



PENGEMBANGAN MEDIA FLASH CARD UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SEKOLAH DASAR

Surya Desi Rahman^{1*}

¹Program Magister Pendidikan Dasar Universitas Cenderawasih, Papua, Indonesia

*Penulis korespondensi: suryarahman29@guru.sd.belajar.id

Submitted	Accepted	Published
17 Oktober 2025	11 Desember 2025	29 Desember 2025

Abstract: Critical thinking ability is an essential 21st-century skill that must be developed in primary education. This study aims to conceptually examine the development of flash card media as an effort to improve critical thinking skills of elementary school students. The method used is a literature review by analyzing various theoretical sources about learning media, flash cards, and critical thinking abilities. The results show that critical thinking abilities of students in Indonesia are still relatively low, partly due to conventional and teacher-centered learning approaches. Flash cards as visual learning media have great potential to overcome these problems because they are practical, easy to use, easy to remember, and enjoyable. The development of flash cards to improve critical thinking skills must be based on a strong theoretical foundation and designed not only for memorization but also to facilitate the processes of analysis, evaluation, inference, and interpretation according to critical thinking ability indicators. This study provides theoretical and practical contributions for educators and media developers in designing innovative learning media to achieve national education goals.

Keywords: Flash Card; Critical Thinking Ability; Learning Media and Elementary School

Abstrak: Kemampuan berpikir kritis merupakan keterampilan esensial abad ke-21 yang harus dikembangkan dalam pendidikan dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara konseptual pengembangan media flash card sebagai upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah kajian literatur dengan menganalisis berbagai sumber teori tentang media pembelajaran, flash card, dan kemampuan berpikir kritis. Hasil kajian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa di Indonesia masih tergolong rendah, yang salah satunya disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan teacher-centered. Flash card sebagai media pembelajaran visual memiliki potensi besar untuk mengatasi permasalahan tersebut karena sifatnya yang praktis, mudah digunakan, mudah diingat, dan menyenangkan. Pengembangan flash card untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis harus didasarkan pada landasan teoretis yang kuat dan dirancang tidak hanya untuk hafalan, tetapi juga untuk memfasilitasi proses analisis, evaluasi, inferensi, dan interpretasi sesuai indikator kemampuan berpikir kritis. Kajian ini memberikan kontribusi teoretis dan praktis bagi pendidik dan pengembang media dalam merancang media pembelajaran yang inovatif untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

Kata Kunci: Flash Card; Kemampuan Berpikir Kritis; Media Pembelajaran dan Sekolah Dasar.

Cara Sitasi: Rahman, S.D. (2025). Pengembangan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar, *Journal of Education Papua Baru*. 4(2), 105 – 113. <https://doi.org/10.xxxx/xxxxx>.



PENDAHULUAN

Kemampuan berpikir kritis adalah salah satu keterampilan abad ke-21 yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam menghadapi tantangan di masa depan kelak. Pendidikan di abad ke-21 menuntut peserta didik memiliki keterampilan kognitif dan sosial selain mewajibkan peserta didik untuk menguasai konten materi pelajaran, yang mana keduanya dapat membantu mereka mengatasi berbagai masalah, Haryanti dalam (Pieter et al., 2025). Menurut Paul dan Elder dalam, (Kusuma et al., 2024) berpikir kritis didefinisikan sebagai proses pemikiran aktif dan cermat yang melibatkan analisis, sintesis, evaluasi, dan refleksi pada sinyal informasi yang diterima. Dalam dunia pendidikan, kemampuan ini menjadi fondasi utama dalam mengembangkan kemandirian belajar dan keterampilan memecahkan masalah yang dibutuhkan peserta didik di saat ini.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik masih relatif rendah. Berdasarkan data The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO) tahun 2017 dalam (Azizah et al., 2024), kemampuan literasi numerasi di Indonesia dinilai masih sangat memprihatinkan, yaitu dari total 61 negara, Indonesia menduduki peringkat 60 dengan tingkat literasi numerasi yang sangat rendah, hanya 0,001% yang artinya dari 1000 orang Indonesia hanya 1 orang yang rajin membaca dan pandai berhitung. Jika kemampuan literasi dan numerasi peserta didik rendah maka dapat disimpulkan juga bahwa kemampuan berpikir kritisnya juga rendah.

Salah satu faktor yang mungkin berkontribusi terhadap rendahnya kemampuan berpikir kritis adalah pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan teacher-centered. Pembelajaran yang didominasi oleh metode ceramah dan hafalan cenderung membatasi kesempatan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Peserta didik lebih sering berperan sebagai penerima informasi pasif daripada pemikir aktif yang mengkonstruksi pengetahuan melalui proses analisis dan evaluasi. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis.

Media pembelajaran memiliki peran strategis dalam mengatasi permasalahan tersebut. Menurut (Sanimah et al., 2024) agar kegiatan pembelajaran mendapatkan hasil yang diinginkan, penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Tujuan penggunaan media pembelajaran ialah meningkatkan prestasi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat menstimulasi aktivitas mental peserta didik, mendorong partisipasi aktif, dan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Media pembelajaran juga dapat memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Flash Card, sebagai alat pembelajaran visual, memiliki potensi besar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Flashcards unggul karena mereka interaktif,

fleksibel, dan dapat digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran. Media ini memungkinkan penyajian informasi dalam format yang sistematis dan terorganisir, yang memungkinkan peserta didik untuk menganalisis dan menilai informasi. Penggunaan flash card juga dapat membantu siswa lebih terlibat dalam pelajaran melalui diskusi, tanya jawab, dan pemecahan masalah. Flash card telah lama dikenal di bidang pendidikan, tetapi masih terbatas pengembangan yang dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Dibutuhkan penelitian konseptual yang mendalam tentang bagaimana merancang dan mengembangkan flash card yang berguna untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hal ini karena kebanyakan flash card yang tersedia saat ini hanya berfokus pada hafalan dan pemahaman dasar, tanpa mempertimbangkan aspek-aspek yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

Tujuan dari konseptual ini adalah untuk mempelajari dasar teoritis dari pembuatan media flash card pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Kajian ini akan membahas landasan teoritis dari pembuatan media flash card, prinsip-prinsip desain yang mendukung kemampuan berpikir kritis, dan cara terbaik untuk melakukannya. Diharapkan tulisan ini dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis untuk membangun media pembelajaran yang inovatif dan berkualitas tinggi untuk membantu mencapai tujuan pendidikan nasional. Kajian ini penting karena menjawab kebutuhan akan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hasilnya diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik, pengembang media pembelajaran, dan pemangku kepentingan pendidikan lainnya dalam merancang dan menerapkan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik di berbagai jenjang pendidikan.

METODE

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif, melalui desain eksperimen untuk mengukur efektivitas penggunaan komputer sebagai media pembelajaran. Subjek penelitian yakni mahasiswa Program Studi PPKn Universitas Cenderawasih berjumlah 100 orang. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner yang dirancang untuk mengukur pemahaman mahasiswa sebelum dan sesudah menggunakan komputer dalam pembelajaran.

Prosedur penelitian dimulai dengan memberikan pre-test kepada mahasiswa untuk mengukur pengetahuan awal terkait materi yang akan diajarkan. Kemudian, mahasiswa diberikan pembelajaran menggunakan komputer selama 8 minggu, di mana mereka akan mengakses materi pembelajaran, melakukan diskusi online, dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Setelah periode pembelajaran, mahasiswa akan diberikan post-test untuk mengukur peningkatan hasil belajar mereka.

Instrumen pada penelitian ini telah diuji validitas serta reliabilitasnya. Data yang diperoleh dianalisis melalui teknik statistik deskriptif serta inferensial guna menentukan apakah terdapat perbedaan signifikan antara hasil pre-test, juga post-test. Dengan demikian,

penelitian sekiranya bisa memberikan gambaran jelas tentang efektivitas penggunaan komputer guna meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *Konseptualisasi dan Fungsionalisasi Media Pembelajaran*

Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan sistem komunikasi yang melibatkan guru, peserta didik, dan materi pelajaran. Dalam konteks ini, media pembelajaran memegang peran strategis sebagai instrumen akselerasi pemahaman materi. Media pembelajaran tidak sekadar berfungsi sebagai alat bantu mengajar, melainkan bagian integral dari sumber belajar yang memfasilitasi dan mengoptimalkan proses kognitif peserta didik (Hayati, 2022). Keberadaan media mampu mentransformasikan dinamika kelas menjadi lebih bervariasi dan merangsang minat belajar secara efektif (Megasyani Anaperta et al., 2023). Lebih jauh, aspek visual dan stimulus yang dihadirkan melalui media yang menarik dapat menumbuhkan motivasi peserta didik untuk mengeksplorasi hal-hal baru dari materi yang diajarkan (Jama'ah et al., 2024). Secara konseptual, media pembelajaran dapat disintesis sebagai peranti instrumental yang menjembatani transfer pengetahuan secara konkret, interaktif, dan berorientasi pada peningkatan antusiasme serta pemahaman peserta didik.

Efektivitas media dalam ruang kelas diukur melalui fungsi operasionalnya dalam mendukung instruksional guru dan retensi informasi peserta didik. Berdasarkan perspektif teoretis, fungsi media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam dimensi psikologis dan kognitif sebagai berikut:

- a) Transformasi Konseptual (Abstrak ke Konkret): Media secara fundamental mengubah orientasi pendidikan formal dari pendekatan teoritis-abstrak menjadi praktis-konkret (Fadilah et al., 2023). Hal ini sejalan dengan fungsi signifikansi (kebermaknaan) yang tidak hanya memperkuat aspek kognitif tingkat rendah (data dan fakta), melainkan memicu kemampuan kognitif tingkat tinggi (analisis-kreasi) serta aspek afektif-psikomotorik (Zaharah & Husna, 2026).
- b) Stimulasi Motivasi dan Respon Aktif: Implementasi media mampu mengeliminasi kejenuhan akibat pembelajaran monoton melalui pemberian stimulus yang memicu rasa ingin tahu (Fadilah et al., 2023). Fungsi motivatif ini menggabungkan nilai artistik dengan kemudahan prosedural demi meningkatkan determinasi belajar siswa (Zaharah & Husna, 2026).
- c) Penyelarasan Persepsi dan Umpan Balik: Penggunaan media mengondisikan peserta didik untuk memiliki pandangan yang seragam (*shared perception*) terhadap informasi yang disampaikan oleh guru (Zaharah & Husna, 2026). Kondisi ini memudahkan guru dalam memberikan umpan balik evaluatif serta mengoreksi miskonsepsi secara simultan (Fadilah et al., 2023).
- d) Akomodasi Gaya Belajar Individual: Media pembelajaran memiliki fungsi individualitas yang mampu menjembatani keragaman minat dan gaya belajar (*learning styles*) peserta didik di kelas (Zaharah & Husna, 2026).

2. Analisis Karakteristik dan Keunggulan Media Flash Card

Sebagai salah satu media grafis berbasis cetak, *flash card* menawarkan efisiensi tinggi dalam menstimulasi aspek perkembangan bahasa dan kognitif peserta didik. *Flash card* didefinisikan sebagai kartu visual dua sisi yang mengombinasikan elemen gambar/foto pada sisi depan dengan keterangan kosakata serta petunjuk artikulasi pada sisi belakang (Iswari, 2017; Nurhasanah, 2021). Pola permainan *flash card* yang berbasis presentasi cepat (*rapid flashing*) terbukti efektif memperkaya perbendaharaan kata dan memicu rasa ingin tahu siswa melalui paparan visual yang instan (Maeswaty, 2023). Integrasi teks pendek dan gambar pada media ini mempercepat asosiasi mental peserta didik terhadap karakteristik konkret dari sebuah objek.

Secara operasional di lapangan, media *flash card* memiliki sejumlah keunggulan komparatif yang mendukung efektivitas pembelajaran di kelas, yang dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 1. Sintesis Keunggulan Operasional Media Flash Card

Dimensi Keunggulan	Indikator Praktis	Dampak Instruksional
Portabilitas & Aksesibilitas	Ukuran ringkas seukuran kartu pos, tidak membutuhkan jaringan listrik atau keahlian mekanis khusus (Iswari, 2017; Ulfa, 2020).	Pembelajaran bersifat fleksibel, dapat dilakukan di dalam maupun luar kelas secara spontan.
Keterbacaan Pesan	Penyajian pesan pendek yang didukung kombinasi teks dan gambar (Shafa et al., 2022; Ulfa, 2020).	Memudahkan retensi memori jangka panjang (<i>long-term memory</i>) peserta didik terhadap simbol angka, huruf, atau konsep.
Dinamika Ludis	Dapat diintegrasikan ke dalam metode permainan kompetitif antarsiswa (Ulfa, 2020).	Meningkatkan ketangkasan fisik, ketajaman kognitif, dan menciptakan iklim belajar yang menyenangkan (<i>joyful learning</i>).

3. Kemampuan Berpikir Kritis: Konsep, Indikator, dan Signifikansi Pembelajaran

Berpikir kritis merupakan sebuah domain berpikir reflektif, rasional, dan berorientasi pada pengambilan keputusan berbasis bukti empiris yang valid, relevan, serta terpercaya (Suryaningsih & Dewi, 2021). Di era distorsi informasi, kemampuan berpikir kritis bertindak sebagai perangkat intelektual aktif untuk menganalisis, mensintesis, mengevaluasi, dan merefleksikan seluruh stimulasi informasi yang diterima (Kusuma et al., 2024). Eksistensi kecakapan ini di tingkat sekolah dasar menjadi prediktor utama mutu pendidikan dan resiliensi siswa dalam menghadapi kompleksitas realitas sosial. Menurut Ennis, penumbuhan iklim berpikir kritis membutuhkan sinergi mutlak antara lingkungan belajar yang akomodatif, guru selaku fasilitator pertumbuhan intelektual, dan kurikulum yang menantang daya nalar siswa (Kusuma et al., 2024).

Untuk mengukur tingkat penalaran kritis peserta didik, diperlukan parameter yang terukur. Terdapat beberapa taksonomi indikator berpikir kritis yang relevan dalam studi instruksional, antara lain:

- 1) Perspektif Facione: Menitikberatkan pada empat pilar utama, yaitu *interpretasi* (akurasi komunikasi data awal), *analisis* (pemodelan masalah dan perencanaan strategi), *evaluasi* (ketepatan komputasi dan pemecahan masalah), serta *inferensi* (kemampuan memberikan justifikasi logis atas argumen) (Rohim & Rofiki, 2024).
- 2) Perspektif Black: Berfokus pada kemampuan membedah struktur argumen, mengenali terminologi penalaran, mengidentifikasi asumsi implisit, memperkirakan implikasi klaim, serta menarik konklusi secara presisi (Ghifari et al., 2025).
- 3) Perspektif Ennis: Memetakan 12 indikator yang dikompresi ke dalam 5 tahapan makro, meliputi klarifikasi dasar (*basic clarification*), penyusunan dasar keputusan, inferensi, klarifikasi lebih lanjut (*advanced clarification*), serta dugaan dan keterpaduan (*supposition and integration*) (Rifqiyana et al., 2016).

Peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kritis yang matang secara umum menunjukkan ciri khas perilaku ilmiah tertentu. Berdasarkan pemikiran Angelo, karakteristik tersebut mencakup kebiasaan mempertanyakan asumsi guna memvalidasi kebenaran data, mencari berbagai sudut pandang demi pemahaman holistik, serta menjaga objektivitas dengan menekan preferensi personal demi fakta empiris (Ghifari et al., 2025).

Melalui internalisasi keterampilan berpikir kritis ini, peserta didik memperoleh manfaat nyata yang berdampak pada performa akademik dan kecakapan hidup (*life skills*) mereka. Manfaat tersebut mencakup peningkatan efisiensi pemecahan masalah (*problem solving*), ketepatan pengambilan keputusan (*decision making*), kelogisan komunikasi argumentatif, fleksibilitas adaptasi terhadap perubahan yang kompleks, serta dorongan internal untuk terus belajar dan berkembang (*lifelong learning*) (Ghifari et al., 2025).

4. Pembahasan: Korelasi Implementasi Media Flash Card dalam Menstimulasi Kemampuan Berpikir Kritis

Integrasi media pembelajaran berbasis visual seperti *flash card* memiliki korelasi linear yang kuat terhadap akselerasi kemampuan berpikir kritis peserta didik. Ketika dihadapkan pada stimulus visual *flash card*, proses kognitif anak didorong untuk melakukan *interpretasi* awal secara kilat melalui identifikasi gambar dan kosakata yang tertera. Sifat *flash card* yang menyajikan pesan-pesan pendek berstruktur menuntut peserta didik melakukan *analisis* asosiatif antara simbol visual (gambar) dengan konsep abstrak (teks keterangan) (Ulfa, 2020).

Selanjutnya, penggunaan *flash card* dalam metode pembelajaran berbasis permainan kompetitif (misalnya mengelompokkan kartu berdasarkan karakteristik tertentu secara acak) memaksa siswa menguji kebenaran argumen temannya (*evaluasi*) serta menarik kesimpulan

berbasis kategori logis (*inferensi*). Pola ini secara langsung melatih indikator berpikir kritis menurut Facione maupun Ennis (Rifqiya et al., 2016; Rohim & Rofiki, 2024).

Di samping itu, sifat *flash card* yang menstimulasi rasa ingin tahu dan menghilangkan kejenuhan berfungsi sebagai jangkar motivasi. Motivasi yang tinggi merupakan prasyarat mutlak bagi munculnya perilaku kritis, seperti keberanian mempertanyakan asumsi dan mengeksplorasi sudut pandang baru di kelas (Ghifari et al., 2025; Jama'ah et al., 2024). Dengan demikian, pemanfaatan media *flash card* yang dirancang secara tematik dan interaktif tidak hanya menyederhanakan penyampaian materi oleh guru, tetapi juga menjadi instrumen taktis untuk meningkatkan ketajaman berpikir kritis dan kemandirian intelektual peserta didik sejak tingkat sekolah dasar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kemampuan berpikir kritis merupakan kompetensi penting yang perlu dikembangkan melalui pembelajaran yang aktif, reflektif, dan berpusat pada peserta didik. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media flash card, karena media ini memiliki karakteristik praktis, menarik, mudah digunakan, dan mampu menyajikan informasi secara ringkas. Namun, flash card tidak cukup hanya digunakan sebagai alat bantu hafalan, melainkan perlu dirancang untuk mendorong peserta didik melakukan analisis, evaluasi, interpretasi, dan penarikan kesimpulan. Pengembangan flash card yang berorientasi pada kemampuan berpikir kritis perlu memperhatikan kesesuaian antara tujuan pembelajaran, materi, karakteristik peserta didik, dan indikator berpikir kritis. Dengan desain yang tepat, flash card dapat menjadi media pembelajaran yang tidak hanya membantu pemahaman konsep, tetapi juga menstimulasi partisipasi aktif, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan kemampuan berargumentasi. Oleh karena itu, flash card berpotensi menjadi salah satu media inovatif dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran abad ke-21.

Saran

Pendidik disarankan untuk mengintegrasikan media flash card dalam pembelajaran secara terarah melalui kegiatan diskusi, tanya jawab, kerja kelompok, dan pemecahan masalah yang mendorong peserta didik berpikir kritis. Pengembang media perlu merancang flash card yang tidak hanya memuat informasi faktual, tetapi juga dilengkapi gambar, kasus sederhana, pertanyaan terbuka, dan instruksi kegiatan yang menuntut kemampuan analisis, evaluasi, interpretasi, serta penarikan kesimpulan. Selain itu, peneliti selanjutnya perlu melakukan uji empiris pada berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran untuk memperoleh bukti yang lebih kuat mengenai kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas flash card dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini merupakan hasil kolaborasi yang melibatkan berbagai pihak. Kami ingin menyampaikan apresiasi yang tulus kepada seluruh responden, lembaga terkait, dan rekan-rekan peneliti yang telah berkontribusi dalam keberhasilan penelitian ini.

PERNYATAAN PENULIS

- Kontribusi Penulis : Semua penulis terlibat dalam penyusunan dimulai dari konseptualisasi, metodologi, pengumpulan data, analisis, penulisan, review, dan editing.
- Pendanaan : Penelitian ini tidak menerima pendanaan eksternal.
- Konflik Kepentingan : Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan.
- Ketersediaan Data : Data tersedia berdasarkan permintaan jika diperlukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, F. F., Rakhmawati, D., Solehah, K., & Novianti, R. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Mystery Box untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(2), 64–73. <https://www.riset-iaid.net/index.php/jpm/article/view/1756>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17. <https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/938>
- Ghifari, Y., Rienovita, E., Amelia, D., Pendidikan, F. I., Indonesia, U. P., Artikel, I., Reality, A., Kritis, B., Analisis, K., & Education, J. (2025). *PENGUNAAN AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN*. 13(1), 28–36. <https://doi.org/10.37081/ed.v13i1.6459>
- Hayati, D. K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 3(1), 82–93. <https://doi.org/10.32332/al-jahiz.v3i1.4910>
- Iswari, F. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa Flashcard Bergambar pada Tingkat Sekolah Dasar. *Deiksis*, 9(02), 119. <https://doi.org/10.30998/deiksis.v9i02.1375>
- Jama'ah, J., Putra, A., & Khaerunnisyah, K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Kantong Literasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 1(1), 15–20. <https://doi.org/10.54371/jekas.v1i1.324>
- Kusuma, E., Handayani, A., & Rakhmawati, D. (2024). Pentingnya Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Tinjauan Literatur. *Wawasan Pendidikan*, 4(2), 369–379. <https://doi.org/10.26877/jwp.v4i2.17971>
- Maeswaty, M. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD 11 JPGSD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 11–18. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v8i2.63440>

- Megasyani Anaperta, Nadya Nadya, Wahyu Irsya Aditya, & M.Ikhsan Rusdi. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pembelajaran Berbasis Discovery Learning Menggunakan E-Modul Kelas X TKJ Pada Mata Pelajaran Dasar Kejuruan SMK 3 Padang. *Jurnal Publikasi Teknik Informatika*, 3(1), 21–28. <https://doi.org/10.55606/jupti.v3i1.2495>
- Nurhasanah, E. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Flashcard Huruf Hijaiyah terhadap Hasil Belajar Iqro pada Santri The Gold Generation. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 1(2), 60–68. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v1i2.106>
- Pieter, J., Risamasu, P. V. M., & Gunada, I. W. (2025). Penerapan Model Contextual Teaching and Learning Berbasis Etnosains Jayapura Terhadap Penguasaan Konsep dan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. 10, 1640–1648. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3385>
- Rifqiyana, L., Masrukan, M., & Susilo, B. E. (2016). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Viii Dengan Pembelajaran Model 4K Ditinjau Dari Gaya Kognitif Siswa. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 5(1). <https://doi.org/10.15294/ujme.v5i1.8608>
- Rohim, A., & Rofiki, I. (2024). Profil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Menyelesaikan Soal AKM Numerasi. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(1), 183–193. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.893>
- Sanimah, S., Haniyyah, U., & Rambe, I. W. (2024). Kajian Kelebihan dan Kelemahan Penggunaan Laboratorium Virtual sebagai Media Pembelajaran IPA di SMP. *Jurnal Jeumpa*, 11(1), 129–137. <https://doi.org/10.33059/jj.v11i1.9815>
- Shafa, I., Siregar, Z., & Hasanah, N. (2022). Pengembangan Media Flashcard Materi Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2754–2761. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2258>
- Suryaningsih, C., & Dewi, N. R. (2021). Kajian Teori: Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Materi Aritmetika Sosial untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis pada Pembelajaran Preprospec Berbantuan TIK. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 4, 119–128. <https://doi.org/10.1529/kp.v1i6.134>
- Ulfa, N. M. (2020). Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini. *GENIUS Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 34–42. <https://doi.org/10.35719/gns.v1i1.4>
- Zaharah, F., & Husna, M. (2024). Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar aplikasi media pembelajaran tingkat SD ., *Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3(2), 41–50.