



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah"



Desain dan Persepsi Guru pada Media Dadu OpTa (Opini & Fakta) untuk Pembelajaran Berpikir Kritis

Cholinda Rahma Septi Lina¹(✉), Cahyo Hasanudin²

^{1,2}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

cholindarahma911@gmail.com

abstrak – Pembelajaran membedakan opini dan fakta merupakan kemampuan dasar yang penting dalam meningkatkan literasi dan berpikir kritis peserta didik. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan desain media Dadu OpTa serta menganalisis persepsi guru terhadap efektivitasnya dalam pembelajaran berpikir kritis. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan eksploratif, melibatkan 18 guru sekolah dasar sebagai partisipan. Data dikumpulkan melalui angket dan dianalisis menggunakan analisis tematik dari Braun & Clarke. Lalu validasi data mennggunakan teknik triangulasi sumber. Hasil dari penelitian ini adalah desain media Dadu OpTa memuat 1) kemudahan penggunaan, 2) pemahaman materi, 3) estetika dan desain, 4) motivasi dan keterlibatan siswa, dan 5) keterlibatan emosional dan kenyamanan belajar sedangkan persepsi siswa terhadap media Dadu Opta yang memberikan pilihan sangat setuju sebanyak 75 dan pilihan sangat tidak setuju sebanyak 15. Persepsi siswa menunjukkan banyak yang memilih sangat setuju.

Kata kunci – Media Dadu Opta, Opini & Fakta, Pembelajaran Berpikir Kritis

Abstract – Learning to distinguish between opinion and fact is an important basic skill in improving students' literacy and critical thinking. This study aims to describe the design of the OpTa Dice media and analyze teachers' perceptions of its effectiveness in critical thinking learning. The method used is qualitative with an exploratory approach, involving 18 elementary school teachers as participants. Data were collected through questionnaires and analyzed using Braun & Clarke's thematic analysis. Data validation was conducted using source triangulation techniques. The results of this study are that the OpTa Dice media design includes 1) ease of use, 2) understanding of the material, 3) aesthetics and design, 4) student motivation and engagement, and 5) emotional engagement and learning comfort, while student perceptions of the OpTa Dice media gave 75 very agree and 15 very disagree responses. Student perceptions show that many chose strongly agree.

Keywords – Opta Dice Media, Opinions & Facts, Critical Thinking Education

PENDAHULUAN

Fakta adalah gagasan yang disampaikan berdasarkan peristiwa nyata dan disajikan secara objektif, netral, serta tidak bermaksud membujuk (Santi dalam Fanny & Kaswadi, 2024). Sementara itu, opini merupakan pandangan atau penilaian yang bersifat subjektif dan belum tentu dapat dibuktikan kebenarannya, karena

biasanya didasarkan pada persepsi atau interpretasi pribadi (Nainggolan & Saragih, 2025). Dengan demikian, fakta dapat dipahami sebagai kenyataan yang benar-benar terjadi, sedangkan opini adalah ungkapan pikiran atau pendapat seseorang mengenai suatu hal (Putri dkk., 2021).

Media pembelajaran sangat berpengaruh dalam pembelajaran. Salah satu inovasi yang dapat diimplementasikan untuk menunjang proses pembelajaran adalah media dadu (Daman dan Hayati, 2025). Media dadu adalah alat bantu berbentuk kubus yang setiap sisinya dapat diisi dengan informasi, instruksi, atau pertanyaan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Istiqomah dan Rocmah, 2024). Pemanfaatan media ini tidak hanya mendorong keterlibatan kognitif siswa, tetapi juga mengaktualisasikan aspek afektif dan psikomotorik. Aktivitas sederhana seperti melempar dadu terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, rasa ingin tahu, dan interaksi antarsiswa (Istiqomah dkk., 2025). Dengan demikian, media dadu berpotensi menjadi instrumen yang efektif untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa sekaligus membantu guru menyelenggarakan pembelajaran yang variatif dan tidak monoton (Fahry dan Ardianti, 2025).

Salah satu pengembangan inovatif dari media tersebut adalah Dadu OpTa (Opini-Fakta), yang dirancang khusus untuk membimbing siswa dalam membedakan pernyataan opini dan fakta (Yulianti dan Nuryanto, 2025). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, kemampuan membedakan opini dan fakta merupakan kompetensi dasar yang esensial karena menjadi landasan dalam memahami teks, menilai kebenaran informasi, dan menghindari kesalahan penafsiran (Azizan dan Roekhan, 2024). Pada permainan Dadu OpTa, setiap sisi dadu memuat pernyataan yang harus dikategorikan oleh siswa sebagai opini atau fakta; proses ini tidak hanya melatih kemampuan analitis dan ketelitian, tetapi juga mengembangkan keterampilan diskusi dan argumentasi (Sastradinata, 2023). Oleh karena itu, Dadu OpTa memiliki nilai pedagogis sebagai media pembelajaran yang simultan menyenangkan dan bermakna.

Kemampuan membedakan opini dan fakta berkaitan erat dengan pengembangan berpikir kritis. Berpikir kritis didefinisikan sebagai kemampuan untuk menganalisis, menilai, dan menarik kesimpulan berdasarkan bukti yang sah serta penalaran yang logis (Rendi dkk., 2024). Di era informasi saat ini, keterampilan tersebut menjadi sangat penting agar peserta didik dapat memilah dan mengevaluasi informasi secara bertanggung jawab. Implementasi Dadu OpTa diharapkan dapat melatih berpikir kritis siswa melalui aktivitas identifikasi, analisis, dan evaluasi terhadap ragam pernyataan yang disajikan (Marhaenenti, 2023).

Selain manfaat bagi peserta didik, media ini juga memberikan kontribusi bagi praktisi pendidikan. Kajian mengenai desain dan persepsi guru terhadap Dadu OpTa memungkinkan evaluasi terhadap sejauh mana media ini dinilai efektif, praktis, dan relevan untuk mendukung proses pembelajaran. Persepsi guru merupakan variabel penting yang memengaruhi keberlanjutan penerapan suatu media dalam praktik kelas. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan media pembelajaran kreatif yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan eksploratif. Menurut Barus (2013), penelitian eksploratif bertujuan untuk menemukan kebenaran atas suatu fenomena. Pendekatan ini digunakan guna memperdalam pemahaman, menggali ide-ide baru, serta menggambarkan dan menjelaskan terjadinya suatu fenomena sosial (Hadi dkk., 2024). Penelitian ini dipilih karena berfokus pada eksplorasi pengembangan desain media Dadu Opta dan persepsi guru terhadap penggunaannya dalam pembelajaran berpikir kritis, khususnya pada materi fakta dan opini. Jenis penelitian ini bersifat empiris, didasarkan pada data lapangan, dan menjadi tahap awal bagi penelitian lanjutan (Kusumohartono, 1987). Melalui pendekatan ini, peneliti berusaha memperoleh pemahaman baru terkait desain media pembelajaran yang inovatif serta tanggapan siswa terhadapnya.

Partisipan dalam penelitian ini adalah 18 guru SDN Sukorejo. Pemilihan partisipan didasarkan pada pengalaman guru yang pernah melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi fakta dan opini, serta keberagaman kemampuan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, mereka akan membantu memberikan tanggapan yang relevan mengenai penggunaan media Dadu Opta dalam proses belajar mengajar.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket atau kuesioner, yaitu metode pengumpulan data dengan memberikan serangkaian pertanyaan yang disusun secara sistematis (Ardiansyah dkk., 2023). Instrumen angket yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Instrumen Angket

Aspek	Butir Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kemudahan Penggunaan	1. Media Dadu Opta mudah digunakan dalam pembelajaran berpikir kritis.					
	2. Guru dapat memahami cara menggunakan media tanpa kesulitan.					
	3. Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami.					
	4. Desain media memudahkan guru dalam memandu kegiatan belajar.					
	5. Siswa dapat mengikuti aturan permainan dengan mudah.					
Pemahaman Konsep Berpikir Kritis	1. Media membantu siswa memahami konsep berpikir kritis secara menyenangkan.					
	2. Kegiatan dalam media mendorong siswa menganalisis dan menyimpulkan informasi.					
	3. Pertanyaan dalam media menuntun siswa berpikir logis dan reflektif.					
	4. Materi berpikir kritis dalam media sesuai dengan kurikulum.					
	5. Media memperkaya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.					
Estetika dan Desain Media	1. Desain media Dadu Opta menarik perhatian siswa.					
	2. Warna, simbol, dan bentuk media tampak menarik dan sesuai dengan usia siswa.					

	3. Tulisan dan tampilan pada media jelas dan mudah dibaca. 4. Tata letak dan komponen media rapi serta menarik.				
Motivasi dan Keterlibatan Siswa	1. Media membuat siswa lebih antusias dalam pembelajaran berpikir kritis.				
	2. Siswa lebih fokus saat pembelajaran menggunakan media ini.				
	3. Media menumbuhkan minat siswa untuk berpikir dan berdiskusi.				
	4. Aktivitas dalam media mendorong siswa berpartisipasi aktif.				
	5. Media menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.				
Efektivitas dan Keterlibatan Guru	1. Guru merasa terbantu dengan adanya media Dadu Opta.				
	2. Media ini dapat digunakan berulang kali dalam pembelajaran.				
	3. Media Dadu Opta efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.				
	4. Media membantu guru menilai kemampuan berpikir kritis siswa dengan lebih mudah.				
	5. Media Dadu Opta sesuai digunakan untuk berbagai topik pembelajaran.				

Keterangan (Sangat Setuju=5, Setuju=4, Netral=3, Tidak Setuju=2, dan Sangat Tidak Setuju=1)

(dikembangkan oleh peneliti)

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis tematik (thematic analysis). Menurut Braun & Clarke dalam Syakura dkk. (2022), analisis tematik merupakan metode untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan melaporkan tema atau pola yang muncul dari data penelitian. Proses analisis ini dilakukan melalui enam tahapan, yaitu: (1) familiarisasi dengan data, (2) pembuatan kode awal, (3) pencarian tema, (4) peninjauan tema, (5) pendefinisian dan penamaan tema, serta (6) penulisan laporan (Braun & Clarke dalam Gumilang dkk., 2024). Pendekatan ini digunakan untuk menemukan pola tematik dari hasil wawancara dan tanggapan guru mengenai desain serta persepsi terhadap media Dadu OPTA.

Tahap pertama, familiarisasi dengan data, dilakukan dengan membaca dan menelaah seluruh data yang telah dikumpulkan, seperti hasil transkrip wawancara atau catatan lapangan (Faustyna, 2023). Tahap kedua, pengkodean awal, yaitu menentukan unit makna dan memberi label atau kode pada data yang relevan (Langoday, 2025).

Selanjutnya, tahap pencarian tema dilakukan dengan mengelompokkan kode-kode yang memiliki kesamaan menjadi tema-tema utama (Hasainah, 2024). Pada tahap peninjauan tema, kode dan tema yang telah dibuat diperiksa lebih lanjut untuk melihat hubungan antar-tema, serta dilakukan pengelompokan ulang jika ditemukan keterkaitan (Deni dkk., 2024). Setelah itu, tema-tema yang telah terbentuk didefinisikan dan dinamai untuk menggambarkan makna utama dari setiap tema (Fuadi dkk., 2025). Tahap akhir adalah penulisan laporan, di mana hasil analisis disusun secara naratif, tabel, atau visualisasi, serta diperkuat dengan kutipan data (Setyawan, 2025). Laporan akhir disajikan secara deskriptif dan

interpretatif agar mampu memberikan pemahaman menyeluruh terkait desain media Dadu OPTA.

Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber. Menurut Wijaya dalam Sari (2025), triangulasi sumber merupakan metode verifikasi data dengan membandingkan informasi dari berbagai sumber dan waktu yang berbeda. Dalam penelitian ini, triangulasi dilakukan dengan membandingkan hasil angket dan wawancara dari beberapa guru guna menjamin konsistensi dan keakuratan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain Media Dadu OpTa untuk pembelajaran berpikir kritis

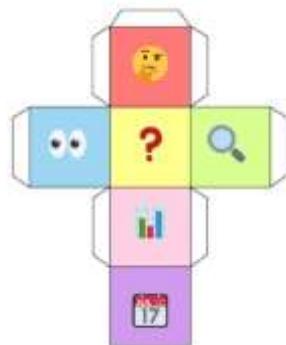
Media Dadu OpTa dirancang sebagai sarana pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan dengan kegiatan edukatif untuk melatih kemampuan membedakan opini dan fakta. Media ini memanfaatkan sebuah dadu berukuran besar yang menampilkan simbol emotikon pada setiap sisinya, disertai seperangkat kartu soal dan kartu instruksi sebagai komponen utama. Desain dadu menggunakan warna-warna kontras dengan emotikon yang mudah dikenali, sehingga efektif menarik perhatian peserta didik sekolah dasar serta menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, tidak monoton, dan tetap menyenangkan.



Gambar 1. Papan Media Dadu OpTa

Prosedur permainan mengikuti petunjuk yang tersedia pada media. Peserta didik bermain secara bergiliran dengan melempar dadu, kemudian mencocokkan emotikon yang muncul dengan emotikon yang tertera pada amplop di meja. Setelah menemukan kecocokan, pemain mengambil satu kartu dari amplop tersebut. Jika kartu berisi pernyataan, siswa diminta mengidentifikasi apakah pernyataan tersebut merupakan opini atau fakta. Sebaliknya, apabila kartu berupa instruksi, siswa harus menyusun kalimat opini atau fakta sesuai perintah yang diberikan.

Apabila siswa memberikan jawaban yang tepat, kartu dapat disimpan sebagai poin. Namun apabila jawaban keliru, ragu-ragu, atau tidak sesuai instruksi, guru berwenang memberikan konsekuensi ringan, seperti mengembalikan kartu ke amplop atau langsung memberikan giliran kepada pemain berikutnya. Mekanisme ini mempertahankan aspek kompetitif permainan tanpa mengabaikan tujuan pembelajaran.

**Gambar 2.** Dadu Emozi OpTa

Media Dadu OpTa memuat dua kategori kartu, yaitu kartu soal dan kartu instruksi. Kartu soal berisi pernyataan singkat yang harus diklasifikasikan siswa sebagai opini atau fakta, sehingga berfungsi menilai pemahaman dasar sekaligus memperkuat konsep. Adapun kartu instruksi berisi perintah yang menstimulasi siswa untuk menghasilkan kalimat opini atau fakta secara spontan. Ragam instruksi dapat mencakup tugas sederhana, seperti menuliskan satu kalimat fakta tentang objek di kelas, hingga perintah yang lebih kompleks, seperti membuat dua kalimat opini beserta alasan pendukungnya.

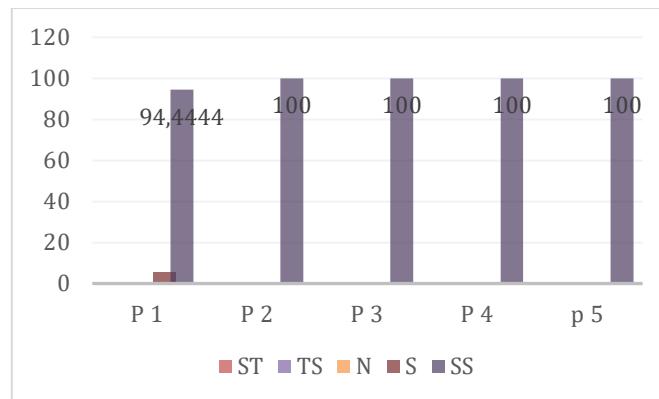
Sinergi kedua jenis kartu tersebut menunjukkan bahwa media ini tidak hanya menekankan pemahaman teoretis, tetapi juga mengasah kemampuan berpikir kritis dalam membedakan informasi objektif dan subjektif. Selain itu, kegiatan menyusun kalimat turut mengembangkan kreativitas dan kompetensi berbahasa siswa.

Interaksi permainan yang sederhana namun menarik ini menjadikan proses pembelajaran lebih partisipatif dan penuh antisipasi. Siswa terdorong untuk aktif, berdiskusi, serta berpikir cepat sepanjang kegiatan. Secara keseluruhan, Dadu OpTa menghadirkan desain pembelajaran yang menyeimbangkan unsur permainan, penguasaan konsep opini-fakta, dan praktik berbahasa, sehingga efektif mendukung pengembangan literasi siswa secara lebih bermakna dan menyenangkan.

Persepsi Guru pada Media Dadu Opta untuk Pembelajaran Berpikir Kritis

1. Kemudahan Penggunaan

Persepsi guru pada aspek kemudahan penggunaan untuk untuk pembelajaran berpikir kritis dicari dengan lima pertanyaan. Pada aspek kemudahan penggunaan rata-rata jawaban guru menjawab sangat setuju 98,8889%, menjawab setuju sebanyak 1,1111%, menjawab netral sebanyak 0%, menjawab tidak setuju sebanyak 0%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.

**Gambar 3.** Diagram Aspek Kemudahan Penggunaan

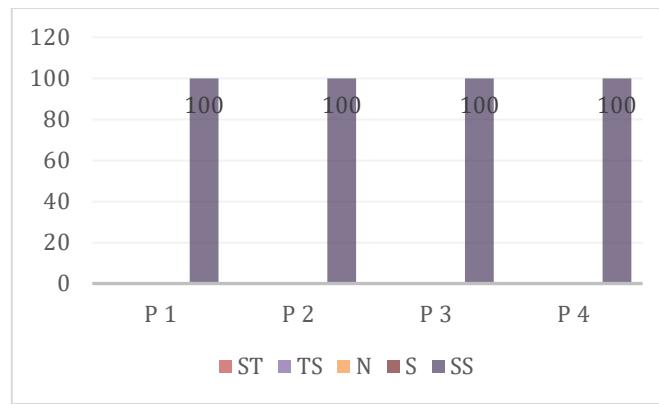
2. Pemahaman materi

Persepsi siswa pada aspek pemahaman materi untuk pembelajaran berpikir kritis dicari dengan lima pertanyaan. Pada aspek pemahaman materi rata-rata jawaban guru menjawab sangat setuju 100%, menjawab setuju sebanyak 0%, menjawab netral sebanyak 0%, menjawab tidak setuju sebanyak 0%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.

**Gambar 4.** Diagram Aspek Pemahaman materi

3. Estetika dan Desain

Persepsi siswa pada aspek estetika dan desain untuk pembelajaran berpikir kritis dicari dengan empat pertanyaan. Pada aspek estetika dan desain rata-rata jawaban guru menjawab sangat setuju 100%, menjawab setuju sebanyak 0%, menjawab netral sebanyak 0%, menjawab tidak setuju sebanyak 0%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.

**Gambar 5.** Diagram Aspek Estetika dan Desain

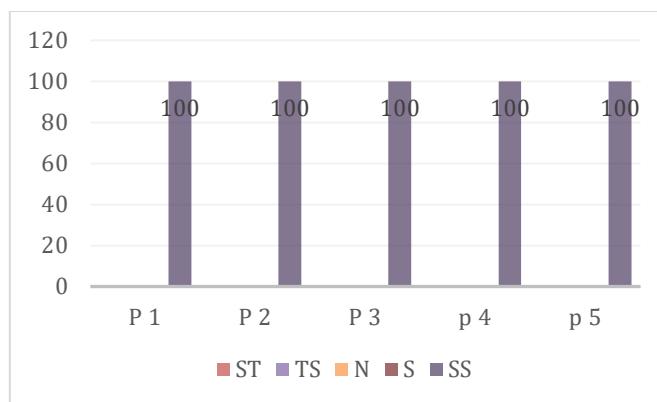
4. Motivasi dan Keterlibatan Siswa

Persepsi siswa pada aspek motivasi dan keterlibatan siswa untuk pembelajaran berpikir kritis dicari dengan lima pertanyaan. Pada aspek motivasi dan keterlibatan siswa rata-rata jawaban guru menjawab sangat setuju 100%, menjawab setuju sebanyak 0%, menjawab netral sebanyak 0%, menjawab tidak setuju sebanyak 0%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.

**Gambar 6.** Diagram Aspek Motivasi dan Keterlibatan Siswa

5. Keterlibatan Emosional dan Kenyamanan Belajar

Persepsi siswa pada aspek keterlibatan emosional dan kenyamanan belajar untuk pembelajaran berpikir kritis dicari dengan lima pertanyaan. Pada aspek keterlibatan emosional dan kenyamanan belajar rata-rata jawaban guru menjawab sangat setuju 100%, menjawab setuju sebanyak 0%, menjawab netral sebanyak 0%, menjawab tidak setuju sebanyak 0%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.



Gambar 7. Diagram Aspek Keterlibatan Emosional dan Kenyamanan Belajar

Secara keseluruhan, data dari hasil angket menunjukkan bahwa guru memberikan pilihan sangat setuju terhadap komponen pada media ular tangga sebanyak 90 sedangkan guru memberikan pilihan sangat tidak setuju terhadap komponen pada media Ular Tangga sebanyak 18. Secara keseluruhan, penelitian ini dilakukan untuk menjawab bagaimana desain dan persepsi guru terhadap media Dadu OpTa.

SIMPULAN

Simpulan di dalam penelitian ini adalah desain media Dadu OpTa memuat 1) kemudahan penggunaan, 2) pemahaman materi, 3) estetika dan desain, 4) motivasi dan keterlibatan siswa, dan 5) keterlibatan emosional dan kenyamanan belajar sedangkan persepsi guru terhadap media Dadu Opta yang memberikan pilihan sangat setuju sebanyak 75 dan pilihan sangat tidak setuju sebanyak 15. Persepsi guru menunjukkan banyak yang memilih sangat setuju.

REFERENSI

- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1-9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.
- Azizan, Y. R., & Roekhan, M. P. (2024). *Strategi Konsentratif dalam Pembelajaran Menyimak Beragam Wacana Lisan Berbasis Design Thinking*. Kaizen Media Publishing: Bandung.
- Barus, Z. (2013). Analisis filosofis tentang peta konseptual penelitian hukum normatif dan penelitian hukum sosiologis. *Jurnal Dinamika Hukum*, 13(2), 307-318. <https://dinamikahukum.fh.unsoed.ac.id>.
- Daman, D., & Hayati, R. (2025). Pengembangan media pembelajaran matematika inovatif untuk siswa SD. *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, 2(3), 3165-3173. <https://jicnusantara.com/index.php/jicn/article/view/4186>.

Deni, A. Rama, M. I Rinaldi, K., Persada, R., Rosita, R., Hafid, A., suacana, W. G., Suprapto, A., Laksono, R. D., Finasim, F., & nuriyah, Y. (2024). *metode penelitian sosial*. Cendekia mulia mandiri: Mejoyo.

Fahry, A. S., & Ardianti, S. D. (2025). Pemanfaatan media dadu bergambar pada pelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V dalam menyajikan data. *OMEGA: Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika*, 4(2), 29-36. <https://doi.org/10.47662/jkpm.v4i2.943>.

Fanny, A. & Kaswadi, K. (2024). Peningkatan kemampuan analisis fakta dan opini peserta didik kelas XI TEK 2 SMK Negeri 5 Surabaya dengan Model Pembelajaran Kooperatif. *Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 2(4), 213-222. <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v2i4.1071>.

Faustyna, F. (2023). *Metode penelitian kualitatif komunikasi (Teori dan praktek)*. umsu press: Medan.

Fuadi, M. H., Mubarok, H., Rela, I. Z., Rismanto, D., Laksono, R. D., Susilawati, T., Santoso, J. M., Saripudin, H. Setiawan, W., Andrian, B. (2025). *Komunikasi filosofi dan metodologis*. Mega press Nusantara: Sumedang, Jawa barat.

Gumilang, M. S., Permana, D., Wahyuni, S., Rahayu, W. W., & Hamid, L. (2024). Tingkatkan pengalaman belajar anak usia dini melalui penerapan kearifan lokal: Suatu penelitian eksploratif. *Journal ANCIQA: Aktual, Nation, Cendekia, Ibtidaiyah Qurrota A'yun*, 1(01), 19-24. <https://ejournal.stitqurrotaayun.ac.id/index.php/j-anciqa/article/view/25>.

Hadi, F. H., Hastuti, E., & Marthalena, D. (2024). Dampak fatherless terhadap kecerdasan sosial dan emosional: Penelitian eksploratif terhadap anak perempuan. *Adaptasi: Jurnal Sosial Humaniora Dan Keagamaan*, 1(1), 54-66. <https://journal.abakacademypress.com/index.php/adaptasi/article/view/4>.

Hasainah, N., Hanifah, A., Hasanah, Jamilah, S. Annas, M., & Toyibi, A. M. (2024). *Metode penelitian ekonomi bisnis*. duta sains Indonesia 2024: Sidoarjo, Jawa Timur.

Istiqomah, L., & Rocmah, L. I. (2024). Penerapan media dadu berputar untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 Tahun. *Journal of Education Research*, 5(4), 4926-4937. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1693>.

Istiqomah, N., Utami, D., & Kartini, K. (2025). Penerapan media pembelajaran dadu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran fikih kelas IV. *JURNAL ILMA*, 1(1), 39-55. <https://doi.org/10.61341/q52zm878>.

Kusumohartono, B. M. (1987). Eksploratif-deskriptif-eksplanatif dalam kajian arkeologi Indonesia. *Berkala Arkeologi*, 8(2), 17-26. <https://doi.org/10.30883/jba.v8i2.489>.

Langoday, T. O. (2025). *Metodologi penelitian ekonomi dan bisnis*. Pt. Star Digital Publishing: Yogyakarta.

Marhaenenti, S., & Trisiana, A. (2023). *Best Practice Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar*. Unisri Press: Surakarta.

Nainggolan, J. R., & Saragih, M. C. I. (2025). Pengaruh metode pembelajaran index card match terhadap hasil belajar menentukan fakta dan opini pada siswa kelas V SDN 095139 Semangat Baris. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Keislaman*, 5(3), 541-552. <https://doi.org/10.55883/jipkis.v5i3.181>.

Putri, A. R. M., Zulkifli, Z., & Luthfiyanti, L. (2021). Belajar Menentukan Fakta dan Pendapat Menggunakan Koran Digital "Kalimantan Post" Siswa Kelas XII SMAN 4 Banjarmasin. *Locana: Jurnal Tesis Mahasiswa*, 4 (1), 29-38. <https://jtam.ulm.ac.id/index.php/locana/article/view/1120>.

Rendi, R., Marni, M., Neonane, T., & Lawalata, M. (2024). Peran logika dalam berpikir kritis untuk membangun kemampuan memahami dan menginterpretasi informasi. *Sinar Kasih: Jurnal Pendidikan Agama Dan Filsafat*, 2(2), 82-98. <https://doi.org/10.55606/sinarkasih.v2i2.313>.

Sari, AS, Aprisilia, N., & Fitriani, Y. (2025). Teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif: Observasi, wawancara, dan triangulasi. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 5 (4), 539-545. <https://doi.org/10.31004/irje.v5i4.3011>.

Sastradinata, B. L. N. (2023). *Transformasi mindset dalam membangun kemampuan berpikir kritis melalui metode pembelajaran aktif*. Sleman: Deepublish Digital.

Setyawan, F. E. B. (2025). *Metode penelitian konsep dan analisis*. UMMPress: Malang.

Syakura, R. F., Priharsari, D., & Perdanakusuma, A. R. (2022). Analisis faktor yang dapat menyebabkan terjadinya technostress pada karyawan. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(2), 633-637. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/10567>.

Yulianti, P. K., & Nuryanto, S. (2025). Pengembangan media pembelajaran flipbook interaktif untuk meningkatkan hasil belajar menganalisis fakta dan opini peserta didik kelas V SD. Pendas: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 246-260. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24744>.