



IMPLEMENTASI MEDIA DIGITAL DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SEKOLAH DASAR

^{1,2,3} Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

Alamat: Kampus (11pt, Times New Roman) Jl. Veteran No.8, Nagri Kaler, Kec.

Purwakarta, Kabupaten **Purwakarta**, Jawa Barat 41115

Korespondensi penulis: penulis.pertama@email.com (10pt, Times New Roman)

sgfsgf

Abstract. *Abstract and Keywords must be written in **English**, in italic style, and contain a brief description of the research background, objectives, methods, findings, and implications. The abstract is written in one paragraph with a single space (**maximum 200 words**), without any reference or formula.*

Keywords: *3-5 words or phrases that reflect the contents of the article (alphabetically).*

(Times New Roman, size 10 font Italic)

Abstrak. Abstrak wajib ditulis dalam **bahasa Indonesia** dan memuat uraian singkat tentang latar belakang penelitian, tujuan, metode, temuan, dan implikasi. Abstrak ditulis dalam satu paragraf dengan spasi tunggal (**maksimum 200 kata**), tanpa ada rujukan atau rumus.

Kata kunci: 3-5 kata atau frasa yang mencerminkan isi artikel (secara alfabetis).

(Times New Roman, size 10 font)

PENDAHULUAN

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 et al., n.d.). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya bertujuan agar efisiensi proses pembelajaran meningkat, namun juga membantu siswa dalam

Received: Juni 12, 2024; Revised: Juli 18, 2024; Accepted: August 27, 2024; **Online Available:** August 29, 2024; **Published:** August 29, 2024;

*Corresponding author, e-mail address

mengembangkan kemampuan abad ke-21 yang relevan. Kemampuan abad ke-21 yang harus dimiliki seperti berkolaborasi, komunikasi, inovatif, dan berpikir kritis dan kreatif serta bisa menyelesaikan masalah (Trilling & Fadel 2009).

Berpikir kritis termasuk kemampuan yang perlu dipersiapkan dan dimiliki oleh seseorang di abad ke-21 ini (Yanti et al., n.d.). Kemampuan berpikir kritis berguna bagi siswa, sebab bisa mempersiapkan mereka untuk berhasil di dalam hidup, serta mampu menyelesaikan masalah yang ada dalam kehidupan (Amulla & Al Rahmi, 2023). Kemampuan berpikir kritis berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam pemahaman, penyelidikan, penggabungan dan mengevaluasi informasi yang diterima untuk menghadapi permasalahan (Annisa, 2011). 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 (Adinda, 2019). Kemampuan ini menggunakan logika dalam menganalisis informasi (Waritsa Firdausi & Yermiandhoko, n.d.). 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 diperlukan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam pembelajaran.

Menurut Ridwan & Nasrulloh (2022) siswa yang berpikir kritis masih rendah, karena tidak sedikit siswa yang mengalami kesulitan dalam menyampaikan lebih dari satu pendapat serta menyanggah pendapat siswa yang lain. Rendahnya berpikir kritis disebabkan pembelajaran masih dipengaruhi oleh guru, seperti dalam menyampaikan materi pembelajaran guru tidak memakai media yang inventif, sehingga pembelajaran berfokus pada guru (Salsabilah Ramadanis & Ibnu Muthi, 2024). Guru lebih banyak menggunakan media cetak, akibatnya siswa merasa jenuh selama proses pembelajaran dan menurunnya hasil akademis dan berpikir kritis siswa (Fadiyah et al., n.d.). Dengan adanya kemajuan teknologi, guru dapat memanfaatkannya untuk menyampaikan materi seperti menggunakan media digital. Media pembelajaran digital ini adalah sarana pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman, sehingga materi yang diberikan dapat tersampaikan secara efektif kepada siswa, serta menciptakan konten yang

menyenangkan dan dapat memicu siswa agar aktif dalam proses pengajaran (Fadiyah et al., n.d.). Dengan menggunakan media pembelajaran digital tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai secara maksimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu untuk menggali lebih dalam mengenai implementasi media digital dalam meningkatkan berpikir kritis siswa sekolah dasar, agar dapat melihat seberapa besar pengaruh media digital dalam meningkatkan berfikir kritis siswa dalam pembelajaran

METODE PENELITIAN

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 jurnal dan artikel yang berkaitan dengan judul artikel yang dibuat yaitu implementasi media digital dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar berdasarkan sumber jurnal dan artikel dari google scholar dan website lainnya. Berdasarkan uraian tersebut penulis kemudian menetapkan beberapa langkah penelitian yang sesuai dengan konsep penelitian yaitu studi pustaka. Adapun Langkah penelitian kepustakaan yaitu, pertama, mengumpulkan data melalui jurnal dan artikel, kedua, menganalisis beberapa data yang telah didapatkan. Analisis data ini ada 2 tahap yaitu tahap reduksi dan penyajian data, tahap reduksi dilakukan dengan mempertimbangkan banyaknya sumber data yang didapat sesuai dengan keperluan penelitian dan penyajian data ini terstruktur dalam bentuk narasi yang memudahkan peneliti untuk memperoleh kesimpulan (Anisa, 2023).

1. HASIL DAN PEMBAHASAN (Sub judul level 1)

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 pembelajaran siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis yang kuat dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi rintangan di masa depan (Rahayu et al., n.d.). 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 sehingga pembelajaran IPA pada materi tentang bagian-bagian 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 (Salsabilah Ramadanis & Ibnu Muthi, 2024).

Penelitian Nurlaela, Sumantri & Sakardi (2021) memaparkan bahwa penggunaan e-book berbasis mind mapping dapat memberi gambaran konsep abstrak (konsep yang tidak berwujud) menjadi konsep yang konkret (konsep yang berwujud) agar lebih mudah dipahami siswa, karena e-book based mind mapping mampu memvisualkan objek ilmiah kecil dan besar yang sulit untuk dipahami secara langsung dan bahkan tidak dapat ditampilkan di dalam kelas. Penggunaan e-book harus di fasilitas seperti internet, handphone, komputer/laptop dan kemampuan 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 (kucoro & hadayati, 2021) menyatakan bahwa video pembelajaran dapat meningkatkan hasil akademik siswa, seperti video pembelajaran yang menggunakan animasi. Video animasi ini dapat membantu dalam pembelajaran karena memperluas ilmu pengetahuan serta wawasan siswa, karena siswa tidak hanya melihat atau mendengar saja, namun siswa dapat mendengar dan melihat secara langsung bacaan teks dan animasi yang bergerak-gerak sesuai materi yang dipelajari di dalam kelas (Andrasari et al., n.d.). Video animasi ini dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman siswa selama pembelajaran dan merangsang keaktifan dan keterampilan baru pada siswa (Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, 2024).

Pada penelitian Damarjati dan miatun (2021) penggunaan game edukasi berbasis android “petualangan program linear” mudah digunakan dan mampu melatih berpikir kritis siswa, perolehan hasilnya yaitu 78,26% dari 23 siswa yang mampu mencapai KKM di kelas X AV SMK N 39 Jakarta. 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 ini menggabungkan antara belajar dan bermain sehingga dapat menjadi alat pembelajaran. (Pelajaran et al., n.d.) 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 et al, 2021) menyatakan bahwa flipbook dapat menjadi referensi bagi guru selama pembelajaran. Hal ini karena di dalam e-modul flip book terdapat hyperlink, gambar, ilustrasi, suara maupun materi pendukung tambahan. Penggunaan flip book 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 et al., n.d.). 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 hasil akademik dan kemampuan berpikir kritis siswa. Karena, media pembelajaran digital disebut sebagai multimedia yaitu sejenis media pembelajaran yang dapat memicu keinginan siswa dalam pembelajaran dengan memakai media digital dalam bentuk gambar, suara, video, dan animasi (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 (Komang Sri Purniasih & I Gusti Ayu Tri Agustiana, 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* et al., 2021).

Pada penelitian Elsa wahyuni (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media digital seperti video animasi, Augmented reality (AR), e-book interaktif dan permainan digital, dapat memicu keinginan belajar siswa dan berpikir 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 (Yulita et al., n.d.). 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.(Pendidikan & Konseling, n.d.). 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(Uzma et al., n.d.)

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 DAN SARAN

Berpikir kritis adalah salah satu kemampuan yang perlu dipersiapkan dan dimiliki oleh siswa di abad ke-21 ini, karena kemampuan ini berguna bagi mereka dalam memecahkan permasalahan dan menghadapi tantangan di masa depan, serta siswa dapat

menggunakan kemampuan ini untuk memilah informasi yang beredar dan memastikan informasi tersebut benar atau tidak hoaks. Kemampuan ini dapat ditingkatkan dengan cara menggunakan media pembelajaran yang tepat seperti media digital. Media digital ini merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi. Penggunaan media digital ini memiliki beberapa kelebihan seperti, meningkatkan efektifitas pencapaian tujuan dalam pembelajaran, menarik minat dan motivasi siswa, membantu siswa untuk paham terhadap materi pembelajaran yang disampaikan, serta kemampuan abad ke-21 meningkat, seperti kemampuan berpikir kritis. Beberapa media digital yang bisa digunakan seperti ebook berbasis mind mapping, video pembelajaran yang menggunakan animasi, game edukatif, flipbook, media digital word wall dan media digital lainnya, dimana media digital ini berpengaruh pada hasil akademik dan kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan demikian, kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar agar meningkat, yang diperlukan adalah memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan perkembangan zaman. Berikut ini penjelasan untuk Sub-Sub judul.

DAFTAR REFERENSI

- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (n.d.). *MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS KINEMASTER BAGI GURU SD*.
- Fadiyah, H., Kurnianti, E. M., Hasanah, U., Universitas, P., & Jakarta, N. (n.d.). *STUDI LITERATUR: PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI MEDIA DIGITAL*.
- 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>
- Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, U. (2024). Pemanfaatan Media Ajar Interaktif Berbasis Digital dalam Meningkatkan Berfikir Kritis Peserta Didik Hamidah Abdul Shomad Elfin Nikmati. *AKSIOLOGI: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(5), 327–337. <https://doi.org/10.47134/aksiologi.v5i2.270>
- Komang Sri Purniasih, & I Gusti Ayu Tri Agustiana. (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>
- Octavia, E., Satianingsih, R., Pgri, U., & Buana, A. (n.d.). *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*.
- Pelajaran, M., Dan, K., Dasar, J., & Yulianti, A. (n.d.). *PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI MENGGUNAKAN APLIKASI CONSTRUCT 2 PADA*.
- Penididikan, J., & Konseling, D. (n.d.). *Media Digital Dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar* (Vol. 4).
- 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>

Rahayu, S., Titi Andaryani, E., Wardhani, S., Dasar, P., Pascasarjana, S., & Negeri Semarang, U. (n.d.). *DIGITAL PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR*.

Salsabilah Ramadanis, & Ibnu Muthi. (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>

Uzma, atul, Mandailina, V., & Matematika, P. (n.d.). *SEMNAPTIKA IV: “Pemanfaatan Artificial Intelligence” dalam Pembelajaran 2.1 Berbasis Etnomatematika Peran Media Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Pembelajaran Matematika*.

Waritsa Firdausi, B., & Yermiandhoko, Y. (n.d.). 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>

Yanti, E., Utari, M., Putra, S., Digital Dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis, M., VIII Hilir, K., Tambang, A., & Imam Bonjol Padang, U. (n.d.). *Media Digital Dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*.

Yulita, A., Putri, W., Saputro, B. A., Bamiftah, F., Sabandi, M., Widayati, A. N., & Maret, U. S. (n.d.). *INOVASI MAKRO EKONOMI IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA PELAJARAN EKONOMI DI KURIKULUM MERDEKA SMA ISLAM 1 SURAKARTA*.
<https://journalpedia.com/1/index.php/ime>