

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

Dina Budiarti¹, Rohani²

^{1,2} Institut Pendidikan Indonesia

[1dinabudiarti02@gmail.com](mailto:dinabudiarti02@gmail.com), [2rohani456.rohani@gmail.com](mailto:rohani456.rohani@gmail.com)

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of using digital media on enhancing critical thinking skills among elementary school students. The method used in this research is a literature review, which involves collecting and processing data from existing studies. The data were obtained from several articles sourced from google, google scholar, and other websites, covering the years 2020-2025. The data were analyzed through reduction and presentation techniques. The analysis revealed that various types of digital media can be utilized to improve students critical thinking skills, as such as I-spiring, mapping-based e-book, animated learning videos, educational games, flipbook and word walls. These learning media stimulate students critical thinking abilities in engaging and interactive ways.

Keywords: digital media, critical thinking skills, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efek penggunaan media digital terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode studi kepustakaan yaitu kegiatan mengumpulkan data lalu mengolah data penelitian. Data penelitian ini didapatkan dari beberapa artikel yang didapatkan sebelumnya dari google, google scholar dan website lainnya dengan rentang tahun 2020-2025. Data di analisis dengan reduksi dan penyajian data. Hasil analisis mengungkapkan bahwa terdapat berbagai jenis media digital yang bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa seperti I-Spiring, e-book berbasis mind mapping, video pembelajaran animasi, game edukasi, flipbook, dan word wall, karena media pembelajaran ini dapat merangsang kemampuan berpikir kritis siswa dengan cara yang menarik.

Kata kunci: media digital, kemampuan berpikir kritis, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Berkembangnya teknologi diabad 21 yang sangat pesat memberikan dampak pada berbagai hal, salah satunya ialah dalam dunia

Pendidikan. Dalam dunia Pendidikan 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. Pendidikan harus dapat beradaptasi mengikuti perkembangan zaman agar dapat berkembang dan tidak tertinggal oleh kemajuan teknologi (Haryadi et al., 2022). Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran tidak hanya bertujuan agar efisiensi pembelajaran meningkat, namun juga membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan yang diperlukan seperti kemampuan komunikasi, kolaborasi, inovatif dan berpikir kritis serta bisa menyelesaikan masalah.

Berpikir kritis termasuk kemampuan yang perlu dipersiapkan dan dimiliki oleh seseorang di abad ke-21 ini, terutama dimiliki oleh siswa. Kemampuan berpikir kritis berguna bagi siswa sebab bisa mempersiapkan mereka untuk berhasil di dalam hidup, serta mampu menyelesaikan masalah yang ada dalam kehidupan (Qondiasd kk, 2023). Pada abad 21 ini, pembelajaran memiliki 4 kompetensi yaitu 4C. 4C merupakan singkatan dari critical thinking (berpikir kritis), collaboration (bekerja sama), communication (berkomunikasi), dan creativity (kreativitas). Kemampuan

berpikir kritis berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam pemahaman, penyelidikan, penggabungan dan mengevaluasi informasi yang diterima untuk menghadapi permasalahan. Siswa dapat menemukan Solusi untuk berbagai tantangan dengan menggunakan kemampuan berpikir kritis. Individu yang berpikir kritis merupakan individu yang bisa merumuskan pengetahuannya, dan memanfaatkan pengetahuan tersebut untuk menghadapi masalah serta mampu mencari informasi pendukung yang relevan untuk pemecahan masalah (Haikal dkk, 2023). Dengan berpikir kritis ini seseorang dapat memilah informasi yang diterimanya apakah informasi tersebut benar atau hoaks, menyelesaikan permasalahan-permasalahan ini sangat dibutuhkan oleh siswa dalam menjalani aktivitas sehari-hari maupun dalam pembelajaran (Fauzi dkk, 2025).

Keadaan pembelajaran saat ini, menunjukan kemampuan berpikir kritis siswa yang masih terbatas, hal ini disebabkan oleh banyaknya siswa yang menghadapi kesulitan saat mencoba menyampaikan lebih dari satu pendapat serta mengganggu pendapat siswa yang lain (Firdausi

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

memahami materi yang dijelaskan (Yanti dkk,2024).

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

B. 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 literatur dengan mencari data dari artikel-artikel yang berkaitan dengan “penggunaan media digital dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar”. artikel-artikel tersebut didapatkan dari google, google scholar dan website lainnya dengan rentang waktu 2020-2025. Dari

beberapa artikel yang dikumpulkan, peneliti memilih 21 artikel yang berkaitan.

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

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil kajian literatur dari beberapa penelitian ditemukan bahwa perkembangan teknologi dan media digital membawa pengaruh yang signifikan dalam aspek proses pembelajaran dengan mengimplementasikan teknologi dalam proses pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Keterampilan dalam berpikir kritis yang kuat dapat mempersiapkan mereka untuk

menghadapi rintangan dimasa depan oleh karena itu, penggunaan teknologi pada pembelajaran sangat penting seperti pada penelitian Muchtar et al., (2021). Dimana teknologi yang digunakan adalah aplikasi I-spring, aplikasi ini memiliki kemampuan yang menghasilkan berbagai macam kuesioner yang mencakup audio, video, dan kuis youtube. Output media berbasis flash dan I-spring terdiri dari presentasi, video, dan gambar. Diantara komponen-komponen lainnya dengan menggabungkan berbagai keunggulan tersebut, diharapkan proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan, kenyamanan, dan antusiasme siswa dalam belajar. Dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan I-spring presenter dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD Muhammadiyah 2 Mamajang Makasar.

Selain penggunaan teknologi dalam pembelajaran media digital juga memiliki pengaruh yang sangat besar, pemanfaatan e-book berbasis mind mapping dapat membantu menggambarkan konsep yang abstrak

(konsep yang tidak terwujud) menjadi konsep yang konkret (konsep yang berwujud) agar lebih mudah dicerna siswa, karena penggunaan e-book berbasis mind mapping dapat memvisualkan objek ilmiah kecil dan besar yang sulit diperhatikan secara langsung dan bahkan tidak dapat ditampilkan didalam ruang kelas (Azzahra & Amini, 2024). Pengaplikasian e-book dengan menggunakan sarana seperti jaringan online, handphone, komputer/laptop serta Kemahiran guru dan siswa sebagai penunjang dalam penggunaan e-book (Dewi & Agung, 2021). Selain itu, video pembelajaran juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran digital, Dimana menurut (Qondias dkk, 2024) menyatakan bahwa penggunaan video pembelajaran berpotensi memperbaiki hasil akademik siswa, seperti video pembelajaran yang menggunakan animasi. Media video animasi merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah menjadi media Gerak dan audio sehingga tampak hidup dan nyata serta mengandung pesan pembelajaran didalamnya (Saleh, 2021). Ketika media video animasi dimasukkan kedalam Pendidikan sains,

materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk objek dengan sifat yang sesuai mendorong siswa berpartisipasi lebih aktif. Mengungkapkan pendapat dengan logis dan bahkan mendorong siswa untuk bertanya lebih banyak selama proses pembelajaran (Fadillah et al., 2022).

Pada penelitian Rastal et al., (2022) penggunaan media website permainan edukatif dalam pembelajaran online dengan media quizizz dapat mendorong berpikir kritis siswa dan mampu meningkatkan daya ingat siswa saat pembelajaran daring. Game edukasi ini memanfaatkan software multimedia untuk membuat media game edukasi yang interaktif dan fleksibel yang memaksimalkan dan memperdayakan kemampuan berpikir kritis siswa karena caranya yang menyenangkan (Yulianti & Ekohariadi, 2020). Game edukasi memberikan rintangan, menimbulkan rasa ingin tahu, tujuan yang jelas dan media ini membuat siswa terlibat penuh dalam kolaborasi, serta kompetisi sehingga dapat memberikan kesempatan pengembangan keterampilan abad ke 21. Pada penelitian Aprilia (2021) mengungkapkan media flipbook sains

yang relevan secara kontekstual berpotensi untuk meningkatkan literasi sains dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD. Media sains diklasikan sebagai multimedia dalam flipbook berbasis kontekstual karena penggabungan konten media yang beragam, termasuk media audiovisual, virtual dan audiovisual misalnya, video pembelajaran penggunaan flipbook digital oleh guru dapat membuat siswa lebih paham dan mengimplementasikan informasi yang mereka pelajari di dalam kelas. Flipbook mencakup beberapa konten menarik, menghibur, dan berhubungan dengan konteks yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri dan berpikir kritis mereka meningkat (Prasasti & Anas, 2023). Selain itu, wordwall juga bisa digunakan karena cara yang digunakan menyenangkan dan menarik bagi siswa dan dievaluasi. Media digital wordwall membantu siswa paham terhadap materi yang disampaikan dan meningkatkan berpikir kritis siswa yang bisa diukur dengan bantuan media tersebut (Oktavia & Satianingsih, 2024). Hal ini dapat memberikan pengetahuan kepada siswa dengan cara yang

menghibur, sehingga menghambat potensi kebosanan (Ma'rifah & Mawardi, 2022).

Berdasarkan beberapa hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa implementasi media digital seperti *spring presenter*, *e-book* berbasis *mind mapping*, video pembelajaran yang menggunakan animasi, *quizizz*, flipbook dan media digital *wordwall* memiliki peran yang sangat berguna terhadap capaian akademik dan daya berpikir kritis siswa. Karena media pembelajaran disebut sebagai multimedia yaitu sejenis media pembelajaran dengan penggunaan media digital berupa gambar, suara, video, dan animasi yang dapat memicu keinginan siswa dalam proses pembelajaran (Purwati, 2021). 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 dalam proses pembelajaran (Fitriani dkk, 2021).

Pada penelitian Wahyuni & Fitria (2023) menunjukkan bahwa penelitian media yang tepat dapat membantu pertumbuhan kemampuan berpikir kritis siswa. Multimedia pembelajaran

interaktif yang dapat beradaptasi dengan atribut siswa masa kini, khususnya mereka yang merupakan penduduk digital adalah materi pembelajaran yang tepat.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi & Mawardi (2022) menguatkan argument bahwa media audio visual berpotensi untuk menarik minat belajar siswa, mendorong keaktifan dan partisipasi siswa dalam berpikir kritis yang disesuaikan dengan materi pembelajaran untuk menganalisis permasalahan, Solusi dan implementasi pada materi pembelajaran.

Kemendikbud telah melakukan beberapa usaha seperti menyediakan layanan mendidik tidak berbayar seperti quizizz, canva, ruang guru, dan website internet yang bisa menambah wawasan siswa dalam berpikir kritis (Wicaksonod kk, 2022). Kemendikbud mendukung pemanfaatan media digital sebagai media pembelajaran yang bermanfaat dan tepat dalam proses pembelajaran. Media digital dalam Pendidikan membawa banyak manfaat bagi perkembangan siswa seperti meningkatkan keterlibatan siswa melalui media interaktif yang mempermudah pemahaman siswa

terhadap materi pembelajaran dan meningkatkan hasil akademik siswa.

Berdasarkan beberapa penjabaran diatas menunjukan bahwa pembelajaran diabad 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 mendukung sebagai penunjang yang berkaitan dengan permasalahan dan keadaan lingkungan siswa.oleh karena tentang teori yang mengatakan baha penggunaan media digital bisa meningkatkan hasil akademik dan kemampuan berpikir kritis siswa itu benar.

D. Kesimpulan

Hasil dari penelitian menunjukan bahwa penggunaan media digital seperti I-Spring, e-book berbasis mind mapping, video pembelajaran animasi, game edukasi, flipbook dan wordwall terbukti efektif dapat meningkatkan daya pikir kritis siswa di jenjang sekolah dasar. hal ini dikarenakan cara penyampaian materi

menggunakan media ini sangat menyenangkan bagi siswa, Dimana siswa tidak selalu dituntut untuk focus mendengarkan atau membaca buku saja, tetapi siswa bisa memahami materi dalam bentuk gambar, suara, video dan animasi bahkan bermain dapat meningkatkan kesenangan belajar siswa dan lebih Santai selama proses belajar sehingga materi yang disampaikan di pahami dengan mudah. Dengan demikian pemahaman, dan motivasi belajar siswa dapat meningkat sehingga ini akan merangsang kemampuan berpikir kritis siswa selama proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Asani, S. N. (2023). Systematic literature review: Efektivitas media pembelajaran IPA berbasis android dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SD. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 3(2), 116-122.

Azzahra, F., & Amini, R. (2024). Pengembangan E-Modul Pembelajaran IPAS Menggunakan Anyflip Berbasis Radeo Berbantuan Mind Map di Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah*

Pendidikan Dasar, 9(2), 1920-1932.

Dewi, N. K. R., & Agung, A. A. G. (2021). The feasibility of social science learning e-book contains balinese local wisdom for elementary School. *International Journal of Elementary Education*, 5(1), 39-47.

Fauzi, M. H. R., Musyadad, V. F., & Kuswandi, S. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V MI Al UMM. *Jurnal Primary Edu*, 3(1), 110-123.

Firdausi, B. W., Warsono, W., & Yermiandhoko, Y. (2021). Peningkatan kemampuan berpikir kritis pada siswa Sekolah Dasar. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(2), 229-243.

Fitriani, W., Suwarjo, S., & Wangid, M. N. (2021). Berpikir Kritis dan Komputasi: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 9(2), 234-242.

Haikal, D. R., Putri, D. D., Shaliha, H. A., Safitri, N., Fauziah, N., Nabilah, R., & Marini, A. (2023). Efektivitas model pembelajaran inkuiri dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis

- siswa pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 3(1), 1-18.
- Handayanti, E., Agustini, F., & Huda, C. (2023). Efektivitas model pembelajaran inquiry terhadap keterampilan berpikir kritis IPA siswa kelas V SDN Pandeanlamper 05 Semarang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 129-140.
- Haryadi, R., Prihatin, I., Oktaviana, D., & Herminovita, H. (2022). Pengembangan media video animasi menggunakan software powtoon terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 11(1), 11-23.
<https://doi.org/10.30821/axiom.v11i1.10339>
- <https://doi.org/10.22373/jm.v11i2.8001>
- <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1711>
- Muchtar, F. Y., & Nasrah, N. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis I-Spring presenter untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5520-5529.
- Nikmati, H. A. S. E. (2024). Pemanfaatan Media Ajar Interaktif Berbasis Digital dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Peserta Didik. *AKSIOLOGI: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(5), 327-337.
<https://doi.org/10.47134/aksiologi.v5i2.270>
- Octavia, E., & Satianingsih, R. (2024). Pengaruh Media Digital Wordwall Berbasis Web Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *INDOPEDIA (Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan)*, 2(1), 125-132.
- Prasasti, R. D., & Anas, N. (2023). Pengembangan media digital berbasis flipbook untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(3), 694-705.
- Pratiwi, I. (2022). Penerapan model problem based learning berbantuan audio visual untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. *Journal of Education Action Research*, 6(3), 302-308.
- Purwati, L. M. (2021). Media pembelajaran digital interaktif berbasis adobe flash pada masa pandemi di sekolah dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 5(2), 152-158.
- Qondias, D., Endu, E. N., Dhey, K. A., & Un, L. M. W. (2023). Peran model pembelajaran inquiry

untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Flobamorata*, 1(3), 76-86.

Wahyuni, E., & Fitria, Y. (2023). Media digital dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pembelajaran ipa siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5116-5126.

Wicaksono, A. A., Depra, L., Maharani, S., Syahrial, S., & Noviyanti, S. (2022). Media digital dalam memberdayakan kemampuan berpikir kritis abad 21 pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 188-197.

Yanti, E., Utari, M., & Putra, S. (2024). Media Digital Dalam Memperdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, 11(1), 91-101.

Yulianti, A., & Ekohariadi, E. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan aplikasi construct 2 pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(3), 527-533.