

Hamidah+Abdul+Shomad+Elfin +Nikmati.docx

by Risfaisal Universitas Muhammadiyah Makasar

Submission date: 11-Oct-2024 09:52PM (UTC-0400)

Submission ID: 2430156795

File name: Hamidah_Abdul_Shomad_Elfin_Nikmati.docx (54.87K)

Word count: 4161

Character count: 28051

Pemanfaatan Media Ajar Interaktif Berbasis Digital dalam Meningkatkan Berfikir Kritis Peserta Didik

Hamidah Abdul Shomad Elfin Nikmati

Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung; hameedaelfin@gmail.com

DOI:

*Correspondensi: Hamidah Abdul Shomad Elfin Nikmati
Email: hameedaelfin@gmail.com

Received:

Accepted:

Published:



Copyright: © 2021 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstrak: Penggunaan media yang interaktif dapat menumbuhkan semangat peserta didik dalam belajar karena pembelajaran menjadi tidak hanya terpusat pada guru. Perkembangan teknologi informasi semakin pesat menuju era *Society 5.0* yang berbasis digital, begitu juga dengan media pembelajaran. Portabilitas dan interaktivitas materi pembelajaran digital menjadikannya ideal bagi siswa yang ingin belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan di lingkungan mereka sendiri. Penggunaan media ini menawarkan harapan besar untuk meningkatkan kapasitas siswa dalam penalaran analitis. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji penelitian sebelumnya yang telah meneliti bagaimana kemampuan berpikir kritis siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan materi pembelajaran interaktif berbasis platform digital. Tinjauan pustaka sistematis, atau SLR, adalah metodologi yang digunakan dalam penyelidikan ini. Data dikumpulkan dengan mengumpulkan dan menganalisis publikasi yang diterbitkan antara tahun 2019 dan 2023 yang membahas hubungan antara kemampuan berpikir kritis siswa dan alat pembelajaran digital. Penilaian komprehensif dari banyak penelitian yang diterbitkan menemukan bahwa kegiatan pembelajaran memanfaatkan berbagai media interaktif digital. Siswa sangat termotivasi dan tertarik untuk belajar menggunakan media digital seperti video, flipbook, komik digital, e-book, Augmented Reality (AR), dan permainan digital interaktif.

Keywords: media pembelajaran interaktif, berbasis digital, berfikir kritis

Abstrak: The use of interactive media can foster students' enthusiasm for learning, as the educational process becomes less centered on the teacher. The rapid advancement of information technology is leading us toward the digital-based Society 5.0, along with the development of educational media. Interactive and digital-based learning media facilitate students in studying the material, as it can be ac-

cessed anytime and anywhere. This media has great potential to enhance students' critical thinking skills. This study aims to conduct a literature review on the use of digital interactive learning media in improving students' critical thinking abilities. The method employed in this research is the Systematic Literature Review (SLR). Data collection involved gathering and examining articles related to digital learning media and students' critical thinking skills published between 2019 until 2023. Based on a systematic review of several published studies, it can be concluded that various types of digital interactive media are used in learning activities. The learning media utilized include digital resources such as videos, flipbooks, digital comics, e-books, Augmented Reality (AR), and interactive digital games, as these media enhance students' motivation and curiosity about the learning material.

Keywords: *interactive learning media, digital based, critical thinking*

Pendahuluan

Dalam zaman globalisasi sekarang ini teknologi informasi dan komunikasi Kemajuan pesat dalam teknologi informasi dan komunikasi merupakan ciri khas era globalisasi modern. Bahasa Indonesia: Untuk mengikuti perkembangan zaman dan menjaga keseimbangan yang sehat, generasi manusia di masa depan perlu lebih mengasah keterampilan dan pengetahuan mereka (Mulyani & Haliza, 2021). Salah satu bidang di mana teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak yang signifikan adalah pendidikan. Menemukan apa yang Anda butuhkan menjadi mudah dengan bantuan internet. Siapa pun dapat menemukan dan memanfaatkan sumber informasi secara efektif (Fernanda, 2020). Karena kita sekarang berada di abad ke-21, ketika setiap orang harus dapat bernalar, memanfaatkan komputer untuk pendidikan dan informasi, memahami dan bekerja dengan data, menjadi kreatif dengan data, dan berkomunikasi secara efektif, ini adalah ujian kemampuan pendidikan (Urip & Riwanto, 2020). Salah satu definisi literasi komputer adalah kemampuan untuk menemukan, menganalisis, memproses, mensurvei, dan mengevaluasi data melalui penggunaan berbagai bentuk media berteknologi tinggi dan peralatan khusus (Kurnia, 2021). Dalam pembelajaran interaktif yang didukung secara digital, baik orang maupun komputer (yang bukan manusia) terlibat; Meskipun demikian, dalam semua kasus, manusia memimpin dalam memulai interaksi dengan memberikan tindakan, dan komputer merespons dengan memberikan respons (Surjono Herman Dwi, 2017). Menurut Arda (2013), siswa mampu bekerja dengan kecepatan mereka sendiri saat menggunakan media pembelajaran interaktif.

Saat kita memasuki era Masyarakat 5.0, teknologi digital dan kemampuan belajar berjalan beriringan di ruang kelas saat ini. Partono dkk. (2021) mengidentifikasi empat kemampuan yang penting untuk sukses di tempat kerja modern: kemampuan berpikir kreatif, memecahkan masalah secara kritis, berkomunikasi secara efektif, dan bekerja <https://aksiologi.pubmedia.id/index.php/aksiologi>

dalam tim. Kapasitas guru untuk memasukkan kegiatan 4C ke dalam rencana pelajaran merupakan prediktor keberhasilan siswa dalam memperoleh keterampilan yang sesuai dengan dunia modern (Septicasari & Frasandy, 2018).

Akan jauh lebih mudah bagi siswa untuk belajar kapan pun dan di mana pun mereka memilih dengan penggunaan alat pengajaran berbasis digital yang interaktif. Hanya karena ada berbagai wadah yang membuat konten dapat diakses di mana saja. Oleh karena itu, media digital akan membantu siswa meningkatkan keterampilan 4C, khususnya kemampuan berpikir kritis. Salah satu perangkat yang tersedia bagi pendidik di era pendidikan modern adalah media digital yang dapat melibatkan siswa dan membantu mereka memahami konsep yang kompleks dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Menurut Batubara (2021: 327), media pembelajaran digital adalah media yang menghasilkan gambar dalam format digital yang dapat dimanipulasi, dilihat, dan dibagikan melalui sarana digital. Perangkat digital dapat mencakup telepon pintar, TV, desktop, notebook, proyektor LCD, papan pintar, OHP, dan banyak lagi. Multimedia, yang mencakup media pembelajaran interaktif digital, dapat menarik perhatian siswa dalam konten kursus melalui penggunaan visual, suara, dan gerakan (Purwati, 2021; Nurdyansyah, 2019: 94-100). Siswa tidak lagi dibatasi oleh waktu, tempat, atau jarak ketika mereka belajar melalui media interaktif digital, yang juga memungkinkan kegiatan pembelajaran yang lebih beragam dan luas (Munir, 2017: 4).

Augmented reality dan virtual reality, mobile learning, cloud learning, lingkungan belajar yang didesain ulang (smartboard), kecerdasan buatan, dan pembelajaran berbasis permainan adalah contoh teknologi digital yang dihadapi siswa saat ini (Hasan et al., 2021: 55). Sumber daya pendidikan daring tambahan, seperti Kahoot! dan Powtoon! seperti Video Scribe, Quizziz, dan Powerpoint (Istyasiwi, Auliaty, & Sholeh, 2021). Mayoritas instruktur masih mengandalkan media tradisional seperti buku dan LKS sebagai alat pembelajaran utama mereka, menurut penelitian oleh Dwiqi, Sudatha, & Sukmana (2020). Hal ini karena lebih sedikit pendidik yang memiliki keterampilan yang diperlukan untuk membuat materi pembelajaran digital yang menarik seperti permainan, film, dan animasi. Hasil belajar siswa mungkin tidak ideal karena kegagalan guru dalam berinovasi dalam media pembelajaran. Selain itu, siswa sering kali kurang bersemangat untuk belajar, yang membuat mereka sulit untuk tetap terlibat, terutama dalam mata pelajaran yang abstrak. Monica, Ricky, dan Estuhono (2021) mengulang penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa siswa tidak dilengkapi dengan kemampuan 4C secara memadai karena penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal di semua mata pelajaran. Mengingat hal tersebut di atas, sangat penting bagi pendidik untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif dan berbasis digital untuk mengembangkan dan menerapkan praktik pedagogis baru yang memenuhi kebutuhan siswa dan konten yang mereka pelajari. Kebutuhan penggunaan media pendidikan interaktif berbasis digital untuk meningkatkan kemampuan 4C siswa, termasuk berpikir kritis, dapat dianalisis menggunakan penelitian ini sebagai salah satu landasannya.

Metode

Peneliti dalam penelitian ini menggunakan strategi kualitatif berdasarkan tinjauan pustaka. Data sekunder, yang berasal dari tinjauan pustaka dan sumber data di jurnal nasional, menjadi tulang punggung penelitian ini. Lembar daftar periksa digunakan sebagai alat penelitian untuk memilih berbagai publikasi yang sesuai dengan subjek penelitian. a) Pertama, kita akan mengidentifikasi subjek penelitian. b) Kemudian, kita akan mencari dan mengumpulkan sejumlah artikel jurnal yang relevan dengan tema tersebut. c) mengidentifikasi poin-poin penting dalam setiap artikel untuk disintesis; dan d) membuat artikel berdasarkan temuan sintesis. Analisis isi, yang mencakup melihat hal-hal seperti deskripsi konten, ciri pesan, dan evolusi konten (Eriyanto, 2013: 11), merupakan metode yang digunakan untuk penelitian ini. Peneliti memeriksa keandalan data dalam penelitian ini dengan melakukan hal-hal berikut: 1) berkonsultasi dengan berbagai koleksi buku, artikel, dan dokumen lain dari berbagai perpustakaan yang berkaitan dengan simpulan penelitian; dan 2) melakukan pemeriksaan lintas perpustakaan. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan dan menyempurnakan pemahaman peneliti sehingga data yang ditemukan tidak hanya data eksplisit tetapi juga data implisit; 2) membaca ulang pustaka yang telah dievaluasi dengan mengacu pada penekanan topik penelitian. Hal ini memastikan bahwa data yang diperoleh dapat dipercaya dengan memeriksa kebenaran data yang dikumpulkan, baik itu data eksplisit maupun implisit.

Hasil dan Pembahasan

Menurut sebuah studi penelitian yang relevan, penguasaan siswa dalam 4C, khususnya berpikir kritis, dapat ditingkatkan dengan penggunaan alat bantu pendidikan interaktif berbasis digital. Menurut penelitian Risky (2019), penggunaan media video dalam kelas sains kelas V SD Muhammadiyah 1 Tulungagung dapat membangkitkan minat siswa dan memudahkan pemahaman mereka terhadap materi. Siswa kelas 5 SDN Karang Sari 01 dan SDN Karang Sari 03. Menurut penelitian Wulandari, Matsuri, Fakhriyah (2021), kelas yang memanfaatkan materi pembelajaran berbasis YouTube memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang tidak memanfaatkannya. Selain itu, siswa memiliki keinginan yang lebih kuat untuk belajar. Selain itu, Kuncoro & Hidayati (2021) menemukan bahwa film edukasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Animasi merupakan salah satu jenis penyajian video edukasi yang menarik. Kombinasi gambar bergerak, teks, suara, dan animasi inilah yang menjadikan video menjadi video animasi. Siswa dapat terlibat, mempelajari keterampilan baru, dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang topik tertentu melalui penggunaan animasi digital (Rizkasari et al., 2021). Kemampuan memvisualisasikan objek ilmiah yang terlalu kecil untuk dilihat secara langsung atau terlalu besar untuk disajikan di kelas membuatnya lebih mudah dipahami, menurut penelitian oleh Nurlaela, Sumantri, dan Sakardi (2021) yang menjelaskan bagaimana e-book berbasis pemetaan pikiran dapat menyederhanakan ide-ide kompleks menjadi lebih mudah dikelola. Guru dan siswa memerlukan akses ke internet, komputer, laptop, dan telepon pintar untuk memanfaatkan e-book (Dewi & Agung, 2021). E-modul flipbook dapat berfungsi sebagai sumber belajar bagi para pendidik, menurut penelitian (Endaryati et al., 2021).

Hal ini karena e-modul flipbook dapat memiliki konten lain seperti foto, grafik, video, audio, dan hyperlink yang ditambahkan ke dalamnya. Oleh karena itu, konten media dalam e-modul flipbook dapat meningkatkan kualitas materi abstrak. Sejalan dengan pemberdayaan keterampilan abad ke-21, termasuk pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa, e-modul flipbook dapat dilihat sebagai media digital interaktif. Selain itu, siswa dapat belajar berpikir kritis dengan memecahkan pertanyaan melalui pembelajaran berbasis masalah (PBL), yang dapat digunakan untuk membuat flipbook e-modul. Dengan menggunakan pembelajaran berbasis masalah sebagai fondasi, flipbook e-modul media digital dapat menggabungkan teks yang menarik, visual (baik yang dibuat oleh guru atau bersumber dari sumber daring lainnya), audio (untuk membuat siswa merasa nyaman saat belajar), dan kuis interaktif (HOTS) menjadi satu media pembelajaran interaktif. Media digital berbasis flipbook mudah digunakan karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja selama ada koneksi internet. Perdana, Wibowo, dan Budiarto (2021) menemukan bahwa flipbook digital memiliki peran penting dalam memfasilitasi terciptanya lingkungan belajar yang kondusif, yang pada gilirannya membuat pembelajaran menjadi lebih mudah bagi siswa. Media flipbook digital bermanfaat tidak hanya di sekolah dasar dan menengah, tetapi juga di sekolah menengah atas dan seterusnya (Ristanto, Mahardika, & Rusdi, 2021).

Aprilia (2021) menemukan bahwa siswa menganggap buku teks membosankan, tidak menarik, dan merepotkan karena kurangnya warna dan konten naratif. Mereka juga menganggap volumenya tidak praktis karena tebal. Tidak hanya itu, buku elektronik BSE tampak sangat mirip dengan buku cetak lain yang banyak dijual, meskipun sebenarnya merupakan semacam LKS yang dikemas dalam bentuk elektronik. Sebagai alternatif buku teks tradisional, flipbook berbasis kontekstual merupakan evolusi dari buku elektronik yang dapat meningkatkan kapasitas berpikir kritis siswa saat mereka belajar. Flipbook merupakan alat yang hebat bagi para pendidik karena dapat memperlancar penyampaian pelajaran dan memfasilitasi pemahaman siswa. Lebih jauh lagi, flipbook merupakan alat yang hebat untuk mengajar siswa berpikir kritis dan mandiri karena flipbook memuat berbagai elemen yang menarik, relevan, dan interaktif yang relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari. Elemen-elemen ini meliputi video pembelajaran, teks dalam flipbook yang disertai dengan contoh penerapannya dalam bentuk gambar konkret, ilustrasi, kuis, dan aktivitas lainnya. Sementara itu, instruktur dapat memberikan penilaian kepada siswa menggunakan lembar kerja digital untuk mengukur pemahaman mereka terhadap konten buku elektronik.

Ichsan dkk. (2020) menemukan bahwa penggunaan media digital berdasarkan model ILMIZI, yang dapat diterapkan dan dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi bahkan dalam pembelajaran daring atau pembelajaran elektronik, merupakan cara yang hebat untuk mencapai tujuan ini. Sebagaimana dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Siregar & Siregar (2021), pemanfaatan media pembelajaran komik digital memiliki pengaruh positif terhadap proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh tiga alasan utama: 1) kemampuan media untuk mendorong pembelajaran yang efektif dan meningkatkan motivasi belajar siswa; 2) kemampuannya untuk membantu guru dalam menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah diakses; dan 3) kesesuaiannya sebagai alat pembelajaran yang menarik dan informatif, yang mengarah pada peningkatan hasil evaluasi dalam kemampuan berpikir kritis siswa.

Pinatih dan Putra (2021) menemukan bahwa siswa tidak memiliki akses ke media yang dapat membantu mereka belajar secara mandiri karena terbatasnya pilihan media di sekolah. Sebagai tanggapan, para pendidik mulai membuat komik digital dengan desain, cerita, dan pesan moral yang menarik yang dapat diakses siswa dari mana saja. Konsisten dengan penelitian sebelumnya, Sari et al. (2021) menemukan bahwa komik digital meningkatkan pembelajaran dan memudahkan siswa untuk belajar daring dan luring. Desain yang menarik membuat siswa tetap terlibat dan membantu mereka memahami materi yang tertanam dalam cerita. Langkah pertama dalam menggabungkan komik digital sebagai alat pembelajaran dalam penelitian ini adalah dengan memeriksa kurikulum, materi kursus, tujuan pembelajaran, dan desain gambar komik yang ada di dalam program pembuat komik. Pertimbangan yang cermat terhadap ide naratif sangat penting bagi media komik digital untuk menyampaikan pesan dan tujuan pembelajaran kepada siswa secara efektif (Wicaksono, Japar, & Utomo 2021). Siswa menjadi pembelajar yang lebih terlibat dan kritis saat mereka menggunakan Articulate Storyline, media pembelajaran interaktif yang menggabungkan visual, teks, animasi, dan audio, menurut studi pengembangan oleh Selsabila dan Pramudiani (2022).

Hasil penelitian Septriani & Rustandi (2023) adalah penggunaan media ajar berbasis digital *Wordwall* di kelas BIPA 2 dan BIPA 3 di KBRI Bern, Swiss saat pembelajaran daring dapat mendukung ketersediaan materi yang diberikan oleh pengajar di kelas. Proses pengembangan optimalisasi dan efektivitas *Wordwall* sebagai media ajar interaktif berbasis teknologi digital yang menunjang pembelajaran BIPA terbukti karena kelas daring memiliki banyak tantangan jika dibandingkan dengan kelas tatap muka yang bertemu langsung. Hal ini bisa dilihat salah satunya dari perolehan nilai yang diperoleh peserta didik di setiap levelnya yang mayoritas mendapatkan nilai di atas ketuntasan minimal yang telah ditetapkan untuk dikategorikan lulus. Hasil penelitian Rofiqoh, Puspitasari & Nursaidah (2020) memaparkan bahwa game edukasi *math space adventure* dapat

meningkatkan hasil belajar peserta didik sebanyak 32,79% sehingga dapat dikatakan bahwa *game* tersebut efektif diterapkan sebagai media pembelajaran materi pecahan pada siswa kelas IV MIN 2 Kota Kediri.

Penelitian yang dilakukan oleh Carolina (2022) menunjukkan bahwa penggunaan *Augmented Reality* atau AR sebagai media ajar interaktif 3D yang dilakukan saat proses pembelajaran mampu meningkatkan motivasi peserta didik sehingga antusias dan menjadi lebih kritis karena seperti mengetahui benda yang dipelajari dalam wujud aslinya. Di SDS Muhammadiyah 9 Jakarta, mereka sedang mengerjakan media VR (Virtual Reality) yang akan memungkinkan siswa untuk melihat dan memahami ide-ide abstrak yang sebelumnya sulit dipahami dalam materi anatomi manusia melalui penggunaan objek yang tampak realistis (Zulherman et al., 2021). Dalam studi Chen (2020), permainan digital dan media *Augmented Reality* (AR) digunakan sebagai multimedia pembelajaran interaktif. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan bentuk-bentuk media ini di kelas meningkatkan pemahaman siswa terhadap konten kursus dan membuat mereka tetap terlibat dalam pembelajaran mereka.

Pembelajaran virtual dan tatap muka dapat memperoleh manfaat dari media permainan digital (Fitriana et al., 2021). Istiyasiwi dkk. (2021) menemukan bahwa siswa kelas lima SD yang menggunakan kartu DORAMA—aplikasi Android untuk media permainan edukatif—untuk mempelajari tentang jaring-jaring dan rantai makanan cenderung lebih berpikir kritis tentang topik yang dibahas. Penelitian oleh Maskur dan Safitri (2021) menjelaskan bahwa sumber belajar digital yang dibangun di Android bermanfaat untuk digunakan dalam pembelajaran, sehingga jelas bahwa Android dapat dimanfaatkan untuk mengakses materi tersebut juga. Hal ini juga dipaparkan dalam penelitian Damarjati dan Miatun (2021) bahwa penggunaan *game* edukasi berbasis android “*petualangan program linear*” praktis digunakan dan efektif dalam melatih kemampuan berfikir kritis peserta didik dengan perolehan 78,26 % dari 23 peserta didik mampu mencapai KKM di kelas X AV SMK N 39 Jakarta. Media pembelajaran interaktif digital yang dibuat menggunakan Adobe Flash dapat membuat penyajian materi pelajaran lebih transparan. Perangkat lunak aplikasi Macromedia Flash, yang terkadang dikenal sebagai Adobe Flash, memungkinkan pengguna untuk membuat berkas multimedia interaktif, termasuk permainan, presentasi, konten daring, animasi, dan film dengan kemampuan animasi berkualitas tinggi. Menurut penelitian Priyani dan Nawawi (2020), siswa di daerah perbatasan, khususnya siswa kelas empat di SDN 29 Idai, dapat memperoleh manfaat dari penggunaan teknologi seperti mikroskop digital untuk mempelajari tentang struktur dan fungsi tumbuhan. Ponsel Android instruktur disinkronkan dengan mikroskop digital. Mikroskop digital merupakan alat yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, yang terlihat dari peningkatan keterampilan proses mereka. Ini termasuk: 1) menerapkan materi secara efektif (58,33%), 2) menyimpulkan materi secara efektif (56,25%), 3) mengajukan hipotesis (54,17%), 4) memprediksi kinerja siswa (56,25%), 5) mengklasifikasikan pekerjaan mereka (54,17%), dan 6) mengamati atau mencermati (64,58%).

Penelitian (Firdaus et al., 2020) pengembangan media pembelajaran yang interaktif bisa membangun pemahaman serta penguasaan materi pada saat pembelajaran dan juga membantu peserta didik dalam belajar secara mandiri. Penelitian (Sari dan Pratikno, 2022) terdapat perbedaan berfikir kritis dan hasil belajar yang memakai media ILC dengan peserta didik yang tidak memakai media ILC pada elemen Peralatan dan Aplikasi Teknologi Perkantoran pada SMK Muhammadiyah 3 Singosari Malang. Perbedaan berfikir kritis dan hasil belajar didasarkan dari perhitungan rata-rata menggunakan rumus persentase. Penelitian (Muchtari et al., 2021) menunjukkan bahwa siswa kelas empat di SD Muhammadiyah 2 Mamajang Makassar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka dengan penggunaan media pembelajaran interaktif yang berpusat pada presenter I-spring. Salah satu add-on yang berguna untuk Microsoft Powerpoint adalah I-Spring, yang dapat mengubah file presentasi menjadi flash. Ia memiliki kemampuan untuk membuat beberapa jenis kuis dan menyertakan media dari YouTube, di antara sumber lainnya. Menggunakan I-Spring bersama dengan Microsoft Power Point akan menghasilkan materi pendidikan yang menarik. Produk akhir dari media I-spring adalah flash, yang berisi presentasi, animasi, musik, dan film di antara hal-hal lainnya. Kementerian Kebudayaan dan Pendidikan mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital sebagai alat yang ampuh untuk pendidikan. Tayangan dan program edukasi di televisi, serta layanan edukasi gratis dan berbayar seperti Ruang Guru, Quipper School, Kelas Pintar, dan lain-lain, hanyalah beberapa contoh media pembelajaran interaktif digital yang coba dimanfaatkan Kementerian Kebudayaan dan Pendidikan untuk membantu siswa belajar dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka. Guru juga memanfaatkan grup Whatsapp untuk tetap berhubungan dengan orang tua dan wali, yang memungkinkan siswa berpartisipasi di kelas melalui panggilan video atau dokumentasi kegiatan belajar di rumah (Garini, Respati, dan Mulyadiprana, 2020).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Aisyah, Supriyani, dan Hawaliyah (2021), keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap konten kursus semuanya dapat ditingkatkan dengan penggunaan media komputer interaktif. Menurut Astuti et al. (2020), siswa dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka melalui penggunaan situs web di internet. Penggunaan media digital atau bahkan sekadar teknologi dasar merupakan bagian integral dari pembelajaran di era Masyarakat 5.0 ini. 4C—berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, elaborasi, serta teknologi dan informasi—adalah hal-hal yang ingin dikembangkan dalam pendidikan media digital modern (Lubis & Lubis, 2021). Empat C menurut Ariyana dkk. (2018: 15) adalah sebagai berikut: 1) kemampuan berpikir kreatif dan inovatif; 2) kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah; 3) kemampuan mengomunikasikan ide dan konsep secara efektif melalui media lisan, tertulis, dan teknologi; dan 4) kemampuan bekerja dalam kelompok untuk memecahkan masalah. Temuan studi pustaka menunjukkan bahwa diperlukan pendekatan baru untuk mengajarkan siswa berpikir kritis melalui penggunaan materi pembelajaran digital interaktif. Dengan demikian, agar siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka dengan tepat, pendidik harus fokus pada perancangan pengalaman belajar yang inovatif dan peningkatan keterampilan mereka dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran interaktif (Prafitasari dkk., 2021). Dengan menyesuaikan pilihan media untuk memenuhi kebutuhan masing-masing siswa dan tujuan kursus, kita dapat membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir kritis

mereka.

Simpulan

Siswa perlu mampu berpikir kritis agar mereka dapat mengatasi kesulitan dalam kehidupan sehari-hari dengan lebih baik. Kapasitas siswa untuk berpikir kritis dapat ditingkatkan melalui penggunaan sumber belajar interaktif berbasis teknologi digital. Siswa mampu memberikan kritik yang membangun terhadap konten kursus melalui penggunaan teknologi pembelajaran interaktif. Media pembelajaran berbasis digital memudahkan peserta didik untuk mengakses materi dimanapun dan kapanpun. Media digital adalah media yang menggunakan teknologi, informasi dan komunikasi untuk mengoperasikannya. Dengan adanya media digital peserta didik lebih tertarik untuk mempelajari materi karena media digital dapat menampilkan hal-hal yang bersifat abstrak atau sesuatu yang tidak mungkin ditampilkan langsung secara nyata didalam kelas menjadi lebih konkret atau terasa nyata. Media pembelajaran interaktif digital yang digunakan seperti : video, youtube, flip book, komik digital, e-book, Augmented Reality, Virtual Reality, Adobe Flash, Canva, Komputer interaktif, Kahoot, Quizizz, game edukasi digital.

Daftar Pustaka

- Aprilia, T. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Sains Flipbook Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(1), 10–21. <https://doi.org/10.21831/jpipip.V14i1.32059>
- Ariyana, Y., Pudjiastuti, A., Bestary, R., & Zamromi. (2018). Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi Pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. In Direktorat Jendral Guru Dan Tenaga Kependidikan. Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Astuti, L., Wihardi, Y., & Rochintaniawati, D. (2020). The Development Of Web-Based Learning Using Interactive Media For Science Learning On Levers In Human Body Topic. *Journal Of Science Learning*, 3 (August 2019), 89–98. <https://doi.org/10.17509/jsl.V3i2.19366>.

- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Carolina, Y. (2022). Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif 3D untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Digital Native. *Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(1), 10-16. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i1.448>.
- Chen, C. H. (2020). Impacts Of Augmented Reality And A Digital Game On Students' Science Learning With Reflection Prompts In Multimedia Learning. *Educational Technology Research And Development*. <https://doi.org/10.1007/S11423-020-09834-W>.
- 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), 164-175. <https://dx.doi.org/10.24176/anargya.v4i2.6442>.
- Daniar, F & Sari, P. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Berbasis Keterampilan Berfikir Kritis pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 9 (4), 646-654. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i4.5463>
- Endaryati, A, dkk. (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.
- Eriyanto. (2013). *Analisi Isi (Pengantar Metodologi Untuk Penelitian Ilmu Komunikasi Dan Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Ichsan, I. Z., Dewi, A. K., Hermawati, F. M., & Iriani, E. (2018). Pembelajaran Ipa Dan Lingkungan: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Pada SD, SMP, SMA Di Tambun Selatan, Bekasi. *Ilmi. Jipva (Jurnal Pendidikan Ipa Veteran)*, 2(2), 131-140.
- Jannah, D & Atmojo, I. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berfikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu : Research & Learning in Elementary Education*, 6(1), 1064-1074. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2124>
- Kuncoro, I. A., & Hidayati, Y. M. (2021). Learning Videos Increase Students' Cognitive Learning Outcomes On Animal Life Cycle Materials. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar (Jisd)*, 5(2), 299-306.
- Monicha, T & Pramudiani, P. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Google Slide dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Materi Luas Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 2228-2239.
- Muchtar, F, dkk. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis I-Spring Presenter untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu: Research & Learning in Elementary Education*, 5(6), 5520-5529. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1711>.
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101-109. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432>
- Prafitasari, F., Sukarno, & Muzzazinah. (2021). Integration Of Critical Thinking Skills In Science Learning Using Blended Learning System. *International Journal Of Elementary Education*, 5(3), 434-445.

- Rahmawati, K, dkk ,(2023). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital. *JPM: Jurnal Pengabdian Mandiri*. 2 (1), 243-250.
- Rofiqoh, I, Puspitasar, D., Nursaidah, Z. (2020). Pengembangan Game Math Space Adventure Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pecahan Di Sekolah Dasar. *Lentera Srwijaya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1), 41-54
- Risky, S. M. (2019). Analisis Penggunaan Media Video pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 28 (2), 73â€79. <https://doi.org/10.17977/um009v28i22019p073>
- Sari, M & Pratikto, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva: Efektif dalam Meningkatkan Berfikir Kritis dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Pendidikan (JEBP)*, 2(2), 236-245. <https://doi.org/10.17977/um066v2i22022p236-245>
- Selsabila, V & Pramudiani, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 9(3), 458-466. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i3.5372>.
- Septriani, H & Rustandi, Y. (2023). Optimalisasi Media Digital Interaktif Wordwall Dalam PJJ BIPA di Kedutaan Besar Republik Indonesia Di Bern, Swiss. *RANAH:Jurnal Kajian Bahasa*, 12 (1), 13-25. : <https://doi.org/10.26499/rnh.v12i1.6208>
- Siregar, A., & Siregar, D. I. (2021). Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jasisfo (Jurnal Sistem Informasi)*, 2(1), 114–126.
- Surjono, HD (2017). *Pembelajaran Multimedia Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Urip, U, & Riwanto, M. A. (2020). Transformasi Sekolah Dasar Abad 21 New Digital Literacy untuk Membangun Karakter Siswa Di Era Global. *JURNAL PANCAR (Pendidik Anak)*, 4(1), <http://ejournal.unugha.ac.id/index.php/pancar/article/view/308>
- Waritsa, F& Hermiandhoko, Y. (2021). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(2), 229-243. : <http://dx.doi.org/10.22373/jm.v11i2.8001>
- Wicaksono, A. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4 (3), 188-197.
- Zulherman, H. G. P. P. (2021). Analysis Of The Needs of Animated Video Media Based on The Canva Application in Science. 6(April), 22â€29. <https://doi.org/10.24905/psej.v6i1.43>

ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	media.neliti.com Internet Source	4%
2	aksiologi.pubmedia.id Internet Source	3%
3	ejournal.unsri.ac.id Internet Source	1%
4	journals.eduped.org Internet Source	1%
5	Rizky Fatimah Azzahra, A.F. Suryaning Ati MZ, Rizka Novi Irmaningrum. "Efektifitas Multimedia Berbasis Macromedia Flash untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep IPA Siswa Sekolah Dasar", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2023 Publication	<1%
6	journal.stkipsubang.ac.id Internet Source	<1%
7	Dewi Rahmawati Noer Jannah, Idam Ragil Widiyanto Atmojo. "Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis	<1%

Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2022

Publication

8

Angela Kewa Koten, Mariana Marta Towe, Irwanus Piter Muaraya. "ANALISIS KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH PADA MATERI PERSAMAAN GARIS LURUS DENGAN MENGGUNAKAN PROBLEM BASED LEARNING", Asimtot : Jurnal Kependidikan Matematika, 2022

Publication

<1%

9

Indri Puspita Sari, Antonius Tri Widodo, Muriani Hayati. "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Stad dengan Peta Konsep Materi Pencemaran Air di SMP N 3 Slawi", Cakrawala: Jurnal Pendidikan, 2020

Publication

<1%

10

herilhidayat18.blogspot.com

Internet Source

<1%

11

jaredjyph.blogpostie.com

Internet Source

<1%

12

doaj.org

Internet Source

<1%

13

e-journal.undikma.ac.id

Internet Source

<1%

panasperdagangansingkawang.blogspot.com

14	Internet Source	<1 %
15	adoc.pub Internet Source	<1 %
16	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1 %
17	pakwal4.wordpress.com Internet Source	<1 %
18	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	<1 %
19	repository.unigal.ac.id:8080 Internet Source	<1 %
20	Dewi Saraswati, Arfilia Wijayanti. "THE DEVELOPING OF TEMATIK TEACHING MEDIA MAGIC PUZZLE THEME BERBAGI PEKERJAAN IN FOURTH GRADE OF PRIMARY SCHOOL", JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA, 2018 Publication	<1 %
21	Joko Nugroho, Dingot Hamonangan Ismail. "Strategi Membangun Keterampilan Berpikir Kritis untuk Generasi Alpha Z", Transparansi : Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi, 2024 Publication	<1 %
22	Lina Nurhayati, Iwan Gunawan. "Peningkatan Kemampuan Representasi Matematis	<1 %

Mahasiswa Teknik dengan Berbantuan Software Desmos Graphing Calculator", PRISMA, 2022

Publication

23	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	<1 %
24	eduforum.nordu.net Internet Source	<1 %
25	jonedu.org Internet Source	<1 %
26	journal.unpas.ac.id Internet Source	<1 %
27	jurnal.unipasby.ac.id Internet Source	<1 %
28	likhitapradnya.wisnuwardhana.ac.id Internet Source	<1 %
29	ogisefraldy.wordpress.com Internet Source	<1 %
30	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
31	repository.uinbanten.ac.id Internet Source	<1 %
32	www.researchgate.net Internet Source	<1 %

33

M. Rizal Ikhwandi . "PEMANFAATAN MEDIA
DIGITAL UNTUK MELATIH BERPIKIR KRITIS
SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH",
Thesis Commons, 2023

Publication

<1%

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

Hamidah+Abdul+Shomad+Elfin+Nikmati.docx

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11
