

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 di SDN Sudirman Ambarawa

Elta Dhiaz Ristanti¹, Theresia Sri Rahayu²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Satya Wacana

Email: eltadhiaz@gmail.com¹, theresia.rahayu@uksw.edu²

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi pada masalah yang ditemukan di SDN Sudirman yaitu rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik karena kurangnya media pembelajaran yang kurang bervariasi, serta keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Dari permasalahan yang ada kemudian dikembangkan media pembelajaran berbasis power point yang bertujuan untuk mengkaji dan mengembangkan media pembelajaran berbasis power point yang valid, efektif, dan praktis untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas 3 SD. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji keefektifan media melalui uji *paired sample t test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) penilaian dari pakar materi dan pakar media memperoleh persentase 93,7% dan 93,3 dengan kategori sangat valid; (2) hasil uji kepraktisan media berdasarkan respon guru memperoleh persentase sebanyak 90% dengan kategori sangat praktis dan berdasarkan respon peserta didik diperoleh persentase 94,8% dengan kategori sangat praktis; (3) hasil uji *paired sample t test* pada *pretest* dan *post-test* keterampilan berpikir kritis diperoleh skor Sig. (*2-tailed*) sebesar 0.000, terdapat adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada saat *pretest* dan *post-test*.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Power Point, Pembelajaran Tematik

Abstract

This research is motivated by the problems found at SDN Sudirman, namely the low critical thinking skills of students due to the lack of varied learning media as well as the limitations of teachers in developing learning media. From the existing problems, we developed a media-based learning power point that aims to examine and develop a valid, effective, and practical way to improve the critical thinking skills of 3rd grade elementary school students. The type of research used in this research is R&D, using the ADDIE development model. Data collection techniques using interviews, questionnaires, and tests. The data analysis technique used is to test the effectiveness of the media through a paired sample t test. The results of the study show that (1) the assessment of material experts and media experts obtained a percentage of 93.7% and 93.3 in the very valid category, (2) the results of the media practicality test based on the teacher's response obtained a percentage of 90% in the very practical category, and based on student responses, a percentage of 94.8% was obtained in the very practical category, and (3) the result of the paired sample t test on pretest and post-test critical thinking skills obtained a score of 0.000 in the two-tailed sig. (*2-tailed*) of a significant difference between learning outcomes at the time of the pretest and post-test.

Keywords: instructional media, power point, thematic learning

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal terpenting dalam kehidupan manusia yang wajib dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Maka setiap manusia di Indonesia memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan serta memiliki hak untuk terus berkembang dalam hal pendidikan. Sekolah sebagai lembaga pendidikan menjadi tempat dalam proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Dalam pelaksanaannya, sekolah dibagi menjadi beberapa jenjang yaitu pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Jenjang yang terdapat dalam pendidikan formal bertujuan untuk mengembangkan potensi-potensi peserta

didik, salah satunya adalah keterampilan berpikir kritis. Rasiman dan Kartinah (dalam Irdyanti, 2018) berpikir kritis merupakan kemampuan berpikir peserta didik dalam membandingkan dua atau lebih informasi. Hasil *Programme for International Student Assessment (PISA) 2018*, kemampuan siswa Indonesia dalam literasi membaca tergolong di bawah rata-rata. Hasil penilaian literasi, Indonesia berada pada peringkat 74 dari 79 negara yang berpartisipasi (Tohir, 2019). Pendapat tersebut kemudian didukung dengan fakta di lapangan yang menunjukkan bahwa terdapat peserta didik kelas 3 SDN Sudirman yang masih belum mampu memproses informasi dengan benar. Peserta didik cenderung mengulang dan menghafal apa yang disampaikan guru. Berdasarkan hasil observasi pada bulan April 2022 yang dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa: 1) suasana kelas kurang kondusif, 2) saat guru memberikan pertanyaan yang bersifat analisis, tidak ada setengah dari banyaknya peserta didik mampu memberikan jawaban yang mengindikasikan berpikir kritis, 3) saat evaluasi dilakukan dengan cara guru memberikan soal-soal bersifat analisis, tidak banyak peserta didik mampu menjawab dengan benar.

Teknologi pembelajaran terus mengalami perkembangan seiring dengan berkembangnya jaman. Dengan demikian guru dituntut untuk dapat menguasai teknologi agar maksimal dalam pemanfaatannya. Kenyataan menunjukkan jika kompetensi guru-guru di Indonesia masih rendah dalam dunia teknologi informasi dan komunikasi (Mahfud et al., 2019). Perkembangan teknologi yang pesat harus dimanfaatkan sedemikian rupa untuk mendukung proses pembelajaran, salah satunya adalah dengan memanfaatkan teknologi komputer. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif power point pada pembelajaran tematik, dengan harapan akan menghasilkan inovasi terhadap media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik agar semakin termotivasi untuk belajar. Media pembelajaran merupakan salah satu unsur dalam sistem pembelajaran yang memiliki peran penting dalam proses pendidikan. Menurut Suryani dan Agung (2012) media pembelajaran mencakup alat bantu guru dalam mengajar dan sebagai media pembawa pesan dari sumber belajar kepada penerima pesan atau peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan akan tercipta suasana kegiatan pembelajaran yang lebih menyenangkan, menarik, serta tidak membuat peserta didik merasa bosan selama kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga diharapkan penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik. Menumbuhkan keterampilan berpikir kritis peserta didik dapat diterapkan selama proses pembelajaran, salah satunya melalui pembelajaran tematik.

Oleh karena itu, diperlukannya media pembelajaran yang dapat mendukung proses kegiatan pembelajaran khususnya pada pembelajaran tematik. SDN Sudirman telah menerapkan Kurikulum 2013 dalam pelaksanaan pembelajarannya. Kurikulum 2013 untuk jenjang SD/MI menekankan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik memberikan pengalaman secara nyata dan berguna kepada peserta didik secara utuh (Suraya, 2014:13). Sehingga karakteristik pembelajaran tematik ini di mana pembelajaran disesuaikan dengan pengalaman peserta didik yang relevan berdasarkan kebutuhan dan tingkat perkembangan peserta didik usia sekolah dasar.

Media pembelajaran berbasis power point sebelumnya pernah diteliti oleh Maria Resti Andriani dan Wahyudi (2016) hasil observasi dan penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran power point interaktif sangat efektif digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran tematik integratif. Selain itu Widya Wijayanti dan Stefanus Christian Relmasira (2019) hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan dan penggunaan media berbasis teknologi power point dapat meningkatkan ketertarikan siswa pada media pembelajaran bagi siswa kelas IV hal ini terbukti dari peningkatan hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Fitri Utami, H.A. Hari Witono, dan Heri Setiawan (2021), menunjukkan bahwa hasil responden media berbasis power point ini menarik serta dapat meningkatkan semangat peserta didik saat kegiatan pembelajaran dan juga media pembelajaran yang mudah digunakan

Hasil analisis kebutuhan guru memperlihatkan bahwa guru membutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk memahami materi pelajaran. Selain itu dibutuhkan aplikasi yang tidak menyulitkan guru jika ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Didukung dengan penyajian materi dapat berupa video yang tepat dan soal-soal yang dilengkapi dengan respon terhadap soal-soal yang dikerjakan, dan materi pembelajaran yang kontekstual. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran berbasis power point agar materi pada pembelajaran tematik dapat tersaji dengan lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada

pembelajaran tematik. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis power point pada pembelajaran tematik ini sangat penting untuk dikembangkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut Sukmadinata (M. Askari Zakariah, Vivi Afriani, 2020) penelitian dan pengembangan adalah prosedur atau metode dalam mengelaborasi atau mengkreasikan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dengan pertanggungjawaban peneliti dan juga pengembang produk. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*) dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis power point (Cahyadi, 2019).

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis power point untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran tematik tema 2 “Menyayangi Tumbuhan dan Hewan” subtema 1 “Manfaat Tumbuhan Bagi Kehidupan Manusia” pembelajaran 5 peserta didik kelas 3 di SD Negeri Sudirman. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sudirman Ambarawa tahun ajaran 2022/2023. Populasi dari penelitian ini adalah peserta didik kelas 3 yang terdiri dari 23 peserta didik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket validasi ahli materi dan media, angket respon guru, dan angket respon peserta didik. Data kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran berbasis *power point* yaitu dengan menggunakan angket validasi pakar materi dan media untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan dan melalui angket respon guru dan peserta didik. Data keefektifan diperoleh melalui melalui hasil penilaian kemampuan berpikir kritis *pretest* dan *post-test* peserta didik. Instrumen tes terdiri dari 10 soal yang disusun untuk mendukung ketercapaian pada indikator berpikir kritis yang meliputi lima indikator berpikir kritis. Selanjutnya data *pretest* dan *post-test* peserta didik diolah menggunakan SPSS 25 untuk dilakukan uji *Paired Sample T Test* untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan antara hasil *pretest* dan *post-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis power point untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran tematik dikembangkan dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu: 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation* dan 5) *Evaluation* (Cahyadi, 2019).

Tahap penelitian dan pengembangan ini dimulai dengan tahap analisis yang dilakukan dengan cara observasi terhadap kelas penelitian yang dilakukan pada bulan April 2022 dan wawancara terhadap guru kelas 3. Hasil observasi menunjukkan bahwa terdapat peserta didik kelas 3 SDN Sudirman yang masih belum mampu memproses informasi dengan benar. Hasil wawancara terhadap guru ditemukan bahwa guru sudah pernah menggunakan media pembelajaran berbasis power point akan tetapi media pembelajaran berbasis power point hanya digunakan untuk menyayangkan gambar dan video pembelajaran saat guru ingin memberikan contoh yang terdapat dalam materi pelajaran.

Tahap kedua yaitu tahap perencanaan yang dilakukan dengan cara menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berdasarkan tema 2 “Menyayangi Tumbuhan dan Hewan” subtema 1 “Manfaat Tumbuhan Bagi Kehidupan Manusia” pembelajaran 5 pada materi pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn, dan Matematika dengan memperhatikan kompetensi dasar tiap mata pelajaran, mengembangkan indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan berisi kegiatan penyusunan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Microsoft Power Point*. Pembuatan media pembelajaran berdasarkan desain media pembelajaran yang telah dirancang. Berikut adalah gambar dari produk media pembelajaran berbasis *power point*:



Gambar 1 Halaman Awal



Gambar 2 Menu Utama



Gambar 3 Petunjuk Tombol



Gambar 4 Profil Pengembang



Gambar 5 KD



Gambar 6 Indikator



Gambar 7 Tujuan Pembelajaran



Gambar 8 Apersepsi



Gambar 9 Menu Materi



Gambar 10 Beranda Materi



Gambar 11 Video Pembelajaran



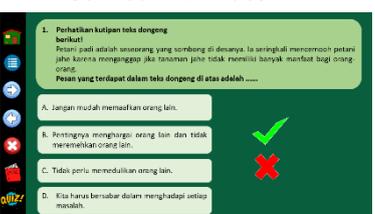
Gambar 12 Teks Dongeng



Gambar 11 Materi



Gambar 12 Beranda Kuis



Gambar 13 Kuis



Gambar 14 Halaman Penutup

Selanjutnya media pembelajaran yang telah dibuat dilakukan pengujian kelayakan produk oleh pakar materi dan pakar media. Penilaian validasi materi dilihat dari aspek bahasa, penyajian, dan konten/materi. Lembar penilaian validasi materi terdiri dari 16 indikator. Selain itu penilaian validasi media dilihat dari aspek tampilan produk, isi, dan kelengkapan produk yang terdiri dari 18 indikator. Data kevalidan dapat dilihat melalui tabel berikut.

Tabel 1 Rekapitulasi Kevalidan Media Pembelajaran Berbasis *Power Point*

No	Validator	Persentase Perolehan	Kriteria Penilaian
1	Ahli Materi	93,7%	Sangat Valid
2	Ahli Media	93,3%	Sangat Valid
	Rata-rata	93,5%	

Hasil data validasi materi oleh pakar materi memperoleh skor skor 75 dengan persentase sebesar 93,7% dengan mengacu pada interval nilai 81-100%, maka skor yang peneliti peroleh dikategorikan sangat baik/valid. Data validasi media oleh pakar media memperoleh skor 84 dengan persentase 93,3% dengan mengacu pada interval nilai 81-100%, maka skor yang peneliti peroleh dikategorikan sangat baik/valid. Media pembelajaran berbasis *power point* yang dikembangkan selesai divalidasi oleh pakar materi dan pakar media, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *power point* dapat dikatakan valid.

Tahap implementasi berisi kegiatan memberikan produk media pembelajaran kepada sasaran produk yaitu peserta didik kelas 3 SDN Sudirman Ambarawa yang berjumlah 23 peserta didik yang dilakukan pada tanggal 5 November 2022. Terdapat 10 soal *pretest* dan *post-test* yang diberikan kepada peserta didik. Setiap soal disusun untuk mendukung ketercapaian pada indikator berpikir kritis yang meliputi lima indikator, yaitu: 1) Memberikan penjelasan/klarifikasi sederhana, 2) Membangun keterampilan dasar, 3) Menyimpulkan, 4) Melakukan klarifikasi tingkat lanjut, dan 5) Strategi dalam memecahkan masalah (Kurnia, 2020). Data hasil *pretest* dan *post-test* kemampuan berpikir kritis peserta didik dapat dilihat melalui tabel berikut.

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Rerata *Pretest* dan *Post-test* Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik

No.	Aspek Keterampilan Berpikir Kritis	Hasil Pretest	Hasil Post-test
1.	Memberikan penjelasan/klarifikasi sederhana	48,9%	99,2%
2.	Membangun keterampilan dasar	46,7%	91,8%
3.	Menyimpulkan	55,4%	83,7%
4.	Melakukan klarifikasi tingkat lanjut	43,4%	54,3%
5.	Strategi dalam memecahkan masalah	26,1%	87,5%
	Rata-rata	44,1%	83,3%

Hasil kemampuan berpikir kritis pada soal *pretest*, terdapat 4 aspek kemampuan berpikir kritis peserta didik memiliki persentase secara berturut-turut yaitu, memberikan penjelasan/klarifikasi sederhana 48,9%, membangun keterampilan dasar 46,7%, menyimpulkan 55,4%, melakukan klarifikasi tingkat lanjut 43,4%, dan strategi dalam memecahkan masalah 26,1% dan rata-rata kemampuan berpikir kritisnya berada pada persentase 44,1% dengan demikian dapat dikatakan rendah. Sementara data hasil kemampuan berpikir kritis pada soal *post-test*, menunjukkan bahwa keseluruhan aspek kemampuan berpikir kritis peserta didik telah melebihi persentase 50% dan rata-rata kemampuan berpikir kritisnya berada pada persentase 83,3%.

Tabel 3 Ketuntasan Hasil *Pretest* dan *Post-test* (KKM 70)

Nilai	Banyak Peserta Didik		Keterangan
	<i>Pretest</i>	<i>Post-test</i>	
≥70	1	22	Tuntas
<70	22	1	Tidak Tuntas
Nilai tertinggi	70	97,5	
Nilai terendah	25	67,5	

Hasil *pretest* peserta didik tuntas dengan nilai ≥70 terdapat 1 peserta didik dengan persentase 4,3%, dan peserta didik tidak tuntas dengan nilai <70 sebanyak 22 peserta didik dengan persentase 96%. Hasil analisis *pretest* kemudian dijadikan data awal untuk dapat dilakukan perbaikan pada kegiatan *post-test*. Sementara hasil *post-test* peserta didik tuntas dengan nilai ≥70 terdapat 22 peserta didik dengan persentase

95,7%, dan peserta didik tidak tuntas dengan nilai <70 sebanyak 1 peserta didik dengan persentase 4,3%. Hasil analisis *post-test* menunjukkan adanya peningkatan hasil peserta didik dari kegiatan *pretest* yang telah dilaksanakan sebelumnya

Data hasil *pretest* dan *post-test* yang telah diperoleh kemudian diolah menggunakan SPSS 25 untuk dilakukan uji *Paired Sample T Test* dengan langkah Analyze-Compare Means-Paired Sample T Test guna mengetahui ada tidaknya perbedaan antara hasil *pretest* dan *post-test*. Hasil uji *Paired Sample T Test* dijelaskan melalui tabel sebagai berikut.

Tabel 4 Hasil Uji Paired Sample T Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-1.37130	.58306	.12158	-1.62344	-1.11917	-11.279	22	.000

Hasil data yang diperoleh menunjukkan Sig. (2-tailed) sama dengan 0.000 atau kurang dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat adanya perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *power point*. Hal tersebut sejalan dengan penelitian (Kurnia, 2020) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Comic Book IPA untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Karakter Peduli Lingkungan Siswa Kelas V SDN 1 Todanan Kabupaten Blora. Hasil penelitian (Kurnia, 2020) menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) uji Paired Sample T Test sama dengan 0.000 sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat adanya perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media.

Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan hasil kevalidan dan kepraktisan produk. Menurut hasil validasi pakar materi dan media oleh validator diperoleh hasil produk dengan kategori “sangat layak” dengan revisi pada tampilan letak tombol dalam produk media pembelajaran. Sementara itu kepraktisan produk media pembelajaran dapat dilihat melalui tabel respon guru dan respon peserta didik berikut.

Tabel 5 Rekapitulasi Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Power Point

No	Validator	Persentase Perolehan	Kriteria Penilaian
1	Guru	90%	Sangat Praktis
2	Peserta Didik	94,8%	Sangat Praktis
	Rata-rata	92,4%	

Hasil persentase nilai dari angket respon guru diperoleh persentase sebesar 90% dengan dengan mengacu pada interval nilai 81-100%, maka skor yang peneliti peroleh dinyatakan sangat praktis. Berdasarkan hasil penyebaran angket respon peserta didik diperoleh persentase sebesar 94,8% dapat dinyatakan sangat praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta didik terbantu dalam memahami materi pada pembelajaran tematik tema 2 subtema 1 pembelajaran 5 dan memperoleh kepraktisan saat belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *power point*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *power point* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran tematik kelas 3, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *power point* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran tematik kelas 3 yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran karena telah melalui tahap uji validasi pakar materi dan media. Hal ini dapat dilihat melalui perolehan data uji validasi pakar materi dengan persentase sebesar 93,7% dan validasi pakar media dengan persentase 93,3%. Penelitian dan pengembangan

ini menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik yang tuntas KKM dari hasil *pretest* hanya 4,3% peserta didik menjadi 95,7% peserta didik setelah dilakukan *post-test*. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat melalui hasil uji *Paired Sample T Test* dengan hasil menunjukkan Sig. (*2-tailed*) sama dengan 0.000 atau kurang dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis power point yang dikembangkan oleh peneliti efektif digunakan dalam pembelajaran karena terdapat adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada saat *pretest* dan *post-test*. Penelitian dan pengembangan ini menunjukkan persentase yang layak dan dinyatakan praktis dengan hasil respon guru dan peserta didik secara berurutan yaitu 90% dan 94,8%.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, M. R. W. (2016). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT INTERAKTIF MELALUI PENDEKATAN SAINTIFIK UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK INTEGRATIF SISWA KELAS 2 SDN BERGAS KIDUL 03 KABUPATEN SEMARANG. *Scholaria*, 6, 143–158. <https://shodhganga.inflibnet.ac.in/jspui/handle/10603/7385>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Kadir, A. (2014). Pembelajaran Tematik. Raja Grafindo Persada.
- Kholis, N. (2014). PARADIGMA PENDIDIKAN ISLAM DALAM UNDANG-UNDANG SISDIKNAS 2003. *Jurnal Kependidikan*, 2, 71–85.
- Kurnia, Y. P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Comic Book Ipa Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Karakter Peduli Lingkungan Siswa Kelas V Sdn 1 Todanan Kabupaten Blora.
- Mahfud, H., Adi, F. P., Atmojo, I. R. W., & Ardiansyah, R. (2019). Peningkatan Kompetensi Evaluasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Guru SD Di Kota Surakarta. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 146–150. <https://jurnal.uns.ac.id/JPD/article/view/35104/31099>
- Suryani, N., & S., L. A. (2012). Strategi belajar mengajar. Yogyakarta Ombak.
- Tohir, M. (2019). Hasil PISA Indonesia Tahun 2018 Turun Dibanding Tahun 2015 (Indonesia's PISA Results in 2018 are Lower than 2015). *Open Science Framework*, 2(January), 1–2. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/8Q9VY>
- Utami, F., Witono, H. A. H., & Setiawan, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Tema 4 (Berbagai Pekerjaan) Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Science Instruction and Technology*, 1, 24–28.
- Verianita, F. A., & Wardani, N. S. (2022). Peningkatan Ketrampilan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Tematik Diupayakan Melalui Pendekatan Berbasis Masalah. *Jurnal Pendidikan*, 31(3), 371–380. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i3.2877>
- Wijayanti, W., & Christian Relmasira, S. (2019). Pengembangan Media PowerPoint IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirono. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 77. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17381>
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Z., K. M. (2020). Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research and Development (R&D). Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.