



## Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Mi Amir Al-Jannah Tippulue dengan Media *Fun Thinkers Book*

Rahima Usman<sup>1\*</sup>, Zakaria<sup>2</sup>, Andi Haura Rafiqah Basysyar<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAIN Bone, Watampone, Indonesia

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received July 24, 2023

Revised July 26, 2023

Accepted July 30, 2023

Available online July 31, 2023

#### Kata Kunci:

Media Fun Thinkers Book,  
Keterampilan Berpikir Kritis,  
IPA

#### Keywords:

*Fun Thinkers Book, Critical  
Thinking Skills, Science*

*This is an open access article under the*

**HYPERLINK**

"<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>" [CC BY-SA](#) license.

Copyright © Institut Agama Islam Negeri  
Bone All rights reserved.

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media Fun Thinkers Book dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas V di MI Amir Al-Jannah Tippulue. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan Pre-Eksperimen menggunakan One-Group Pretest-Posttest Design dilakukan di MI Amir Al-Jannah Tippule pada kelas V dengan jumlah sampel sebanyak 19 siswa. Kemudian pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan pedadogis. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi dan dokumen yang berkaitan dengan penelitian. Data dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif. Kemudian melakukan analisis untuk menguji hipotesis menggunakan aplikasi SPSS versi 22. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan uji Paired Sample T-Test menunjukkan bahwa nilai thitung sebesar 12.466 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Kemudian nilai thitung dibandingkan dengan nilai ttabel pada taraf signifikansi 5%, harga diperoleh ttabel dari daftar distribusi t dengan peluang (1-a) sehingga diperoleh ttabel sebesar 2.10092. Hal ini menunjukkan bahwa nilai thitung lebih besar dari pada ttabel ( $12.466 > 2.10092$ ). Apabila dibandingkan dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari signifikansi 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ), maka hipotesis dalam penelitian ini dinyatakan  $H_0 =$  ditolak dan  $H_1 =$  diterima. Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain Score yang menunjukkan nilai rata-rata siswa adalah sebesar 57.00 atau 57% termasuk dalam kategori cukup efektif. Dengan nilai N-Gain Score minimum 30% dan maksimal 100%. Dengan demikian peneliti menyatakan bahwa media Fun Thinkers Book cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas V di MI Amir Al-Jannah Tippulue.

### ABSTRACT

*This study aims to determine the effectiveness of the Fun Thinkers Book media in improving the critical thinking skills of fifth grade study students at MI Amir Al-Jannah Tippulue. The type of research used is quantitative research using the Pre-Experimental approach using the One-Group Pretest-Posttest Design conducted at MI Amir Al-Jannah Tippulue in class V with a total sample of 19 students. Then the approach used in this research is a pedagogical approach. Data collection techniques using tests, observations and documents analysis. Then do an analysis to test the hypothesis using the SPSS version 22 application. The results of this study indicate that based on the Paired Sample T-test it shows that the tcount is 12,466 with sig of 0,000. Then the tcount value is compared a significance value at the 5% significance level, the price is obtained from the t distribution list with probability (1-a) so that a ttabel of 2,10092 is obtained. This shows that the value of tcount is greater than ttabel ( $12,466 > 2,10092$ ). When compared with a significance value of 0,000 which is less than a significance of 0.05 ( $0,000 < 0,05$ ), the hypothesis in this study is stated that  $H_0 =$  rejected and  $H_1 =$  accepted. Based on the results of the the calculation of the N-Gain Score which shows the average value of students is 57.00 or 57%, it is included in the quite effective category. With a minimum N-Gain Score of 30% and a maximum of 100%. Thus the researchers stated that the Fun Thinkers Book media was quite effective in improving the critical thinking skills of fifth grade students at MI Amir Al-Jannah Tippulue.*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran pada abad 21 pemerintah menyiapkan generasi muda agar mampu bersaing dengan kemajuan era saat ini yang dimana sumber daya manusia dituntut untuk memiliki kualitas yang mumpuni, baik itu dari segi pengetahuan maupun skill. Menurut Wahyuni, kecakapan abad 21 meliputi kecakapan memecahkan masalah (problem solving), berpikir kritis (critical thinking), kolaborasi (collaboration), dan kecakapan komunikasi (communication). Adapun pernyataan Jatmiko, yang mengatakan jika kita tidak memiliki kompeten maka akan mungkin di persaingan era globalisasi ini akan tersisih dari persaingan. Pernyataan-pernyataan tersebut membuat peran sebagai guru sangat berpengaruh dalam inovasi proses pembelajaran agar anak didiknya menjadi lulusan yang berkompoten. Keterampilan berpikir kritis perlu dikembangkan untuk setiap siswa. Pentingnya berpikir kritis bagi setiap siswa adalah memungkinka siswa untuk memecahkan semua masalah yang ada di dunia nyata. Kemampuan berpikir kritis yang buruk dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil belajar berarti hasil yang diperoleh seseorang dari aktivitas yang dilakukan dan mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku. Keterampilan berpikir kritis siswa diperlukan untuk menjadikan siswa mampu berpikir terbuka, mampu merumuskan masalah dengan jelas dan tepat, mampu mengumpulkan dan menilai informasi yang relevan, menggunakan ide-ide untuk menafsirkan secara efektif sebuah kesimpulan dengan orang lain dalam mencari tahu solusi untuk masalah yang kompleks. Namun pada kenyataannya proses belajar mengajar umumnya kurang mendorong pada pencapaian kemampuan berpikir kritis. Terdapat dua faktor penyebab berpikir kritis tidak berkembang selama pendidikan. Pertama, kurikulum yang umumnya dirancang dengan target materi yang luas sehingga guru lebih terfokus pada penyelesaian materi. Artinya, ketuntasan materi lebih diprioritaskan dibanding pemahaman siswa terhadap konsep-konsep. Kedua, bahwa aktivitas pembelajaran di kelas yang selama ini dilakukan oleh guru tidak lain merupakan penyampaian informasi (metode ceramah). Metode ini lebih mengaktifkan guru, sedangkan siswa pasif mendengarkan dan menyalin, di mana sesekali guru bertanya dan sesekali siswa menjawab.

Rendahnya keterampilan berpikir kritis siswa yang terjadi di beberapa sekolah di Indonesia. Beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sri Budi Retnaningsih di SDN 1 Kalanglundo mengemukakan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa kelas V masih rendah. Hal tersebut terbukti pada saat Pembelajaran IPA materi tentang sistem pencernaan manusia, siswa yang dapat berpikir kritis hanya 40% dari jumlah keseluruhan 22 siswa yaitu hanya 9 siswa yang mampu berpikir kritis. Begitu juga penelitian yang dilakukan oleh Ni Putu Sri Wahyuni dkk di SD Dwijendra Denpasar kelas V mengemukakan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih jauh dari harapan. Selain itu hasil wawancara dari kelas V menyatakan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa dimana sangat rendah. Hal ini dapat terbukti pada saat guru memberikan tugas, hasil nilai ulangan siswa, dan keaktifan siswa didalam kelas dalam mengikuti proses pembelajaran mencapai persentase nila rata-rata sebesar 73,72%. Hal serupa juga yang terjadi di MI Amir Al-Jannah Tippulue. Berdasarkan hasil pengamatan menunjukkan bahwa guru masih monoton menggunakan metode ceramah serta rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik tidak hanya ditandai dengan pemahaman konsep yang rendah, tetapi juga ditandai dengan rendahnya kemapuan peserta didik dalam memberikan argument hal ini disebabkan pembelajaran yang selalu terpusat pada guru (teacher centerd) dengan menggunakan ceramah atau diskusi dengan harapan peserta didik lebih aktif, namun pada kenyataannya hanya sebagian peserta didik saja yang aktif menjawab dan mengungkapkan ide-idenya ketika ada pertanyaan yang diberikan oleh guru maupun peserta didik lainnya.

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai berdasarkan pada berbagai karakteristik diantaranya karakter siswa, karakter mata pelajaran, karakter dan kesesuaian media dengan materi pelajaran menjadi solusi untuk memecahkan permasalahan tersebut. Maka dari itu peneliti menggunakan media Fun Thinkers Book dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dikarenakan media Fun Thinkers Book adalah sebuah permainan yang dilengkapi dengan ubin, arahan serta contoh untuk mengasah otak dan perkembangan intelektual peserta didik. Dengan adanya media Fun Thinkers Book dalam pembelajaran, siswa akan lebih

termotivasi dalam menjawab soal dan hal ini secara tidak langsung menjadikan siswa lebih aktif dan dapat merangsang siswa untuk berpikir kritis. Media Fun Thinkers Book ini digunakan dengan konsep belajar sambil bermain dengan lembar kerja siswa terdapat pertanyaan dan jawaban dilengkapi dengan bingkai peraga, kotak ubin. Permainan ini dilakukan dengan membuka lembar kerja siswa, lalu menyusun perangkat lainnya diatas lembar kerja siswa sesuai petunjuk.

Media Fun Thinkers Book ini memiliki kelebihan pada sifatnya yang mudah dibawa kemana saja, serta bentuk yang menarik disertai dengan gambar sesuai dengan materi Pembelajaran tema Suhu dan Kalor di kelas V sekolah dasar. Media Fun Thinkers Book dibuat dengan menggunakan 2 bahan yaitu bingkai kotak yang terbuat dari karton duplex dan bukannya tersebut dari kertas yang didesain sangat menarik sesuai dengan karakter anak SD/MI. Menurut Islami dengan bentuk dan bahan yang dipakai dalam media ini membuat kegiatan belajar mengajar lebih diminati dan menyenangkan, sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari. Media ini juga memberikan kesan tersendiri bagi peserta didik sehingga pelajaran lebih mudah di ingat serta peserta didik juga bisa berinteraksi langsung dengan temannya karena media ini dilakukan secara berkelompok. Permainan ini pada umumnya sering dimainkan oleh anak-anak dan cukup menyenangkan, sehingga anak-anak akan merasa belajar sambil bermain. Permainan ini pada umumnya sering dimainkan oleh anak-anak dan cukup menyenangkan sehingga anak-anak akan merasa belajar sambil bermain.

## **METODE**

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Peneliti menggunakan metode eksperimen dengan jenis penelitian yang bersifat Pre-Experimen yang merupakan jenis penelitian yang tidak memiliki kelas kontrol, namun didalam pelaksanaan penelitian jenis ini memiliki dua tes yaitu pretest dan posttest. Pretest yaitu dilaksanakan sebelum sampel diberikan perlakuan, sedangkan posttest dilakukan setelah sampel dilakukan perlakuan. Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan adalah siswa kelas V di MI Amir Al-Jannah Tippulue. Sedangkan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas V MI Amir Al-Jannah Tippulue yang berjumlah 19 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, observasi dan dokumentasi. Berikutnya teknik analisis data untuk mengetahui efektivitas media Fun Thinkers Book dalam penelitian ini menggunakan pola pretest-posttest design dengan teknik analisis data menggunakan persentase, uji hipotesis, serta uji efektivitas.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

#### **a. Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sebelum Penggunaan Media Fun Thinkers Book Kelas V Di MI Amir Al-Jannah Tippulue.**

Sebelum dilakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu memberikan lembar tes soal kepada siswa untuk mengetahui kondisi awal siswa dan mendapat nilai *pretest*. Lembar tes soal tersebut disebar kepada seluruh siswa kelas V MI Amir Al-Jannah Tippulue secara langsung.

Setelah itu hasil kinerja diberi skor sesuai dengan aspek penilaian pada instrumen dan dihitung nilainya. Adapun hasilnya sebagai berikut.

**Tabel 1. Statistik Deskriptif Nilai *Pretest* Siswa**

Stastistik	Nilai
	<i>Pretest</i>
Jumlah Sampel	19
Rata-rata	65.47
Standar Deviasi	7.604
Skor Minimum	53
Skor Maksimum	83
Persentase Ketuntasan	11%

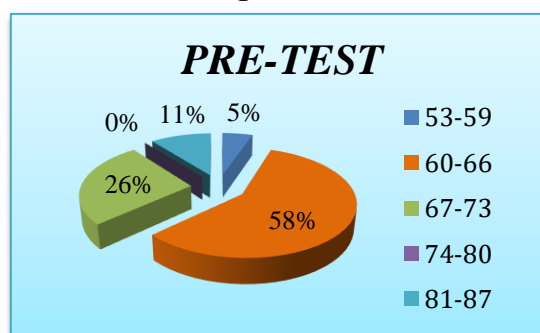
Berdasarkan Tabel 1 di atas, menunjukkan nilai rata-rata keterampilan berpikir kritis siswa sebesar 65.47, standar deviasi sebesar 7.604, sementara pada uji *pretest* sebelum menerapkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* terdapat skor minimum sebesar 53, sedangkan skor maksimum sebesar 83 dengan persentase ketuntasan sebesar 11%.

Keterampilan berpikir kritis siswa diukur dari sebelum menerapkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Adapun skor *pretest* keterampilan berpikir kritis siswa selanjutnya dimuat dalam Tabel distribusi frekuensi dan persentase berikut ini:

**Tabel 2. Distribusi Frekuensi Keterampilan Berpikir Kritis IPA Siswa**

Interval	Keterampilan Berpikir Kritis ( <i>Pretest</i> )	
	<i>Fi</i>	%
53-59	1	5%
60-66	11	58%
67-73	5	26%
74-80	0	0%
81-87	2	11
<b>Jumlah</b>	<b>19</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan Tabel 2 di atas, menunjukkan bahwa frekuensi 11 merupakan frekuensi tertinggi pada interval 60-66 dengan persentase 58%, dan frekuensi 1 merupakan frekuensi terendah pada interval 74-80, interval 74-80, dan interval 81-87 dengan persentase 5%. Distribusi frekuensi keterampilan berpikir kritis siswa (*pretest*) kelas V di MI Amir Al-Jannah Tippulue, dapat divisualisasikan dalam bentuk diagram *Pie* seperti berikut:

**Gambar 1 Diagram Pie Nilai *Pretest***

Persentase tiap indikator terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas V MI Amir Al-Jannah Tippulue, dapat ditunjukkan melalui tabel berikut:

**Tabel 3. Persentase Kontribusi per Indikator terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas V (Pretest)**

Variabel Penelitian	Indikator Keterampilan Berpikir Kritis	Skor yang Didapatkan Siswa	Skor Maksimal Ideal	Pencapaian Tiap Indikator (%)	Persentase Kontribusi per Indikator (%)
Keterampilan Berpikir Kritis	Menganalisis	34	57	59,64	42%
	Menginterpretasi	145	435	33,33	23%
	Mengevaluasi	44	132	33,33	23%
	Menyimpulkan	153	918	16,66	12%
<b>Jumlah</b>		<b>376</b>	<b>1.542</b>	<b>142,96</b>	<b>100%</b>

**b. Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Setelah Penggunaan Media *Fun Thinkers Book* Kelas V Di MI Amir Al-Jannah Tippulue.**

**Tabel 4. Statistik Deskriptif Nilai *Posttest* Siswa**

Stastistik	Nilai <i>Posttest</i>
Jumlah Sampel	19
Rata-rata	80.68
Standar Deviasi	5.706
Skor Minimum	70
Skor Maksimum	93
Persentase Ketuntasan	84%

Berdasarkan Tabel 4 di atas, menunjukkan nilai rata-rata keterampilan berpikir kritis siswa sebesar 80.68, standar deviasi sebesar 5.706, sementara pada uji *posttest* setelah menerapkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* terdapat skor minimum sebesar 70, sedangkan skor maksimum sebesar 93 dengan persentase ketuntasan sebesar 84%. Keterampilan berpikir kritis siswa diukur dari sebelum menerapkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*.

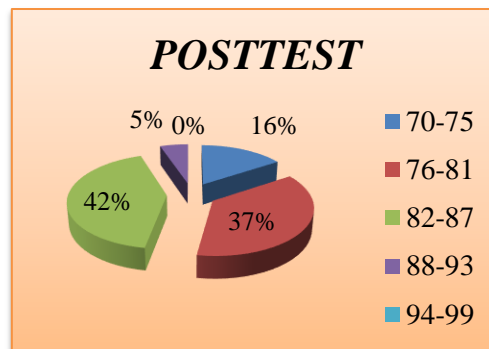
Adapun skor *pretest* keterampilan berpikir kritis siswa selanjutnya dimuat dalam Tabel distribusi frekuensi dan persentase berikut ini:

**Tabel 5. Distribusi Frekuensi Keterampilan Berpikir Kritis IPA Siswa**

Interval	Keterampilan Berpikir Kritis ( <i>Posttest</i> )	
	<i>fi</i>	%
70-75	3	16%
76-81	7	37%
82-87	8	42%
88-93	1	5%
94-99	0	0%
<b>Jumlah</b>	<b>19</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan Tabel 5 di atas, menunjukkan bahwa frekuensi 8 merupakan frekuensi tertinggi pada interval 82-87 dengan persentase 42%, dan frekuensi 2 merupakan frekuensi terendah pada interval 94-99 dengan persentase 0%. Distribusi frekuensi keterampilan berpikir kritis siswa (*posttest*) kelas V di MI Amir Al-Jannah Tippulue, dapat divisualisasikan dalam bentuk diagram *Pie* seperti berikut:

**Gambar 2. Diagram Skor Nilai *Posttest***



Persentase tiap indikator terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas V MI Amir Al-Jannah Tippulue, dapat ditunjukkan melalui tabel berikut:

**Tabel 6. Persentase Kontribusi per Indikator terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas V(*Posttest*)**

Variabel Penelitian	Indikator Keterampilan Berpikir Kritis	Skor yang Didapatkan Siswa	Skor Maksimal Ideal	Pencapaian Tiap Indikator (%)	Presentase Kontribusi per Indikator (%)
Keterampilan Berpikir Kritis	Menganalisis	42	126	33,33	29%
	Menginterpretasi	181	543	33,33	29%
	Mengevaluasi	49	147	33,33	29%
	Menyimpulkan	188	1.128	16,66	14%
<b>Jumlah</b>		<b>460</b>	<b>1.944</b>	<b>116,65</b>	<b>100%</b>

Pada Tabel 6 di atas, diperoleh bahwa persentase indikator menganalisis terhadap keterampilan berpikir kritis sebesar 29%, persentase indikator menginterpretasi sebesar 29%, dan persentase indikator mengevaluasi terhadap keterampilan berpikir kritis IPS sebesar 29%, sementara indikator terakhir yaitu menyimpulkan terhadap keterampilan berpikir kritis sebesar 14%. Berdasarkan persentase di atas, dapat diketahui bahwa kontribusi tertinggi berada pada tiga indikator yakni indikator menganalisis, menginterpretasi dan mengevaluasi dengan presentase masing-masing sebesar 29%. Hal ini yang menunjukkan bahwa ketiga indikator tersebut dapat dipahami dengan baik oleh siswa kelas V untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis MI Amir Al-Jannah Tippulue.

### c. Efektivitas Media *Fun Thinkers Book* dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas V di MI Amir Al-Jannah Tippulue

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan tingkat keterampilan berpikir kritis siswa, sebelum perlakuan dan setelah perlakuan dengan menggunakan media *Fun Thinkers Book*. Uji hipotesis dapat diketahui dengan menganalisis hasil *pretest-posttest* dengan menggunakan uji t dengan *paired sample t-test* melalui bantuan SPSS for windows jika *sig (2-tailed)* lebih kecil  $\alpha (0,05)$ . Dengan ketentuan  $H_1$  diterima apabila *sig*

(2-tailed) <  $\alpha$  (0,05). Berikut hasil *paired samples t-test* nilai *pretest* dan *posttest* tingkat keterampilan berpikir kritis siswa.

**Tabel 7. Paired Sample T-Test Statistik**

Paired Samples Statistics				
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	65.47	19	7.604	1.744
Posttest	80.68	19	5.706	1.309

**Tabel 8. Hasil Uji Paired Sample T-Test**

Pair 1 Pretest- Posttest	Mean	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Sig. (tailed)	Df	Keterangan
	15.211	12.466	2.10092	0,000	18	$t_{hitung} > t_{tabel}$ (Signifikasi)

Berdasarkan Tabel 8 di atas menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 12.466 dengan nilai signifikasi sebesar 0,000. Kemudian nilai  $t_{hitung}$  dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel}$  pada taraf signifikasi 5%, harga diperoleh  $t_{tabel}$  dari daftar distribusi t dengan peluang  $(1-\alpha)$  sehingga diperoleh  $t_{tabel}$  sebesar 2.10092. Hal ini menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada  $t_{tabel}$  ( $12.466 > 2.10092$ ). Apabila dibandingkan dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari signifikansi 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ), maka hipotesis dalam penelitian ini dinyatakan  $H_0 = ditolak$  dan  $H_1 = diterima$ .

**Tabel 9. Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain Score**

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Sumber: Hake, R.R, 1999

**Tabel 10. Hasil Perhitungan Uji N-Gain Score**

Deskripsi	N-Gain Score
Mean	57.00
Minimum	30
Maksimum	100

Berdasarkan Tabel 10, di atas yang menunjukkan hasil perhitungan *N-Gain Score* menunjukkan nilai rata-rata siswa yang mendapatkan perlakuan media *Fun Thinkers Book* adalah sebesar 57.00 atau 57% termasuk dalam kategori cukup efektif. Dengan nilai *N-Gain Score* minimum 30% dan maksimal 100%. Maka penggunaan media *Fun Thinkers Book* cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas V MI Amir Al-Jannah Tippulue.

## Pembahasan

Pembelajaran IPA dengan memanfaatkan media *Fun Thinkers Book* memiliki dampak positif terhadap tingkat keterampilan berpikir kritis siswa. Hal ini dapat dilihat dari sebelum diberi perlakuan dalam aktivitas belajar IPA, ada banyak siswa yang tidak aktif saat guru mengajukan pertanyaan mengenai materi yang dibelajarkan membuat pembelajaran tidak aktif karena siswa hanya diberikan catatan saja tanpa disertakan

dengan media konkret untuk mendukung materi yang dibelajarkan oleh guru di kelas. Selain itu, siswa tidak dapat memahami materi secara berkelanjutan dengan kata lain tidak meningkatkan keterampilan berpikir kritisnya. Namun, setelah diterapkan media *Fun Thinkers Book* terdapat perbedaan yang signifikan. Hal ini dilihat dari terlibatnya siswa dalam proses pembelajaran membuat siswa selalu ingin bermain sambil belajar.

Sebelum dan setelah diterapkannya media pembelajaran *Fun Thinkers Book* di kelas V di MI Amir Al-Jannah Tippulue dapat dibuktikan dengan nilai rata-rata untuk *pre-test* mencapai 65.47. Kemudian, nilai rata-rata untuk *post-test* mencapai 80.68 dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada pembelajaran IPA di kelas V MI Amir Al-Jannah Tippulue mencapai 77.

Hasil tersebut juga diperkuat dengan hasil *Paired-Sample T-Test* keterampilan berpikir kritis diperoleh sig (*2-tailed*) sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari  $\alpha$  yaitu  $< 0,05$  ( $0,000 < 0,05$ ), dengan demikian  $H_0$  ditolak. Kemudian, berdasarkan hasil perhitungan *N-Gain Score* menunjukkan nilai rata-rata siswa yang mendapatkan perlakuan media *Fun Thinkers Book* adalah sebesar 57.00 atau 57% termasuk dalam kategori cukup efektif. Dengan nilai *N-Gain Score* minimum 30% dan maksimal 100%. Sehingga pembelajaran IPA dengan penerapan media *Fun Thinkers Book* cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan kritis siswa.

Hasil penelitian dari Ni Made Upadani dan I Gusti Ayu Tri Agustina (2021) dengan yang judul "*Meningkatkan kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam tema Berbagai Pekerjaan dengan Fun Thinkers.*" Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Fun Thinkers Book* yang telah dinyatakan valid berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh dari para ahli materi, ahli media, guru, dan siswa dengan rata-rata berada pada rentang  $4.21 < V_a < 5.00$  dengan kualifikasi sangat valid. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang berjudul "*Efektivitas Media Fun Thinkers Bokk dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa MI Amir Al-Jannah Tippulue.*" Hal ini telah dibuktikan bahwa penggunaan media *Fun Thinkers Book* cukup efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dilihat dari penelitian terdahulu yang menggunakan media *Fun Thinkers Book* yang sudah divalidasi sehingga media ini dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Berpikir kritis tidak hanya berupa hafalan saja dari sejumlah konsep yang telah dipelajarinya, tetapi mereka juga mampu menerapkan konsep yang dimilikinya pada aspek yang lain. Kemampuan ini berkaitan dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan memecahkan masalah secara kreatif dan berpikir logis. Berpikir kritis adalah pertimbangan yang aktif, persisten (terus menerus) dan teliti mengenai sebuah keyakinan atau bentuk pengetahuan yang diterima begitu saja dipandang dari sudut alasan-alasan yang mendukungnya dan kesimpulan-kesimpulan lanjutan yang menjadi kecenderungan. Berdasarkan teori dan hasil penelitian serupa di atas, maka dapat dinyatakan bahwa media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan kritis siswa kelas V MI Amir Al-Jannah Tippulue.

## SIMPULAN

Keterampilan berpikir kritis siswa kelas V sebelum (*pretest*) menggunakan media *Fun Thinkers Book* memiliki nilai rata-rata, standar deviasi, dan persentase ketutasan secara berurutan sebesar 65.47; 7.604; 11%. Keterampilan berpikir kritis siswa kelas V setelah (*posttest*) menggunakan media *Fun Thinkers Book* memiliki nilai rata-rata, standar deviasi, dan persentase ketutasan secara berurutan sebesar 80.68; 5.706; 84%. Berdasarkan pada hasil uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan bahwa nilai thitung sebesar 12.466 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Kemudian nilai thitung dibandingkan dengan nilai ttabel pada taraf signifikansi 5%, harga diperoleh ttabel dari daftar distribusi t dengan peluang (1-a) sehingga diperoleh ttabel sebesar 2.100. Hal ini menunjukkan bahwa nilai thitung lebih besar dari pada ttabel ( $12.466 > 2.10092$ ). Apabila dibandingkan dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari signifikansi 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ), maka hipotesis dalam penelitian ini dinyatakan  $H_0 =$  ditolak dan  $H_1 =$  diterima. Berdasarkan hasil perhitungan *N-Gain Score* yang menunjukkan nilai rata-rata siswa adalah sebesar 57.00 atau 57% termasuk dalam kategori cukup efektif. Dengan nilai *N-Gain Score* minimum 30% dan maksimal 100%. Dengan demikian peneliti menyatakan bahwa

media *Fun Thinkers Book* cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas V di MI Amir Al-Jannah Tippulue.

Bagi guru disarankan untuk dapat mengajar dengan menerapkan media *Fun Thinkers Book* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dan hendaknya memperkenalkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, agar siswa dapat mengeksplor kemampuannya dalam proses pembelajaran. Sehingga dalam proses belajar mengajar tidak bersifat konvensional. Peneliti selanjutnya yang akan menjadikan acuan dalam melaksanakan penelitian selanjutnya yang pada masanya nanti akan melahirkan satu tulisan baru yang lebih baik dan lengkap.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, S. (2018). Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi Siswa Kelas XI SMA Islam Qodir Menggunakan Model TPS Pada Materi Sistem Reproduksi. *Skripsi*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Indriani, F. (2015). Kompetensi Pedagogik Guru dalam Mengelola Pembelajaran IPA di SD dan MI. *Jurnal Universitas Ahmad Dahlan*, 7(1).
- Khair, N. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Tema Indahny Keberagaman di Negeriku di MIN 5 Kota Banjarmasin. *Skripsi*. UIN Antasari Banjarmasin.
- Kurniawati, E. S. (2017). Pengaruh Media *Fun Thinkers Book* terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarungu Kelas VII SMPLB-B di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Maqbullah, dkk. (2018). *Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPA Di SD*.
- Noor, J. (2011). *Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Yogyakarta: Kencana Pranada Media Group.
- Retnawati, H. (2016). *Validasi Reliabilitas dan Karakteristik Butir (Panduan untuk Peneliti, Mahasiswa, dan Psikometrian)*. Yogyakarta: Perama Publishing.
- Rifa'I, M. H., & Tanuki, N. M. J. (2022). *Model Pembelajaran Kreatif Inspiratif dan Motivatif*. Cirebon: Yayasan Wiyata Bestari Samasta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Tumanggor, M. (2021). *Berpikir Kritis*. Ponorogo: Perpustakaan Nasional.
- Upadani, N. M., & Agustina, I. G. A. T. (2018). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Tema Berbagai Pekerjaan dengan *Fun Thinkers*. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 9(3).