

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan solusi yang disusun, direncanakan dan berlangsung secara terus menerus sepanjang hidup dalam membina anak didik menjadi manusia sempurna, dewasa dan budaya yang menjadi sarana penting dalam meningkatkan kualitas SDM upaya menjamin kualitas pembangunan bangsa. Menurut Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia No. 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran bahwa implementasi kurikulum oleh satuan pendidikan harus memperhatikan ketercapaian kompetensi peserta didik pada satuan pendidikan dalam kondisi khusus. Dengan demikian, sekolah dasar masuk kategori pada pendidikan dasar. Pada dasarnya peningkatan kualitas SDM tidak terlepas dari mutu pendidikan yang baik. Adanya pengembangan kurikulum adalah salah satu solusi untuk perbaikan kualitas pendidikan yang ada di negara Indonesia seperti kurikulum yang sebagian menggunakan Kurikulum Merdeka.

Kurikulum merdeka adalah kurikulum terbaru yang digunakan di Indonesia yang merupakan salah satu program yang digagas oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yaitu Bapak Nadiem Makarim (2022). Guru hanya sebagai pendorong peserta didik dalam mengembangkan minat

belajarnya dengan mempersiapkan media pembelajaran yang mampu menarik keterlibatan sikap aktif yang memicu berpikir kritis peserta didik sesuai Kurikulum Merdeka.

Menurut Wartoni (2019) bahwa program pendidikan “merdeka belajar” memberikan paradigma baru yang nantinya pendidikan tidak hanya sebatas penilaian kognitif saja namun juga penilaian afektif dan psikomotorik. Maka itu, peran kurikulum sangat penting agar peserta didik mencapai tujuan pendidikan secara tersusun. Menurut Kemendikbud bahwa mereka belajar memberikan kebebasan sehingga bagi tenaga pendidik tidak perlu ikut campur dengan birokrasi yang rumit. Menurut Peraturan RI No.19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan bahwa kualitas mutu dalam pendidikan dilihat dari kegiatan belajar yang dilaksanakan secara interaktif, menyenangkan, dan memberikan motivasi kepada peserta didik agar aktif.

Menurut Susilowati (2022) bahwa Kurikulum Merdeka merupakan suatu susunan belajar yang dapat memberikan kesempatan bagi anak agar melakukan pembelajaran dengan santai, tenang, tidak merasa tertekan, gembira serta memperhatikan kemampuan alami yang dimiliki para peserta didik. Disesuaikan karakteristik pembelajaran Kurikulum Merdeka seperti, menekankan pada pengembangan kemampuan karakter dan kemampuan softskill melalui suatu proyek penguatan profil pelajar Pancasila dan materi yang mendalam sehingga cukup membangun kreativitas peserta didik dalam mencapai kompetensi dasar dan keeluasaan bagi guru untuk melakukan

pembelajaran sesuai dengan tahap capaian peserta didik. Oleh karena itu, agar pembelajaran lebih bermakna, maka pembelajaran Kurikulum Merdeka digabungkan pada aspek nilai-nilai muatan lokal budaya yang ada di daerah tempat tinggal. Materi dan media yang dibuat untuk menarik perhatian peserta didik dalam menunjang atau pendorong keberlangsungan pembelajaran guna menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pembelajaran Kurikulum Merdeka kelas IV pada materi keragaman budaya ini sangat penting diajarkan kepada peserta didik khususnya yang ada di daerah tempat tinggal peserta didik dimulai dari musik tradisional, rumah adat, dan sebagainya.

Penduduk yang ada di Indonesia bersifat heterogen dan tentunya memiliki budaya yang bermacam-macam. Keberagaman budaya diajarkan untuk mengenal adanya akulturasi budaya dengan perpaduan antara dua kebudayaan atau lebih yang berbeda tanpa menghilangkan ciri khas budaya masing-masing. Perbedaan budaya menjadi suatu hal pendorong dalam memperkuat isu yang muncul di tengah masyarakat. Dari adanya konflik, perlu ada tindakan preventif dan represif bagi setiap warga negara supaya mampu mengelola dengan benar. Tindakan preventif, dilakukannya pendekatan lintas budaya dibangun sejak usia dini. Hal ini pun juga nyata dengan adanya keragaman budaya dimasukkan materi pelajaran.

Materi keragaman budaya yang membahas mengenai kebhinekaan, kekayaan alam, dan ciri khas di setiap daerah dengan meliputi adat istiadat seperti tarian adat, pakaian adat, lagu daerah dan kekayaan alam. Penelitian

yang dilakukan oleh Riska Nursanti N (2014) bahwa Rata-rata media yang digunakan dalam pembelajaran hanya menggunakan gambar yang dicetak dengan menggunakan kertas HVS saja. Kartu gambar yang digunakan juga terbatas sehingga membuat semua peserta didik tidak mampu melihat secara keseluruhan. Penggunaan media pada materi keragaman budaya semakin monoton yang hanya berpusat pada guru dan buku. Guru belum menggunakan model pembelajaran inovatif dan hanya memperlihatkan beberapa gambar keragaman budaya atau guru menyuruh peserta didik membaca tabel macam keragaman budaya sehingga pembelajaran terlihat tidak menarik membuat peserta didik tidak paham dari materi yang dijelaskan. Maka belum ada inovasi media yang dapat mendukung pembelajaran khususnya pada kemampuan berpikir kritis. Padahal untuk mengembangkan berpikir kritis peserta didik perlu adanya strategi dan pendekatannya sesuai tingkat perkembangan peserta didik agar dapat menarik. Pada permasalahan diatas, maka dari itu perlu ada perbaikan dan modifikasi pembelajaran di dalam kelas. Salah satu cara dengan membuat inovasi pengembangan media pembelajaran sesuai kebutuhan dan karakteristik peserta didik agar lebih berpikir kritis.

Mengacu pada pengertian tersebut media berupa guru, buku, teks, dan lingkungan sekolah. Maka itu dapat diambil kesimpulan media sebagai alat yang digunakan melalui perantara informasi dan membantu proses kegiatan belajar mengajar. Media nanti digunakan agar materi dapat tersalurkan dengan baik kepada peserta didik. Pembelajaran melalui

perbuatan nyata tidak hanya hafalan saja namun perlu ada konsep yang diberikan bertahan lama di memori peserta didik. Media sangat penting untuk menunjang proses belajar yang mampu memfasilitasi peserta didik untuk menambah motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, serta terlibat langsung dalam pembelajaran agar mencapai tujuan proses kegiatan belajar. Peserta didik kelas IV termasuk dalam masa kanak-kanak tahap akhir, selain berpikir secara langsung juga mereka senang belajar dengan bermain. Adapun media yang dikembangkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah membuat mengembangkan media ular tangga. Media tersebut tidak asing di kalangan anak dan mudah untuk cara memainkannya. Konsep dari pengembangan media ular tangga mengacu pada karakteristik peserta didik yang senang bermain. Menurut Syahrial (2016) media ular tangga merupakan pengembangan dari permainan ular tangga yang dimodifikasi.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 11 Agustus 2023 dengan guru kelas IV di SD Muhammadiyah Karangwaru dan peserta didik bahwa di sekolah dasar tersebut sudah menerapkan kurikulum merdeka di kelas I dan IV dan juga sarana prasarana di sekolah dasar tersebut sudah mendukung seperti *infocus* dan *speaker* di setiap kelas. Hasil wawancara dengan peserta didik bahwa media yang digunakan untuk pelajaran IPAS masih belum menarik karena hanya berupa kartu gambar yang membuat peserta didik merasa bosan dan tidak semua gambar bisa dilihat dari belakang serta terbatas. Berdasarkan juga dari wawancara dengan guru bahwa media yang digunakan masih sederhana belum terdapat antusiasme

peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Pada kenyataannya, kemampuan berpikir kritis belum dikembangkan. Hal ini dilihat dari rancangan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran di sekolah belum ditunjukkan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis. Karakteristik pembelajaran masih konvensional dan dalam pelaksanaannya masih didominasi oleh guru sehingga pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik belum terintegrasi penuh dalam pelaksanaan.

Berdasarkan observasi pada tanggal 13 September 2023 di SD Muhammadiyah Karangwaru, terdapat beberapa peserta didik tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran di kelas, mereka terlihat sibuk sendiri. Selain itu, beberapa peserta didik kurang tertarik dan antusias terhadap pembelajaran di kelas, sehingga menerima materi Pelajaran belum maksimal. Hal ini menyebabkan kurangnya efektivitas dalam proses pembelajaran di kelas. Salah satu faktor yang menyebabkan hal tersebut adalah kurangnya pemahaman guru terhadap karakter peserta didik. Di SD Muhammadiyah Karangwaru pada setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda, sehingga pendekatan yang digunakan guru dalam mengajar belum efektif. Selain itu, metode pembelajaran masih terbatas dan terfokus pada metode ceramah saja.

Faktor lain yang menjadikan proses pembelajaran di SD Muhammadiyah Karangwaru menjadi tidak efektif adalah kurangnya keterkaitan materi keragaman budaya yang diajarkan dengan lingkungan sekitar. Guru belum pernah memanfaatkan kemampuan kognitif terhadap

kearifan local ataupun pengetahuan tradisional yang ada di wilayah sekitar sekolah untuk mendukung peserta didik berpikir secara kritis mengenai keragaman budaya yang ada di situasi kehidupan sehari-hari.

Kurangnya efektivitas proses pembelajaran yang berlangsung berdampak signifikan pada berpikir kritis terkait keragaman budaya. Berpikir kritis terkait dengan keragaman budaya didapatkan melalui tes awal dengan indicator menganalisis berbagai macam budaya. Berdasarkan hasil tes awal yang dilakukan kepada peserta didik di SD Muhammadiyah Karangwaru pada tanggal 8 November 2023, didapatkan data bahwa jumlah nilai berpikir kritis peserta didik adalah 850 dengan nilai rata-rata 32, yang menunjukkan bahwa kurangnya berpikir kritis peserta didik terkait dengan keragaman budaya.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik terkait keragaman budaya di SD Muhammadiyah Karangwaru yaitu dengan adanya pengembangan media ajar efektif sesuai dengan karakteristik peserta didik. Menurut Gearlach dan Ely (2022) bahwa media merupakan manusia, materi, atau suatu kejadian yang membangun kondisi sehingga peserta didik mampu mendapatkan pengetahuan, skill, atau sikap.

Tujuan dari pemilihan media ular tangga ini sebagai media pembelajaran untuk materi “Keragaman Budaya”. Penelitian ini ada perbedaan dalam memainkannya yakni pada permainan ular tangga dengan

cara memberi soal di setiap kotak kemudian ada beberapa kotak yang berisi kartu berwarna yang nantinya peserta didik menjawab soal dan diberi tantangan tersebut lalu jika menempatkan posisi gambar bom maka peserta didik kembali ke start apabila tidak bisa menjawab atau melakukan tantangan dan juga terdapat gambar bintang sebagai bebas soal dan rewards yang nantinya diletakkan pada kotak-kotak tertentu disesuaikan aturan bermain. Permainan ular tangga juga merupakan permainan tradisional yang masih hits dimainkan oleh anak-anak. Media ular tangga dimodifikasi sedemikian rupa dengan tampilan full color serta gambar menarik agar proses pembelajaran membantu peserta didik untuk berpikir kritis. Media ular tangga tersebut memasukkan unsur keragaman budaya yang ada di daerah tempat tinggal peserta didik supaya nanti peserta didik bisa mendalami materi keragaman budaya. Dari beberapa penelitian yang mengembangkan media ular tangga memiliki keunggulan, menurut Ferryka (2017:59) yakni media ini bisa dijadikan media menarik bagi peserta didik karena disajikan dalam bentuk permainan. Upaya dari media yang dibuat untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dengan dilakukan belajar sambil bermain. Hal tersebut berkaitan dengan fungsi dan peran media sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi. Adapun juga peran dan fungsi dari sebuah media yakni: penarik perhatian, peran komunikasi, dan peran pengingat (Kustandi & Bambang, 2011: 9). Dimana komunikasi mempunyai peran untuk menimbulkan interaksi antara peserta didik dengan guru atau peserta didik dengan peserta didik satu sama lainnya

yang memunculkan kemampuan berpikir kritis sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila yang terdapat di dalam Kurikulum Merdeka.

Berpikir kritis merupakan proses berpikir secara reflektif yang fokusnya pada pola pengambilan keputusan mengenai apa yang diyakini dan apa yang dilakukan sehingga seseorang tersebut mampu membedakan keduanya. Berpikir kritis berarti sebagai pengambilan informasi melalui konseptualisasi, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi aktif didukung dengan adanya keterampilan yang dikumpulkan menggunakan observasi, pengalaman, refleksi, penalaran atau komunikasi sebagai sebuah penuntun menuju kepercayaan aksi (Zubaidah, 2010:4). Menurut Rasiman dalam (Irdayanti, 2018) bahwa berpikir kritis merupakan aktivitas mental individu untuk membuat Keputusan dalam memecahkan masalah yang dihadapi dengan berbagai informasi yang sudah diperoleh melalui beberapa kategori. Sedangkan menurut (Rahma, 2017) bahwa orang yang mampu berpikir kritis adalah orang yang mampu menyimpulkan apa yang diketahuinya, mengetahui cara menggunakan informasi untuk memecahkan suatu permasalahan, dan mampu mencari sumber informasi yang relevan sebagai pendukung pemecah masalah. Proses pembelajaran di sekolah diharapkan mampu melatih peserta didik untuk berpikir kritis sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. Pembelajaran berpikir kritis penting karena melalui berpikir kritis, peserta didik dilatih untuk memunculkan beberapa pertanyaan, mengamati keadaan, melakukan observasi, mampu

menyelesaikan masalah sendiri, dan sebagai proses pengumpulan data, kemudian memberikan kesimpulan.

Menurut Facione (2010) bahwa indikator berpikir kritis, yakni eksplanasi, interpretasi, analisis, inferensi, evaluasi, dan regulasi diri. Berpikir kritis juga melatih untuk berpikir secara logis dan tidak mudah menerima sesuatu dengan mudah. Setiap orang memiliki berpikir kritis yang berbeda-beda tergantung pada latihan yang dilakukan. Kenyataan yang ditemui di sekolah bahwa dalam mempelajari IPS kurang mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Berdasarkan hasil data dari observasi dan nilai pada tes peserta didik menunjukkan bahwa dalam antusiasme peserta didik dalam menjawab pertanyaan oleh guru masih terbatas belum menunjukkan pengembangan sesuai dengan potensi dan kemampuannya. Pada pembelajaran di sekolah, prestasi peserta didik hanya berdasarkan kemampuan kognitif tingkat rendah berupa ingatan dan pemahaman yang dinilai melalui tes. Penilaian terhadap kinerja peserta didik juga masih berdasarkan hafalan sehingga harus dikembangkan kemampuan berpikir terutama kemampuan berpikir kritis. Materi dan tahap-tahap kemampuan berpikir kritis yang dikembangkan disesuaikan dengan tingkat kognitif dan kemampuan yang masih berada pada tahap operasional konkret. Terdapat juga banyak beberapa peserta didik masih sulit untuk berkelompok, komunikasi, dan memecahkan masalahnya sendiri serta belum bisa mengambil keputusan yang tepat dari permasalahan. Jika guru membuat soal dalam media masih belum memenuhi kategori level kognitif tingkat

tinggi. Berdasarkan pada paparan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian R&D yang berjudul “Pengembangan Media Ular Tangga Keragaman Budaya Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dengan materi keragaman budaya kelas IV, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kegiatan belajar mengajar masih berpusat pada guru sehingga kurangnya berpikir kritis secara mandiri dilihat dari data berpikir kritis peserta didik.
2. Kurang variasi metode pembelajaran sehingga pembelajaran terlihat monoton khususnya pada materi keragaman budaya.
3. Media yang digunakan berupa kartu gambar sehingga kemampuan berpikir kritis pada peserta didik belum terlaksana pada pembelajaran IPAS khususnya pada materi keragaman budaya.
4. Terbatasnya media pembelajaran yang digunakan sehingga harus memunculkan media pembelajaran menarik dalam menunjang proses pembelajaran IPAS materi keragaman budaya.
5. Guru belum menggunakan media kreatif yang masih berupa media gambar dan belum pernah menggunakan media permainan ular tangga yang dapat memberikan antusiasme peserta didik sehingga peserta didik tidak bosan dan termotivasi.

6. Kurangnya keterkaitan materi pembelajaran “Indonesia Kaya Budaya” yang diajarkan oleh guru dengan keragaman budaya yang ada di lingkungan sekitar peserta didik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dengan menyesuaikan tingkat kesulitan penelitian dengan membatasi permasalahan sebagai fokus penelitian yaitu: Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media ular tangga untuk materi keragaman budaya yang ada pada buku kurikulum merdeka di bab 6 “Indonesia Kaya Budaya” pada topik B “Kekayaan Budaya Indonesia”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah yang dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media ular tangga materi keragaman budaya efektif untuk meningkatkan berpikir kritis peserta didik kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan berpikir kritis peserta didik kelas IV sekolah dasar pada materi keragaman budaya?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan berpikir kritis bagi peserta didik kelas IV sekolah dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media ular tangga materi keragaman budaya efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV sekolah dasar.
2. Untuk menganalisis kelayakan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV sekolah dasar.
3. Untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan berpikir kritis siswa kelas IV sekolah dasar pada materi keragaman budaya.

F. Spesifikasi Produk Pengembangan

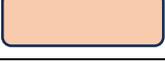
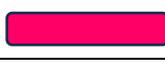
Penelitian ini akan menghasilkan produk untuk guru dan peserta didik berupa media ular tangga. Media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan untuk penunjang proses berpikir kritis peserta didik, media ini dilengkapi dengan penggunaannya. Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Materi yang dikembangkan yakni keragaman budaya di Indonesia kelas IV sekolah dasar mata pelajaran IPAS pada bab 6 “Indonesia Kaya Budaya”.

2. Media yang disajikan berupa materi mengenai budaya yang ada didalam masing- masing provinsi di Indonesia dan cara melestarikan budaya.
3. Bentuk fisik produk yang dikembangkan adalah media ular tangga keragaman budaya di Indonesia kelas IV, yakni:

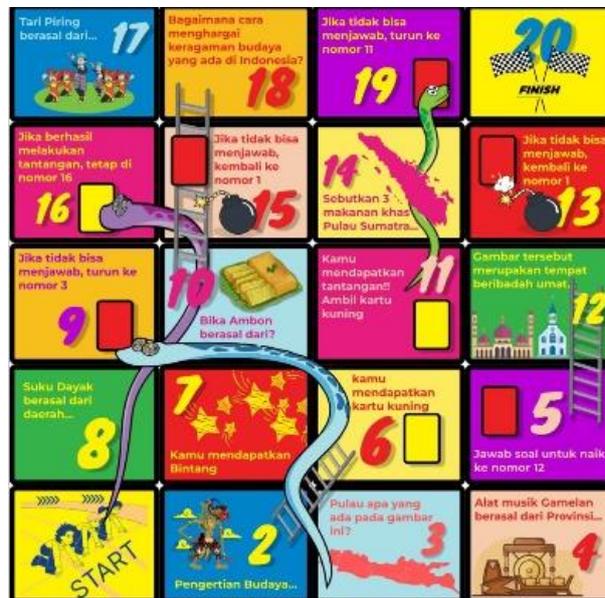
1) Segi Media Ular Tangga

- a) Papan ular tangga yang dibuat dengan ukuran sekitar 40x40x40x40cm
- b) Terdapat 20 Kotak sebagai berikut :

Bagian	Media	Konsep
Kotak nomor 1		Sebagai start
Kotak nomor 2		Bergambar wayang di atas pertanyaan “pengertian budaya” dan terdapat gambar tangga untuk naik ke nomor berikutnya
Kotak nomor 3		Terdapat salah satu pulau Indonesia dan pertanyaan
Kotak nomor 4		Terdapat gambar gamelan dan pertanyaan
Kotak nomor 5		Terdapat kartu merah berupa pertanyaan dan terdapat gambar tangga
Kotak nomor 6		Terdapat kartu kuning berupa tantangan
Kotak nomor 7		Terdapat gambar Bintang yang berarti bebas dari soal
Kotak nomor 8		Terdapat pertanyaan
Kotak nomor 9		Terdapat kartu merah dan gambar kepala ular untuk turun jika tidak bisa menjawab
Kotak nomor 10		Terdapat gambar salah satu makanan khas pulau Sumatra dan anak tangga untuk naik ke nomor selanjutnya
Kotak nomor 11		Terdapat kartu kuning

Kotak nomor 12		Terdapat gambar macam tempat beribadah
Kotak nomor 13		Terdapat kartu merah dan gambar bom apabila tidak bisa menjawab kembali ke start
Kotak nomor 14		Terdapat gambar salah satu pulau Indonesia dan pertanyaan contoh macam budayanya
Kotak nomor 15		Terdapat kartu merah dan gambar bom
Kotak nomor 16		Terdapat kartu kuning berupa tantangan dan kepala ular untuk turun jika tidak melakukan tantangan
Kotak nomor 17		Terdapat gambar salah satu tari adat khas Sumatra
Kotak nomor 18		Terdapat pertanyaan
Kotak nomor 19		Terdapat kartu merah untuk menjawab pertanyaan dan gambar kepala ular
Kotak nomor 20		Terdapat tulisan finish

Hasil akhir papan ular tangga



- 2) Media ular tangga dilengkapi kartu merah, kartu kuning dan kartu jawaban dengan setiap kartu berukuran Panjang 9 cm dan lebar 6 cm. Media tersebut di desain kemudian, dicetak berwarna sesuai ukuran.

- 3) Media ular tangga di lengkapi dengan 1 buah dadu dengan ukuran 22 mm.
- 4) Terdapat gambar Bintang.
- 5) Terdapat pion sebagai jalan media ular tangga dengan tema macam pakaian adat daerah.
- 6) Terdapat buku penggunaan media ular tangga.
- 7) Terdapat bahan ajar materi.

G. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Bagi Peserta Didik
 - 1) Pelajaran IPAS khususnya pada materi keragaman budaya menjadi pembelajaran yang mudah dan mengesankan.
 - 2) Melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik.
- b. Bagi Guru
 - 1) Meningkatkan potensi kinerja guru.
 - 2) Mendorong peran guru melaksanakan pembelajaran yang efektif, menarik, dan inovatif.
- c. Bagi Peneliti
 - 1) Menambah pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1) Asumsi

Beberapa asumsi yang mendasari penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Dengan penggunaan media yang kreatif memungkinkan akan menarik peserta didik, sehingga peserta didik tidak bosan dan jenuh saat proses KBM.
- b. Dengan adanya media ini peserta didik mempunyai jiwa semangat mengikuti pembelajaran, sehingga memicu peningkatan berpikir kritis peserta didik.
- c. Dengan media yang membahas keragaman budaya, peserta didik bisa belajar tanpa rasa bosan dalam KBM.
- d. Hasil tes digunakan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam proses berpikir secara kritis.

2) Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan ular tangga ini ada beberapa keterbatasan. Keterbatasan dari penelitian ini yaitu materi yang di bahas tidak semuanya hanya difokuskan pada materi keragaman budaya buku IPAS Bab 6 “Indonesia Kaya Budaya” Topik B “Kekayaan Budaya Indonesia”. Materi yang disampaikan merupakan materi ringkas dan terbatas pada masalah yang dibutuhkan oleh siswa kelas IV SD Muhammadiyah Karangwaru. Media ini dikembangkan terbatas pada indikator berpikir kritis terkait materi yang dipelajari dan media yang digunakan hanya disajikan dalam bentuk cetak.