

**PENGEMBANGAN MEDIA *DIGITAL STORYTELLING*
BERBASIS KINEMASTER UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERFIKIR KRITIS SISWA KELAS II
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**OLEH:
DEWI NOVITASARI
NIM. 1786206016**



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
Agustus 2021**

**PENGEMBANGAN MEDIA *DIGITAL STORYTELLING*
BERBASIS KINEMASTER UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERFIKIR KRITIS SISWA KELAS II
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang untuk
memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh:
DEWI NOVITASARI ★★ ★★
NIM. 1786206016**

**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
Agustus 2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA *DIGITAL STORYTELLING*
BERBASIS KINEMASTER UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERFIKIR KRITIS SISWA KELAS II
MINU MERAH PUTIH DONOMULYO**

SKRIPSI

OLEH:

**Dewi Novitasari
NIM. 1786206016**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Malang, 18 Agustus 2021

Dosen Pembimbing



**(Adzimatnur Muslihasari, M.Pd)
NIDN. 0704068702**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
Agustus 2021**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Universitas Islam Raden Rahmat Kapanjen Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Pada hari : Jumat

Tanggal : 20 Agustus 2021

Anggota I,



(Yulia Eka Yanti, M.Pd)
NIDN.0729078802

Anggota II,



(Tety Nur Cholifah, M.Pd)
NIDN. 0718089201

Ketua Penguji,



(Adzimatnur Muslihasari, M.Pd)
NIDN. 0704068702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Islam Raden Rahmat Malang



(Diana Kusumaningrum, M.Pd)
NIDN. 0720068803

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dewi Novitasari
NIM : 1786206016
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 18 Agustus 2021

Yang membuat pernyataan,



Dewi Novitasari

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmaanirrahiim

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayahNya, kesempatan serta kemudahan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Digital Storytelling* Berbasis Kinemaster Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Kelas Ii MINU Merah Putih Donomulyo. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Islam Raden Rahmat Kepanjen Malang.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan penuh kerendahan hati penulis ucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat:

1. Drs.KH.Imron Rosyadi Hamid, SE, M.SI selaku Rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang
2. Diana Kusumaningrum, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
3. Yulia Eka Yanti, M.Pd. selaku Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Raden Rahmat Malang dan Penguji Utama ujian skripsi yang telah menyedikan waktu dan masukan yang sangat bermanfaat.
4. Tety Nur Cholifah, M.Pd., selaku Sekretaris Penguji ujian skripsi yang telah memberi saran yang mendukung kelancaran skripsi ini.
5. Adzimatnur Muslihasari, M.Pd., selaku Dosen Wali, Dosen Pembimbing dan ketua penguji skripsi yang telah memberikan bimbingan, sabar mengarahkan dan selalu memberikan masukan terhadap kesempurnaan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
7. Muhammad Sai'in S.Pd.I selaku kepala MINU Merah Putih yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di lembaganya.

8. Erni Yuliati, S.Pd. selaku guru kelas II MINU Merah Putih yang telah memberi waktu dan kesempatan untuk melakukan penelitian..
9. Bapak Ibu dewan guru MINU Merah Putih yang selalu memberi masukan dan dukungan.
10. Siswa-siswi serta wali murid kelas II MINU Merah Putih yang telah bekerjasama selama penelitian berlangsung.
11. Ibu tercinta Mesinah yang tak kenal lelah dalam memberikan dukungan kepada peneliti baik dukungan material maupun dukungan moral sehingga laporan skripsi ini dapat terselesaikan.
12. Saudara sekandung Herwanto, Lilik Hariyati, Erni Yuningsih, Rismawati, Arip Widhianto, Dindin Apresiawan dan Dina Kristiani yang selalu memberikan motivasi agar tetap semangat.
13. Teman-teman seperjuangan PGSD 17B yang menemani selama 4 tahun perkuliahan dan selalu memberikan semangat serta pengalaman yang luar biasa.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini jauh dari kata sempurna, semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semua pihak yang telah turut membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Oleh karena itu penulis berharap atas saran dan kritik yang bersifat membangun dari pembaca.

Malang, 20 Agustus 2021

Penulis



Dewi Novitasari
NIM. 1786206016

ABSTRAK

Novitasari, Dewi. 2021. “*Pengembangan Media Digital Storytelling berbasis Kinemaster untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas II Sekolah Dasar .*” Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Raden Rahmat Kepanjen Malang. Pembimbing: Adzimatnur Muslihasari, M.Pd

Kata Kunci: Media *Digital Storytelling*, *Kinemaster*, keterampilan berpikir kritis

Latar belakang penelitian karena kurangnya kecakapan siswa dalam keterampilan berpikir kritis, media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis belum ada dan guru belum mampu membuat media pembelajaran sendiri untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti mengembangkan media *digital storytelling* berbasis *kinemaster* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas II Sekolah Dasar. Tujuan penelitian adalah: 1) untuk mengetahui kelayakan, kevalidan media dan peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa dengan menggunakan media *digital storytelling* berbasis *Kinemaster* di kelas II Sekolah Dasar.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Pengembangan dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Model ini menggunakan 5 tahap pengembangan yakni: analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan instrumen penelitian yang meliputi: observasi awal, wawancara, angket dan uji peningkatan keterampilan berpikir kritis. Analisis data dilakukan dengan metode deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kelayakan dan persyaratan sebagai media pembelajaran dilihat dari hasil validasi materi dengan persentase 100% dinyatakan dalam kategori sangat baik. Pengukuran kelayakan oleh ahli media mencapai persentase 93%, dinyatakan dalam kategori sangat baik. Angket keterbacaan didapatkan persentase sebesar 100% dinyatakan dalam kategori sangat baik. Kemenarikan media dalam aspek hasil program mendapatkan persentase sebesar 98% dinyatakan dalam kategori sangat baik. Peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa dari nilai rata-rata *pretest* 1,60 meningkat dengan nilai rata-rata *posttest* 3,77. Hal ini menunjukkan bahwa video *digital storytelling* berbasis *Kinemaster* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa II MINU Merah Putih Donomulyo. Saran penelitian adanya penelitian lebih lanjut pada media *digital storytelling* dengan materi lain, pengguna media diharapkan memiliki jaringan internet yang kuat dan penelitian media *digital storytelling* berbasis *kinemaster* lebih lanjut.

ABSTRACT

Novitasari, Dewi. 2021. "Development of Kinemaster-based Digital Storytelling Media to Improve Critical Thinking Skills for Grade II Elementary School Students." Essay. Elementary School Teacher Education Study Program, Raden Rahmat Kepanjen Islamic University, Malang. Supervisor: Azimatnur Muslihasari, M.Pd

Keywords: Media Digital Storytelling, Kinemaster, critical thinking skills

The research background because reduces students' skills in critical thinking skills, learning media to improve critical thinking skills do not yet exist and teachers have not been able to create their own learning media to overcome these problems. Researchers have developed kinemaster-based digital storytelling media to improve critical thinking skills of grade II elementary school students. The research objectives are: 1) to determine the feasibility, validity of the media and improvement of students' critical thinking skills using Kinemaster-based digital storytelling media in grade II Elementary School.

The type of research used is Development Research using the ADDIE development model. This model uses 5 stages of development, namely: analysis, design, development, implementation and evaluation. In collecting data, researchers used research instruments which included: initial observations, interviews, questionnaires and tests to improve critical thinking skills. Data analysis was carried out using qualitative descriptive and quantitative descriptive methods.

The results showed that the developed media had met the feasibility and requirements as a learning media as seen from the results of material validation with a percentage of 100% stated in the very good category. The feasibility measurement by media experts reached a percentage of 93%, stated in the very good category. The readability questionnaire obtained a percentage of 100% which was stated in the very good category. The attractiveness of the media in the aspect of the program results got a percentage of 98% which was stated in the very good category. The improvement of students' critical thinking skills from the pretest average value of 1.60 increased to the posttest average value of 3.77. This shows that Kinemaster-based digital storytelling video can improve critical thinking skills of II MINU Merah Putih Donomulyo students. Research suggestions are for further research on digital storytelling media with other materials, media users are expected to have a strong internet network and further kinemaster-based digital storytelling media research.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN JUDUL SKRIPSI LEMBAR KEDUA.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACK.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Pengembangan.....	7
F. Spesifikasi Produk.....	7
G. Manfaat Pengembangan.....	8
H. Definisi Operasional.....	9
Bab II Kajian Teori	
A. Berpikir Kritis.....	10
1. Pengertian.....	10
2. Tujuan Dan Manfaat Berpikir Kritis.....	11
3. Karakteristik Dan Standar Berpikir Kritis.....	13
4. Indikator Berpikir Kritis.....	14
B. Media Pembelajaran.....	17
1. Pengertian Media.....	17
2. Jenis Jenis Media Pembelajaran.....	19
3. Tujuan, Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	20
4. Faktor Pemilihan Media.....	22
C. <i>Digital Storytelling</i>	23
1. Pengertian.....	23
2. Nilai Media <i>Digital Storytelling</i>	25
3. Kelebihan <i>Digital Storytelling</i>	25
4. <i>Digital Storytelling</i> Kinemaster.....	26
D. Kajian Materi.....	26
E. Penelitian Terdahulu.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Model Pengembangan.....	31
B. Prosedur Pengembangan.....	32
C. Gambaran Produk yang Akan Dikembangkan.....	36
D. Rancangan Uji Coba Produk.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	

A. Hasil Pengembangan Produk Awal	46
B. Hasil Uji Coba Produk	60
C. Revisi Produk	65
D. Kajian Produk Akhir	67
E. Keterbatasan Penelitian.....	73
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	74
B. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN.....	79



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
2.1. Indikasi Keterampilan Berpikir Kritis Menurut Ennis	16
3.1. Kompetensi Dasar Dan Indikator	34
3.2. Garis-Garis Besar Pengembangan Media	36
3.3. Storyboard.....	37
3.4. Skala Likert Validasi	44
3.5. Tingkat Pencapaian Dan Kualifikasi Kevalidan.....	44
3.6. Interval Presentase Dan Kriteria	45
3.7. Skala Guttmat Kemenarikan Siswa	45
3.8. Interpretasi Angket Kemenarikan Siswa	46
3.9. Rubrik Berpikir Kritis.....	47
3.10. Skor Berpikir Kritis	48
4.1. Tampilan Produk	51
4.2. Hasil Validasi Ahli Materi	61
4.3. Hasil Validasi Ahli Media	62
4.4. Hasil Uji Keterbacaan Oleh Siswa	63
4.5. Hasil Uji Kemenarikan Oleh Klompok Terbatas.....	63
4.6. Pretest-Posttest Media Kelompok Terbatas.....	64
4.7. Revisi Dari Ahli Media Dan Tidak Lanjut	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
2.1. Skema Kompetensi Dasar	27
3.1. Tahapan Pengembangan Model ADDIE	38
4.1. Proses Pengeditan dengan <i>Flipaclip</i>	57
4.2. Proses Pengeditan dengan <i>Kinemaster</i>	59
4.3. Diagram Hasil Validasi Ahli Materi.....	61
4.4. Diagram Hasil Validasi Ahli Media	62
4.5. Diagram Hasil Uji Kelompok Besar.....	65



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1. Kisi-kisi Observasi Awal	80
2. Hasil obeservasi awal	81
3. Kisi-kisi wawancara	83
4. Hasil wawancara	84
5. Kisi-kisi soal pendahuluan	86
6. Soal pendahuluan	88
7. Rubrik soal pendahuluan dan kriteria	91
8. Hasil penilaian awal tingkat berpikir kritis	92
9. Kriterion penilaian awal	93
10. Hasil uji indikator	94
11. Hasil uji coba awal 1	95
12. Hasil uji coba awal 2	96
13. Haisl uji coba awal 3	97
14. Kisi-kisi angket validasi media	98
15. Lembar angket validasi media	99
16. Kisi-kisi angket validasi materi	101
17. Lembar angket validasi materi	102
18. Kisi-kisi angket keterbacaan	104
19. Lembar angket keterbacaan	105
20. Kisi-kisi angket kemenarikan	106
21. Lembang angket kemenarikan	107
22. Silabus	108
23. RPP	111
24. Materi pelajaran	115
25. Instrumen penilaian pelajaran	119
26. Kisi-kisi soal	121
27. Lembar soal	122
28. Tampilan video digital storytelling	128
29. Hasil uji angket validitas media	131
30. Hasil angket validitas media	132
31. Hasil uji angket validitas materi	134
32. Hasil angket validitas materi	135
33. Hasil uji angket keterbacaan	137
34. Hasil angket keterbacaan	138
35. Hasil uji angket kemenarikan	134
36. Hasil angket kemenarikan	145
37. Hasil uji penilaian <i>pretest</i> berpikir kritis	148
38. Hasil uji penilaian <i>posttest</i> berpikir kritis	150
39. Hasil pretest berpikir kritis	156
40. Hasil posttest berpikir kritis	157
41. Dokumentasi	158
42. Riwayat Hidup	160

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan saat ini telah berada di era literasi digital dimana lulusan diharapkan memiliki kecakapan pembelajaran abad ke-21. Pembelajaran abad ke-21 adalah proses belajar mengajar yang berpusat pada siswa dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dengan multi sumber yang menempatkan siswa berperan aktif dalam memperoleh kompetensi (sikap, pengetahuan, dan keterampilan) kecakapan abad ke-21 serta literasi (Tim Pusat penilaian Pendidikan, 2019).

Keterampilan abad ke-21 mencakup keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi dan kolaborasi, kreatifitas dan inovatif (Redhana, 2019). keterampilan abad 21 harus dikuasi agar dapat menghadapi tantangan kehidupan abad 21. Salah satu yang terpenting dalam pembelajaran abad ke-21 adalah keterampilan berpikir kritis agar siswa dapat menyaring informasi yang diperoleh dan mampu membedakan berita yang palsu dan berita yang dapat dipercaya.

Ennis (1996: 166) mengungkapkan berpikir kritis sebagai kemampuan berpikir reflektif yang berfokus pada pola pengambilan keputusan tentang apa yang harus diyakini dan harus dilakukan. Kemampuan berpikir kritis perlu dipelajari agar siswa mampu menjawab permasalahan-permasalahan yang

penting dalam hidupnya dengan baik dan mampu membedakan hal yang benar dan salah secara kritis. Pentingnya berpikir secara kritis menurut Tilaar dalam Linda & Lestari (2019:7) dalam pendidikan yaitu sebagai berikut: 1) memberikan penghargaan kepada peserta didik sebagai pribadi (*respect a person*), 2) berpikir kritis merupakan tujuan yang ideal di dalam pendidikan, 3) cita-cita tradisional, 4) kebutuhan di dalam kehidupan demokratis. Mengingat pembelajaran keterampilan berpikir kritis penting untuk dipelajari maka perlu untuk ditingkatkan sehingga menjadi lulusan yang berkualitas.

Keterampilan berpikir kritis dapat ditingkatkan dengan memberikan soal yang merangsang siswa untuk berpikir secara lebih mendalam dengan memahami maknanya. Kemampuan berpikir kritis menurut Hassoubah dalam Prayitno dkk (2019) dapat ditingkatkan yakni; membaca dengan kritis, meningkatkan daya analisis, mengembangkan kemampuan observasi/ mengamati, meningkatkan rasa ingin tahu, kemampuan bertanya dan refleksi, metakognis, mengamati model dalam berpikir dan diskusi yang kaya.

Keterampilan berpikir kritis memerlukan indikator yang memadai untuk mendukung tercapainya keberhasilan dalam belajar, indikator keterampilan berpikir kritis menurut Ennis (2011:1) yaitu: 1) memberikan penjelasan sederhana, 2) membangun keterampilan dasar, 3) penarikan kesimpulan, 4) memberikan penjelasan lebih lanjut, 5) mengatur strategi dan taktik. Meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada siswa salah satunya

dengan mengembangkan media pembelajaran untuk siswa agar mampu berpikir kritis.

Berdasarkan wawancara dengan ibu Erni Yulianti, S. Pd. wali kelas II MINU Merah Putih Donomulyo pada 11 Desember 2020 menyatakan tingkat berfikir kritis siswa masih rendah. Tingkat kerampilan berpikir kritis masih rendah karena memiliki beberapa kendala diantaranya siswa kurang pengalaman dalam mengerjakan soal tentang berpikir kritis, siswa sebagian masih lemah dalam membaca dan menulis, Siswa juga masih belum mampu untuk mengajukan pertanyaan dan pendapat. Guru masih belum mampu membuat media sendiri. Berdasarkan hasil wawancara tersebut diperlukan media pembelajaran yang mumpuni untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis.

Mengacu pada hasil wawancara tersebut, peneliti melakukan penelitian di kelas 2 MINU Merah Putih Donomulyo dikarenakan karakteristik siswa yang mulai berkembang. Desmita (2016:104) menyatakan siswa usia 7-12 tahun sudah mampu berfikir dengan menghubungkan urutan sebab - akibat dan mampu menyelesaikan tugas dengan berbagai cara. Pada masa ini telah sanggup memahami banyak konsep matematika, ilmu pengetahuan alam, dan ilmu-ilmu sosial secara intuitif dan konkret sehingga mampu memahami tugas dalam bentuk tematik dengan kemampuan kognitif dan karakter yang dimiliki pada usia ini.

Hasil observasi awal pada siswa kelas II MINU Merah Putih Donomulyo dengan melakukan uji keterampilan berpikir kritis yang dilakukan pada 21 Januari 2021 menunjukkan keterampilan berpikir kritis

siswa rendah. Berdasarkan uji berpikir kritis yang dilakukan diketahui 10 dari 22 siswa memiliki tingkat berpikir kritis sangat rendah dan 7 siswa memiliki keterampilan berpikir kritis yang rendah. Sedangkan yang siswa yang memiliki tingkat keterampilan berpikir kritis hanya 3 siswa dan 2 siswa memiliki cukup keterampilan berpikir kritis.

Tingkat berpikir kritis siswa dengan indikator Ennis menunjukkan pada tingkat sangat rendah dan rendah mencapai 77%. Siswa dengan kemampuan cukup kritis dan kritis hanya mencapai 23% dari seluruh jumlah siswa. Berdasarkan hasil tersebut maka penting adanya peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa dalam proses belajar-mengajar.

Komponen proses belajar-mengajar yang memiliki peran penting dalam menunjang proses belajar-mengajar adalah media pembelajaran. Gagne dalam Rusman (2017:214) menjelaskan media dikategorikan sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar. Media pembelajaran membuat materi lebih mudah diterima oleh peserta didik karena merangsang siswa belajar aktif, kreatif dan lebih fokus terhadap pembelajaran yang dipelajari. Salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang peningkatan keterampilan berpikir kritis adalah media *digital Storytelling*.

Media *Digital Storytelling* adalah media yang menarik karena memadukan bercerita dengan gambar dan musik dalam bentuk video singkat. Menurut Robin (2006:1), *digital Storytelling* adalah penggabungan seni bercerita dengan berbagai multimedia digital seperti gambar, audio dan video. Media pembelajaran *digital Storytelling* memiliki kelebihan yaitu: 1)

mampu mengatasi permasalahan guru dalam menarik minat siswa dan membantu siswa memahami fenomena dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan pemecahan masalah yang dikaitkan dalam sebuah cerita yang disajikan, 2) dapat digunakan dalam beragam gaya belajar siswa, membangkitkan minat siswa dalam belajar, meningkatkan perhatian dan motivasi siswa di dalam kelas, 3) membuat penyampaian informasi lebih cepat dan dapat mempermudah siswa untuk memperoleh informasi yang efektif serta menarik siswa untuk belajar.

Berdasarkan penelitian dari Dewi, dkk. (2019) bahwa dengan uji tes berpikir kritis menggunakan media SDS (*Science Digital Storytelling*) menunjukkan ada peningkatan signifikan dalam setiap Aspek berpikir kritis dengan rata-rata N-gain sebesar 0,44 dalam pembelajaran IPA di SMP. Penelitian dari Hack & Helwa (2014) media *Digital Storytelling* dan *Weblogs Instruction* terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara skor pra dan pasca penilaian sampel penelitian dalam keterampilan berpikir kritis EFL dengan hasil uji menunjukkan nilai t test adalah 62.180 dengan signifikan 0,01. Penelitian Pranata, (2017) Hasil uji t menunjukkan bahwa pengembangan media boneka tangan berbasis DST subtema keberagaman budaya bangsaku terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan terbukti efektif menunjang proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas maka penting dilakukan penelitian yang berjudul "*Pengembangan Media Digital Storytelling Berbasis Kinemaster Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas II MINU Merah Putih Donomulyo*".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan dalam latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut.

1. Rendahnya tingkat keterampilan berpikir kritis pada siswa kelas 2 MINU Merah Putih Donomulyo.
2. Penggunaan media pembelajaran masih menggunakan LKS dan buku paket.
3. Media pembelajaran untuk mendukung peningkatan keterampilan berpikir kritis masih belum ada.
4. Kondisi pembelajaran yang tidak maksimal karena masa pandemi virus covid 19.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah dan latar belakang yang telah dijelaskan, maka batasan masalahnya yaitu pengembangan media *Digital Storytelling* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dengan indikator Ennis pada materi tema 7 kebersamaan kelas 2 subtema 3 pembelajaran 3 di MINU Merah Putih Donomulyo-Malang.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media *Digital Storytelling* berbasis kinemasiter terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa kelas II Sekolah Dasar?

2. Bagaimana kelayakan media *Digital Storytelling* berbasis kinemasiter terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa II Sekolah Dasar?
3. Bagaimana peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa kelas 2 Sekolah Dasar pada media *digital Storytelling* berbasis kinemasiter?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pengembangan yang akan dicapai yaitu:

1. Mengetahui kevalidan media *Digital Storytelling* berbasis kinemasiter terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa kelas II Sekolah Dasar?
2. Mengetahui kelayakan media *Digital Storytelling* berbasis kinemasiter terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa II Sekolah Dasar?
3. Mengetahui peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa kelas 2 Sekolah Dasar pada media *digital Storytelling* berbasis kinemasiter?

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Pengembangan media berfokus pada media digital berbasis android (*mobil learning*) menggunakan *software Kinemaster* versi 5.0.8.21442.GP dibantu dengan aplikasi *Flipaclick* versi 2.4.10-232. Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam mengajar materi tematik kelas 2. Adapun spesifikasinya sebagai berikut:

1. Video disajikan dalam satu pembelajaran utuh berdurasi 18 menit menyajikan cerita digital dilengkapi dengan gambar bergerak dengan konten dongeng fabel.
2. Materi pembelajaran mencakup tema 7 kebersamaan kelas 2 subtema 3 pembelajaran 3. Dilekapi soal latihan yang dikembangkan melatih kemampuan berpikir kritis.
3. Video diunggah dalam aplikasi *youtube* Dewi Novitasari dishare pada *Whatspp grub* kelas 2 berupa *link* yang dapat diklik oleh siswa.

G. Manfaat pengembangan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan manfaat yang diharapkan dilihat secara teoritis dan praktis khususnya dalam bidang pendidikan sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis

Memberikan wawasan baru bagi pembaca untuk pengembangan media keterampilan berpikir kritis selanjutnya.

2. Manfaat praktis

Penelitian ini dapat bermanfaat secara praktis terhadap pihak-pihak terlibat yaitu:

a. Untuk siswa

membantu meningkatkan keterampilan berpikir kritis materi tema kebersamaan subtema 3 pembelajaran 3.

b. Untuk Guru

Sebagai alternatif untuk penerapan pembelajaran daring meningkatkan keterampilan berpikir kritis khususnya materi tema kebersamaan kelas II sekolah dasar.

c. Untuk peneliti

Sebagai temuan media untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan bahan pengembangan media selanjutnya.

H. Definisi operasional

Untuk menghindari penafsiran yang keliru terhadap penelitian maka diperlukan penegasan istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media *Digital Storytelling berbasis Kinemaster* pada penelitian ini mengkombinasikan seni bercerita dengan fitur multimedia yaitu gambar bergerak, teks, rekaman narasi suara, video dan musik yang didesain dengan aplikasi *kinemaster* dan disajikan dalam format video digital tentang dongeng binatang materi tematik dalam bentuk video digital materi tematik kelas 2 tema kebersamaan subtema 3 pembelajaran 3. Kelayakan media ini diukur dengan angket validasi ahli materi, angket validasi media, dan angket pengguna.
2. Keterampilan berpikir kritis dalam penelitian ini adalah cara berpikir untuk mengetahui kebenaran secara sistematis dan logis yang ada pada setiap manusia sehingga butuh dikembangkan dan ditingkatkan dalam menghadapi permasalahan hidup yang diukur dengan tes berpikir kritis Ennis meliputi indikator, memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, penarikan kesimpulan, memberikan penjelasan lebih lanjut, mengatur strategi dan taktik.