

## **MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERTANIAN INDUSTRIAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATERI KEGIATAN EKONOMI**

**Wike Widyawati<sup>1</sup>, Ilma Kamila Sulthon<sup>2</sup>, Sudarti<sup>3</sup>,  
Rusdhiyanti Wuryaningrum<sup>4</sup>,**

Universitas Jember

wicebrow@gmail.com<sup>1</sup>, ilma.sulthon@gmail.com<sup>2</sup>, sudarti.fkip@unej.ac.id<sup>3</sup>,  
rusdhiyanti.fkip@unej.ac.id<sup>4</sup>

### ***Abstract***

*Science learning has an important role in equipping students to be more sensitive to the social problems around them. Students' critical thinking needs to emerge in learning so that they are able to see things from various sides. This research aims to develop audiovisual-based learning media in the form of agricultural industry-based learning videos on IPAS material, namely "buying and selling activities as a means of fulfilling needs," which is interesting and effective in improving the critical thinking skills of class IV students at SDNU Padomasan Jombang, Jember. This research method is development research, which in its application goes through several stages, namely: potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, product trials, use trials, and mass production. The critical thinking indicators referred to are providing simple explanations, building basic skills, concluding, providing further explanations, and developing strategies and tactics. Critical thinking indicators created in each learning activity can be used to develop students' critical thinking by placing agricultural industry products close to the environment and students' lives. Validation of audio-visual learning media is carried out by validators to assess it in terms of material content, media design, and language. The results of the research show that the feasibility has an average of 93.2% from the language aspect, 91.1% from the material aspect, and 95% from the media presentation aspect. These values indicate that audio-visual media is categorized as very feasible.*

**Keywords:** *Audio Visual learning media, Critical thinking, Industrial Agriculture.*

### **PENDAHULUAN**

Pembelajaran ekonomi di sekolah dasar merupakan pembelajaran yang diberikan untuk mempelajari tentang kehidupan sosial. Pada kurikulum merdeka yang berlaku saat ini pembelajaran sosial termuat pada pelajaran IPAS yakni gabungan mata pelajaran IPA dan IPS. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

(Kemendikbud Ristek) menggabungkan pelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada jenjang pendidikan sekolah dasar (SD). Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud Ristek), Nadiem Makarim. Hal ini dilakukan karena 3 alasan diantaranya yaitu: 1) Anak SD Melihat Sesuatu Secara Utuh dan Terpadu, 2) Memicu

Berpikir Holistik Alam dan Sosial, dan 3) Penguatan Profil Pelajar Pancasila.

Pembelajaran IPAS pada kurikulum terbagi menjadi 2 semester yakni semester ganjil yang menerangkan tentang pembelajaran IPA sedangkan semester genap menerangkan tentang IPS. Menurut (Harahap dan Harahap 2022) Pendidikan IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat memberikan wawasan pengetahuan yang luas mengenai masyarakat lokal maupun global sehingga mampu hidup bersama-sama dengan masyarakat lainnya. Salah satu wawasan pengetahuan mengenai masyarakat luas adalah kegiatan ekonomi. Pada pembelajaran IPAS dapat menggunakan bahan ajar berbasis pertanian industrial.

Menurut (Wuryaningrum 2022) dalam pembelajaran wacana, konteks pertanian industrial dapat dikembangkan sebagai bahan ajar, media, dan secara eksplisit menjadi bagian dalam interaksi kelas pada realisasi sintak pembelajaran inovatif. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan juga menyatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan media audio visual dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa.

### **Pengembangan Media Pembelajaran**

Menurut (Nurrita 2018), pengertian media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga

makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Menurut Wahidin & Syaefuddin dalam (Hendi, Caswita, dan Haenilah 2020) media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Menurut (Zulhelmi, Adlim, dan Mahidin 2017) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan efektif.

### **Media Pembelajaran Audio Visual**

Melibatkan media sebagai sarana dalam pembelajaran tentunya mempunyai beberapa fungsi terhadap pembelajaran yaitu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif, penggunaan media merupakan bagian internal dalam sistem pembelajaran, media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, penggunaan media dalam pembelajaran untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh Guru dalam kelas.

Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan salah satu media pembelajaran yang melibatkan IT atau teknologi alam.

Media Audio visual merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar. Audio visual akan menjadi penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat

juga menggantikan peran serta tugas guru. Karena, penyajian materi bisa diganti oleh media, dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar mendampingi siswa dalam penggunaan media, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar. Contoh menurut Hamdani dalam (Gabriela 2021) media audio visual di antaranya program video atau televisi, video atau televisi instruksional, dan program slide suara (*soundslide*).

### **Berpikir Kritis**

Menurut (Siti Zubaidah 2010) berpikir kritis yaitu proses intelektual yang aktif dan penuh dengan keterampilan dalam membuat pengertian atau konsep, mengaplikasikan, menganalisis, membuat sistesis, dan mengevaluasi. Semua kegiatan tersebut berdasarkan hasil observasi, pengalaman, pemikiran, pertimbangan, dan komunikasi, yang akan membimbing dalam menentukan sikap dan tindakan. Menurut (Hendi, Caswita, dan Haenilah 2020) kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan

yang dimiliki oleh setiap individu untuk menyelesaikan sebuah masalah dengan berfokus kepada proses dan langkah-langkah yang diambil secara teliti yang dapat dipertanggung jawabkan. Menurut (Zulhelmi, Adlim, dan Mahidin 2017) Berpikir kritis merupakan suatu proses berpikir secara intelektual, dan pemikiran yang dihasilkan sebuah pemikiran yang berkualitas dengan pemikiran secara jernih, reflektif, independen, dan rasional.

Berdasarkan permasalahan dalam dunia pendidikan siswa kurang memahami proses kegiatan ekonomi yang sebenarnya, mereka hanya mengetahui tentang jual beli. Hal ini dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu pemahaman siswa lebih dalam mengenai kegiatan ekonomi yang terjadi pada sekitar lingkungan. media pembelajaran dibutuhkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan media Audio Visual.

### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan untuk penelitian pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis pertanian industrial berupa video pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa ini adalah mengadaptasi langkah-langkah penelitian RND menurut (Sugiyono 2016) yaitu Potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi Desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, produksi massal. Namun

pada penelitian awal ini hanya melakukan dari potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, sampai pada revisi desain.

Penelitian dilaksanakan di SDNU Padomasan Jombang Jember. Sekolah tersebut meliputi sekolah yang dijadikan sebagai kandidat dalam penerapan media pembelajaran audio visual berbasis pertanian industrial, dengan waktu penelitian yaitu April-Juni 2023.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDNU Padomasan Jombang, Jember. Sampel pada Penelitian ini adalah 2 (dua) kelas yang dijadikan sebagai kandidat dalam penerapan media pembelajaran audio visual berbasis pertanian industrial yang di ambil secara random sampling. Sampel Penelitian

adalah siswa kelas IV A SDNU Padomasan Jombang Jember. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa angket kelayakan bahasa, kelayakan materi, dan kelayakan media yang disusun berdasarkan skala likert.

Pada penelitian ini analisis data kuantitatif yang berwujud angka-angka hasil perhitungan diproses dengan cara dijumlah, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh persentase. Data yang telah diperoleh kemudian dihitung dengan menggunakan rumus menurut (Arikunto 2010) yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Tabel 1. Kriteria kelayakan lembar kerja siswa

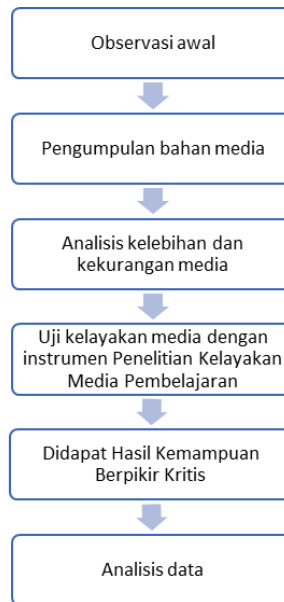
Skor %	Kriteria
61 – 100%	Sangat layak
41 – 60%	Layak
21 – 40%	Cukup layak
0 – 20%	Tidak layak

Sumber: (Arikunto, 2010)

Hasil persentase skor akan dikonversikan berdasarkan kriteria pada tabel 1. Nilai kelayakan lembar kerja dinilai dengan skala tertinggi sangat layak dan skala terendah tidak Layak.

Penelitian ini dilakukan melalui serangkaian tahapan mulai dari observasi awal, pengumpulan bahan media, analisis kelebihan dan

kekurangan media, uji kelayakan media dengan instrument penelitian kelayakan media pembelajaran, sampai akhirnya didapatkan hasil kemampuan berpikir kritis dan kemudian di analisis datanya. Langkah-langkah penelitian diilustrasikan pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Langkah-langkah Penelitian

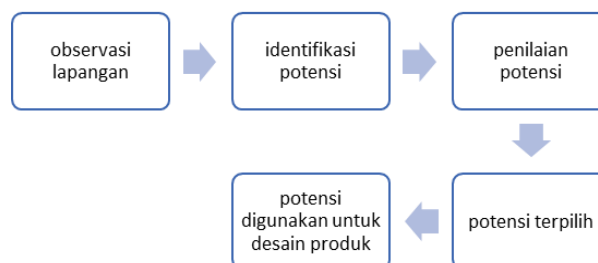
## PEMBAHASAN PENELITIAN

Pada penelitian pengembangan ini, hasil penelitian yang didapatkan yaitu merupakan hasil dari penerapan beberapa langkah yaitu dimulai dari menemukan potensi dan masalah, melakukan pengumpulan data, mendesain produk, memvalidasi desain, hingga sampai pada revisi desain. Hasil penelitian pengembangan ini terfokus pada hasil

## HASIL

penilaian validator dan masukan-masukan validator beserta pengguna media. Validator dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

Adapun langkah awal yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini adalah dengan menemukan potensi dan masalah, yaitu yang dilakukan dengan beberapa tahapan berdasarkan menurut Sugiyono (2015) pada Gambar 2.



Gambar 2. Langkah Penemuan Potensi

Sumber : Sugiyono (2015)

Kegiatan observasi dilakukan di SDNU Padomasan Jombang, Jember pada saat pembelajaran ditemukan

beberapa permasalahan dalam pembelajaran di antaranya yaitu:

- 1) Siswa merasa kesulitan memahami materi jika hanya disampaikan secara ceramah,
- 2) Siswa kurang menguasai materi jika tidak hubungan dengan lingkungan yang ada di sekitar,
- 3) Keterampilan berpikir kritis siswa masih sangat rendah yang dibuktikan dengan kesulitannya siswa dalam menyimpulkan dan menjelaskan ulang materi yang diajarkan.

Dengan demikian ditemukannya adanya potensi bahwa penggunaan media pembelajaran berupa audio visual perlu diterapkan dalam kegiatan pembelajaran yang dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan lebih efektif. Potensi penggunaan tema berbasis pertanian industrial dipilih dan dimasukkan dalam materi pembelajaran sebab lebih mudah dihubungkan dengan lingkungan sekitar siswa yang selanjutnya dikemas dalam pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan dipelajari.

Berdasarkan kondisi tersebut peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual berupa video pembelajaran yang berbasis Pertanian industrial dalam rangka meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SD tersebut. Menurut (Wuryaningrum 2022) dalam pembelajaran wacana, konteks pertanian industrial dapat dikembangkan sebagai bahan ajar, media, dan secara eksplisit menjadi

bagian dalam interaksi kelas pada realisasi sintak pembelajaran inovatif. Sejalan dengan pendapat tersebut (Wahyuningtyas dan Simanjutak 2020) berpendapat bahwa kearifan lokal atau apa yang ada di lingkungan sekitar siswa akan dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi salah satunya yaitu kemampuan berpikir kritis. Selanjutnya potensi yang dipilih dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran audio visual berupa video pembelajaran, pertanian industrial yang berupa olahan singkong, dan keterampilan berpikir kritis.

Langkah kedua yang dilakukan yaitu dengan mengumpulkan bahan Media Audio Visual dan analisis kajian pustaka terhadap media yang akan digunakan. Bahan media audio visual yang dikumpulkan berupa video-video kegiatan industri pengolahan singkong, yang pertama yaitu video pengolahan singkong menjadi kripik yang menggambarkan kegiatan ekonomi berupa produksi, kedua yaitu video pemasaran kripik melalui kegiatan penyaluran barang yang sesuai dengan materi kegiatan ekonomi yaitu kegiatan distribusi, dan selanjutnya yaitu video tentang contoh kegiatan ekonomi yaitu konsumen yang memakan hasil pengolahan kripik singkong tersebut. Data-data tersebut digunakan untuk membuat video pembelajaran yang lebih menarik dan menekankan pada indikator berpikir kritis pada setiap kegiatan. Pertanian Industrial yang dekat dengan kehidupan siswa

memiliki nilai positif yang dapat menekankan kemampuan berpikir kritis siswa sehingga mampu memunculkan ide-ide atau pertanyaan logis pada diri siswa. Pembuatan Materi yang langsung dihubungkan dengan kegiatan yang dekat dengan kehidupan siswa akan memudahkan siswa dalam menguasai materi yang dipelajari. Siswa juga dapat mengambil gambaran adanya kegiatan ekonomi yang nyata dalam kehidupan di sekitarnya.

Langkah Ketiga yaitu analisis kelebihan dan kekurangan dari hasil produk yang dikembangkan. Desain produk yang dikembangkan merupakan hasil dari potensi masalah yang ditemukan, dan dari potensi masalah tersebut kemudian dilakukan pengumpulan data untuk mendesain produk. Desain produk dalam penelitian ini adalah dengan memadukan materi pembelajaran terhadap kondisi lapangan yang menjadi contoh real terhadap materi yang disampaikan. Materi tersebut dikemas dalam bentuk media pembelajaran dengan menekankan pada kemampuan berpikir kritis. Menurut Ennis (dalam Wahyuningtyas, 2020) kemampuan berpikir kritis dapat berupa memberikan penjelasan sederhana, membangun ketrampilan dasar, menyimpulkan, memberikan penjelasan lebih lanjut, dan menyusun strategi serta taktik. Indikator tersebut dapat dimunculkan sebagai keberlanjutan dalam penerapan media pembelajaran tersebut. Adapun penjelasan dari indikator tersebut

dapat dimunculkan yaitu sebagai berikut:

- 1) Memberikan penjelasan sederhana, di sini dimaksudkan setelah siswa mengamati video pembelajaran yang digunakan siswa diarahkan untuk dapat melihat gambaran proses kegiatan ekonomi. Kemudian siswa diminta untuk identifikasi masalah serta dapat menemukan alternatif pemecahannya.
- 2) Membangun keterampilan dasar, di sini siswa diarahkan untuk memiliki konsep yang matang terhadap materi yang dipelajari, sehingga dapat menyatukan contoh penerapan pada industrial pertanian yang lainnya yang mungkin ada di sekitar kehidupan siswa.
- 3) Menyimpulkan di sini siswa diarahkan untuk dapat menarik benang merah terhadap situasi dan mengambil keputusan terhadap masalah yang mungkin ada pada pertanian industrial yang berada di sekitarnya.
- 4) Memberikan penjelasan lebih lanjut, siswa diarahkan untuk berani memberikan pendapat dan argumentasi terhadap kesimpulan dan keputusan yang diambilnya.
- 5) Menyusun strategi dan taktik, di sini siswa diberikan kesempatan untuk melakukan tindakan yang nyata terhadap

keputusan yang telah dipilih menjadi pemecahan atas masalah yang ditemukannya.

Selain indikator berpikir kritis pada penerapan media audio visual juga dimaksudkan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih baik kepada siswa, sebab disusun dengan menggunakan teknologi yang tentunya dapat menjadikan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Desain media pembelajaran audio visual berbasis pertanian industrial tersebut akan digunakan sebagai alat penelitian terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dan peningkatan terhadap hasil belajarnya.

Desain Media pembelajaran audio visual disusun dengan memuat beberapa materi yaitu:

- 1) Pengertian kegiatan ekonomi
- 2) Tujuan kegiatan ekonomi
- 3) Pengertian kegiatan produksi, dan pelaku produksi
- 4) Pengertian kegiatan Distribusi, dan pelaku distribusi
- 5) Pengertian kegiatan Konsumsi, dan pelaku Konsumsi

6) Contoh-contoh kegiatan ekonomi lainnya

Langkah keempat yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu kegiatan menvalidasi media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun validasi yang dilakukan yaitu pertama melakukan validasi terhadap segi isi materi, desain media, dan bahasa yang dilakukan oleh validator yang memiliki kemampuan dibidangnya, validasi pertama ini dilakukan dengan mempresentasikan hasil produk media pembelajaran yang telah di desain. Validasi selanjutnya yaitu dengan review secara langsung dari pengguna media pembelajaran audio visual yang dikembangkan yaitu guru dan siswa. Angket validasi memodifikasi dari angket Hidayah (dalam Wahyuningtyas, 2020) dan hasil validasi media terangkum sangat layak, hasil validasi Bahasa terangkum sangat layak, dan hasil validasi materi terangkum sangat layak. Adapun rekapitulasi Validasi tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi

Aspek	No	Pertanyaan	Presentase	Kategori
Cangkupan Materi	1	Media Memiliki materi yang mudah dipahami	85%	SL
	2	Media memiliki materi yang menambah pengetahuan	80%	SL
	3	Media memiliki materi yang menggunakan tema pertanian industrial yang dekat dengan siswa	87%	SL
	4	Media memilik materi yang disajikan secara urut	100%	SL
	5	Media memuat materi lengkap	85%	SL
	6	Relevansii tujuan pembelajaran pada Kurikulum merdeka.	100%	SL

	7	Media yang menggunakan materi bertema pertanian industrial yang bermakna bagi siswa	92%	SL
Kesesuaian Bahasa	8	Media menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep yang menjadi pokok bahasa	90%	SL
	9	Media audio menggunakan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	88%	SL
	10	Media menyajikan materi, soal-soal pemahaman menggunakan bahasa yang dapat dimengerti sehingga membantu siswa dalam memahami materi.	85%	SL
	11	Materi memberikan motivasi siswa untuk melakukan hal yang berguna.	100%	SL
Penyajian	12	Media memiliki desain yang menarik.	95%	SL
	13	Media memuat gambar yang menarik sehingga para siswa tertarik untuk belajar.	95%	SL
	14	Media memuat gambar yang variatif.	100%	SL
	15	Media memuat audio yang jelas dan mudah dipahami.	90%	SL
	16	Media memuat durasi waktu yang cukup.	90%	SL

Berdasarkan data rekapitulasi di atas dapat dilihat bahwa kelayakan memiliki rata – rata dari segi aspek Bahasa 93,2%, dari segi aspek materi 91,1%, dan dari segi aspek penyajian media 95%. Dengan demikian bahwa dari hasil semua nilai tersebut menyebutkan bahwa media audio visual terkategori sangat layak.

Revisi Desain media selanjutnya akan dilakukan dengan mengacu pada tindak lanjut hasil masukan dari validator dan reviewer. Media audio ini telah terkategori sangat layak, maka modul ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu guru melakukan kegiatan belajar mengajar. Selanjutnya pada penelitian lanjutan setelah desain media di revisi akan dilakukan uji terbatas, revisi desain, uji skala besar, dan produksi masal untuk membuat media pembelajaran

yang lebih layak dan dapat digunakan sebagai bahan ajar yang kredibel.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan perangkat pembelajaran berupa media pembelajaran audio visual berbasis pertanian industrial yang memuat materi tentang kegiatan ekonomi pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis yang sangat layak. Nilai kelayakan memiliki rata – rata dari segi Bahasa 93,2%, dari segi materi 91,1%, dan dari segi penyajian media 95%. Semua nilai tersebut menyebutkan bahwa media terkategori sangat layak. Media ini dapat diterapkan dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD dan untuk peningkatan kemampuan berpikir kritis. Saran dalam penelitian ini yaitu pengembangan produk

berupa media audio visual berbasis pertanian industrial dapat digunakan pada kelas yang lain sehingga memudahkan siswa memahami materi pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian suatu pendekatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gabriela, Novika Dian Pancasari. 2021. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar." *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2(1): 104–13.
- Harahap, Asriana, dan Maisah Fitri Harahap. 2022. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kegiatan Ekonomi Di Sekolah Dasar." *Dirasatul Ibtidaiyah* 2(1): 97–107.
- Hendi, Asrean, Caswita, dan Een Yahya Haenilah. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game." 6(1): 14–23.
- Nurrita. 2018. "Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa." *Misykat* 03: 171–87.
- Siti Zubaidah. 2010. "Berfikir Kritis : Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Yang dapat Dikembangkan Melalui Pembelajaran Sains." *Seminar Nasional Sains 2010 dengan Tema "Optimalisasi Sains untuk Memberdayakan Manusia"* 16(January 2010): 1–14. [https://www.researchgate.net/profile/Siti-Zubaidah-7/publication/318040409\\_Berpikir\\_Kritis\\_Kemampuan\\_Berpikir\\_Tingkat\\_Tinggi\\_yang\\_Dapat\\_Dikembangkan\\_melalui\\_Pembelajaran\\_Sains/links/59564c650f7e9b591cda994b/Berpikir-Kritis-Kemampuan-Berpikir-Tingkat-Tingg](https://www.researchgate.net/profile/Siti-Zubaidah-7/publication/318040409_Berpikir_Kritis_Kemampuan_Berpikir_Tingkat_Tinggi_yang_Dapat_Dikembangkan_melalui_Pembelajaran_Sains/links/59564c650f7e9b591cda994b/Berpikir-Kritis-Kemampuan-Berpikir-Tingkat-Tingg).
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Wahyuningtyas, Riska Septi, dan Familia Novita Simanjutak. 2020. "Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal."
- Wuryaningrum, Rusdhianti. 2022. "EKOLOGI SOSIOKULTURAL PEMBELAJARAN WACANA DALAM KONTEKS LINGKUNGAN PERTANIAN INDUSTRIAL." *Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra, dan Seni 2022*.
- Zulhelmi, Adlim, dan Mahidin. 2017. "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa." *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 05(01): 72–80. <http://jurnal.unsyiah.ac.id/jpsi>.