EFEKTIVITAS MEDIA VIDEO ANIMASI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS SISWA PADA PEMBELAJARAN PAI DI SD NEGERI 26 KOTA LUBUKLINGGAU

Dwi Rizki Rahmadani[1], Edi Ansyah[2], Adam Nasution[3]
Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu[123]
Dwi121339@gmail.com[1], ediansyah@mail.uinfasbengkulu.ac.id[2],
nasution0882@gmail.com[3]

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using animated video media on students' critical thinking skills in Islamic Religious Education (PAI) at SD Negeri 26 Kota Lubuklinggau. The research employed a quantitative approach with a pre-experimental design using one group pretest–posttest. The sample consisted of 21 fourth-grade students selected through purposive sampling. Data were collected through tests, observation, and documentation, and analyzed using descriptive statistics, Shapiro-Wilk normality test, paired sample t-test, and N-Gain score. The results showed an increase in the average pretest score of 54.33 to a posttest score of 81.00. The hypothesis test indicated a significant effect ($p < 0.001$), and the N-Gain score was 0.58 in the moderate category. It can be concluded that animated video media is effective in improving students' critical thinking skills in PAI learning.

Keywords: *animated video media, critical thinking, Islamic education*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Negeri 26 Kota Lubuklinggau. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimen tipe one group pretest–posttest. Sampel penelitian terdiri dari 21 siswa kelas IV yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro-Wilk, uji paired sample t-test, dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 54,33 menjadi 81,00. Uji hipotesis menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan ($p < 0,001$), serta nilai N-Gain sebesar 0,58 dengan kategori sedang. Dengan demikian, media video animasi efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran PAI.

Kata Kunci: media video animasi, berpikir kritis, pendidikan agama Islam

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya, yang mencakup kekuatan spiritual,

pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang bermanfaat bagi masyarakat, bangsa, dan negara (Faizah & Rahmah, 2021). Dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia, pendidikan memiliki peran yang sangat penting, terutama dalam mempersiapkan generasi yang mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman sehingga tidak terjadi kesenjangan antara kondisi ideal dan realitas. Pendidikan pada dasarnya juga merupakan proses pembentukan sikap dan perilaku individu maupun kelompok menuju kedewasaan melalui kegiatan pembelajaran dan pelatihan yang terarah.

Dalam konteks pendidikan Islam, Zakiyah Daradjat menjelaskan bahwa Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan usaha pembinaan peserta didik agar memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam secara menyeluruh sehingga Islam dapat dijadikan sebagai pedoman hidup. PAI memiliki dua sasaran utama, yaitu pengembangan aspek hati yang meliputi iman, takwa, dan akhlak mulia, serta pengembangan aspek intelektual yang mencakup ilmu pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas. Kedua aspek ini diharapkan mampu membentuk manusia yang tidak hanya berilmu, tetapi juga berakhlak baik.

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar mencakup ruang lingkup al-Qur'an dan hadis, akidah, akhlak, fikih, serta sejarah Islam yang bertujuan membentuk keseimbangan hubungan manusia dengan Allah, diri sendiri, sesama manusia, dan lingkungan (Aziz et al., 2020). Hal ini juga sejalan dengan QS. At-Taubah ayat 122 yang menegaskan pentingnya pendalaman ilmu agama agar dapat memberikan pemahaman dan peringatan kepada masyarakat. Dengan demikian, pembelajaran PAI tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga menekankan pada pengamalan nilai-nilai kehidupan.

Dalam proses pembelajaran, guru memiliki peran penting dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat agar proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien (Batubara, 2020). Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran juga mengalami inovasi, salah satunya melalui penggunaan media video animasi berbasis audiovisual. Media ini menggabungkan unsur suara dan

gambar yang bergerak sehingga mampu menyajikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Video animasi sebagai media pembelajaran memiliki keunggulan dalam membantu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak, sehingga siswa lebih mudah memahami materi. Selain itu, media ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar, mengurangi kejenuhan siswa, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Dalam pembelajaran PAI, penggunaan video animasi dinilai sangat relevan karena dapat membantu siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai moral dan agama dalam kehidupan sehari-hari (Kotimah, 2024).

Selain aspek pemahaman materi, kemampuan berpikir kritis juga menjadi salah satu keterampilan penting yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran. Berpikir kritis merupakan kemampuan kognitif dalam menganalisis masalah secara sistematis, mengevaluasi informasi, serta mengambil keputusan berdasarkan alasan yang logis dan bukti yang relevan (Stobaugh dalam Eskris, 2021). Kemampuan ini sangat penting dalam membentuk peserta didik yang mampu menghadapi berbagai permasalahan secara rasional dan objektif.

Namun, berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 26 Kota Lubuklinggau, ditemukan bahwa proses pembelajaran PAI masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media konvensional seperti buku paket dan papan tulis. Kondisi ini menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa cenderung pasif, kurang fokus, bahkan tidak sedikit yang melakukan aktivitas lain di luar pembelajaran. Ketika diberikan pertanyaan yang bersifat analitis, siswa masih kesulitan dalam memberikan jawaban dan belum mampu menunjukkan kemampuan berpikir kritis secara optimal.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media video animasi yang diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, meningkatkan partisipasi

siswa, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran PAI.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada efektivitas penggunaan media video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di SD Negeri 26 Kota Lubuklinggau. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif serta menjadi referensi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Pendekatan kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, serta analisis data bersifat statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen, yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkontrol (Sugiyono, 2024).

Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* dengan model *One Group Pretest–Posttest Design*. Dalam desain ini terdapat satu kelompok yang diberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan. Perbandingan hasil sebelum dan sesudah perlakuan digunakan untuk melihat efektivitas penggunaan media video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Perlakuan (X) berupa pembelajaran menggunakan media video animasi, sedangkan O_1 adalah nilai pretest dan O_2 adalah nilai posttest.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 26 Kota Lubuklinggau pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas IV A dan IV B. Namun, sampel penelitian dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu kelas yang dianggap sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam pelaksanaannya, kelas IV A digunakan sebagai kelas eksperimen

dengan jumlah 21 siswa yang mengikuti proses penelitian secara lengkap.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas berupa media video animasi (X) dan variabel terikat berupa kemampuan berpikir kritis siswa (Y). Kemampuan berpikir kritis diukur berdasarkan indikator kemampuan memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, membuat inferensi, memberikan penjelasan lanjutan, serta mengatur strategi dan taktik.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa melalui pretest dan posttest berbentuk soal uraian sebanyak 15 butir. Observasi digunakan untuk mengamati proses pembelajaran dan aktivitas siswa selama penerapan media video animasi. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung seperti daftar nama siswa dan nilai hasil belajar.

Instrumen penelitian berupa tes kemampuan berpikir kritis yang disusun berdasarkan indikator berpikir kritis dan dinilai menggunakan rubrik analitik dengan skala 1–4. Skor kemudian dikonversi ke dalam skala 0–100 untuk memudahkan analisis. Analisis data dilakukan melalui analisis deskriptif dan inferensial. Analisis inferensial meliputi uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk, uji hipotesis menggunakan Paired Sample t-Test, serta analisis peningkatan hasil belajar menggunakan N-Gain Score.

N-Gain digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah perlakuan dengan rumus selisih skor pretest dan posttest dibandingkan dengan skor maksimal. Kriteria N-Gain dibagi menjadi tiga kategori, yaitu tinggi, sedang, dan rendah.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

a. Analisis Statistik Deskriptif

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV A SD Negeri 26 Kota Lubuklinggau pada pembelajaran PAI. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif berupa nilai rata-rata dan simpangan baku.

Hasil analisis pretest dan posttest disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest Kemampuan Berpikir Kritis

Variabel	N	Mean	SD
Pretest	21	54,33	11,989
Posttest	21	81,00	10,416

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 54,33 menjadi 81,00 setelah penerapan media video animasi. Peningkatan sebesar 26,67 poin ini menunjukkan adanya perubahan signifikan pada kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, penurunan nilai simpangan baku pada posttest menunjukkan bahwa kemampuan siswa menjadi lebih merata setelah pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa media video animasi tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membantu mengurangi kesenjangan kemampuan antar siswa.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50.

Variabel	Sig.	Keterangan
Pretest	0,653	Normal
Posttest	0,422	Normal

Nilai signifikansi seluruh data lebih besar dari 0,05 sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Dengan demikian, analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji parametrik.

c. Uji Hipotesis (Paired Sample T-Test)

Hasil uji Paired Sample T-Test menunjukkan:

t hitung = -10,733

df = 20

Sig. < 0,001

Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media video animasi terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Perbedaan rata-rata sebesar 26,667 menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah perlakuan.

d. Uji N-Gain

Hasil perhitungan N-Gain diperoleh sebesar:

0,58 (kategori sedang)

Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa berada pada tingkat efektivitas sedang. Dengan demikian, media video animasi cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

2. Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian ini menjelaskan makna dari hasil analisis data yang diperoleh terkait pengaruh media video animasi terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media video animasi dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, seberapa besar peningkatannya, serta faktor-faktor yang memengaruhi kemampuan tersebut. Berdasarkan hasil penelitian di kelas IV A SD Negeri 26 Kota Lubuklinggau, penggunaan media video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) terbukti memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

Hasil uji hipotesis menggunakan uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,001$), sehingga H0 ditolak dan Ha diterima. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest setelah penerapan media video animasi dalam pembelajaran. Sebelum perlakuan, kemampuan berpikir kritis siswa masih tergolong rendah. Siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran, kurang aktif bertanya, serta hanya menerima penjelasan dari guru tanpa memberikan tanggapan. Jawaban siswa juga masih bersifat singkat dan belum menunjukkan kemampuan analisis yang mendalam. Selain itu, siswa belum terbiasa mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari dan belum mampu memberikan alasan logis terhadap jawaban yang diberikan.

Kondisi tersebut tidak terlepas dari penggunaan metode ceramah yang dominan dalam pembelajaran sehingga proses belajar berlangsung monoton dan kurang menarik. Hal ini menyebabkan perhatian dan konsentrasi siswa rendah, serta berdampak pada tidak berkembangnya kemampuan berpikir kritis secara optimal. Namun setelah diterapkannya media video animasi, terjadi perubahan yang cukup signifikan dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih fokus, antusias, dan aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Media video animasi yang menggabungkan unsur visual dan audio mampu menyajikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga membantu siswa

memahami konsep yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih konkret (Mayer, 2009).

Perubahan juga terlihat pada kemampuan siswa dalam berpikir kritis. Siswa mulai mampu mengidentifikasi masalah, memberikan pendapat, serta menarik kesimpulan dari materi yang dipelajari. Pembelajaran menjadi lebih interaktif karena siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat dalam proses analisis terhadap isi materi. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan mendorong perkembangan kemampuan berpikir kritis siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Lisnawati (2021) yang menunjukkan bahwa media video animasi dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran tematik. Hasil serupa juga ditemukan oleh Ulfa (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis video berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian, terjadi peningkatan nilai rata-rata dari 54,33 pada pretest menjadi 81 pada posttest dengan selisih peningkatan sebesar 26,67. Selain itu, hasil uji N-Gain sebesar 0,58 menunjukkan kategori peningkatan sedang. Hal ini mengindikasikan bahwa media video animasi tidak hanya memberikan perubahan kecil, tetapi mampu memberikan dampak yang cukup nyata terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

Peningkatan tersebut terjadi karena media video animasi mampu menyajikan materi secara lebih konkret, menarik, dan kontekstual. Siswa menjadi lebih mudah memahami materi serta menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya turut berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan berpikir kritis (Syafitri et al., 2021).

Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa juga dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kemampuan awal siswa, minat dan motivasi belajar, perhatian dan konsentrasi, serta keaktifan siswa dalam pembelajaran. Kemampuan awal menjadi dasar dalam

mengembangkan kemampuan berpikir kritis, sedangkan motivasi dan minat belajar yang meningkat setelah penggunaan media video animasi mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Perhatian dan konsentrasi siswa juga meningkat, terlebih dengan adanya ice breaking yang membantu menjaga fokus belajar. Keaktifan siswa dalam bertanya, menjawab, dan berdiskusi menunjukkan bahwa proses berpikir kritis mulai berkembang secara lebih optimal.

Sementara itu, faktor eksternal meliputi media pembelajaran, metode dan strategi pembelajaran guru, lingkungan belajar, serta karakteristik materi pembelajaran. Media video animasi menjadi faktor yang paling dominan karena mampu menyajikan materi secara visual dan audio sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa (Irawan et al., 2021). Selain itu, perubahan strategi pembelajaran yang lebih interaktif juga membuat siswa lebih terlibat dalam proses belajar. Lingkungan kelas yang lebih kondusif setelah penggunaan media turut mendukung proses berpikir siswa, sedangkan karakteristik materi PAI yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami melalui visualisasi yang disajikan dalam video animasi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif, analitis, dan mampu menghubungkan materi dengan kehidupan nyata sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas IV A SD Negeri 26 Kota Lubuklinggau mengenai pengaruh penggunaan media video animasi terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), dapat disimpulkan bahwa media video animasi terbukti memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji hipotesis menggunakan uji Paired Sample t-Test yang memperoleh nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,001$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu,

peningkatan juga terlihat dari hasil rata-rata pretest sebesar 54,33 menjadi 81,00 pada posttest dengan selisih peningkatan sebesar 26,67, serta nilai N-Gain sebesar 0,58 yang berada pada kategori sedang.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Media ini membantu siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, sehingga siswa lebih mudah mengembangkan kemampuan berpikir kritis seperti menganalisis, memberikan alasan, menarik kesimpulan, serta mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, penggunaan media video animasi juga berpengaruh terhadap peningkatan minat, motivasi, keaktifan, serta konsentrasi belajar siswa yang secara tidak langsung mendukung perkembangan kemampuan berpikir kritis.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media video animasi efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, media ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Aziz, A. A., Hidayatullah, A. S., Budiyanti, N., & Ruswandi, U. (2020). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar. *Taklim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 18.

Batubara, H. H. (2020). *Media pembelajaran efektif*. Fatawa Publishing.

Eskris, Y. (2021). Meta analisis pengaruh model discovery learning dan problem based learning terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2, 43–52.

Faizah, N., & Rahmah, S. (2021). Peran kepala sekolah dalam meningkatkan kinerja guru PAI (studi kasus di MI At-Taufieq Jakarta Selatan). *Qiro'ah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 13.

Irawan, T., Taufiqulloh, D., & Fina, F. (2021). Analisis penggunaan media video animasi terhadap motivasi belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 7.

Johari, A. (2014). Penerapan media video dan animasi pada materi memvakum dan mengisi refrigeran terhadap hasil belajar siswa. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1.

Kotimah, E. K. (2024). Meningkatkan pendidikan sains: Menjelajahi dampak video animasi Powtoon dalam instruksi IPA. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 1, 5–12.

Kurniawan, H. (2021). *Pengantar praktis penyusunan instrumen penelitian*. Deepublish.

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning*. Cambridge University Press.

Permana, D. Y., & Fadriati. (2023). Konsep dasar pendidikan agama Islam dan budi pekerti integratif di sekolah. *Social Science Academic*, 1.

RI, K. A. (2014). *Al-Qur'an terjemah dan tajwid*. PT Sygma Examedia.

Siregar, A., Asyiah, N., Nikmah, & Hotni. (2023). Hubungan antara pretest dan posttest dengan hasil belajar siswa kelas VII B di MTs Alwashliyah Pantai Cermin. *Jurnal Edunomika*, 7(1).

Stobaugh (dalam Eskris, 2021).

Sudaryono. (2017). *Metodologi penelitian*. Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. (2024). *Metode penelitian kuantitatif*. Alfabeta.

Syafitri, E., Armanto, D., & Rahmadani, E. (2021). Aksiologi kemampuan berpikir kritis. *Journal of Science and Social Research*, 4(3).

Ulfa, N. (2021). *Pengaruh media pembelajaran video terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar PAB 25 Medan*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Zakiah, L., & Lestari, I. (2019). *Berpikir kritis dalam konteks pembelajaran*. Erzatama Karya Abadi.