



## **Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek dengan *Media Video Slide Animasi* untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis dan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn**

**Uman Suherman<sup>1</sup>, Jamilah<sup>2</sup>, Heny Sonari<sup>3</sup>**

<sup>123</sup>Magister Pendidikan Islam, Universitas Garut

### **Abstrak**

Pendidikan merupakan proses transformasi keyakinan agama yang menjadi dasar dalam mewariskan keyakinan. Dalam konteks pendidikan saat ini, Keterampilan berpikir kritis menjadi sangat krusial bagi siswa, terutama saat mereka menghadapi tantangan di dunia nyata. Namun, pengamatan menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa kelas X dalam pembelajaran PPKn di SMAN 4 Garut masih belum optimal. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk menerapkan metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan dan merangsang keterampilan tersebut. Salah satu strategi yang disarankan adalah mengintegrasikan pembelajaran berbasis proyek dengan media video slide animasi, yang bertujuan menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menarik guna meningkatkan partisipasi siswa.

Salah satu masalah utama dalam pendidikan abad ke-21 adalah kurangnya kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran PPKn. Untuk mengatasi masalah ini, teknologi disarankan. Penelitian ini mengevaluasi efektivitas pendekatan tersebut dalam menumbuhkan pemikiran kritis siswa. Menggunakan metode eksperimen dengan desain Pre-Experimental, penelitian ini melibatkan 36 siswa kelas X-2 SMAN 4 Garut dan menerapkan desain One-Group Pretest-Posttest. Hasil analisis melalui uji regresi linier sederhana menghasilkan persamaan  $Y = 35,397 + 2,498X$ , menunjukkan koefisien regresi positif, yang mengindikasikan bahwa variabel X berdampak positif terhadap Y. Ini mendukung bahwa pembelajaran berbasis proyek dengan media video slide animasi efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa siswa di SMAN 4 Garut pada mata pelajaran PPKn meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka secara signifikan ketika slide video animasi digunakan dalam pembelajaran berbasis proyek. Dengan memasukkan teknologi pendidikan ke dalam proses pembelajaran, diharapkan siswa menjadi lebih terlibat, aktif, dan termotivasi. Ini akan membuat mereka lebih siap untuk menghadapi tantangan di dunia nyata. Untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan memperkuat keterampilan berpikir kritis siswa, penelitian ini menyarankan penggunaan teknik ini secara lebih luas.

**Kata Kunci:** pembelajaran berbasis proyek, *media video slide animasi*, keterampilan berpikir kritis.

## 1. Pendahuluan

Sebagai suatu proses transformasi keyakinan agama, pendidikan berfungsi sebagai pedoman untuk mewariskan keyakinan tersebut dari satu generasi ke generasi berikutnya. Transformasi ini mencerminkan pergeseran dari generasi terdahulu ke generasi sekarang dan munculnya generasi-generasi baru, (Hatta, 2012: 2269). Pendidikan sangat penting untuk memperoleh ilmu, yang pada gilirannya akan memampukan manusia untuk mengembangkan iman. Oleh karena itu, pemahaman hakikat diri sebagai manusia bergantung pada pentingnya pendidikan.

Pendidikan dianggap sebagai prosedur yang memfasilitasi pengalaman yang memberikan siswa pengetahuan dan kemampuan untuk mengatasi berbagai masalah. Baru-baru ini, konsep berpikir kritis menjadi lebih populer di bidang pendidikan, ada minat yang lebih besar untuk mengajarkan siswa cara berpikir daripada sekadar menyampaikan informasi atau pengetahuan (Alec Fisher, 2008). Pengajaran keterampilan berpikir kritis dimaksudkan untuk membantu siswa menemukan solusi untuk masalah dengan cara yang sistematis dan kreatif, serta untuk menciptakan alternatif jangka panjang. Berpikir kritis melibatkan kapasitas untuk menganalisis, mengevaluasi pentingnya informasi, menafsirkannya, dan menyelesaikan masalah (Sestiya, 2021). Ini melibatkan pemikiran tingkat tinggi yang melibatkan analisis, evaluasi, objektivitas, dan refleksi (Mutakinati, 2018).

Project Based Learning (PjBL) dan pemanfaatan media video animasi yang mendukung terciptanya pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan efektif. Keduanya saling melengkapi; project based learning mendorong partisipasi siswa dalam kegiatan yang berorientasi pada penyelesaian masalah praktis, sedangkan narasi video animasi berfungsi sebagai alat bantu visual yang membantu pemahaman materi. Media audio visual menjadi alternatif teknologi pendidikan tradisional yang terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman (Kotimah, 2024). Hasil observasi di kelas 10 SMAN 4 Garut menunjukkan adanya permasalahan, seperti belum mampunya memanfaatkan metode project based learning dengan media video animasi dan kurangnya kemampuan berpikir kritis siswa. Ketika siswa terlibat dalam pembelajaran berbasis proyek, mereka dapat mengaitkan konsep yang dipelajari dengan situasi nyata, sehingga membuat pembelajaran terasa lebih relevan dan bermanfaat dalam kehidupan mereka.

## 2. Metodologi

Penelitian ini menggunakan metodologi deskriptif. Istilah "metode deskriptif" mengacu pada pendekatan yang menggambarkan atau mengkarakterisasi fenomena yang terkait dengan masalah yang diteliti atau keadaan yang ada, yang pada akhirnya bertujuan untuk mengidentifikasi solusi untuk masalah tersebut, sebagaimana tercantum dalam tindakan eksploratif (Iskandar, 2015: 174). Berdasarkan hipotesis yang diuji, variabel ketiga penelitian ini adalah dua variabel bebas, satu variabel intervening, dan satu variabel terikat yang bersifat kausal-efektual.

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif yang memusatkan perhatian pada aspek-aspek kehidupan manusia yang dikategorikan sebagai variabel (Darmawan, 2019). Dengan pendekatan eksperimen murni, sampel diambil secara acak, di mana karakteristik utama dari eksperimen murni adalah pemilihan sampel acak dari populasi tertentu (Darmawan, 2019). Penelitian ini menggunakan pendekatan Pre-Experimental dengan desain Pretest-Posttest One-Group. Penelitian ini melibatkan 432 siswa dari kelas X SMA Negeri 4 Garut dari tahun akademik 2023–2024. Sampel penelitian terdiri dari 36 siswa dari kelas X-12, yang dipilih berdasarkan

kriteria tertentu (Sugiyono, 2021). Pembelajaran berbasis proyek diterapkan melibatkan siswa dalam proyek atau tugas yang menantang yang membutuhkan penerapan pengetahuan dan pemecahan masalah (Amelia & Aisyah dalam Triansyah, FA, & Muhammad, I, 2023).

Media video slide animasi adalah jenis media yang memanfaatkan animasi dalam urutan slide untuk menyampaikan informasi, sehingga membuat materi lebih menarik, dinamis, dan mudah dipahami. Keterampilan berpikir kritis merujuk pada kemampuan untuk menganalisis informasi secara objektif dan logis, mencakup evaluasi, analisis, serta pemahaman yang mendalam dan rasional. Kemampuan ini dapat diukur, dilatih, dan dikembangkan (Lambertus dalam E. Susilawati, 2020).

Menurut penelitian ini, kuesioner digunakan sebagai alat bantu, dan peserta hanya diharapkan menggunakannya untuk mengurangi potensi yang paling penting dengan mengikuti instruksi dari satu sama lain. Skala yang disediakan untuk setiap respons potensial terhadap pertanyaan penelitian dianggap sebagai unit koreksi. Menurut prinsip utama penelitian, setiap Guru dan staff di SMAN 4 Garut yang secara aktif berpartisipasi dalam dan mendukung proses pendidikan, baik untuk pendidikan umum maupun pendidikan agama, merupakan badan siswa. Akibatnya, dalam konteks pendidikan apa pun, guru yang paling sukses adalah mereka yang memiliki tujuan tinggi, komitmen kuat, dan pengetahuan material.

### **3. Hasil dan Pembahasan**

#### **3.1 Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SMAN 4 Garut, khususnya di kelas X-2, yang melibatkan 36 siswa sebagai subjek penelitian. Sebelum memberikan perlakuan (treatment), peneliti melakukan observasi awal untuk memahami kondisi peserta didik dalam pembelajaran PPKn. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru PPKn di sekolah tersebut, diketahui bahwa kemampuan berpikir kritis siswa belum optimal. Siswa tampak kurang antusias terhadap materi yang disampaikan dan menganggap pembelajaran tersebut kurang menarik atau cenderung monoton.

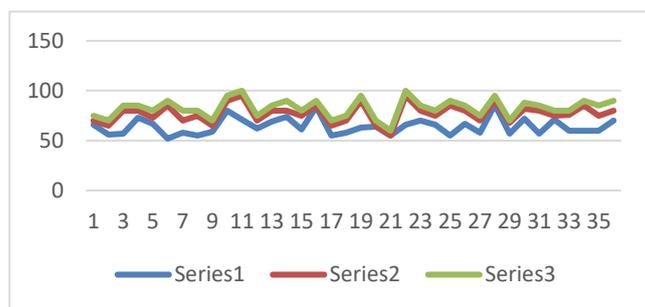
Berdasarkan penelitian tentang penggunaan pembelajaran berbasis proyek dengan media slide animasi dalam pembelajaran PPKn, dapat disimpulkan bahwa metode ini secara signifikan meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Penerapan media animasi yang menarik dan interaktif mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, memfasilitasi diskusi, dan mendorong eksplorasi berbagai sudut pandang. Selain itu, proyek kelompok meningkatkan kolaborasi dan komunikasi antar siswa, yang merupakan elemen penting dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Dengan demikian, pembelajaran berbasis proyek yang mengintegrasikan media slide animasi tidak hanya memperdalam pemahaman materi, tetapi juga memperkuat keterampilan berpikir kritis siswa, sehingga mereka siap menghadapi tantangan di dunia nyata.

### 3.2 Pembahasan

Responden dalam penelitian ini adalah seluruh guru SMAN 4 Garut. Hal ini disebabkan oleh semakin beragamnya guru SMAN 4 yang ada. Berdasarkan informasi yang diberikan dalam survei, peneliti mengelompokkan responden berdasarkan situasi pekerjaan dan pendidikan. Lima respons untuk setiap pertanyaan yang perlu dijawab secara jelas dan ringkas oleh responden digunakan dalam proses penelitian untuk memahami keberadaan variabel penelitian.

Pembelajaran berbasis proyek dengan media *video slide animasi* diterapkan di kelas X SMAN 4 Garut. Pada tahap awal, peserta didik diperkenalkan dengan tujuan pembelajaran proyek serta diberikan penjelasan singkat mengenai metode pembelajaran proyek. Aktivitas ini memicu ketertarikan peserta didik, terlihat dari pertanyaan yang diajukan terkait pelaksanaan pembelajaran proyek. Pada fase inti pembelajaran, peserta didik dibagi ke dalam kelompok dan masing-masing kelompok diberi tugas untuk memilih satu sila dari Pancasila sebagai tema proyek. Guru memberikan panduan mengenai penggunaan perangkat lunak seperti *PowerPoint*, *Canva*, atau *Capcut* untuk pembuatan *video slide animasi*. Kelompok-kelompok tersebut kemudian memulai proses perancangan slide animasi, termasuk penyusunan teks, narasi, dan ilustrasi yang relevan.

Setelah menyelesaikan tahap pembelajaran dasar, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil slide video animasinya kepada seluruh kelas. Usai pemaparan, guru memfasilitasi diskusi kelas tentang penerapan masing-masing sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan komentar atau pertanyaan dan memberikan tanggapan. Selesai pembelajaran peserta didik diminta untuk mengerjakan *post-test* dan angket untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman mereka setelah pembelajaran proyek dengan *media video slide animasi* pada mata Pelajaran PPKn yang telah dilakukan.



**Gambar 1**  
**Perbandingan Pretest dan Posttest**

Berdasarkan hasil yang diperoleh, terdapat peningkatan signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Rata-rata nilai *pretest* adalah 64, sedangkan rata-rata nilai pada *posttest* 1 adalah 77, dan pada *posttest* 2 mencapai rata-rata 83.

Setelah dilakukan *treatment* kepada subjek penelitian, maka data yang terhimpun perlu dianalisis untuk melihat pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kritis. Uji statistika yang dimaksud ialah uji regresi linier sederhana, sebab hanya melibatkan satu variabel bebas (pembelajaran berbasis proyek *video slide animasi*) dan satu variabel terikat (kemampuan berpikir kritis).

Sementara itu, hipotesis dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

Ho : Tidak terdapat pengaruh pembelajaran berbasis proyek *slide video animasi* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran PPKn.

HI : Terdapat pengaruh pembelajaran berbasis proyek *slide video animasi* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran PPKn.

Setelah melakukan uji asumsi klasik yang meliputi uji normalitas, heteroskedastisitas, dan autokorelasi, maka dilakukan analisis regresi linier sederhana dengan menggunakan program SPSS versi 26. Model yang diperoleh adalah  $Y = a + bX$ , dengan persamaan  $Y = 35,397 + 2,498X$ . Dari output yang diperoleh, diperoleh nilai  $F_{hitung}$  sebesar 181,910 dengan taraf signifikansi  $0,000 < 0,05$  yang menunjukkan bahwa model regresi ini dapat digunakan untuk memprediksi variabel-variabel terkait. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh variabel X (pembelajaran berbasis proyek dengan media slide video animasi) terhadap variabel Y (keterampilan berpikir kritis). Selain itu, ditemukan bahwa variabel bebas—pembelajaran berbasis proyek dengan slide video animasi sebagai media—kontribusi anggota sebesar 62 persen terhadap variabel terikat—keterampilan berpikir kritis. Faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini memberikan kontribusi sebesar mungkin. Nilai korelasi (R) adalah 0,918, dan koefisien determinasi (R Square) adalah 0,843.

Di kelas X SMAN 4 Garut, pembelajaran berbasis proyek menggunakan video slide animasi. Metode ini menekankan pengalaman langsung dan proyek nyata untuk belajar (Sari, Satrijono, dan Sihono dalam Kamarudin et al., 2023). Metode ini memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, yang mendukung perkembangan kemampuan mereka untuk bekerja sama. Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan kemampuan siswa dalam bekerja sama, membagi tugas, dan menyelesaikan proyek bersama. Menurut analisis data, pembelajaran berbasis proyek dengan media video animasi meningkatkan pemahaman konsep siswa secara signifikan. Nilai rata-rata pretest meningkat dari 64 menjadi 83.

Analisis statistik menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dengan media video slide animasi berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa. Peningkatan nilai posttest yang signifikan menunjukkan bahwa media animasi efektif dalam menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Umpan balik dari siswa juga menunjukkan bahwa mereka merasa lebih mudah memahami materi dengan media animasi dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Secara visual, pembelajaran berbasis proyek dengan media slide video animasi dapat menggunakan aplikasi seperti PowerPoint, Canva, atau CapCut dengan desain grafis yang menarik. Metode ini mempunyai dampak yang signifikan terhadap pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa. Model ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tetapi juga melatih keterampilan berpikir kritis melalui proses analisis dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest sebesar 64, kemudian meningkat menjadi 77 pada posttest pertama dan mencapai 83 pada posttest kedua.

Berdasarkan temuan ini, pembelajaran berbasis proyek yang menggunakan media slide video animasi terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis. Nilai pretest membantu dalam penyesuaian kognitif atau asimilasi (mengintegrasikan) pengetahuan yang ada dengan informasi baru. Ini membantu siswa menyesuaikan pengetahuan mereka dengan informasi baru (Effendy dalam Faridawaty, 2022). Dalam penelitian ini, teknologi yang digunakan adalah pembelajaran berbasis proyek yang menggabungkan pengalaman nyata dengan animasi video slide.

Model ini memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi proyek yang berkaitan dengan subjek. PowerPoint, Canva, dan CapCut adalah beberapa aplikasi yang digunakan dalam pelajaran ini. Media video sangat penting dalam kehidupan sehari-hari karena dapat menyampaikan informasi dengan cepat dan menarik. Selain berfungsi sebagai sumber informasi dan hiburan, video juga berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, membantu siswa memahami topik dengan lebih mudah, dan membantu guru menyampaikan materi dengan lebih efektif.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis mengenai pengaruh pembelajaran berbasis proyek yang menggunakan media video slide animasi terhadap kemampuan berpikir kritis, dapat disimpulkan sebagai berikut.

Pembelajaran proyek dapat diterapkan pada konsep Pancasila mata pelajaran PPKn di kelas X SMAN 4 Garut, pembelajaran proyek dengan media *video slide animasi* yang digunakan sederhana dan mudah dipahami karena menggunakan aplikasi *powerpoint*, *canva*, atau *capcut* yang seharusnya menjadi keterampilan abad-21. Selain itu secara visual, multimedia yang digunakan dilengkapi dengan desain grafis yang relevan. Menyuguhkan tema dan animasi yang relevan, pembelajaran proyek dengan *media video slide animasi* ini mampu memotivasi peserta didik untuk belajar :

- a) Penerapan model pembelajaran berbasis proyek di SMAN 4 Garut menunjukkan bahwa pendekatan ini telah diterapkan secara efektif dan memberikan dampak positif terhadap pembelajaran PPKn. Model ini melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, di mana mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi dalam perencanaan, pelaksanaan, dan penyampaian proyek yang relevan dengan topik. Penggunaan slide video animasi dalam proyek ini memungkinkan siswa memahami materi dengan lebih jelas dan interaktif, sehingga meningkatkan minat dan partisipasi mereka dalam pembelajaran.
- b) Berdasarkan penelitian tentang penggunaan pembelajaran berbasis proyek dengan media slide animasi dalam pembelajaran PPKn, dapat disimpulkan bahwa metode ini secara signifikan meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Penerapan media animasi yang menarik dan interaktif mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, memfasilitasi diskusi, dan mendorong eksplorasi berbagai sudut pandang. Selain itu, proyek kelompok meningkatkan kolaborasi dan komunikasi antar siswa, yang merupakan elemen penting dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Dengan demikian, pembelajaran berbasis proyek yang mengintegrasikan media slide animasi tidak hanya memperdalam pemahaman materi, tetapi juga memperkuat keterampilan berpikir kritis siswa, sehingga mereka siap menghadapi tantangan di dunia nyata.
- c) Penggunaan pembelajaran berbasis proyek dengan slide video animasi berdampak positif terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa pada mata kuliah PPKn. Media animasi interaktif tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk menganalisis informasi, mengevaluasi berbagai sudut pandang, dan berargumentasi dengan lebih baik. Melalui kegiatan proyek, siswa diberi kesempatan untuk bekerja dalam kelompok, mendiskusikan ide, dan menemukan solusi, yang merupakan aspek penting dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Dengan demikian, penerapan metode ini secara efektif meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, membantu mereka menjadi pemikir yang lebih analitis dan kreatif dalam memahami isu-isu kewarganegaraan.

## Daftar Pustaka

- Abdulhak, I, & Darmawan, D (2017). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: Rosda
- Agustian, R., & Salsabila, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada materi sistem ekskresi manusia untuk kelas XI SMA Negeri 1 Ciamis. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 15(2), 121-128.
- Ahmad, Susanto. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Akrim, A (2022). Pendidikan Humanis Dalam Pengelolaan Pendidikan Di Indonesia. *Aksaqila Jabfung*, [aksaqilajurnal.com, https://www.aksaqilajurnal.com/index.php/aj/article/download/186/225](https://www.aksaqilajurnal.com/index.php/aj/article/download/186/225)
- Aransyah, A (2023). Pengembangan Modul Bahan Ajar Berbasis Problem Based Learning Berbantu Media QR-Code untuk meningkatkan Hasil Belajar PKn., *digilib.unila.ac.id*, <http://digilib.unila.ac.id/id/eprint/70163>
- Ashar, SA, & Supriansyah, S (2023). Media Video Animasi Berbasis Powtoon Materi Keragaman Budaya Indonesia di Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi ...*, [ejournal.papanda.org](http://ejournal.papanda.org), <https://ejournal.papanda.org/index.php/edukasiana/article/view/384>
- Beni, L (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Powtoon untuk meningkatkan Kemampuan Kognitif pada materi Flora Fauna, *digilib.unila.ac.id*, <http://digilib.unila.ac.id/id/eprint/70487>
- Darmawan, Deni (2017). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Rosda
- Darmawan, Deni (2019). *Mobile Learning*. Depok: Raja Grafindo Persada
- Daryanto. (2010). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. (2014). *Pembelajaran Berbasis Proyek: Sebuah Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran*. Jakarta: PT Grasindo.
- Demmanggasa, Y (2023). Digitalisasi pendidikan: akselerasi literasi digital pelajar melalui eksplorasi teknologi pendidikan. *Community ...*, [journal.universitaspahlawan.ac.id](http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/22045), <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/22045>
- Depdiknas. (2003). *Media-Media dalam Pembelajaran*. Jakarta:
- Destini, Y., Yulianti, D., Sabdaningtyas, I. G. A. K., Ambarita, B., & Rochmiyati, N. (2022). The development of critical thinking skills instrument in science learning for junior high school students. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 11(1), 44-52.
- Djamarah, S. B. (2012). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Elpira, H., & Ghufron, A. (2023). Penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*
- Faisal, S. (1999). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Fatmawati, A. (2020). *Pembelajaran Kreatif dengan Animasi*. Jakarta: Grasindo.
- Febril, AN, Aradia, FF, Oktavia, F, & Fitri, R (2022). Pengaruh Pendekatan STEM Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik: *Literature Review. Prosiding Seminar Nasional Biologi*
- Febrini, D. (2017). *Psikologi Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Fisher, A. (2008). *Berfikir Kritis sebuah Pengantar*. Jakarta: Erlangga
- Fitri anisah, (2022) Kajian untuk Masalah I Konsep Media Video Animasi untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD <https://repository.unpas.ac.id/55361/7/14.%20BAB%20II-dikonversi.pdf>
- Hardini, Isriani. 2015. Strategi Pembelajaran Terpadu. Jogjakarta: Familia.
- Hasan, M, Milawati, M, Darodjat, D, Harahap, TK, & ... (2021). Media pembelajaran., [eprints.unm.ac.id](http://eprints.unm.ac.id), <http://eprints.unm.ac.id/20720/>

- Hasiru, D, Badu, SQ, & Uno, HB (2021). Media-media pembelajaran efektif dalam membantu pembelajaran matematika jarak jauh. *Jambura Journal of Mathematics*, *ejurnal.ung.ac.id*, <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/jmathedu/article/view/10587>
- Helmawati. (2018). *Mendidik Anak Berprestasi Melalui 10 Kecerdasan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hidayat, K, Sapriya, S, Hasan, SH, & Wiyanarti, E (2022). Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik dalam Pembelajaran Hybrid. *Jurnal Basicedu*, *neliti.com*, <https://www.neliti.com/publications/450222/keterampilan-berpikir-kritis-peserta-didik-dalam-pembelajaran-hybrid>
- Ilmudinulloh, R (2022). Model pembelajaran berbasis proyek untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa. *Jurnal Riset Jurnalistik Dan Media Digital*, *researchgate.net*, [https://www.researchgate.net/profile/Ahmad-Bustomi-5/publication/372830028\\_Model\\_Pembelajaran\\_Berbasis\\_Proyek\\_untuk\\_Mengembangkan\\_Kemampuan\\_Berpikir\\_Kritis\\_Mahasiswa/links/64c9f7327eacf602634db96a/Model-Pembelajaran-Berbasis-Proyek-untuk-Mengembangkan-Kemampuan-Berpikir-Kritis-Mahasiswa.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Ahmad-Bustomi-5/publication/372830028_Model_Pembelajaran_Berbasis_Proyek_untuk_Mengembangkan_Kemampuan_Berpikir_Kritis_Mahasiswa/links/64c9f7327eacf602634db96a/Model-Pembelajaran-Berbasis-Proyek-untuk-Mengembangkan-Kemampuan-Berpikir-Kritis-Mahasiswa.pdf)
- Indriana, R. (2011). *Media pembelajaran: Sebuah pendekatan praktis*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Iryanti, R (2021). Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran IPS di SMPN 1 .... *UNIEDU: Universal Journal of Educational Research*, *edutrimedia.com*, <http://edutrimedia.com/ojs/index.php/uniedu/article/view/60>
- Jeniver, J, Fadilah, M, & Alberida, H (2023). Review: Pengaruh Model Pembelajaran PJBL (Project-Based Learning) terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik. : *Journal of Science*, *journal.moripublishing.com*, <https://journal.moripublishing.com/index.php/biochephy/article/view/522>
- Kamaruddin, I, Suarni, E (2023) Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Pendidikan: *Tinjauan Literatur*. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
- Kamaruddin, I, Suarni, E, & ... (2023). Penerapan model pembelajaran berbasis proyek dalam pendidikan: Tinjauan literatur. *Jurnal Review ...*, *journal.universitaspahlawan.ac.id*, <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/22138>
- Kamus Ilmiah Populer. (2002). Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2013). *Media pembelajaran dan teknologi pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Lince, L (2022). Implementasi kurikulum merdeka untuk meningkatkan motivasi belajar pada sekolah menengah kejuruan pusat keunggulan. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan ...*, *journal.uiad.ac.id*, <https://journal.uiad.ac.id/index.php/SENTIKJAR/article/view/829>
- Lubis, DA, & Najicha, FU (2022). Pentingnya Pancasila Menjadi Mata Pelajaran Wajib dalam Kurikulum Pendidikan Nasional Guna Menjaga Keutuhan Bangsa. *Pancasila dan Kewarganegaraan*, *journal.actual-insight.com*, <https://journal.actual-insight.com/index.php/decive/article/view/614>
- Made, AM, Ambiyar, A, Riyanda, AR, & ... (2022). Implementasi Model Project Based Learning (PjBL) dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Teknik Mesin. *Edukatif: Jurnal Ilmu ...*, *edukatif.org*, <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/3128>
- Margono, J. (2009). *Metodologi penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Maritsa, A, Salsabila, UH, Wafiq, M, & ... (2021). Pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan. ... *Jurnal Penelitian Dan ...*, *ojs.diniyah.ac.id*, <https://ojs.diniyah.ac.id/index.php/Al-Mutharahah/article/view/303>

- Masrinah, EN, Aripin, I, & Gaffar, AA. (2019). Problem based learning (PBL) untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Prosiding Seminar Nasional ..., *prosiding.unma.ac.id*, <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/129>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Millati, I (2021). Peran teknologi pendidikan dalam perspektif merdeka belajar di era 4.0. *Journal of Education and Teaching (JET)*, *jet.or.id*, <https://jet.or.id/index.php/jet/article/view/63>
- Moleong, J. L. (2002). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Monasari, et al. (2021). Hubungan Berpikir Kritis dengan Metakognisi, Motivasi, dan Kreativitas. *Jurnal Pendidikan Psikologi*, *10(2)*, 45-55.
- Muhibbin, S. (2015). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munadi, Y. (2012). *Media pembelajaran: Sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Munir, S. (2015). *Pembelajaran dengan multimedia interaktif*. Bandung: Pustaka Setia.
- Nabila, KH (2022). Pengaruh Bahan Ajar Berbasis TPACK terhadap Penguatan Keterampilan Berpikir Kritis (critical thinking) Peserta Didik di SMAN 1 , *digilib.unila.ac.id*, <http://digilib.unila.ac.id/65392/>
- Ningsih, WS, Khotimah, K, Amaliani, R, & ... (2022). Pengembangan media berbasis ispring dan video animasi terhadap kemampuan kognitif siswa. *Jurnal Pemikiran dan ...*, *journal.rekarta.co.id*, <http://journal.rekarta.co.id/index.php/jp3m/article/view/534>
- Nur, J (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran PPKn di SMA NEGERI 4 Kota ..., *eprints.unram.ac.id*, <http://eprints.unram.ac.id/id/eprint/44140>
- Rahadian, Dian. Teknologi informasi dan komunikasi (tik) dan kompetensi teknologi pembelajaran untuk pengajaran yang berkualitas. *Teknologi Pembelajaran*, 2017, 2.1.
- Rahmayanti, L., & Istianah, N. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Erlangga. hlm. 430.
- Ratnaningtyas, A. (2016). Pengaruh model pembelajaran problem based learning terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*
- Rijal, AS (2020). *Pengembangan media pembelajaran berbasis web untuk meningkatkan kreativitas guru*. Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya, *jurnal.ideaspublishing.co.id*, <https://www.jurnal.ideaspublishing.co.id/index.php/ideas/article/view/238>
- Sadiman, A. S., & Rahardjo, B. (2006). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sari, HR, & Yatri, I (2023). Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, *ejournal.papanda.org*, <https://ejournal.papanda.org/index.php/edukasiana/article/view/381>
- Sasmita, I. D. G., & Harjono, A. (2021). Efektivitas problem based learning dan problem posing terhadap keterampilan berpikir kritis siswa SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, *6(2)*, 149-158.
- Seftiani, S, Zulyusri, Z, Arsih, F, & ... (2021). Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sma. *Bioilmi: Jurnal ...*, *openrecruitment.radenfatah.ac.id*, <https://openrecruitment.radenfatah.ac.id/index.php/bioilmi/article/view/11517>
- Sestiya, A. B. (2021). Pentingnya Berpikir Kritis dalam Pendidikan Tinggi. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *10(2)*, 55-62.

- Sintawati, S., & Jailani, MS (2023). Pengaruh Pemanfaatan Media Video Animasi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Fikih. *Simpaty: Jurnal Penelitian ...*, [jurnal.alimspublishing.co.id](http://jurnal.alimspublishing.co.id), <https://jurnal.alimspublishing.co.id/index.php/simpaty/article/view/71>
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2005). *Media pengajaran: Sebuah pendekatan baru*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia pembelajaran interaktif: Konsep dan pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suryabrata, S. (2003). *Metodologi penelitian*. Jakarta: Pustaka LP3ES.
- Suryani, A., et al. (2018). *Strategi Pembelajaran Efektif*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Susanti, L. (2019). *Prestasi Belajar Akademik & Non Akademik*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Susanti, W, dkk. (2022). *Pemikiran Kritis dan Kreatif*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Susanto, T. A. (2021). Pengembangan E-Media Nearpod melalui Model Discovery untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*
- Susilawati, E, Agustinasari, A, & ... (2020). *Analisis tingkat keterampilan berpikir kritis siswa SMA*. *Jurnal ...*, [download.garuda.kemdikbud.go.id](http://download.garuda.kemdikbud.go.id), <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1640882&val=14364&title=Analisis%20Tingkat%20Keterampilan%20Berpikir%20Kritis%20Siswa%20SMA>
- Sutratinah, Tirtonegoro. (2001). *Anak Super Normal Dan Program Pendidikannya*. Jakarta: Bina Aksara.
- Thomas, J. W. (2000). A review of research on project-based learning. *Journal of educational research*, **93** (4), 242-248.
- Tohirin, Y. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Triansyah, FA, & Muhammad, I (2023). Tinjauan Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning) Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Insan Pendidikan dan ...*, [journal.widyakarya.ac.id](http://journal.widyakarya.ac.id), <https://journal.widyakarya.ac.id/index.php/jipsoshum-widyakarya/article/view/771>
- Uno, B. H., & Lamatenggo, N. (2010). *Teknologi komunikasi dan informasi pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahab, M. A. (2015). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wasliman, Lim. (2007). *Problematika Pendidikan Dasar*. Bandung: Modul Pembelajaran Mahasiswa Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia.
- Widiasmoro, E. (2020). Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Learning (PJBL): Solusi Pembelajaran di Era Pandemi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, **24**(2), 173-182.
- Yamin, M. (2010). *Media pembelajaran: Sebuah pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia: <https://www.kemdikbud.go.id/>
- Permendikbud No. 3 Tahun 2020 dan Keterampilan Berpikir Kritis.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.