peneliti terdiri dari dua, yaitu data primer dan data sekunder. Teknik dalam pengumpulan

data peneliti gunakan dalam penelitian ini menggunakan Teknik survei dan Observasi. Pada tahap Teknik survei, peneliti menggunakan wawancara dan angket. Sedangkan pada Teknik observasi peneliti menggunakan pengamatan dan dokumentasi.

Pada Teknik survei peneliti memiliki kisi-kisi pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui analisis media pembelajaran Topi TAWA di kelas V dengan penilaian aspek kegiatan pembelajaran di kelas V, media pembelajaran, respon peserta didik pada pembelajaran. Selanjutnya Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti untuk mengetahui validasi media pembelajaran adalah menggunakan lembar validasi. Kriteria penilaian yang dilakukan oleh Ahli, dapat diamati pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Validasi Ahli

Presentase Pencapaian	Kategori Validasi
0-20%	Sangat Tidak Layak
21-40%	Tidak Layak
41-60%	Cukup Layak
61-80%	Layak
81-100%	Sangat Layak

Validasi ahli dilakukan oleh 4 dosen ahli yaitu 2 pada dosen ahli materi dari guru di SDN Panunggukan 2. Pertama adalah guru kelas VB dan dosen Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar. Sedangkan 2 validasi ahli media, dilakukan oleh guru di SDN Panunggukan selaku guru kelas VA dan dosen Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar. Validasi melibatkan 23 peserta didik dari kelas V yang diperoleh dari hasil *post-test* peserta didik, angket respon peserta didik, dan aktifitas belajar peserta didik. Pada kriteria pemberian kategori skor menggunakan skala *Guttman*. Kriteria penilaian dapat diamati pada tabel 2.

Tabel 2. Penetapan Nilai Skala Guttman Pernyataan respon peserta didik

Pernyataan Sikap	Ya	Tidak
Positif	1	0
Negatif	0	1

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran Topi TAWA pada tema harmoni dalam ekosistem di SD. Desain media pembelajaran Topi TAWA pada materi rantai makanan di sekolah. Media Topi TAWA merupakan sebuah media pembelajaran topi yang di dalamnya terdapat suatu soal teks bacaan dan 2 pilihan jawaban dengan kategori soal berada pada taksonomi bloom tinglat kesukaran C4-C6. Topi TAWA terdiri dari 2 jenis warna, yaitu Topi berwarna biru terdapat suatu soal teks bacaan yang mengarah ke soal HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) serta beberapa pilihan jawaban. Desain media pembelajaran Topi TAWA pada materi ekosistem tentang rantai makanan beberapa bagian, diantaranya a) topi capping b) kertas origami c) slinger rumbai d) cat kayu dan e) lem. Gambar 1 merupakan media pembelajaran Topi TAWA.



Gambar 1. Media Pembelajaran Topi TAWA (Tanya Jawab)

Data hasil validasi ahli diperoleh dari dua dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yaitu bapak Patra Aghtiar Rakhman, M.Pd dan Ibu Ririn Arini S.Pd. Data hasil validasi media pembelajaran ini, diperoleh berupa data kuantitatif dan data kualitatif melalui instrumen lembar validasi. Data kuantitatif berupa angket penilaian, dan data kualitatif berupa saran dan komentar terhadap media pembelajaran Topi TAWA yang dikembangkan. Data kuantitatif dianalisis menggunakan perhitungan nilai rata-rata total

aspek penilaian dari semua validator. Hasil analisis validasi ahli media pengguna terhadap media pembelajaran topi tawa disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli

Validator	Nilai Validasi	Rata-rata	Kategori
Validator Media	86%		
Validator Materi	89%	88%	Sangat baik untuk digunakan

Berdasarkan tabel 3, diperoleh informasi bahwa hasil Validator Media memperoleh nilai 86% kategori Sangat Baik. Berdasarkan hasil Validator Materi, diperoleh nilai 89% kategori Sangat Baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Media memiliki kualitas yang baik berdasarkan Validator Ahli Media dan Validator Ahli Materi. Tahap selanjutnya yaitu implementasi terhadap peserta didik kelas V.

Setelah implementasi dilaksanakan, dilakukan pemberian angket pada Peserta Didik mengenai respon terhadap media pembelajaran Topi TAWA. Angket tersebut terdiri dari 10 pertanyaan. Hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran Topi TAWA memperoleh nilai rerata 92,17% yang berada dalam kategori “Sangat Baik”. Perolehan nilai pada tahap implementasi masih membutuhkan 8,2% untuk mencapai sempurna. Saat penerapan media pembelajaran Topi TAWA mendapatkan respon positif dari peserta didik, hal tersebut terlihat pada saat peserta didik menunjukkan tingkat antusiasme dan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Dengan demikian pemanfaatan media Topi TAWA menjadikan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menumbuhkan keaktifan peserta didik. Suasana pembelajaran yang aktif dapat mendorong keterampilan berpikir kritis peserta didik (Setiyani et al., 2022).

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Langkah-langkah mengembangkan media pembelajaran topi tawa berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi kelas V pada materi BAB 2 (Harmoni dalam Ekosistem) Topik A.1 Rantai Makanan dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Desain, Development, Desiminate*) yang dikembangkan oleh

Triagrajan. Tahap awal pembuatan atau tahap pendefinisian (*Define*) mulai dengan melakukan studi pendahuluan yang terdiri dari analisis kurikulum, analisis kebutuhan media pembelajaran dan analisis materi yang kemudian akan terbentuk sebuah tujuan dan indikator pencapaian kompetensi, selanjutnya adalah tahap perancangan (*Design*) perancangan media pembelajaran “*Topi Tawa*” ini dilakukan dengan membuat design produk dan merancang garis besar gambar dan isi dari media pembelajaran “*Topi Tawa*” tahap selanjutnya pengembangan (*Development*) pada tahap ini dihasilkan produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran “*Topi Tawa*” yang telah layak digunakan dan telah dilakukan revisi, selanjutnya tahap terakhir tahap penyebaran (*Desiminate*) setelah produk yang telah di uji coba dan mendapatkan revisi produk siap disebarakan kepada peserta didik untuk di lakukan dalam membantu melatih keterampilan berpikir kritis. Kelayakan media pembelajaran Topi TAWA divalidasi oleh 2 tim ahli yang meliputi 1 tim ahli materi dan 1 tim ahli media yang masing-masing berjumlah 2 validator. Hasil penilaian rata-rata ahli materi pada presentase sebesar 89% dan rata-rata ahli media sebesar 86% dari penggabungan nilai rata-rata ahli materi dan media tersebut maka didapatkan hasil akumulasi rata-rata hasil validasi tim ahli dengan perolehan sebesar 88% masuk pada kategori “Sangat Layak”. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran Topi TAWA setelah uji coba produk dilakukan memperoleh presentase rata-rata sebesar 92,17% yang dimana presentase tersebut masuk pada kategori “Sangat Layak” dari jumlah responden 23 responden peserta didik kelas V di SDN Panunggulan 2.

Saran

Produk pengembangan media pembelajaran *Topi Tawa* (Tanya Jawab) ini dapat digunakan sebagai alternatif pilihan yang dapat membantu proses pembelajaran khususnya pada materi BAB 2 (Harmoni dalam Ekosistem) Topik A.1 Rantai Makanan. Saat menggunakan media pembelajaran *Topi Tawa* (Tanya Jawab) ini sebaiknya guru mendampingi peserta didik untuk memberikan penguatan dan konfirmasi terhadap materi. Produk pengembangan media pembelajaran *Topi Tawa* (Tanya Jawab) ini dapat dijadikan referensi dan masukan bagi pengembangan media dalam bentuk permainan, khususnya permainan pada *Topi Tawa* ini. Produk pengembangan media pembelajaran *Topi Tawa* (Tanya Jawab) ini dapat dijadikan sebagai alternatif untuk lebih

mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif dan menyenangkan di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Antoro, B., Meilisa Amelia, M., Hakim, L., & Rozi, F. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Puzzle untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 064024 Medan. *Madaniya*, 4(1), 399–404. <https://doi.org/https://doi.org/10.53696/27214834.372>
- Desiriah, E., & Setyarsih, W. (2021). Tinjauan Literatur Pengembangan Instrumen Penilaian Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (Hots) Fisika Di Sma. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 7(1), 79–89. <https://doi.org/10.31764/orbita.v7i1.4436>
- Dewantari, F. E., Azmy, B., & Yustitia, V. (2022). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Puzzel Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis. *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian*, 4(1), 1244–1251.
- Fitriyani, A., Toto, T., & Erlin, E. (2020). Implementasi Model PJBL-STEM Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. *Bioed : Jurnal Pendidikan Biologi*, 8(2), 1–6. <https://doi.org/10.25157/jpb.v8i2.4375>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 1(2), 34–41. <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm>
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560–1566.
- Meduri, N. R. H., Firdaus, R., & Fitriawan, H. (2022). Efektifitas Aplikasi Website Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Akademika*, 11(2), 283–294. <https://doi.org/https://doi.org/10.34005/akademika.v11i02.2272>
- Mu'minah, I. H., & Aripin, I. (2019). Implementasi STEM Dalam Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1, 1495–1503.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.
- Setiyani, N., Sumarno, S., & Ngatmini, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flashcard untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(11), 5220–5226. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i11.1219>
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129>
- Syahri, A. A., & Ahyana, N. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Menurut Teori Anderson Dan Krathwohl. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 1(1), 41–52. <https://doi.org/https://doi.org/10.51574/jrip.v1i1.16>

- Wahyuni, N. P. S., Widiastuti, N. L. G. K., & Santika, I. G. N. (2022). Implementasi Metode Examples Non Examples Dalam Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 50–61. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i1.633>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>