PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BEBASIN (BELAJAR BERSAMA SEJARAH INDONESIA) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS

Shinta Sintia Kurniasari[1], Yoyo Zakaria Ansori[2], Yuyu Yuliati[3]
[1,2,3]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Majalengka
Alamat e-mail : ssintiakurniasari@gmail.com

ABSTRACT

Technological developments occur in various sectors, including education. Teachers are expected to utilize existing technology to enhance 21st-century skills, one of which is critical thinking. Based on the results of interviews conducted at four schools in Panyingkiran District, the learning process in the classroom has not fully utilized technology. Teachers still use outdated methods and rely on textbooks provided by the government, which results in students having low critical thinking skills. This study aims to develop teaching materials that can improve critical thinking skills of students. This study uses a 4D research model with four stages: Define, Design, Develop and Disseminate. The results of the validation test obtained a very valid category. Furthermore, based on the results of the assessment by teachers and students, this teaching material is very practical to use in the learning process. Meanwhile, the results of student tests on the developed teaching materials indicate the effectiveness of the use of BEBASIN teaching materials. Therefore, it can be concluded that this BEBASIN teaching material is suitable for use in learning social sciences content of the history of kingdoms in Indonesia.

Keywords: Development of Teaching Materials, Critical Thinking, IPAS

ABSTRAK

Perkembangan teknologi terjadi pada berbagai sektor tak terkecuali di bidang penddikan. Guru diharapkan mampu memanfaatkan teknologi yang ada untuk meningkatkan keterampilan abad-21 salah satunya berpikir kritis. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan ke empat sekolah yang ada di Kecamatan Panyingkiran, proses pembelajaran di kelas belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi. Guru masih menggunakan cara yang lama dan menggunakan buku ajar yang diberikan

pemerintah, sehingga hal tersebut mengakibatkan rendahnya keterampilan berpikir kritis peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembagkan bahan ajar yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Penelitian ini menggunakan model penelitian 4D dengan empat tahapan : *Define*, *Design*, *Develop* dan *Disseminate*. Hasil uji validasi yang dilakukan ini memperoleh kategori sangat valid. Selanjutnya berdasarkan hasil penilaian oleh guru dan peserta didik, bahan ajar ini sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Sementara itu, hasil tes peserta didik terhadap bahan ajar yang dikembangkan menunjukkan adanya efektivitas dari penggunaan bahan ajar BEBASIN. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar BEBASIN ini layak digunakan untuk pembelajaran IPAS muatan IPS materi sejarah kerajaan di Indonesia.

Kata Kunci: Pengembangan Bahan Ajar, Berpikir Kritis, IPAS

A. Pendahuluan

Pendidikan saat ini sudah bertansformasi menjadi pendidikan yang berbasis teknologi yang menjadi salah satu pilar utama dalam proses pembelajaran. Menurut Nicols dan Jennifer dalam Syahputra (2024) menyatakan bahwa digitalisasi ini sudah memberikan dampak yang besar pada kehidupan manusia di abad-21 ini tak terkecuali pada bidang pendidikan. Pendidikan pada abad-21 ini harus mampu membawa generasi muda untuk siap dalam menghadapi perubahan dan perkembangan teknologi infomasi dan komunikasi dalam setiap bidang kehidupan. Maka dari itu, proses pembelajaran di kelas yang mengintegrasikan teknologi ini menjadi langkah awal untuk peserta didik dalam menghadapi era digital ini (Nasir, 2025).

Dengan perkembangan teknologi ini, bukan hanya peserta didik yang dituntut untuk dapat menghadapi perubahan zaman melainkan guru mempunyai peran penting dalam hal ini. Menurut Nasir (2025) seorang guru harus dapat beradaptasi dengan kemajuan teknologi yang ada untuk dapat mendukung proses pembelajaran di kelas. Guru harus dapat memanfaatkan teknologi dengan baik agar peserta didik dapat belajar dengan aktif dan juga interaktif di kelas. Selain itu, guru juga harus menciptakan suasana belajar yang

kreatif dan menarik dengan meningkatkan kemampuan digital dan metode pembelajaran yang sesuai. Dalam penelitiannya, Melfiana Putri et al. (2025) menyatakan bahwa dengan menggunakan berbagai perangkat dan platform digital, pendidik dapat memperbaiki partisipasi peserta didik, mendukung Kerjasama dan memberikan umpan balik yang lebih bermanfaat.

Berkembangnya teknologi pada abad-21 ini, peserta didik diharuskan untuk dapat menguasai keterampilan abad-21 yakni 4C (*Critical Thinking, Creative Thinking, Collaboration* dan *Communication*). Keterampilan abad-21 ini sangatlah penting dalam pendidikan untuk mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi tantangan global yang semakin hari kian kompleks (Chusna et al., 2024). Dari keempat keterampilan yang harus dikuasai peserta didik, berpikir kritis menjadi salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk dapat menghadapi tantangan digital. Menurut Facione (2015) keterampilan berpikir kritis adalah kemampuan untuk menilai, menganalisis, dan menarik kesimpulan dari informasi dengan cara yang terorganisir dan rasional. Facione juga menyatakan bahwa berpikir kritis ini mencakup beberapa indikator yakni interpretasi, analisis, penilaian, inferensi, penjelasan dan juga refleksi diri. Komponen-komponen ini memberikan peserta didik kemampuan untuk memahami serta menjelaskan makna informasi, mengenali dan menilai argumen, menarik kesimpulan yang rasional dan mengkaji proses berpikir mereka sendiri.

Dalam proses pembelajaran, salah satunya pembelajaran IPAS di era digital ini menuntut pendekatan yang mengintegrasikan teknologi sekaligus mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Namun, pada kenyataanya, masih banyak peserta didik yang memiliki keterampilan berpikir kritis yang rendah. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ilham & Hardiyanti (2022) menyatakan bahwa di kelas saat kegiatan pembelajaran berlangsung hanya sekitar 1 atau 2 peserta didik yang berani mengajukan pertanyaan sedangkan peserta didik yang lainnya cenderung hanya mendengarkan penjelasan dari guru

tanpa ikut berpartisipasi. Selain itu, tidak ada peserta didik yang terlihat berani berpendapat kepada temannya saat proses diskusi. Peneliti lain N. M. S. Putri (2024) menyatakan bahwa kemampuan analisis peserta didik tergolong rendah karena ketika diberikan tugas, mereka cenderung tidak berpikir secara mandiri dan lebih sering bertanya kepada guru. Alhasil mereka menjadi kurang kreatif dan kritis dalam menghadapi masalah dan pembelajaran terlihat terlalu tergantung pada pengajar. Permasalahan ini juga terjadi di beberapa sekolah di kecamatan Panyingkiran, kabupaten Majalengka salah satunya yaitu SDN Bantrangsana. Setelah dilakukan wawancara dengan wali kelas, beliau mengatakan bahwa keterampilan berpikir kritis peserta didik masih rendah. Hal ini terlihat dari peserta didik yang belum baik dalam menguasai kemampuan dalam menganalisis, mengevaluasi dan juga menjelaskan. Hanya ada beberapa peserta didik yang dapat menyatakan pendapat dan memberikan penilaian dengan baik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan solusi untuk dapat mengatasi hal tersebut. Salah satu solusi alternatif yang dapat diberikan yaitu dengan mengembangkan bahan ajar yang lebih interaktif yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik terutama pada mata pelajaran IPAS topik Cerita Tentang Daerahku khususnya pada materi kerajaan di Nusantara.

B. Metode Penelitian

Pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti menggunakan model pengembangan 4D. Model 4D ini terdiri dari 4 tahapan diantaranya *Define*, *Design*, *Develop* dan *Disseminate*. Peneliti memilih model ini dikarenakan .. Tahap pertama yakni *Define* (Pendefinisian). Pada tahap ini peneliti mulai menganalisis permasalahan yang ada di Sekolah Dasar khususnya yang ada di Kecamatan Panyingkiran, Majalengka. Dalam menganalisis permasalahan, peneliti melakukan wawancara, penyebaran angket dan pelaksanaan tes. Setelah mengetahui permasalahan yang ada di sekolah, tahap selanjutnya yakni tahap *Design* (Perancangan). Peneliti mulai merancang bahan ajar yang dijadikan solusi alternatif untuk mengatasai

permasalahan yang ada yakni keterampilan berpikir kritis yang rendah. Tahap *Develop* (Pengembangan) dilakukan dengan mengembangkan bahan ajar yang sudah dirancang menjadi sebuah aplikasi android dan dilakukan validasi ahli untuk mengetahui kelayakan bahan ajar yang dikembangkan. Tahap terakhir yakni *Disseminate* (Penyebaran), produk yang sudah dikembangkan dan sudah di validasi oleh ahli selanjutnya diujicobakan pada peserta didik di Sekolah Dasar.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui hasil penyebaran angket dengan meilhat saran dan masukan dari ahli media, ahli materi ataupun respon guru guna perbaikan bahan ajar yang digunakan. Data kuantitatif diperoleh melalui tes yakni *pretest* dan *posttest* yang dilakukan oleh peserta didik untuk mengetahui keefektifan bahan ajar yang dikembangkan.

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas terkait dengan hasil penelitian dan pengembangan ini, berikut ini disajikan tabel kriteria perolehan persentase yang mencakup hasil dari uji validasi ahli materi, ahli media, respon guru dan peserta didik serta hasil dari Uji- T.

Tabel 1 Kategori Validitas

Rentang %	Kategori
81 – 100%	Sangat Valid
61 – 80%	Valid
41 – 60%	Cukup Valid
21 – 40%	Kurang Valid
0 – 20%	Tidak Valid

(A. Putri & Reinita, 2023)

Untuk melihat kepraktisan dari bahan ajar BEBASIN (Belajar Bersama Sejarah Indonesia), maka digunakan kategori kepraktisan menurut (A. Putri & Reinita, 2023) berikut.

Tabel 2 Kategori Kepraktisan

Rentang %	Kategori
81 – 100%	Sangat Praktis
61 – 80%	Praktis
41 – 60%	Cukup Praktis
21 – 40%	Kurang Praktis
0 – 20%	Tidak Praktis

Adapun untuk mengetahui keefektifan bahan ajar dilakukan *Pretest* dan *Posttest* dan dilakukan uji keefektifan dengan uji T. Hipotesis dalam penelitian ini adalah.

Ho : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada keterampilan berpikir kritis peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan bahan ajar BEBASIN.

Ha : Terdapat perbedaan yang signifikan pada ketermampilan berpikir kritis peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar BEBASIN.

Kriteria pengujian dengan menggunakan nilai signifikansi antara lain sebagai berikut.

1. Jika nilai sig < 0,50, maka Ha diterima.
2. Jika sig > 0,50, maka Ho diterima.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Tahap awal dalam penelitian ini yaitu dengan pendefinisian (*Define*). Peneliti menganalisi permasalahan yang ada ke 4 Sekolah Dasar yang ada Kecamatan Panyingkiran, Majalengka. Keempat sekolah tersebut diantaranya SDN Bantrangsana, SDN Pasirmuncang, SDN Jatipamor dan SDN Panyingkiran. Analisis yang dilakukan ini dengan cara mewawancarai guru kelas ini mengahasilkan informasi bahwa keterampilan berpikir kritis peserta didik ini masih tergolong rendah, tidak semua peserta didik tetapi kebanyakan peserta didik belum sepenuhnya dapat menguasai keterampilan berpikir kritis. Hal ini ditandai dengan peserta didik yang belum mampu dalam menyampaikan pendapat sendiri, kemampuan dalam menyimpulkan, memberikan penjelasan dan mengajukan pertanyaan secara kritis. Hal ini menjadi salah satu permasalahan yang ada di keempat sekolah tersebut. Penggunaan digital juga belum sepenuhnya dilaksanakan di sekolah-sekolah ini, guru-guru lebih banyak memanfaatkan buku ajar yang diberikan pemerintah dan seringkali menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Lebih spesifik pada mata pelejaran IPAS muatan IPS materi tentang kerajaan di Indonesia atau Nusantara pada saat itu.

Masih dalam tahapan pendefinisian, langkah selanjutnya yakni dengan menganalisis kebutuhan peserta didik untuk mengetahui bagaimana karakteristik peserta didik

dan bagaimana minat peserta didik terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan selama ini. Untuk menganalisi kebutuhan peserta didik ini, peneliti menyebarkan angket kepada peserta didik. Selanjutnya, dilakukan analisis materi dan konsep yang akan digunakan dalam bahan ajar yang akan dikembangkan dengan mengacu pada kurikulum yang berlaku yakni Kurikulum Merdeka. Langkah terakhir dalam pendefinisian ini yakni dengan menentukan tujuan pembelajaran guna tujuan dalam penelitian ini lebih spesifik dan jelas. Penentuan tujuan pembelajaran ini juga berpacu pada Capaian Pembelajaran yang berlaku di Kurikulum Merdeka.

Tahap *Design* (Perancangan), dilakukan ketika peneliti sudah mengumpulkan beberapa informasi yang didapatkan pada tahap *Define*. Peneliti mulai merancang produk dengan menggunakan Canva untuk memudahkan peneliti dalam menentukan elemen yang sesuai dengan materi yang akan disajikan dalam bahan ajar yang dikembangkan. Desain bahan ajar ini dibuat dengan penuh warna dan gambar agar menarik perhatian peserta didik. Proses perancangan ini peneliti lakukan dengan melihat referensi dari berbagai sumber guna menjadikan bahan ajar yang layak untuk digunakan.

Setelah perancangan desain bahan ajar selesai, tahap selanjutnya yakni mengembangkan produk (*Develop*). Bahan ajar yang sudah selesai dirancang pada aplikasi Canva ini selanjutnya di revisi kembali pada *Microsoft Powerpoint* agar bahan ajar yang dikembangkan ini lebih rapi dan presisi. Untuk menjadikan dokumen bahan ajar tersebut menjadi sebuah aplikasi, maka peneliti mengkonversi dokumen tersebut pada *software* Web 2 APK Builder Pro dengan mengunggah dokumen pada iSpring 11 Free terlebih dahulu. Setelah bahan ajar sudah berubah menjadi aplikasi android, tahap selanjutnya yakni dengan melakukan validasi ahli media dan ahli materi yang dilakukan oleh dosen Universitas Majalengka diantaranya ahli materi yakni Ibu Dr. Devi Afriyuni Yonanda, M.Pd dan ahli media yakni Bapak Tri Ferga Prasetyo, S.T., M.Kom.

Berdasarkan hasil uji validitas oleh kedua ahli, maka bahan ajar ini memperoleh persentase sebesar

100% oleh ahli media dan 89,0% oleh ahli materi. Persentase tersebut menandakan bahwa bahan ajar yang dikembangkan sangat valid dan layak untuk diujicobakan. Tentunya hasil persentase ini melalui revisi yang dilakukan oleh peneliti dengan berdasarkan saran dan masukan dari kedua ahli. Berdasarkan hasil analisis, saran dan komentar yang diperoleh dari ahli secara keseluruhan yakni penggunaan istilah asing diperhatikan kembali dan sesuaikan dengan perkembangan peserta didik, penggunaan font sebaiknya sesuai dengan pengetahuan peserta didik agar dapat terbaca, komposisi warna yang sesuai, penempatan elemen yang tidak presisi. Beberapa saran tersebut peneliti jadikan sebagai bahan rujukan untuk perbaikan bahan ajar BEBASIN yang dikembangkan.

Setelah melakukan validasi ahli dan bahan ajar dinyatakan layak untuk diujicobakan, tahap selanjutnya yakni *Disseminate* (Penyebaran). Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba di SDN Bantrangsana dengan jumlah peserta didik sebanyak 25 orang. Uji coba ini dilaksanakan sebanyak 3 kali untuk memastikan peserta didik dapat menguasai bahan ajar yang dikembangkan serta dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Langkah selanjutnya setelah melakukan uji coba, peneliti menyebarkan angket respon guru dan peserta didik guna mengetahui kepraktisan bahan ajar. Hasil yang diperoleh dari respon guru dan peserta didik pada bahan ajar ini adalah 80,6% oleh guru dan 80,7% diperoleh dari respon peserta didik. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar BEBASIN ini sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun untuk mengetahui perbedaan peserta didik sebelum dan sesudah menggunakn bahan ajar BEBASIN ini dengan melakukan *pretest* dan *posttest*. Setelah dilakukan *pretest* dan *posttest* ini, peneliti menganalisis data yang diperoleh dengan melakukan Uji *Paired Sample T Test* dan memperoleh nilai Sig. (2 *tailed*) sebesar 0,000 yang dimana hasil ini lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan pada keterampilan berpikir kritis peserta

didik sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar BEBASIN.

Pembahasan

Inovasi dalam dunia pendidikan diperlukan agar proses pembelajaran di kelas semakin baik dan peserta didik dapat menguasai keterampilan abad-21 yang merupakan keharusan dalam era digital ini. Keterampilan ini tentu sangat dibutuhkan untuk peserta didik dalam mempersiapkan masa depan. Menurut Abdul & Talango (2023) duni industri saat ini sangat membutuhkan individu yang mampu menguasai teknologi, berkomunikasi dan mampu untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang kian hari kian berubah. Berdasarkan hal tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa keterampilan abad-21 ini merupakan bekal yang sangat penting untuk mempersiapkan peserta didik menjadi pribadi yang siap dalam menghadapi perubahan zaman.

Salah satu keterampilan abad-21 yang harus dikuasai peserta didik ialah keterampilan berpikir kritis. Berpikir kritis merupakan kemampuan seseorang dalam berpikir secara mandala, logis dan produktif sehingga mampu membuat keputusan dengan tepat (Peter A. Facione, 2020). Lebih lanjut, Facione menyatakan ada enam indikator berpikir kritis diantaranya interpretasi, analisis, ekspalanasi, inferensi, evaluasi dan refleksi diri. Keenam indikator tersebut haruslah dikuasai oleh peserta didik agar menjadi individu yang memiliki keterampilan berpikir kritis. Namun, pada kenyataannya peserta didik belum sepenuhnya memiliki keterampilan berpikir kritis yang baik, salah satu faktornya yaitu peserta didik tidak ikut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran seperti mengajukan pertanyaan atau mengemukakan pendapat. Peserta didik cenderung hanya mendengarkan penjelasan dari guru sehingga keterampilan berpikir kritisnya tidak terasah.

Salah satu solusi alternatif yang dapat mengatasi permasalahan tersebut yakni dengan mengembangkan bahan ajar yang dapat meningkatkan pastisipasi dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Menurut Irawati dan Saifuddin (2018, dalam Savitri et al.) menyatakan bahwa bahan ajar digital merupakan bahan ajar yang mudah di akses dan mudah di

distribusikan. Bahan ajar yang dikembangkan ini adalah bahan ajar yang berbentuk aplikasi android yang dapat diakses oleh siapa saja dan kapan saja. Bahan ajar yang dikembangkan memperoleh kategori sangat valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini dikarenakan bahan ajar yang dikembangkan sesuai dengan prinsip Multimedia menurut Richard E. Mayer (2020) diantaranya 1) *Coherence Principle*; 2) *Signaling Principle*; 3) *Redundancy Principle*; 4) *Spatial Contiguity Principle*; 5) *Temporal Contiguity Principle*; 6) *Segmentasi Principle*; 7) *Pre-Training Principle*; 8) *Modality Principle*; 9) *Multimedia Principle*; 10) *Personalization Principle*; 11) *Voice Principle* dan 12) *Image Principle*. Dengan memperhatikan prinsip-prinsip tersebut, bahan ajar yang dikembangkan ini mendapatkan hasil yang baik.

Proses validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ini dilakukan guna mendapatkan kategori bahan ajar yang valid dan layak sehingga dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Uji validitas bahan ajar ini harus dilakukan oleh ahli sesuai bidangnya agar dapat menjamin bahwa isi dalam bahan ajar yang dikembangkan ini benar, tepat dan relevan dengan kriteria pendidikan (Marisa et al., 2023). Maka dari itu, peneliti memilih ahli yang sesuai bidangnya yakni ahli materi merupakan ahli dalam bidang materi IPS dan pengembangan bahan ajar serta ahli media yang merupakan ahli dalam desain dan grafis multimedia. Dengan hal tersebut, menjadikan bahan ajar ini sesuai dengan standar ahli.

Kepraktisan bahan ajar juga mendapatkan persentase yang baik dengan kategori sangat praktis. Hal ini menandakan bahwa bahan ajar yang dikembangkan tidak membingungkan serta dapat diakses oleh guru maupun peserta didik tanpa batas waktu dan dimana saja. Menurut Yulyani et al. (2023) kepraktisan dalam penggunaan bahan ajar ini mengacu pada seberapa mudahnya guru dan peserta didik dapat memanfaatkan bahan ajar yang dikembangkan selama proses pembelajaran. Dengan kata lain, bahan ajar ini tidak hanya harus valid dan efektif melainkan harus dapat digunakan dengan

mudah dalam kondisi pembelajaran yang sesungguhnya. Selain kepraktisan, keefektifan dalam bahan ajar ini menjadi salah satu tujuan penelitian dan pengembangan ini. Melalui *pretest* dan *posttest* maka didapatkan hasil yang menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan ini memberikan perbedaan keterampilan berpikir kritis peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar BEBASIN. Hasil ini didapatkan dengan melakukan pengolahan data dengan menggunakan uji *Paired Sample T Test*.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat disimpukan bahwa pengembangan bahan ajar BEBASIN (Belajar Bersama Sejarah Indonesia) ini telah valid, praktis dan juga efektif untuk pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar. Ditinjau dari hasil uji validitas yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, bahan ajar ini termasuk dalam kategori yang sangat valid. Dilihat dari kepraktisannya, bahan ajar ini juga mendapatkan persentase yang tinggi sehingga mendapatkan kategori sangat praktis. Sementara itu pada tingkat keefektifannya, bahan ajar ini telah terbukti efisien dalam pembelajaran IPAS muatan IPS materi mengenai sejarah kerajaan di Indonesia dengan perbedaan keterampilan berpikir kritis sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar ini.

Berkaitan dengan temuan tersebut, ada beberapa saran yang peneliti kepada guru, peserta didik dan peneliti selanjutnya. Bagi guru, diharapkan bahan ajar indi dapat dijadikan sebagai sumber tambahan dalam proses pembelajaran di kelas khususnya materi mengebai sejarah kerajaan di Indonesia. Bagi peserta didik, diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pembelajaran IPAS materi Cerita Tentang Daerahku khususnya pembahasan sejarah kerajaan di Indonesia. Serta bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menambah referensi baru dan melakukan penelitian pada ruang lingkup yang lebih luas guna pengaplikasian bahan ajar ini dapat digunakan secara lebih optimal dan menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul, B., & Talango, S. R. (2023). PENGINTEGRASIAN KETERAMPILAN ABAD 21 DALAM PROSES PEMBELAJARAN (LITERATURE REVIEW). *IRFANI : Jurnal Pendidikan Islam*, *19*(1), 86–107. http://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/ir

Chusna, I. F., Aini, I. N., Putri, K. A., & Elisa, M. C. (2024). LITERATUR REVIEW: URGENSI KETERAMPILAN ABAD 21 PADA PESERTA DIDIK. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, *4*(4), 1. https://doi.org/10.17977/um065.v4.i4.2024.1

Facione, P. A. (2015). *Critical Thinking: A Statement of Expert Consensus for Purposes of Educational Assessment and Instruction*. The Delphi Report.

Ilham, M., & Hardiyanti, W. E. (2022). PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN IPS DENGAN METODE SAINTIFIK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA MATERI GLOBALISASI DI SEKOLAH DASAR . *Jurnal Ilmiah "Pendidikan Dasar," VII*(1), 12–29.

Marisa, A., Dumeva Putri, A., Agustiani, R., & Zahra, A. (2023). Proses Validasi Pengembangan Media Pembelajaran dengan iSpring 11. *Jurnal Matematika, Sains Dan Pembelajarannya*, *17*(2), 1858–0629.

Melfiana Putri, D., Umil Azmah, A., Adiras, A., & Suciana, F. (2025). Persepsi Guru dan Peserta Didik Terhadap Tantangan Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar: Tinjauan Literatur. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, *3*(2), 56–64. https://doi.org/10.61132/arjuna.v3i2.1697

Nasir, M. (2025). Pengintegrasian Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital (Sebuah Kajian Pustaka) 1 2. *LITERASI : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*. https://doi.org/10.21927/literasi.2025.16(1).66-77

Peter A. Facione. (2020). Critical Thinking: What It Is and Why It Counts 2020 Update. *In Insight Assessment*, *XXVIII*(1).

Putri, A., & Reinita. (2023). Validitas dan Praktikalitas Pengembangan Modul Digital Menggunakan Aplikasi Flip PDF Professional di Kelas IV. *Jurnal Elementaria Edukasia*, *6*(3), 1066–1081. https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6565

Putri, N. M. S. (2024). Analisis Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Muatan IPS SD. *JPGSD*, *12*(1), 1–15.

Richard E. Mayer. (2020). *Multimedia Learning 3rd edition*. Multimedia Learning.

Savitri, S., Araina, E., Fahrina, R., Nurhanisha, U., & Yantie, S. (2022). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PADA MATA KULIAH ZOOLOGI VERTEBRATA. *Jurnal Pendidikan Siains Dan Matematika*, *10*(1), 77–83.

Syahputra, E. (2024). *Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya di Indonesia*. *2*(4), 10–13.

Yulyani, Y., Miaz, Y., Fitria, Y., & Hidayati, A. (2023). Practicality of Using Interactive Multimedia Teaching Materials with a STEM Approach in Elementary Schools. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, *9*(10), 8636–8640. https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i10.5743