

Analisis Penggunaan Media Digital dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar

Ananda Rokhatus Tsania, Reza Ayu Sahara, Daffi Awali Rizqy, Dewi Indrapangastuti

Universitas Sebelas Maret
anandarokhatustsania@student.uns.ac.id

Article History

accepted xx/xx/xxx

approved xx/xx/xxx

published xx/xx/xxx

Abstract

The demands of 21st-century skills and the transformation of learning driven by the rapid advancement of digital technology make the use of digital media crucial for developing critical thinking skills in elementary school students. This study aims to analyze the use of digital media in enhancing students' critical abilities through a systematic literature review. The method used is a Systematic Literature Review (SLR) with data sources from Google Scholar, published in 2026 and relevant to the topic. Analysis of previous studies using control classes shows that various forms of digital media can increase student engagement and improve critical thinking scores. The integration of digital media into innovative learning models has also been proven to have a significant impact on developing students' critical abilities. Therefore, digital media plays a strategic role as an important catalyst in 21st-century pedagogical transformation.

Keywords: Digital media, critical thinking, elementary school students

Abstrak

Tuntutan keterampilan abad ke-21 dan transformasi pembelajaran yang didorong oleh pesatnya kemajuan teknologi digital menjadikan penggunaan media digital sangat penting untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media digital dalam meningkatkan kemampuan kritis siswa melalui tinjauan pustaka sistematis. Metode yang digunakan adalah *Systematic Literature Review* (SLR) dengan sumber data dari Google Scholar, diterbitkan pada 2026 dan relevan dengan topik. Analisis studi sebelumnya yang menggunakan kelas kontrol menunjukkan bahwa berbagai bentuk media digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperbaiki skor berpikir kritis. Integrasi media digital ke dalam model pembelajaran inovatif juga terbukti memiliki dampak signifikan dalam mengembangkan kemampuan kritis siswa. Oleh karena itu, media digital memainkan peran strategis sebagai katalis penting dalam transformasi pedagogis abad ke-21.

Kata kunci: Media digital, berfikir kritis, siswa sekolah dasar



PENDAHULUAN

Pada masa abad ke-21 jalannya berbagai aspek kehidupan masyarakat secara signifikan sebagai dampak dari pesatnya perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi membawa dampak besar yaitu menjadi katalis dalam pertukaran informasi dan baik dalam kecepatan maupun efisiensi (Nasution & Br.Sinulingga, 2024). Secara spesifik terasa jelas sejak masa pandemi sampai akhir tahun 2023 pesatnya perkembangan teknologi digital, dengan diawali oleh keterpaksaan meminimalisir kontak langsung antar individu, menjadi sebuah dorongan untuk berinovasi dan mengembangkan teknologi secara masif (Armaijn et al., 2024). Berdasarkan hal tersebut dapat dipahami sebagai salah satu faktor yang mengubah pola interaksi, komunikasi, dan aktivitas masyarakat dalam menjalankan kehidupan sehari-hari.

Selain itu, saat ini telah masuk pada era 5.0, era dimana telah terjadinya perubahan manusia berinteraksi dengan bekerja sebagai dampak dari berkembangnya kecerdasan buatan dan teknologi lainnya. Demikian dalam hal ini memicu terjadinya transformasi pendidikan yang telah mencakup perubahan dalam cara belajar, mengajar, dan mempersiapkan diri untuk karir di masa depan. Transformasi pendidikan yang terjadi berupa integrasi antara teknologi canggih dengan pendekatan holistik dan pengembangan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, serta kolaborasi sebagai keterampilan yang dituntut pada abad-21 ini (Putra, 2023). Demikian yang menjadikan orientasi pemanfaatan teknologi dalam pendidikan tidak sekedar pada penggunaan perangkat digital, tetapi juga perlu diarahkan guna menciptakan proses pembelajaran yang adaptif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di tengah perkembangan zaman.

Berkembangnya era dan tuntutan abad ke-21 menuntut fokus yang lebih besar pada pengembangan keterampilan kognitif tingkat tinggi, bukan sekadar penguasaan materi hafalan. Kemampuan beradaptasi, berkolaborasi, dan memproses informasi secara mendalam menjadi kunci dalam menghadapi persaingan global (Masithoh et al., 2026). Dalam konteks pendidikan modern, spesifik pada keterampilan abad ke-21 berfikir kritis merupakan salah satu kemampuan esensial bagi peserta didik, hal ini mengacu pada upaya pemecahan masalah pada kehidupan nyata. Adapun berpikir kritis dimaknai sebagai kemampuan merefleksikan pikiran dan memecahkan masalah, yang lahir dari kombinasi beberapa kebiasaan yaitu adalah keingintahuan, kerendahan hati, skeptisme, rasionalitas, kreativitas, dan empati (Rahardhian, 2022). Pengembangan kemampuan berpikir kritis dapat diakomodasi melalui pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis teknologi, informasi, dan komunikasi, yang dikenal sebagai media digital (D. R. N. Jannah & Atmojo, 2022).

Kompleksitas ilmu yang berkembang dan disampaikan kepada siswa dengan juga mempertimbangkan pada karakteristik dasar anak siswa, menjadikan pemanfaatan media pembelajaran online sebagai langkah penting dalam menghadapi tantangan pendidikan. Melalui pemanfaatan yang dilakukan pembelajaran dapat dilakukan secara fleksibel dalam segi ruang, waktu, aksesibilitas, serta melalui pemanfaatan multimedia yang interaktif akan dapat menarik perhatian siswa dan memberikan pemahaman lebih mendalam (Haniko et al., 2023; D. R. N. Jannah & Atmojo, 2022). Sekolah Dasar (SD) memiliki karakteristik berupa adanya ketergantungan atas rupa benda, tapi telah mempelajari kaidah mengenai lingkungan secara canggih—memahami tentang konservasi dan logika sederhana dalam memecahkan masalah saat berhadapan dengan nyata—yang menjadikannya berada pada tahap operasional konkret menurut Jean Piaget (Imanulhaq & Ichsan, 2022). Sehingga diperlukan bantuan benda konkret sekitar, demikian tidak semua benda konkret dapat dihadirkan pada proses pembelajaran dan untuk mengatasi hal tersebut guru dapat menggunakan media berupa penayangan gambar, video, audio dan sebagainya (Novela et al., 2024; Sanjaya et al., 2024).

Media melalui aspek mekanik dan elektroniknya memiliki beragam fungsi yang diantaranya menggantikan kehadiran benda-benda konkret. Melalui media, pengajaran dan pembelajaran yang efektif dapat ditingkatkan dan dipertahankan. Melalui media siswa dimungkinkan untuk mengeksplorasi konsep dan mengembangkan keterampilannya sendiri (Asari et al., 2023). Media pembelajaran digital dapat didefinisikan sebagai kombinasi antara materi, teknologi, dan strategi yang menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menarik (Novela et al., 2024). Demikian mengacu pada tuntutan perkembangan era dan tuntutan abad ke-21, siswa sekolah dasar harus dapat dipersiapkan menjadi individu yang dapat berpikir dengan kritis yang dalam optimalisasi pemenuhan tujuan tersebut diperhatikan karakteristik dasar siswa sekolah dasar media pembelajaran digital—yang mencakup media visual, audio, dan audiovisual—dapat menjadi solusi tepat.

Berdasarkan kebutuhan untuk mengintegrasikan teknologi dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa, maka perlu adanya analisis mengenai efektivitas dan implementasinya secara spesifik dalam konteks pengembangan daya kritis siswa sekolah dasar (Fredy et al., 2026). Penelitian berfokus pada kajian pustaka dari penelitian-penelitian sebelumnya, sehingga memberikan landasan teoritis yang kuat mengenai hubungan antara media digital dan kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan menegaskan kesimpulan mengenai peran media digital sebagai instrumen yang efektif dalam membentuk daya berpikir kritis siswa sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *Systematic Literature Review* (SLR), yang menjadikan *literatur review* sebagai metodologi penelitian sistematis, transparan, dan dapat direplikasi untuk mengumpulkan serta mensintesis bukti-bukti empiris (Snyder, 2019). Adapun sumber data primer yang digunakan adalah artikel jurnal yang diambil dari *Google Scholar* dengan rentang waktu publikasi pada tahun 2026. Pemilihan artikel dilakukan berdasarkan kesesuaiannya dengan fokus penelitian, yaitu penggunaan media digital dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Proses pengumpulan data dilakukan dengan mengaplikasikan empat tahapan utama dari protokol *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-analyses*. Pertama, Identifikasi, penelusuran artikel di database *Google Scholar* menggunakan kombinasi kata kunci yang relevan. Kata kunci yang digunakan meliputi “media digital”, “siswa sekolah dasar”, “berpikir kritis”, dan “kelas kontrol”. Tahap kedua, penyaringan, menyeleksi artikel berdasarkan tahun publikasi dan abstrak yang relevan. Selanjutnya, tahap kelayakan berupa analisis yang cermat terhadap isi keseluruhan artikel. Kriteria inklusi yang digunakan meliputi relevan dengan topik, secara eksplisit membahas penggunaan media digital terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Adapun kriteria eksklusi menghilangkan artikel yang berada di luar topik atau tidak secara spesifik membahas ketiga variabel kunci tersebut. Tahap terakhir, Inklusi, yaitu menyisakan artikel yang telah terpilih dan siap untuk dianalisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelusuran dan seleksi literatur, diperoleh sejumlah artikel yang relevan dengan fokus penelitian. Dianalisis 18 artikel untuk dicari temuan utama agar dapat memenuhi tujuan penulisan. Adapun untuk mempermudah pemahaman, ringkasan hasil kajian literatur disajikan pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Review Artikel Terkait

No.	Penulis	Jenis Media	Temuan
1.	Azizah et al., (2026)	<i>Baamboozle</i>	Struktur turnamen permainan edukatif memicu pembelajaran aktif dan memfasilitasi latihan berpikir kritis secara berulang. <i>N-Gain</i> unggul 0,65 berbasis TGT.
2.	Berliana & Widiarti (2026)	E-Modul Interaktif & Local Wisdom	Mendorong siswa aktif, memfasilitasi proses analisis, evaluasi, dan refleksi. <i>Mean posttest</i> 82,32 vs Kontrol 75,48
3	Dewi & Julianto (2026)	Flipbook Interaktif	Berbasis PBL; memicu keaktifan siswa dalam identifikasi masalah, analisis informasi, evaluasi solusi, dan penarikan kesimpulan. Unggul, <i>N-Gain</i> 0,76 (Kontrol: 0,36).
4	Dzaky et al., (2026)	<i>Linoit</i>	Berbasis PjBL mendorong visualisasi ide kelompok, penalaran konsep IPA, dan keterampilan abad ke-21. <i>Gain score</i> unggul 0,65 (Kontrol: 0,32)
5	Febrianti et al., (2026)	Flashcard Augmented Reality	Perbedaan nilai rata-rata posttest, yaitu 76,96 pada kelas eksperimen dan 56,75 pada kelas kontrol.
6	Handayani & Manurung (2026)	Simulasi Virtual PhET	signifikan pada pembelajaran materi gaya; praktikum virtual mengatasi keterbatasan laboratorium riil. <i>Mean posttest</i> 77.75 vs 71.375.
7	Kalkautsar et al., (2026)	Video pembelajaran	Integrasi PBL memicu perhatian, mempermudah identifikasi masalah, sintesis informasi, dan argumentasi berbasis bukti; kontribusi variasi berpikir kritis 63,2%.
8	Latias et al., (2026)	Simulasi Interaktif PhET	Rata-rata <i>N-Gain</i> eksperimen sedikit lebih tinggi (0,497 vs Kontrol 0,452); visualisasi pecahan senilai terbukti meningkatkan keterlibatan siswa.
9	Listianto & Gunawan (2026)	Google Sites	Signifikan ($p=0,001$) pada kemampuan berpikir kritis; tumbuhnya kemandirian belajar serta interaksi bermakna dalam memecahkan masalah IPAS.
10	Mudyastuti & Imtihana (2026)	Permainan Edukatif Digital	Membuat pembelajaran lebih menyenangkan, interaktif, dan berfokus pada siswa. <i>N-Gain</i> berada pada kategori Tinggi (0,78) vs Kontrol (0,44).

11	Natasya et al., (2026)	<i>Wayground</i>	Integrasi inkuiri memicu motivasi intrinsik untuk memecahkan tantangan. Signifikan (t hitung 5,062 > t tabel 1,683).
12	N. I. Jannah et al., (2026)	LKPD digital berbasis HOTS	Secara eksplisit melatih indikator interpretasi, analisis, evaluasi, dan inferensi melalui langkah penyelesaian matematis yang runtut. <i>N-Gain</i> unggul mutlak 0,66 (Kontrol: 0,12).
13	N. Safitri et al., (2026)	Animasi edukatif / serial drama animasi ("Kak Asiah dan Ammar")	Visualisasi naratif memicu kedalaman proses berpikir untuk berdiskusi, mengevaluasi jawaban, dan mempertahankan pendapat. Kontribusi pengaruh 71,9% melalui model TTW.
14	Putri et al., (2026)	Multimedia Interaktif	menciptakan lingkungan belajar konstruktif, kontekstual, dan berorientasi pada pengembangan <i>HOTS</i> . <i>Mean posttest</i> 84,00 vs Kontrol 71,91.
15	Ramadhani et al., (2026)	<i>Blooket</i>	Berbasis PBL; meningkatkan fokus, keaktifan, dan keberanian mengemukakan pendapat matematika. <i>Posttest</i> unggul signifikan (78,86 vs 66,38)
16	R. Safitri et al., (2026)	Quizizz	Siswa aktif melalui fitur-fitur interaktif; mendorong analisis, evaluasi, dan sintesis informasi. <i>Mean posttest</i> 78,33 vs Kontrol 68,47
17	Siregar & Yusnaldi (2026)	Fun Thinkers Book	Pembelajaran menarik, menyenangkan dan sesuai perkembangan siswa. <i>Mean posttest</i> 83,10 vs Kontrol 52,65
18	Yuniar & Rachmadtullah (2026)	<i>Wordwall</i>	Kolaborasi model ADI memicu keterlibatan interaktif, optimalisasi kemampuan analisis, serta keberanian berdiskusi dan berargumentasi.

Hasil studi literatur yang dilakukan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa ragam media digital yang digunakan secara seragam menunjukkan pencapaian kelas eksperimen di atas kelas kontrol (konvensional). Hal tersebut mungkin terjadi dikarenakan keselarasan antara perkembangan siswa sekolah dasar dengan tiga faktor rancangan pembelajaran menggunakan media digital. Pertama, media digital sebagai agen aktif-konstruktif, integrasi media interaktif (*Flipbook*, *LKPD digital*, *E-Modul*, dan *Quizizz*) yang dilakukan memaksa siswa menjadi subjek aktif. Siswa dilatih secara runtut melalui indikator berpikir kritis, meliputi interpretasi, analisis, evaluasi, hingga inferensi saat memecahkan masalah, terbukti pada lompatan *N-gain* kelas eksperimen seperti pada temuan Dewi & Julianto (2026) yaitu integrasi *Flipbook* (0,76 vs 0,36) dan Jannah et al., (2026) yaitu integrasi *LKPD Digital* (0,66 vs 0,12).

Kedua media digital berperan visualisasi konseptual yang otentik, melalui media digital konsep abstrak yang sulit diamati (seperti sains dan matematika) dapat diamati

langsung oleh siswa sekolah dasar. Pemanfaatan video pembelajaran, animasi edukatif, simulasi virtual *PhET*, dan *Augmented Reality* bertindak sebagai pendukung kognitif anak, dimana media menghadirkan visualisasi konkret yang meminimalisir beban kognitif eksternal sehingga memori siswa berfokus penuh pada sintesis informasi dan argumentasi berbasis bukti. Terakhir adanya sinergi gamifikasi dan kolaborasi, *platform* seperti *Wordwall*, *Wayground*, dan *Baamboozle* yang digunakan memanfaatkan fitur umpan balik instan dan sistem kompetisi sehingga integrasi dengan model seperti ADI, PBL, TTW atau TGT, menciptakan motivasi intrinsik siswa untuk aktif, atau berkolaborasi menggunakan *Linoit*. Oleh karenanya, siswa kelas eksperimen menjadi lebih fokus, aktif, serta memiliki keberanian mengevaluasi jawaban dan mempertahankan pendapat ilmiah yang dimiliki.

Berdasarkan hal di atas, guru sekolah dasar dapat mengintegrasikan / mengimplementasikan media digital secara strategis dan berkelanjutan di dalam kelas. Peralihan dari media visual satu arah ke media interaktif bahkan memiliki fitur umpan balik instan dapat memfasilitasi latihan berpikir kritis secara berulang dan praktis. Demikian efektifitas pemanfaatan media digital dalam pembelajaran muncul karena teknologi tidak berdiri sendiri sebagai alat hiburan semata, tetapi diintegrasikan secara utuh ke dalam sintaks pembelajaran aktif yang berorientasi pada pemecahan masalah. Semisal guru menayangkan video edukatif sebagai pemantik masalah kontekstual dalam model PBL. selain itu dalam merancang LKPD digital atau modul elektronik baiknya diintegrasikan dengan kearifan lokal / masalah kontekstual untuk memudahkan siswa dalam mengaitkan materi abstrak dengan kehidupan nyata dengan tetap memastikan panduan secara runtut melatih indikator kemampuan berfikir kritis.

SIMPULAN

Secara keseluruhan kajian terhadap 18 penelitian terdahulu membuktikan bahwa integrasi media digital berpengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Penelitian secara konsisten menunjukkan bahwa kelas eksperimen unggul dalam capaian kognitif pada indikator berpikir kritis dibandingkan kelas kontrol. Hal tersebut terjadi dikarenakan rancangan media digital yang mampu mengubah peran siswa menjadi subjek aktif, mengkonkritkan materi abstrak serta memicu kolaborasi. Demikian efektivitas teknologi tidak dapat dibangun sendiri, melainkan harus disintesis secara utuh ke dalam model pembelajaran aktif berbasis masalah atau proyek. Disarankan untuk memanfaatkan media responsif yang menyediakan kuis interaktif, umpan balik langsung serta memuat konteks kearifan lokal. Sehingga secara teoritis dan praktis dapat ditegaskan ulang bahwa integrasi media digital bukan lagi sekedar sebagai alat bantu visual opsional melainkan menjadi elemen katalisator yang krusial dalam transformasi pedagogis abad ke-21, dengan implikasi utamanya adalah pergeseran peran teknologi dari sekedar media penyampaian informasi menjadi instrumen penantang nalar dan simulator logika siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Armajijn, L., Darmayanti, D., Sonia, B., & Rochmat, H. (2024). *Transformasi digital (Teori & implementasi menuju era society 5.0)* (Vol. 2). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Asari, A., Purba, S., Fitri, R., Genua, V., Herlina, E. S., Wijayanto, P. A., Ma'sum, H., Astridewi, I. L. N. S., Sele, Y., Nurmala, I., Mustakim, Waworuntu, A., Sukwika, T., Darmada, I. M., & Pratasik, S. (2023). *Media pembelajaran era digital* (A. Asari, Ed.). CV. ISTANA AGENCY.
- Azizah, R. D., Hermawan, J. S., Erni, & Destini, F. (2026). Pengaruh penerapan model teams games tournament berbasis baamboozle terhadap kemampuan berpikir kritis matematika kelas IV sd. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 224–233.

- <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.42609>
- Berliana, H., & Widiarti, N. (2026). Pengembangan e-modul interaktif berbasis local wisdom dan problem based learning untuk meningkatkan berpikir kritis siswa sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 32–59. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.41539>
- Dewi, K. M., & Julianto. (2026). Pengembangan media flipbook interaktif “petualangan energi” untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(4), 917–927. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/77518/54952>
- Dzaky, M., Ibrahim, Y., & Hamdani, A. R. (2026). Pengaruh model project based learning (pjbl) berbantuan linoit terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran ipa SDN Burujulwetan II. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 8(1), 44–52. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v8i1.4079>
- Febrianti, Achmad, S. W. K., & Yusuf, F. (2026). Pengaruh penggunaan media flashcard augmented reality berbasis pendekatan TPACK terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV sd gugus III Kecamatan Amali Kabupaten Bone. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 420–430. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.42779>
- Fredy, L. D., Oscar, B., & Ana, V. S. (2026). Pedagogical mediation with ICT for the development of critical thinking in primary education: A systematic review. *Thinking Skills and Creativity*, 60, 1–64. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2025.102085>
- Handayani, G. S., & Manurung, I. F. U. (2026). Pengaruh model pembelajaran poe berbantuan phet terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada pelajaran ipas sd. *PRIMED: Primary Education Journal Atau Jurnal Ke-Sdan*, 6(1), 306–312. <https://doi.org/10.36636/primed.v6i1.7296>
- Haniko, P., Mayliza, R., Lubis, S., Sappaile, B. I., Hanim, S. A., & Farlina, B. F. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Online Untuk Memudahkan Guru Dalam Penyampaian Materi Dalam Pembelajaran. *Community Development Journal*, 4(2), 2862–2868. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.14856>
- Imanulhaq, R., & Ichsan, I. (2022). Analisis teori perkembangan kognitif piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7-12 tahun sebagai dasar kebutuhan media pembelajaran. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 3(2), 126–134. <https://doi.org/10.53837/waniambey.v3i2.174>
- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064–1074. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2124>
- Jannah, N. I., Safiah, I., & Vitoria, L. (2026). Pengaruh penggunaan lkpd digital berbasis hots terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi bangun datar kelas V sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 155–165. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.42710>
- Kalkautsar, M., Sugiharto, S., Yunita, S., Rozaini, N., Hidayat, H., & Winara, W. (2026). Pengaruh problem based learning berbantuan video terhadap motivasi, berpikir kritis, dan hasil belajar ips siswa kelas v sd. *Itqan: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 17(1), 133–146. <https://doi.org/10.47766/itqan.v17i1.7084>
- Latias, M. A., Yuhana, Y., & Firdaus. (2026). Penggunaan media interaktif physics education technology (phet) dan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran matematika. *EQUALS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 9(1), 89–98. <https://doi.org/10.46918/equals.v9i1.3400>
- Listianto, A., & Gunawan. (2026). Pengembangan media pembelajaran interaktif ipas berbantuan google sites untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemandirian belajar siswa sekolah dasar. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 6(2), 1288–1301.

- <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v6i2.4323>
- Masithoh, D., Hanif, M., Ajie, A. T., Nabila, N. Z., & Farizi, A. M. (2026). Peran Kurikulum Dalam Mempersiapkan Sumber Daya Manusia di Era Global. *Al-Ilmiya: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(6), 314–322. <https://journal.al-afif.org/index.php/al-ilmia/article/view/1118>
- Mudyastuti, N. C., & Imtihana, E. R. (2026). Pengaruh permainan edukatif digital terhadap kemampuan berpikir kritis matematis siswa madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 67–76. <https://doi.org/10.18592/jpm.vi.20586>
- Nasution, M. I. P., & Br.Sinulingga, S. P. (2024). Analisis tantangan dan peluang dalam perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital: perspektif masa depan. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Manajemen*, 2(12), 25–35. <https://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jiem/article/view/3018>
- Natasya, V., Perdana, D. R., Habibi, R. K., & Erni. (2026). Pengaruh model CTL berbantuan media wordwall terhadap pendidikan pancasila. *Ibriez Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 11(1), 29–38. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v11i01.845>
- Novela, D., Suriani, A., & Nisa, S. (2024). Implementasi pembelajaran inovatif melalui media digital di sekolah dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 100–105. <https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283>
- Putra, M. R. A. (2023). Ketergantungan pendidikan pada teknologi: Tantangan dan kritik terhadap konsep pendidikan 5.0. *Proceedings Series of Educational Studies*, 183–186. <https://conference.um.ac.id/index.php/pses/article/viewFile/7882/2328>
- Putri, R. A., Hanifah, N., & Aeni, A. N. (2026). Pengaruh model problem based learning berbantuan media interaktif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi keragaman suku bangsa dan budaya kelas iv. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 650–660. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.40920>
- Rahardhian, A. (2022). Kajian kemampuan berpikir kritis (critical thinking skill) dari sudut pandang filsafat. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 5(2), 87–94. <https://doi.org/10.23887/jfi.v5i2.42092>
- Ramadhani, A., Asrial, & Hidayat, A. F. (2026). Pengaruh model problem based learning berbantuan media blooket terhadap kemampuan berpikir kritis matematis siswa kelas V sekolah dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 131–137. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.40562>
- Safitri, N., Yunus, M., & Burhan. (2026). Pengaruh model think-talk-write (ttw) berbantuan animasi “Kak Asiah dan Ammar” terhadap motivasi belajar dan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Bosowa Journal of Education*, 6(2), 580–587. <https://doi.org/10.35965/bje.v6i2.6217>
- Safitri, R., Laamiah, S., & Wulandari. (2026). Efektivitas quizizz sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas 5 sd pada mata pelajaran bahasa indonesia. *Jurnal Kajian Budaya, Sastra, Bahasa, Dan Pembelajaran*, 1(1), 8–15. <https://ojs.journalmellbaou.com/index.php/jpmd/article/view/9>
- Sanjaya, I. G. A., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Meningkatkan hasil belajar siswa SD melalui penggunaan media pembelajaran digital ditinjau dari teori belajar kognitif jean piaget tahap operasional konkret siswa kelas 3 SD. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika*, 5(1), 135–141. <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v5i1.679>
- Siregar, S. K. I. S., & Yusnaldi, E. (2026). Pengaruh media fun thinkers book terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi keragaman budaya sosial kelas V SD Swasta Pelita. *NUSRA : Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 7(2), 1189–1195. <https://doi.org/10.55681/nusra.v7i2.6205>
- Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 104, 333–339.

<https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039>
Yuniar, N. E., & Rachmadtullah, R. (2026). Model pembelajaran argument driven inquiry (adi) berbantuan wordwall terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 124–136.
<https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.43315>