

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DAN  
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS TERHADAP PRESTASI BELAJAR  
SISWA SMP NEGERI 1 TOMPASO**

**Arauna Rangan Pabara<sup>1</sup>, Herry Sumual<sup>2</sup>, Peggy Veronica Togas<sup>3</sup>**  
<sup>1,2,3</sup> Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Fakultas Teknik,  
Universitas Negeri Manado  
e-mail: <sup>1</sup>21208001@unima.ac.id, <sup>2</sup>herrysumual@unima.ac.id,  
<sup>3</sup>peggytogas@unima.ac.id

**ABSTRAK**

*Mengetahui bagaimana hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 Tompaso dipengaruhi oleh penggunaan sumber belajar interaktif dan kemampuan berpikir kritis merupakan tujuan dari penelitian ini. Studi ini diklasifikasikan sebagai studi kuantitatif ex post facto dan studi regresi. Penelitian regresi bertujuan mengidentifikasi hubungan antar variabel. Kesimpulan penelitian ini adalah: (1) Dengan indeks korelasi sebesar 0,825, terdapat hubungan yang kuat antara pemanfaatan media pembelajaran interaktif oleh siswa dan hasil belajar mereka dalam perakitan komputer. Ini menunjukkan betapa pentingnya agar semua siswa memiliki akses ke bahan pembelajaran interaktif untuk kegiatan pengajaran dan pembelajaran Rakit Komputer di SMP Negeri 1 Tompaso. (2) Penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki korelasi positif yang kuat (0,561) dengan keterampilan berpikir kritis siswa, yang berdampak pada hasil belajar yang tinggi dalam mata pelajaran perakitan komputer di SMP Negeri 1 Tompaso. (3) Peningkatan hasil belajar informatika siswa di SMP Negeri 1 Tompaso sangat terkait dengan penggunaan bahan ajar interaktif dan kemampuan berpikir kritis. Melalui pengujian hipotesis, dapat dibuktikan bahwa hal ini dapat diterima. Penggunaan media pembelajaran interaktif dan keterampilan berpikir kritis memiliki hubungan substansial sebesar 68,1% (nilai r<sup>2</sup>) dengan hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 Tompaso.*

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran Interaktif, Kemampuan Berpikir Kritis dan Prestasi Belajar*

**ABSTRACT**

*This research aims to determine how student learning outcomes at SMP Negeri 1 Tompaso are influenced by the use of interactive learning resources and critical thinking skills. This study is classified as an ex post facto quantitative study and a regression study. The regression study aims to identify the relationship between variables. The conclusions of this study are: (1) With a correlation index of 0.825, there is a strong relationship between the use of interactive learning media by students and their learning outcomes in computer assembly. This highlights the importance of ensuring all students have access to interactive learning materials for teaching and learning activities in Computer Assembly at SMP Negeri 1 Tompaso. (2) The use of interactive learning media has a strong positive correlation (0.561) with students' critical thinking skills, which impacts high learning outcomes in the subject of computer assembly at SMP Negeri 1 Tompaso. (3) The improvement in students' informatics learning outcomes at SMP Negeri 1*

*Tompaso is closely related to the use of interactive teaching materials and critical thinking skills. Through hypothesis testing, it can be proven that this is acceptable. The use of interactive learning media and critical thinking skills has a substantial relationship of 68.1% (r<sup>2</sup> value) with student learning outcomes at SMP Negeri 1 Tompaso.*

**Keywords:** *Media of Study Interaktif, Ability Think Critical and Achievement Learn.*

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang Masalah

Setiap negara memiliki sistem pendidikan nasional yang unik. Sistem pendidikan nasional Indonesia berlandaskan UUD 1945, Pancasila, dan nilai-nilai kebudayaan negara. Tujuan dari pendidikan nasional adalah membentuk siswa menjadi warga negara yang berkarakter, cerdas, dan bertanggung jawab. Untuk menerangi kehidupan negara, pendidikan juga berkontribusi pada pengembangan budaya yang terhormat dan identitas nasional. Bagi pendidik Indonesia, revolusi industri 4.0 merupakan masalah serius. Ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang membuat guru terdorong membuat inovasi baru dan proaktif dalam membantu siswa mencapai potensi penuh mereka. Apakah mungkin bagi pendidik untuk mengintegrasikan teknologi baru ke dalam kelas sehingga anak-anak dapat menjadi mahir dan kompetitif di dunia modern? Pembelajaran akan menjadi lebih berkualitas ketika teknologi informasi dimasukkan ke dalam kelas.

Menurut temuan dari observasi pertama, mayoritas guru saat ini menggunakan pendekatan ceramah, yang, ketika dikombinasikan dengan pembelajaran yang berpusat pada guru, menghasilkan interaksi satu arah di mana guru memiliki pengaruh signifikan terhadap proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh fakta bahwa bahan ajar baik tidak ada atau, jika ada, masih bersifat tradisional dan repetitif, memberikan kesan bahwa mereka membosankan, yang pada akhirnya membuat siswa merasa acuh tak acuh dan bosan. Akibatnya, siswa berperilaku pasif dan tidak fokus, yang membuat kemungkinan kegiatan belajar mengajar berhasil memuaskan guru menjadi kecil.

Siswa secara aktif menonton, melakukan, mendemonstrasikan, dan lainnya menggunakan media pembelajaran selain mendengarkan guru menjelaskan materi pelajaran. Materi ajar yang divisualisasikan dalam berbagai format dapat meningkatkan daya tarik dan kemampuan berpikir kritis siswa. Menurut Faiz (2021), berpikir kritis merupakan keterampilan penting dalam kehidupan dan karier. Dia lebih lanjut mengungkapkan bahwa berpikir kritis membantu menilai kebenaran informasi dan mencegah pengaruh dari informasi yang tidak akurat. Menurut Nurhayati (2025), berpikir kritis berperan penting dalam penelitian ilmiah untuk menganalisis data, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan.

Media interaktif dapat di jadikan salah satu solusi yang dapat diterapkan seorang guru untuk menambah semangat belajar dan menghilangkan kejenuhan siswa pada saat pembelajaran Informatika. Menurut peneliti aplikasi canva merupakan opsi media interaktif yang tepat. Menurut Pangestu (2024), Canva adalah media interaktif yang memudahkan proses pembelajaran melalui fitur perancangan, pembuatan, dan pengeditan yang mudah digunakan. Berdasarkan latar belakang maka diangkat judul: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Tompaso.

## KAJIAN PUSTAKA

### **Prestasi Belajar Siswa**

Suryabrata (2023) mendefinisikan prestasi belajar merupakan nilai yang mencerminkan evaluasi akhir guru terhadap pencapaian belajar siswa selama periode waktu tertentu. Siswa akan berubah sebagai hasil dari setiap latihan pembelajaran. Bersamaan dengan informasi, perubahan ini juga mencakup keterampilan, kebiasaan, sikap, pemahaman, penghargaan, minat, adaptasi, dan segala hal lain yang berkaitan dengan tubuh atau kepribadian siswa. Perbedaan perilaku siswa sebelum dan setelah proses pembelajaran dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan akademis mereka. Prestasi belajar adalah hasil dari penilaian evaluasi upaya belajar, klaim Slameto (2023). Indikator utama keberhasilan belajar seseorang adalah prestasi akademis mereka. Seseorang yang mencapai banyak hal dapat dikatakan telah belajar dengan sukses.

Menurut deskripsi yang diberikan di atas, prestasi akademik adalah hasil dari transformasi yang dilalui siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar selama periode waktu tertentu dan diwakili oleh nilai, yang bisa berupa huruf, angka, atau frasa. Prestasi adalah bukti dari usaha yang telah dilakukan seseorang. Djaali (2022) menegaskan bahwa berbagai elemen mempengaruhi proses pembelajaran, seperti; Inspirasi, Sikap Belajar, Minat, Praktik Penelitian, Presepsi diri.

Hasil belajar siswa selama prosedur dapat dilihat menggunakan Prestasi Belajar Informatika. Hasil belajar siswa diukur lewat nilai ulangan harian, PTS, dan PAS untuk mengevaluasi pencapaian pembelajaran informatika. Tiga komponen kompetensi—sikap, pengetahuan, dan keterampilan—dimasukkan dalam hasil evaluasi. Untuk menganalisis komposisi siklus Informatika pada Dampak Sosial Informatika, skor kompetensi pengetahuan akan digabungkan dengan Capaian Pembelajaran (CP) dalam penelitian ini. Tingkat keberhasilan dalam pembelajaran informatika juga dinilai menggunakan hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) untuk Semester Genap tahun akademik 2024–2025.

### **Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif**

Media berfungsi sebagai saluran atau pengantar antara pengirim dan penerima pesan. Asosiasi untuk Komunikasi dan Teknologi Pendidikan (AECT) mendefinisikan media sebagai segala cara transmisi informasi. Media pendidikan berfungsi menyampaikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar, menurut Arief (2009). Media pembelajaran modern berbasis komputer mengintegrasikan berbagai jenis media, termasuk audio-visual, untuk mendukung proses belajar. Sebenarnya, ada banyak jenis media canggih yang digunakan, termasuk video interaktif, hypertext, telekonferensi, dan lainnya. Setiap jenis media berbasis komputer memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Komponen tambahan utama dalam produksi media pendidikan adalah program komputer (Azhar, 2007).

Menurut Sutopo (2003), Media pembelajaran interaktif merupakan bentuk multimedia yang memungkinkan pengguna mengontrol dan berinteraksi secara langsung dengan konten, seperti mengajukan pertanyaan dan menerima respons yang mempengaruhi jalannya program.

### Kemampuan Berpikir Kritis

Berpikir kritis melibatkan penalaran dan refleksi untuk membuat keputusan tentang keyakinan dan tindakan (Hassoubah, 2008). Nugraha dan Ratnawati (2003), Pemuda dengan kemampuan berpikir kritis adalah mereka yang teliti dalam mengamati dan mendengarkan informasi (Ariani, 2020). Tabel 1 adalah rincian langkah-langkah berpikir kritis.

Tabel 1. Langkah-langkah berfikir kritis

Langkah 1	Mengidentifikasi masalah, data relevan, dan asumsi yang terkait, serta menyadari kemungkinan adanya beberapa solusi.
Langkah 2	mengkaji interpretasi, menemukan koneksi, menghubungkan penyebab dari berbagai sudut pandang yang berlawanan, dan mengatur materi yang ada untuk menciptakan data yang berguna.
Langkah 3	memutuskan opsi mana yang paling penting di antara yang tersedia dan membagikan hasilnya. Ini melibatkan prosedur analisis menyeluruh untuk membuat aturan yang mengidentifikasi faktor-faktor dan mendukung solusi yang menjadi pilihan.
Langkah 4	menggabungkan, memantau, serta menyaring metode guna menangani masalah lagi. Ini melibatkan kesadaran akan kekurangan dari solusi yang telah dipilih dan menciptakan metode jangka panjang untuk menghasilkan dan menerapkan data baru.

## METODE PENELITIAN

### Metode dan Waktu Penelitian

Studi ini dilakukan dengan siswa yang berada di kelas delapan SMP Negeri 1 Tompaso. Studi ini dilakukan selama enam bulan, dari Oktober 2024 hingga Maret 2025, selama semester ganjil tahun ajaran 2024–2025.

### Jenis Penelitian

Studi ini diklasifikasikan sebagai studi kuantitatif ex post facto dan studi regresi. Regresi digunakan untuk menganalisis hubungan antar variabel. (Arikunto, 2022). Ini dikenal sebagai ex post facto karena objek penelitian tidak diperlakukan dalam studi ini; melainkan, fakta-fakta tentang responden hanya diungkapkan.

### Populasi dan Sampel

Sampel penelitian ini terdiri dari siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Tompaso, sebanyak 42 siswa. Menurut Taro Yamane dalam pengambilan sampel berdasarkan persamaan berikut:

$$n = \frac{N}{N.d^2+1} \quad (1)$$

Keterangan:

Jumlah sampel = n

Jumlah populasi = N

Presisi yang ditetapkan (Riduwan, 2022:65) = D

Ukuran sampel dari studi ini adalah sebagai berikut, berdasarkan rumus dengan tingkat presisi 10% yang ditetapkan:

$$N = \frac{42}{42 \times 0,1^2 + 1} \quad (2)$$

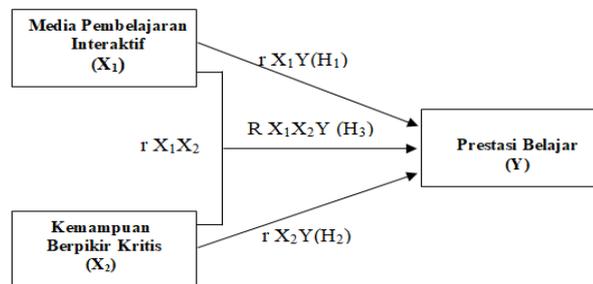
n = 29,58 dibulatkan 30 orang.

### Rancangan Penelitian

Objek penelitian yang berubah disebut variabel (Arikunto, 2022). Dua faktor hadir dalam penelitian ini, khususnya:

1. Variabel independen, dalam penelitian ini terdapat dua, yakni:
  - Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif (X1)
  - Kemampuan Berpikir Kritis (X2)
2. Prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Informatika merupakan variabel terikat (Y) dalam penelitian ini.

Gambar 1 merupakan gambaran variabel penelitian ini:



Gambar 1. Rancangan Penelitian.

### Instrument Penelitian

Pengujian validitas dilakukan untuk melihat seberapa akurat alat tersebut dalam kaitannya dengan ide yang diukur. Rumus Pearson Product Moment diterapkan untuk menentukan validitas alat ukur:

$$r_{hitung} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \quad (3)$$

Keterangan :

- Koefisien regresi :  $r_{hitung}$   
 Jumlah skor item : X  
 Jumlah skor total (seluruh item) : Y  
 Jumlah responden : n

Untuk menentukan tingkat ketepatan (keandalan atau konsistensi) dari instrumen (alat pengumpul data) yang digunakan, pengujian keandalan dilakukan. Formula regresi Pearson Product Moment menggunakan teknik "split-half" digunakan untuk memeriksa keandalan instrumen adalah:

$$rb = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \quad (4)$$

Hanya ketergantungan setengah tes yang ditunjukkan oleh nilai rxy dan rb. Itu dikenal sebagai ketergantungan setengah tes sebagai hasilnya. Rumus Spearman-Brown pada formula 5, yang sebagai berikut, digunakan untuk menentukan reliabilitas keseluruhan tes.

$$r_{11} = \frac{2r_b}{1+r_b} \quad (5)$$

### **Teknik Pengumpulan Data**

1. Angket (Kuesioner)
2. Alternatif jawaban

### **Teknik Analisis Data**

Setelah eksperimen, dilakukan tes dan tabulasi data, kemudian analisis data dilakukan dengan cara; Deskripsi Data, Pengujian Persyaratan Analisis, Pengujian Hipotesis

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Uji Prasyarat Analisis**

1. Uji Normalitas Data Variabel  $X_1$   
Data "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif" berdistribusi normal berdasarkan uji Kolmogorov-Smirnov dengan nilai 0,191 dan signifikansi  $> 0,05$ .
2. Uji Normalitas Data Variabel  $X_2$   
Data "Kemampuan Berpikir Kritis" berdistribusi normal (nilai Kolmogorov-Smirnov 0,200, signifikansi  $> 0,05$ ).
3. Pengujian Linearitas  
Tujuan pengujian linearitas adalah untuk menentukan apakah hubungan antara Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif ( $X_1$ ) dan Kemampuan Berpikir Kritis ( $X_2$ ) bersifat linear pada siswa SMP Negeri 1 Tompaso.
  - a. Prestasi belajar siswa (Y) dan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif ( $X_1$ )  
Dengan taraf signifikan ( $\alpha$ ) = 0,05  
Terdapat pengaruh antara Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dan Prestasi Belajar siswa di SMP Negeri 1 Tompaso ( $0,816 < 2,70$ ).
  - b. Prestasi belajar siswa (Y) Kemampuan Berpikir Kritis ( $X_2$ )  
Dengan taraf signifikan ( $\alpha$ ) = 0,05

Terdapat pengaruh antara Kemampuan Berpikir Kritis dan Prestasi Belajar siswa di SMP Negeri 1 Tompaso ( $1,567 < 2,80$ ).

### Pengujian Hipotesis

Output SPSS Versi 27 untuk Prestasi Belajar dapat dilihat pada tabel 2 dan tabel 3.

Tabel 2. Pengujian Korelasi Ganda Prestasi Belajar

Correlations				
		Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif	Kemampuan Berpikir Kritis Siswa	Prestasi Belajar
Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif	Pearson Correlation	1	.690**	.825**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000
	N	30	30	30
Kemampuan Berpikir Kritis Siswa	Pearson Correlation	.690**	1	.561**
	Sig. (2-tailed)	.000		.001
	N	30	30	30
Prestasi Belajar	Pearson Correlation	.825**	.561**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.001	
	N	30	30	30

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

1. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif ( $X_1$ ) dengan Prestasi Belajar Informatika ( $Y$ ), Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif memiliki hubungan signifikan dengan Prestasi Belajar Informatika karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $0,825 > 0,361$ ).
2. Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis ( $X_2$ ) dengan Prestasi Belajar Informatika ( $Y$ ), Kemampuan Berpikir Kritis memiliki hubungan signifikan dengan Prestasi Belajar Informatika karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $0,561 > 0,361$ ).
3. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif ( $X_1$ ) dan Kemampuan Berpikir Kritis ( $X_2$ ) dengan Prestasi Belajar Informatika ( $Y$ ), Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dan Kemampuan Berpikir Kritis memiliki hubungan kuat dengan Prestasi Belajar, karena nilai koefisien determinasi ( $R$ ) sebesar 0,825.

Tabel 3. Pengujian model summary

Model Summary <sup>b</sup>									
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.825 <sup>a</sup>	.681	.657	3.688	.681	28.768	2	27	.000

a. Predictors: (Constant), Kemampuan Berpikir Kritis Siswa, Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif

b. Dependent Variable: Prestasi Belajar

Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dan Kemampuan Berpikir Kritis memiliki hubungan signifikan dengan Prestasi Belajar Informatika ( $r = 0,825 > 0,361$ ) diwaktu yang sama.

### Uji Statistik t

Untuk mengetahui koefisien variabel Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dan Kemampuan Berpikir Kritis dengan Prestasi Belajar Informatika maka dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Uji statistik t

		Coefficients <sup>a</sup>				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	21.679	9.007		2.407	.023
	Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif	.857	.154	.836	5.560	.000
	Kemampuan Berpikir Kritis Siswa	.015	.148	.015	4.102	.919

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

### Pembahasan

Uji normalitas menunjukkan bahwa data "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif" dan "Kemampuan Berpikir Kritis" berdistribusi normal, karena nilai signifikansi masing-masing 0,191 dan 0,200 yang keduanya lebih besar dari 0,05. Pengujian linearitas dilakukan guna mengetahui hubungan linear antara dua variabel. Prestasi belajar siswa (Y) dan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif (X<sub>1</sub>) diperoleh 0,816 > 2,70 artinya terdapat pengaruh antar variabel Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif (X<sub>1</sub>) dan Prestasi Belajar siswa di SMP Negeri 1 Tompaso. Dengan Prestasi belajar siswa (Y) dan Kemampuan Berpikir Kritis (X<sub>2</sub>) diperoleh 1,567 > 2,80 yang berarti terdapat pengaruh antar variabel Kemampuan Berikir Kritis (X<sub>2</sub>) dan Prestasi Belajar siswa di SMP Negeri 1 Tompaso.

Berdasarkan hasil dari uji korelasi, penggunaan Media Pembelajaran Interaktif (X<sub>1</sub>) dan Kemampuan Berpikir Kritis (X<sub>2</sub>) memiliki hubungan signifikan dengan Prestasi Belajar Informatika, dengan nilai rhitung masing-masing sebesar 0,825 dan 0,561 yang melebihi nilai rtabel (0,361).

Melalui pengujian koefisien determinasi Penggunaan dapat diketahui Media Pembelajaran Interaktif dan Kemampuan Berpikir Kritis secara bersama-sama mempengaruhi Prestasi Belajar Informatika sebesar 68,1%, sementara 31,9% dipengaruhi oleh faktor lain. Melalui analisis regresi berganda, ditemukan bahwa Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dan Kemampuan Berpikir Kritis memiliki pengaruh terhadap variabel dependen. Persamaan regresi untuk Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif adalah  $\hat{Y} = 21,679 + 0,836X_1$ , sedangkan untuk Kemampuan Berpikir Kritis adalah  $\hat{Y} = 21,679 + 0,015X_2$ . Kedua persamaan ini menggambarkan bagaimana perubahan pada variabel independen mempengaruhi variabel dependen.

## KESIMPULAN

Dari hasil analisis data dari 30 responden di SMP Negeri 1 Tompaso, dapat disimpulkan beberapa hal penting terkait dengan penelitian ini:

1. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif memiliki hubungan yang kuat dengan hasil belajar perakitan komputer siswa, dengan indeks korelasi sebesar 0,825. Media Pembelajaran Interaktif efektif meningkatkan hasil belajar Informatika siswa di SMP Negeri 1 Tompaso.
2. Kemampuan Berpikir Kritis siswa berkorelasi positif dengan hasil belajar Informatika di SMP Negeri 1 Tompaso, dengan indeks korelasi sebesar 0,561. Hasil belajar siswa bisa meningkat jika kemampuan berpikir kritisnya tinggi.
3. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dan Kemampuan Berpikir Kritis diwaktu yang sama memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Informatika siswa di SMP Negeri 1 Tompaso, dengan kontribusi sebesar 68,1%. Faktor lain di luar penelitian ini mempengaruhi sisanya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, R. F. (2020). Pengaruh model pembelajaran problem-based learning terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SD pada muatan IPA. *Jurnal ilmiah pendidikan dan pembelajaran*, 4(3), 422-432.
- Arief, S. (2009). *Media pendidikan, pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Arikunto, Suharmisi 2022. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar, A. (2007). *Media pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 15-85. Djaali. 2022. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Faiz, Fahrudin. 2021. *Thinking Skill (Pengantar Menuju Berpikir Kritis)*. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Hassoubah, Z. I. (2008). *Mengasah pikiran kreatif dan kritis*. Bandung: Nuansa.
- Nugraha, A., & Ratnawati, N. (2003). *Kiat merangsang kecerdasan anak: panduan agar anak komunikatif & berpikir kreatif*. Puspa Swara.
- Nurhayati, S. (2025). *Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD YPK Klasaman 2 (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH SORONG)*.
- Pangestu, A. D. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN CANVA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 4 KLATEN TAHUN AJARAN 2023/2024 (Doctoral dissertation, Universitas Widya Dharma)*.
- Slameto, B. (2010). *Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 182.
- Suryabrata, S. (2003). *Psikologi Pendidikan (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada)*. Syah, Muhibbin.
- Sutopo, A. H. (2003). *Multimedia interaktif dengan flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 1(1), 32-48.