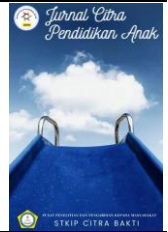




JURNAL CITRA PENDIDIKAN ANAK (JCPA)

<https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jcpa>



STUDI LITERATUR MEDIA DIGITAL DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SEKOLAH DASAR

Dina Wahyuni¹⁾, Achmeyta Kaila²⁾, Adrias Adrias³⁾, Aissy Putri Zulkarnaini⁴⁾

^{1,2,3,4)}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

¹⁾dinawahdini1@gmail.com, ²⁾kailameyta@gmail.com, ³⁾adrias@fip.unp.ac.id,
⁴⁾aissyputri@unp.ac.id

Histori artikel

Received:
16 April 2025

Accepted:
2 Mei 2025

Published:
3 Mei 2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efek penggunaan media digital terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode studi kepustakaan yaitu kegiatan mengumpulkan data lalu mengolah data penelitian. Data penelitian ini didapatkan dari beberapa artikel yang didapatkan sebelumnya dari google, google scholar dan website lainnya dengan rentang tahun 2018-2024. Data di analisis dengan reduksi dan penyajian data. Hasil analisis mengungkapkan bahwa terdapat berbagai jenis media digital yang bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa seperti e-book berbasis mind mapping, video pembelajaran animasi, game edukasi, flipbook, dan word wall, karena media pembelajaran ini dapat merangsang kemampuan berfikir kritis siswa dengan cara yang menarik.

Kata-kata Kunci: Media Digital, Kemampuan Berpikir Kritis, Sekolah Dasar

*Corresponding author: Achmeyta Kaila (kailameyta@gmail.com)

Abstract. This study aims to analyze the effect of using digital media on enhancing critical thinking skills among elementary school students. The method used in this research is a literature review, which involves collecting and processing data from existing studies. The data were obtained from several articles sourced from Google, Google Scholar, and other websites, covering the years 2018–2024. The data were analyzed through reduction and presentation techniques. The analysis revealed that various types of digital media can be utilized to improve students' critical thinking skills, such as mind mapping-based e-books, animated learning videos, educational games, flipbooks, and word walls. These learning media stimulate students' critical thinking abilities in engaging and interactive ways.

Keywords: Digital Media, Critical Thinking Skills, Elementary School

Latar Belakang

Pendidikan pada abad ke-21, terjadi perubahan paradigma yang sangat besar, dimana pembelajaran tidak hanya berfokus pada pengetahuan faktual dan perolehan hasil saja, tetapi juga pengembangan kemampuan abad ke 21 yang kritis. Pada abad ke-21, juga terjadi perkembangan teknologi yang pesat, jadi pendidikan harus sesuai dengan perkembangan zaman dan tidak boleh tertinggal oleh kemajuan teknologi (Fadiyah dkk, 2024). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya bertujuan agar efisiensi proses pembelajaran meningkat, namun juga membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan yang diperlukan seperti kemampuan berkolaborasi, komunikasi, inovatif, dan berpikir kritis dan kreatif serta bisa menyelesaikan masalah.

Berpikir kritis termasuk kemampuan yang perlu dipersiapkan dan dimiliki oleh seseorang di abad ke-21 ini. Kemampuan berpikir kritis berguna bagi siswa, sebab bisa mempersiapkan mereka untuk berhasil di dalam hidup, serta mampu menyelesaikan masalah yang ada dalam kehidupan (Qondias dkk, 2023). Kemampuan berpikir kritis berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam pemahaman, penyelidikan, penggabungan dan mengevaluasi informasi yang diterima untuk menghadapi permasalahan. Individu yang berpikir kritis merupakan individu yang bisa merumuskan pengetahuannya, dan memanfaatkan pengetahuan tersebut untuk menghadapi masalah serta mampu mencari informasi pendukung yang relevan untuk pemecahan masalah (Haikal dkk, 2023). Kemampuan ini menggunakan logika dalam menganalisis informasi. Dengan berpikir kritis ini seseorang dapat memilah informasi yang diterimanya apakah informasi tersebut benar atau hoaks, menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang dihadapi atau untuk mengambil keputusan secara rasional, sehingga kemampuan ini sangat dibutuhkan oleh siswa dalam menjalani aktivitas sehari-hari maupun dalam pembelajaran (Fauzi dkk, 2025).

Keadaan saat ini, siswa masih menunjukkan kemampuan berpikir kritis yang masih terbatas, Hal ini disebabkan oleh banyaknya siswa yang menghadapi kesulitan saat mencoba menyampaikan lebih dari satu pendapat serta menyanggah pendapat siswa yang

lain (Firdausi dkk, 2021). Rendahnya berpikir kritis disebabkan pembelajaran masih dipengaruhi oleh guru, seperti dalam menyampaikan bahan ajar guru tidak memakai sarana yang inventif, sehingga pembelajaran berfokus pada guru (Handayanti dkk, 2023). Guru lebih banyak menggunakan media cetak, akibatnya siswa merasa jenuh selama proses pembelajaran dan menurunnya hasil akademis dan berpikir kritis siswa (Nikmati, 2024). Siswa sekolah dasar merupakan siswa yang masih memiliki keinginan untuk bermain jadi mereka akan cenderung merasa bosan jika cara penyampaian materi tidak menarik atau membosankan, jadi guru harus menggunakan media yang dapat menarik perhatian serta membuat siswa merasa bahagia selama proses pembelajaran. Pemanfaatan media digital sebagai media dalam menyampaikan materi pelajaran merupakan salah satu cara yang efektif, karena media digital adalah media yang mengikuti perkembangan zaman sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan, kemampuan dan minat siswa. Tujuan penggunaan media digital di dalam kelas dapat mempermudah guru dan membantu siswa dalam memahami materi yang dijelaskan (Yanti dkk, 2024).

Berdasarkan permasalahan di atas tentang rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa, salah satunya di sebabkan karena media yang digunakan guru tidak menarik, oleh karena itu, peneliti menulis artikel tentang “penggunaan media digital dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah”, karena media digital ini dapat disesuaikan dengan kemampuan, kepribadian, dan minat siswa, sehingga dapat meningkatkan berpikir kritis siswa.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode studi kepustakaan (literatur review). Data penelitian ini merupakan data sekunder yang dihasilkan melalui pengumpulan data dalam literatur dengan mencari data dari artikel-artikel yang berkaitan dengan “penggunaan media digital dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar”. Artikel-artikel tersebut didapatkan dari google, google scholar dan website lainnya dengan rentang waktu 2018-2024. Dari beberapa artikel yang dikumpulkan, peneliti memilih 24 artikel yang berkaitan.

Tahapan penelitian ini yaitu, pertama, mengumpulkan data melalui artikel-artikel yang relevan dengan topik yang dibahas, kedua, menganalisis beberapa data yang telah didapatkan. Analisis data ini ada 2 tahap yaitu tahap reduksi dan penyajian data, tahap reduksi dilaksanakan dengan mempertimbangkan jumlah dan keberagaman sumber data yang didapat sesuai dengan keperluan penelitian dan penyajian data ini tersusun dalam bentuk narasi yang mempermudah peneliti untuk memperoleh kesimpulan (Asani, 2023).

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil kajian literatur dari beberapa penelitian ditemukan bahwa perkembangan teknologi dan media digital membawa pengaruh yang signifikan dalam aspek proses pembelajaran. Dengan mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran dapat mengembangkan keterampilan dalam berpikir kritis siswa yang kuat dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi rintangan di masa depan (Rahayu dkk, 2024). Oleh karena itu, penggunaan teknologi pada pembelajaran sangat penting seperti pada penelitian Priyani & Nawawi, 2020, dimana teknologi yang digunakan adalah mikroskop digital, untuk menjadi penyelesaian di daerah perbatasan seperti di kelas 4 SDN 29 Inai dalam pembelajaran IPA dengan materi tentang struktur dan fungsi tumbuhan dapat dipahami siswa. Penggunaan mikroskop digital tidak hanya membuat hasil belajar siswa meningkat, namun berpikir kritis siswa juga terwujud dalam pencapaian keterampilan proses siswa (Ramadanis & Muthi, 2024).

Selain penggunaan teknologi dalam pembelajaran media digital juga memiliki pengaruh yang sangat besar, pemanfaatan e-book berbasis mind mapping dapat membantu menggambarkan konsep yang abstrak (konsep yang tidak berwujud) menjadi konsep yang konkret (konsep yang berwujud) agar lebih mudah dicerna siswa, karena penggunaan e-book berbasis mind mapping dapat memvisualkan objek ilmiah kecil dan besar yang sulit untuk diperlihatkan secara langsung dan bahkan tidak dapat ditampilkan di dalam ruang kelas (Azzahra & Amini, 2024). Pengaplikasian e-book dengan menggunakan sarana seperti jaringan online, handphone, komputer/laptop serta kemahiran guru dan siswa sebagai penunjang dalam penggunaan e-book (Dewi & Agung, 2021). Selain itu, video pembelajaran juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran digital, dimana menurut (Qondias dkk, 2024) menyatakan bahwa penggunaan video pembelajaran berpotensi memperbaiki hasil akademik siswa, seperti video pembelajaran yang menggunakan animasi. Dengan video animasi mampu membantu siswa dalam proses belajar karena meningkatkan cakupan pengetahuan dan perspektif siswa, karena siswa tidak hanya melihat atau mendengar saja, namun siswa dapat secara langsung mendengar dan melihat bacaan teks serta animasi yang bergerak-gerak yang relevan dengan materi pembelajaran di dalam kelas (Andrasari dkk, 2022). Video animasi ini dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman siswa selama pembelajaran dan merangsang keaktifan dan keterampilan baru pada siswa (Nikmati, 2024).

Pada penelitian Damarjati dan Miatun (2021) pemanfaatan permainan edukatif berbasis android “petualangan program linear” mudah diterapkan dan dapat meningkatkan daya pikir kritis siswa, dengan perolehan hasilnya yaitu 78,26% dari 23 siswa yang dapat

memenuhi KKM. Game edukasi ini memanfaatkan software multimedia untuk membuat media game edukasi yang interaktif, atraktif dan fleksibel yang dapat memaksimalkan dan memberdayakan kemampuan berpikir kritis siswa karena caranya yang menyenangkan. Game edukasi menggabungkan antara belajar dan bermain sehingga dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan (Yulianti & Ekohariadi, 2020). Game edukasi memberikan rintangan, menimbulkan rasa ingin tahu, pernyataan dari pemain, penemuan, tanggapan, tujuan yang jelas, mengarahkan pemain, dan media ini membuat siswa terlibat penuh dalam kolaborasi, serta kompetisi sehingga dapat memberikan kesempatan pengembangan keterampilan abad ke 21. Pada penelitian (Endaryati dkk., 2021) mengungkapkan bahwa flipbook dapat menjadi sumber bagi guru selama proses belajar. Hal tersebut disebabkan oleh adanya hyperlink, gambar, ilustrasi, suara maupun bahan bantu belajar tambahan di dalam e-modul flipbook. Penggunaan flipbook digital oleh guru dapat membuat siswa lebih paham dan mengimplementasikan informasi yang mereka pelajari di dalam kelas. Flipbook mencakup beberapa konten menarik, menghibur, dan berhubungan dengan konteks yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri dan berpikir kritis mereka meningkat (Prasasti & Anas, 2023). Selain itu, wordwall juga bisa digunakan karena cara yang digunakan menyenangkan dan menarik bagi siswa untuk belajar dan dievaluasi. Media digital word wall, membantu siswa untuk paham terhadap materi yang disampaikan dan meningkatkan berpikir kritis siswa yang bisa diukur dengan bantuan media tersebut (Octavia & Satianingsih, 2024). Hal ini didukung oleh kajian empiris menurut Handayani (2023), di dalam kajian tersebut ditemukan bahwa kemampuan berpikir utama siswa dipengaruhi oleh media digital word wall.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa implementasi media digital seperti ebook berbasis mind mapping, video pembelajaran yang menggunakan animasi digital, game edukasi, flipbook dan media digital wordwall memiliki peran yang sangat berguna terhadap capaian akademik dan daya pikir kritis siswa. Karena, media pembelajaran digital disebut sebagai multimedia yaitu sejenis media pembelajaran dengan penggunaan media digital berupa gambar, suara, video, dan animasi yang dapat memicu keinginan siswa dalam proses pembelajaran (Purwati, 2021). Penyajian informasi pada multimedia berkaitan dengan lingkungan sekitar siswa sehingga dapat mempermudah siswa dalam belajar, serta menyajikan contoh konkrit yang dapat mendorong siswa untuk belajar (Purniasih dkk, 2024). Multimedia ini juga memiliki kelebihan seperti dapat menyalurkan informasi dalam bentuk suara, gambar, dan video. Kelebihan inilah yang menjadikan multimedia sebagai media yang dapat memfasilitasi keberagaman karakter siswa serta memicu keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (Fitriani dkk, 2021). Pada

penelitian Wahyuni & Fitria (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media digital seperti video animasi, Augmented reality (AR), e-book interaktif dan permainan digital, dapat memicu keinginan belajar siswa dan daya pikir kritis siswa.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Vera (2018) menguatkan argumen bahwa media pembelajaran animasi digital dengan menunjukkan secara audio dan visual yang dapat dirasakan. Teknologi animasi membuat pembelajaran lebih menarik dan berfokus pada siswa akan mendorong keaktifan dan partisipasi siswa dalam berpikir kritis melalui elemen-elemen animasi yang disesuaikan dengan materi pembelajaran untuk menganalisis permasalahan, solusi dan implementasi pada materi pembelajaran. Penggunaan video bisa didapatkan dari youtube.

Kemendikbud mendukung pemanfaatan media digital sebagai media pembelajaran yang bermanfaat dan tepat dalam proses pembelajaran. Kemendikbud telah melakukan beberapa usaha seperti menyediakan tontonan pendidikan di televisi, adanya layanan mendidik tidak berbayar seperti Quizizz, Canva, ruang guru, Quipper school, kelas pintar dan website internet yang bisa menambah wawasan siswa dalam berpikir kritis (Wicaksono dkk, 2022). Perkembangan media digital dalam Pendidikan membawa banyak manfaat seperti meningkatkan keterlibatan siswa melalui media interaktif yang mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dan meningkatkan hasil akademik siswa

Berdasarkan beberapa penjabaran diatas menunjukkan bahwa pembelajaran di abad ke 21 harus bersamaan dengan pemanfaatan media digital dan teknologi. Media digital berpengaruh pada dunia Pendidikan dilihat dari hasil akademis dan kemampuan berpikir kritis siswa. Media pembelajaran digital harus sesuai dengan kemampuan dan keperluan siswa, siswa memiliki fasilitas pendukung sebagai penunjang yang berkaitan dengan permasalahan dan keadaan lingkungan siswa. Oleh karena itu, tentang teori yang mengatakan bahwa penggunaan media digital bisa meningkatkan hasil akademis dan kemampuan berpikir kritis siswa itu benar.

Kesimpulan

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital seperti ebook berbasis mind mapping, video pembelajaran animasi, game edukasi, flipbook dan word wall terbukti efektif dapat meningkatkan daya pikir kritis siswa di jenjang sekolah dasar. Hal ini dikarenakan cara penyampaian materi menggunakan media ini sangat menyenangkan bagi siswa, dimana siswa tidak selalu dituntut untuk terus fokus mendengarkan atau membaca buku saja, tetapi siswa bisa memahami materi dalam bentuk gambar, suara, video dan animasi bahkan bermain dapat meningkatkan kesenangan belajar siswa dan lebih santai

selama proses belajar sehingga materi yang disampaikan di pahami dengan mudah. Dengan demikian pemahaman, dan motivasi belajar siswa dapat meningkat sehingga ini akan merangsang kemampuan berpikir kritis siswa selama proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru SD. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 4, 76-83.
- Asani, S. N. (2023). Systematic Literature Review Efektivitas Media Pembelajaran IPA Berbasis Android dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 3(2), 17–23. <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v3i2.358>
- Azzahra, F., & Amini, R. (2024). Pengembangan E-Modul Pembelajaran IPAS Menggunakan Anyflip Berbasis Radece Berbantuan Mind Map di Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 1920-1932.
- Damarjati, S., & Miatun, A. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kritis. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2). <https://doi.org/10.24176/anargya.v4i2.6442>
- Dewi, N. K. R., & Agung, A. A. G. (2021). The Feasibility Of Social Science Learning E-book Contains Balinese Local Wisdom for Elementary School. *International Journal Of Elementary Education*, 5(1), 39-47.
- Endaryati, A., Ragil, I., Atmojo, W., Slamet, S. Y., & Suryandari, K. C. (2021). Analisis E-Modul Flipbook Berbasis Problem Based Learning untuk Memberdayakan Keterampilan Berpikir Kritis Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 300–312. <https://doi.org/10.20961/JDC.V5I2.56190>
- Fadiyah, H., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Studi Literatur: Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Digital. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 211-224.
- Fauzi, M. H. R., Musyadad, V. F., & Kuswandi, S. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V MI Al UMM. *Jurnal Primary Edu*, 3(1), 110-123.
- Firdausi, B. W., Warsono & Yermiandhoko, Y. (2021). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(2). <https://doi.org/10.22373/jm.v11i2.8001>
- Fitriani, W., Suwarjo, S., & Wangid, M. N. (2021). Berpikir Kritis dan Komputasi: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(2), 234–242. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i2.19040>
- Haikal, D. R., Putri, D. D., Shaliha, H. A., Safitri, N., Fauziah, N., Nabilah, R., & Marini, A. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 3(1), 1-18.
- Handayani, A. G. Q. (2023). Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Wordwall terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Materi Gaya Gravitasi pada Kelas IV SDN Ciracas 10 Pagi. 867–874. <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i3.1445>

- Handayanti, E., Agustini, F., & Huda, C. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Ipa Siswa Kelas V SDN Pandeanlamper 05 Semarang. Didaktik: *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 129-140.
- Nikmati, H. A. S. E. (2024). Pemanfaatan Media Ajar Interaktif Berbasis Digital dalam Meningkatkan Berfikir Kritis Peserta Didik. *AKSILOGI: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(5), 327–337. <https://doi.org/10.47134/aksiologi.v5i2.270>
- Octavia, E., & Satianingsih, H. (2024). Pengaruh Media Digital Wordwall Berbasis Web Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar the Influence of Web-Based Digital Wordwall Media on Critical Thinking Ability In Social Subjects in Primary Schools. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan*, 2(1), 125-132.
- Prasasti, R. D., & Anas, N. (2023). Pengembangan Media Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(3), 694–705. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.589>
- Priyani, N. E., & Namawi. (2020). Pembelajaran IPA Berbasis Ethno-Stem Berbantuan Mikroskop Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains di Sekolah. *Wasis: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 99–104.
- Purniasih, K.S & Agustiana, I.G.A.T. (2024). Multimedia Interaktif Berbasis Literasi Digital dengan Topik Daur Hidup Hewan untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 8(2), 318–326. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i2.77998>
- Purwati, L. M. (2021). Media Pembelajaran Digital Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Masa Pandemi Di Sekolah Dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 5(2), 152–158. <https://doi.org/10.36379/autentik.v5i2.133>
- Qondias, D., Endu, E. N., Dhey, K. A., & Un, L. M. W. (2023). Peran Model Pembelajaran Inquiri Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Flobamorata*, 1(3), 76-86.
- Qondias, D., Kale, D. E., Tawa, E. S., Ngura, E. T., & Mere, V. O. (2024). Effectiveness of Animated Video Learning Media on Science Learning Outcomes of Elementary School Students. *International Journal of Instructions and Language Studies*, 2(2), 1-10.
- Rahayu, S., Harianingsih, Andaryani, E. T., Sudarmin, & Wardhani, S. (2024). Pemanfaatan E-LKPD Berbasis Edugames Wordwall IPAS Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis dan Literasi Digital Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 906-916.
- Ramadanis, S. & Muthi, I. (2024). Pengaruh Media Digital Dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 339–346. <https://doi.org/10.62383/hardik.v1i3.585>
- Vera, K., & Wardani, K. W. (2018). Peningkatan Keterampilan Berfikir Kritis Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Audio Visual Pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA)*, 1(2), 33-45
- Wahyuni, E., & Fitria, Y. (2023). Media Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pembelajaran IPA Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5116-5126.

- Wicaksono, A. A., Depra, L., Maharani, S., Syahrial, & Noviyanti, S (2022). *Media Digital Dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 188-197.
- Yanti, E., Utari, M., & Putra, S. (2024). Media Digital Dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, 11(1), 91-101.
- Yulianti, A. & Ekohariadi (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Jurnal IT-EDU*, 5(1), 24-36.