

PENGARUH MEDIA *BAAMBOOZLE* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SEKOLAH DASAR

Stevani Setiawan¹, Sinta Maria Dewi², Aang Solahudin Anwar³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Buana Perjuangan Karawang

¹sd22.stevanisetiawan@mhs.ubpkarawang.ac.id,

²sintamaria@ubpkarawang.ac.id, ³aangsolahuddin@ubpkarawang.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Baamboozle learning media on students' critical thinking skills in elementary school. This research used a quantitative approach with a pre-experimental design in the form of a one-group pretest–posttest design. The research was conducted on fifth-grade students of SDN Nagasari II. Data collection techniques were carried out using pretest and posttest instruments to measure students' critical thinking abilities before and after the implementation of the Baamboozle media. The data analysis technique used normality tests and paired sample t-tests. The results showed that the use of Baamboozle learning media had a significant effect on improving students' critical thinking skills. This is indicated by the results of the paired sample t-test which showed a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), meaning that there was a significant difference between the pretest and posttest results. Thus, the Baamboozle learning media can be used as an interactive learning medium that helps increase student engagement and supports the development of critical thinking skills in elementary school learning.

Keywords: Baamboozle media, critical thinking, elementary school learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-eksperimental* berupa *one-group pretest–posttest design*. Penelitian dilakukan pada siswa kelas V SDN Nagasari II. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pemberian *pretest* dan *posttest* untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *Baamboozle*. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas dan uji *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, media pembelajaran *Baamboozle* dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan keaktifan siswa serta mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: media *Baamboozle*, berpikir kritis, pembelajaran sekolah dasar

A. Pendahuluan

Kemajuan informasi teknologi yang begitu pesat pada era digital saat ini menimbulkan pengaruh yang signifikan dalam aspek kehidupan, termasuk dalam ranah pendidikan. Kemajuan dan inovasi teknologi telah mendorong perubahan dalam proses pembelajaran, mencakup metode, media, serta strategi yang dipakai oleh guru. Perubahan dalam teknologi digital memberikan efek positif yang besar terhadap kehidupan manusia karena memudahkan akses informasi secara cepat dan luas. Pendidikan memiliki peran penting dalam mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan pengetahuan sepanjang hayat guna memberdayakan individu agar mampu memperoleh informasi, memahami, serta mengambil tindakan yang tepat (Anindita & prastyo, 2025). Oleh

karena itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran sudah menjadi kebutuhan untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Sesuai tuntutan pendidikan abad 21, proses pembelajaran kini tidak hanya tertumpu pada penguasaan bahan ajar tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Pembelajaran di abad ke-21 memberi fokus kepada pemikiran kritis, komunikasi, kewarganegaraan, dan karakter, yang harus dibangun pada siswa agar bisa menghadapi tantangan dunia yang selalu berubah (Astuti, 2024).

Keterampilan dalam menganalisis secara kritis menjadi salah satu kompetensi utama karena memungkinkan siswa untuk menganalisis informasi, menilai bermacam-macam pilihan, serta menarik kesimpulan secara logis dan

terstruktur. Dalam konteks era digital yang sarat dengan arus informasi, kemampuan ini sangat dibutuhkan agar para pelajar tidak hanya sekedar mendapatkan informasi, tetapi juga mampu menyaring, menafsirkan, serta menggunakannya secara tepat dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut (Endra, 2024) berpikir kritis adalah keterampilan untuk menganalisis informasi secara logis, rasional, dan reflektif ketika menghadapi situasi atau permasalahan yang kompleks. Kemampuan tersebut perlu dilatihkan sejak usia dini dalam pembelajaran sekolah dasar agar siswa terbiasa memecahkan masalah secara sistematis dan rasional. Berpikir kritis tidak sebatas berhubungan dengan kemampuan menyelesaikan masalah, namun juga melibatkan kemampuan untuk menafsirkan data, menganalisis keterkaitan antara sebab dan akibat, serta menilai suatu permasalahan, serta menarik kesimpulan dengan dasar alasan yang logis. Oleh sebab itu, proses pembelajaran yang dirancang hendaknya mampu memfasilitasi siswa untuk aktif berpikir dan tidak hanya menerima informasi secara pasif.

Salah satu pelajaran yang memiliki potensi signifikan dalam usaha meningkatkan kemampuan berpikir secara kritis, salah satu bidang yang penting adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pada materi ekonomi di sekitar kita, siswa mempelajari konsep produksi, distribusi, dan konsumsi yang berkaitan langsung dengan aktivitas ekonomi dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran materi tersebut tidak hanya menuntut pemahaman konsep, tetapi juga kemampuan menganalisis hubungan antarperistiwa ekonomi, mengidentifikasi peran pelaku ekonomi, serta mengaitkan konsep dengan realitas yang ada di lingkungan sekitar.

Namun, berdasarkan hasil pengamatan awal di kelas V, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih menghadapi tantangan dalam memahami konsep produksi, distribusi, dan konsumsi sebelum diberikan penjelasan oleh guru. Siswa belum mampu membedakan ketiga konsep tersebut secara mandiri serta belum terbiasa mengaitkannya dengan contoh konkret dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun setelah diberikan penjelasan siswa dapat memahami materi, kondisi

tersebut menunjukkan bahwa kemampuan analisis kritis siswa belum mencapai potensi maksimal karena cenderung bergantung pada penjelasan guru dan belum terlatih melakukan analisis secara mandiri. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya perubahan dalam melakukan pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa. Penggunaan media pembelajaran interaktif yang didukung teknologi dapat sangat berguna untuk mendorong semangat dan keterlibatan siswa serta sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif dan berbasis permainan dapat meningkatkan ketertarikan serta partisipasi siswa dalam pembelajaran IPAS (Dewi et al., 2024) menemukan bahwa *platform* kuis yang di dasarkan pada permainan dapat menghasilkan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menarik, serta mengoptimalkan partisipan siswa. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa media interaktif berbasis permainan memiliki potensi besar untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.

Salah satu media yang berpotensi untuk dimanfaatkan yaitu *Baamboozle*. Menurut (yunita, nurlinda, 2024) *Baamboozle* adalah platform pembelajaran yang bergantung pada web dengan berbagai fitur untuk permainan kuis yang interaktif. Melalui desain pembelajaran berbasis permainan, platform ini mampu menghasilkan pengalaman pembelajaran yang lebih beragam dan melibatkan partisipasi, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, pertanyaan-pertanyaan yang dirancang sesuai dengan indikator berpikir kritis dapat membantu siswa untuk mengerti ide dengan lebih mendetail dan juga melatih keterampilan analisis serta melatih kemampuan menganalisis dan menyimpulkan informasi.

Dengan demikian, pemanfaatan *Baamboozle* dalam pembelajaran IPAS diharapkan menjadi alternatif inovatif untuk mendukung pengembangan kecakapan berpikir kritis siswa.

Penelitian ini berlandasan pada konsep pemikiran kritis yang diajukan oleh Robert H. Ennis yang menyatakan bahwa berpikir kritis

merupakan proses berpikir rasional dan reflektif dalam menentukan apa yang harus dipercaya atau dilakukan (Ennis, 2018). Kemampuan ini melibatkan keterampilan menganalisis, mengevaluasi, serta menarik kesimpulan secara logis. Selain itu, penggunaan alat belajar yang berlandaskan permainan (game-based learning) seperti Baamboozle dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa selama kegiatan belajar, sehingga berpotensi meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *Baamboozle* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V dalam pembelajaran IPAS pada materi ekonomi di sekitar kita.

B. Metode Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *pre-eksperimental*. Dimana hanya melibatkan satu kelompok (kelas eksperimen) yang digunakan tanpa ada kelompok pembandingan atau kelas kontrol. Tipe penelitian desain *pre-eksperimental design* yang digunakan adalah *one-*

group pretest-posttest design karena metode ini memberikan hasil yang akurat akan perbedaan perilaku sebelum dan setelah diberi perlakuan. *Design* ini dapat diilustrasikan seperti berikut :

Tabel 2.1 *Design Penelitian*
One-Group Pretest-Posstest.

Pre-test	perlakuan	Post-test
O ₁	X	O ₂

Sumber : (Sugiyono,2022)

Keterangan:

O₁ : *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X : *Treatment* (perlakuan menggunakan media *baamboozle*)

O₂ : *posttest* (setelah diberi perlakuan)

Dalam design ini, tes dilaksanakan dalam dua kali, yaitu sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*). *Pretest* diberikan kepada kelompok eksperimen (O₁) yang selanjutnya dilakukan perlakuan pembelajaran melalui menggunakan media berbasis web yaitu *baamboozle* pada mata pelajaran IPAS tentang “ ekonomi disekitar kita” (X). peneliti memberikan *posttest* pada tahap akhir (O₂).

Tabel 2.2 Populasi Dalam Penelitian
 Di SDN Nagasari II.

No.	Kelas	Jumlah siswa
1.	I A	40 siswa

2.	I B	40 siswa
3.	II A	49 siswa
4.	II B	49 siswa
5.	III A	40 siswa
6.	III B	40 siswa
7.	III C	38 siswa
8.	IV A	44 siswa
9.	IV B	44 siswa
10.	V A	32 siswa
11.	V B	31 siswa
12.	VI A	36 siswa
13.	VI B	36 siswa
14.	VI C	32 siswa
Jumlah		551 siswa

Dari tabel di atas yaitu jumlah seluruh siswa SDN Nagasari II. Sugiyono (2022) sampel merupakan bagian dari populasi yang mewakili jumlah dan karakteristiknya. Pada penelitian ini, melibatkan kelompok yang diteliti terdiri dari 26 siswa yang berada di kelas V B. teknik yang digunakan untuk pengambilan sampel adalah purposive sampling. Menurut Sugiyono (2022) *sampling purposive* merupakan metode pemilihan sampel yang ditentukan dengan pertimbangan tertentu. Alasan untuk menerapkan teknik ini adalah karena tidak semuanya elemen populasi memenuhi syarat penelitian sehingga

ditentukan kriteria khusus yang wajib dipenuhi oleh sampel yang digunakan dalam penelitian ini.

Alat penelitian yang dipakai dalam penelitian ini berupa tes kemampuan berpikir kritis dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 28 butir soal. Soal-soal ini dibuat mengacu pada indikator kemampuan berpikir kritis yang disesuaikan dengan taksonomi Bloom revisi, mulai dari tingkat kognitif C1 (mengingat) hingga C6 (mencipta). Penyusunan soal dilakukan dengan mengacu pada materi IPAS kelas V pada topik ekonomi di sekitar kita yang meliputi konsep produksi, distribusi, dan konsumsi.

Setiap pertanyaan dibuat untuk menilai kemampuan berpikir kritis siswa, termasuk kemampuan untuk mengenali informasi, menganalisis hubungan sebab dan akibat, menilai suatu masalah, serta membuat kesimpulan berdasarkan data yang ada.

Sebelum digunakan instrument penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya untuk mengetahui kelayakan alat ukur. Data dikumpulkan melalui penyebaran soal pilihan ganda sebanyak 30 soal

kepada siswa dengan pendampingan guru kelas.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan
Hasil Penelitian
Analisis Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dilaksanakan guna memperoleh gambaran umum kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *Bamboozle*. Hasil analisis deskriptif dapat diperhatikan pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Analisis Deskriptif
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pretest hasil belajar	26	8	26	17.04	4.720
posttest hasil belajar	26	20	27	23.00	1.855
Valid N (listwise)	26				

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, nilai rata-rata *pretest* tercatat sebesar 17,04 dengan standar deviasi 4,720, sementara rata-rata *posttest* sebesar 23,00 dengan standar deviasi 1,855. Temuan ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata kemampuan siswa setelah diterapkan media

pembelajaran *Bamboozle*. Peningkatan tersebut mengindikasikan penggunaan *Bamboozle* sebagai alat pembelajaran dapat mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis pada siswa.

Uji Normalitas

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data penelitian diuji normalitasnya terlebih dahulu guna menentukan distribusi data bersifat normal. Uji normalitas dilakukan menggunakan metode *Shapiro wilk* karena jumlah sampel dibawah 50. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Uji Normalitas
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest hasil belajar	.112	26	.200	.973	26	.698
posttest hasil belajar	.167	26	.059	.932	26	.085

Hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa nilai signifikan

dari data *pretest* tercatat sebesar 0,698 dan nilai signifikan dari data *posttest* sebesar 0,085. Dengan kedua nilai signifikan tersebut lebih tinggi dari 0,05 (Sig > 0,05), maka dapat ditarik kesimpulan bahwa data yang diteliti memiliki distribusi normal, sehingga memenuhi kriteria untuk dilaksanakan analisis statistik parametrik.

Uji Paired sample T-Test

Setelah data dianggap mengikuti distribusi normal, langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan *Paired Sample T-Test* untuk mengidentifikasi perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* siswa setelah penggunaan media pembelajaran *Baamboozle*. Hasil *uji Paired Sample T-Test* dapat dilihat pada Tabel berikut.

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pretest	-3.671	.71	.267	-4.198	-3.146	-6.974	25	.000
Posttest	4.271	.46	.267	3.744	4.800	6.974	25	.000

Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan *Paired Sample T-Test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* siswa. Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai rata-rata selisih sebesar -4,96154 dengan nilai $t = -6,974$, $df = 25$, dan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa H_0 tidak diterima dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media *Baamboozle* berdampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan yang penting dimiliki oleh siswa dalam proses pembelajaran. Berpikir kritis dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menganalisis informasi, mengevaluasi suatu permasalahan, serta menarik kesimpulan secara logis berdasarkan bukti yang tersedia. Menurut (Handayani et al., 2025), kemampuan berpikir dengan kritis adalah keahlian berpikir yang lebih tinggi yang melibatkan analisis, penilaian, dan membuat keputusan dengan cara yang rasional mengenai isu-isu yang dihadapi.

Sejalan dengan pendapat tersebut, (Ennis, 2018) menyatakan bahwa berpikir kritis merupakan proses berpikir yang rasional dan reflektif yang berfokus pada penentuan apa yang harus dipercaya atau dilakukan. Dalam proses pembelajaran, kemampuan berpikir kritis dapat berkembang apabila siswa diberikan kesempatan untuk menganalisis informasi, menilai masalah, dan menyimpulkan berdasarkan alasan logis.

Di tingkat sekolah dasar, penting untuk mulai mengembangkan kemampuan berpikir kritis agar anak-anak dapat memahami pelajaran dengan lebih baik dan mampu menyelesaikan tantangan yang mereka hadapi sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pendapat (kartika, lestari, 2024) yang menyatakan bahwa kemampuan berpikir kritis dapat mendukung pengembangan kemampuan analisis, penalaran, serta pengambilan keputusan yang tepat pada proses pembelajaran siswa.

Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Media pembelajaran yang inovatif dapat membantu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak sekedar menerima informasi secara pasif, melainkan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Menurut (Sari et al., 2025) pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa serta mendorong keterlibatan aktif dalam berpikir dan berdiskusi selama proses pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu *baamboozle*, yakni *platform* berbasis permainan digital yang memungkinkan pembuatan kuis interaktif dalam kegiatan belajar mengajar. Media ini memfasilitasi pembelajaran melalui permainan yang menyenangkan, sehingga berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan seperti *Baamboozle* sangat membantu agar dapat menghasilkan lingkungan belajar yang lebih menarik dan tidak monoton. Melalui kegiatan kuis dan permainan yang disajikan dalam *Baamboozle*, siswa dapat berlatih menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan teman, serta berpikir untuk menemukan jawaban yang tepat. Aktivitas tersebut secara tidak langsung dapat melatih kemampuan berpikir kritis siswa.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ramadhani & Farhurohman, 2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan digital mampu meningkatkan keterlibatan siswa

dalam proses pembelajaran serta mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis pada siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian (Christanti, 2024) juga menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran digital yang interaktif dapat mendorong semangat belajar dan kemampuan berpikir kritis para pelajar dalam kegiatan belajar mengajar.

Dari temuan yang diperoleh, penggunaan media *baamboozle* dalam proses pembelajaran terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Ini dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari *pretest* sebesar 17,04 menjadi 23,00 pada *posttest*. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif sangat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik serta mendorong siswa untuk berpikir secara lebih aktif.

Namun demikian, kemampuan berpikir kritis siswa tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran semata. berbagai faktor lain turut memengaruhi, seperti metode pembelajaran yang

diterapkan guru, lingkungan belajar di sekolah, dukungan keluarga, serta motivasi intrinsik siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan *Baamboozle* sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap mengembangkan kemampuan berpikir kritis pada siswa kelas V B di SDN Nagasari 2 karawang. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran yang menarik serta interaktif dapat menjadi pilihan yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ditingkat sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kesimpulan penelitian ini, penerapan media pembelajaran *baamboozle* memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V B SDN Nagasari II. Hal ini dibuktikan oleh perbedaan signifikan anantara skor *pretest* dan *posttest* pasca pembelajaran menggunakan media *baamboozle*.

Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa media

Baamboozle efektif sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPAS. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan berbasis permainan seperti *Baamboozle* juga berkontribusi terhadap peningkatan keaktifan, motivasi belajar, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anindita & prastyo. (2025). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BAAMBOOZLE TERHADAP KEMAMPUAN KERJA SAMA SISWA KELAS V SDN KEPUH KIRIMAN 1 WARU Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Adi Buana Surabaya*. 5.
- Astuti. (2024). *The Role of 6C Skills in 21st Century Learning of Elementary School Students*.
- Christanti, A. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar*. 7, 8751–8755.
- Dewi, S. M., Ds, Y. N., Latifatu, T., & Rohimatu, H. M. (2024). *Wordwall Media with a Gameshow-Quiz*

- Type to Increase Students ' Interest in IPAS Learning at Elementary School. 12(2), 312–320.
- Endra. (2024). <http://journal.upgris.ac.id/index.php/wp> PENTINGNYA PENGEMBANGAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA SISWA SEKOLAH DASAR: SEBUAH TINJAUAN LITERATUR. 4(24), 369–379.
- Ennis, R. H. (2018). Critical Thinking Across the Curriculum: A Vision. *Topoi*, 37(1), 165–184. <https://doi.org/10.1007/s11245-016-9401-4>
- Handayani, F., Abustang, P. B., Amaliyah, N., Guru, P., Dasar, S., & Megarezky, U. (2025). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN LITERASI TERHADAP. 10(September).
- kartika, lestari, D. (2024). *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* PENERAPAN MODEL DISCOVERY LEARNING : SYSTEMATIC CRITICAL THINKING SKILLS OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS THROUGH THE APPLICATION OF THE DISCOVERY LEARNING MODEL : SYSTEMATIC.
- 07(April), 71–80.
- Ramadhani, N. N., & Farhurohman, O. (2024). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis terhadap Model Pembelajaran Problem Based Learning di Sekolah Dasar. 8, 18792–18800.
- Sari, P. P., Handoyo, E., Widiarti, N., & Yuwono, A. (2025). 1 2 3 4. 10. yunita, nurlinda, Y. (2024). 3 1,2,3. 09. Sugiyono. (2022). METODE PENELITIAN KUANTITATIF (M. P. Setiyawati, S.H. (ed.)). ALFABETA, cv.