

Pengembangan Media Inovatif Berbasis *GenAI* untuk Berpikir Kritis Bahasa Indonesia Kelas IV SD

Aftin Nazakia* & Deri Anggraini

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Yogyakarta, Sonosewu, Ngestiharjo, Kec. Kasihan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55184, Indonesia.

*Corresponding Author: aftinazakiaaa@gmail.com, derianggraini@upy.ac.id

Article History

Received : April 07th, 2026

Revised : April 27th, 2026

Accepted : May 14th, 2026

Abstract: Kemampuan berpikir kritis merupakan kompetensi penting yang perlu dikembangkan sejak jenjang sekolah dasar, namun kenyataannya masih banyak peserta didik yang belum mampu mengembangkannya secara optimal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media inovatif berbantuan Generative Artificial Intelligence (GenAI) yang layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV SD Negeri Mejing 2 pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model 4-D yang meliputi empat fase utama yaitu Define, Design, Develop, dan Disseminate. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media memperoleh skor kelayakan 87,5% dari ahli materi dan 92,5% dari ahli media, keduanya masuk dalam kategori sangat layak. Dari aspek kepraktisan, respons peserta didik dan guru masing-masing menghasilkan persentase 91,1% dan 92,5% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji coba skala luas menunjukkan rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 87,67 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 83,76, dengan indeks N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,73 berkategori tinggi dan kelas kontrol sebesar 0,67 berkategori sedang. Dengan demikian, media inovatif berbantuan GenAI yang dikembangkan telah memenuhi kriteria layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV SD pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Keywords: Bahasa Indonesia, Berpikir Kritis, Generative AI, Kelas IV SD, Media Pembelajaran.

PENDAHULUAN

Di era yang terus berkembang ini, kemampuan berpikir kritis menjadi kompetensi yang tidak dapat diabaikan, terutama bagi peserta didik yang berada di kelas tinggi sekolah dasar. Penguasaan berpikir kritis memberi peserta didik kapasitas untuk mengurai informasi secara mendalam, menyaring argumen yang relevan, serta sampai pada keputusan yang berlandaskan nalar dalam memahami pelajaran (Ariadila et al., 2023:665). Kemampuan ini tidak hanya mengandalkan daya ingat, tetapi mengarahkan peserta didik untuk mampu mengurai, mengkritisi, dan mensintesis informasi yang diperoleh menjadi pemahaman yang utuh dan bermakna. Pada tahap ini, peserta didik kelas tinggi dituntut mampu memahami isi bacaan secara menyeluruh, menarik kesimpulan, serta menghubungkan informasi dalam teks secara logis (Rachmantika & Wardono, 2019:441). Apabila kemampuan berpikir kritis tidak berkembang secara optimal, peserta didik akan

mengalami hambatan dalam mengikuti pembelajaran pada mata pelajaran lainnya, termasuk Bahasa Indonesia (Wardhani et al., 2021:45).

Permasalahan terkait rendahnya kemampuan berpikir kritis masih banyak ditemui di kalangan peserta didik pada tingkat kelas IV sekolah dasar. Kesulitan tersebut meliputi rendahnya kemampuan memahami isi bacaan, kesulitan menarik kesimpulan, serta terbatasnya kemampuan menghubungkan informasi dalam teks secara logis. Peserta didik yang belum menguasai keterampilan berpikir kritis cenderung mengalami kesulitan dalam menganalisis dan mengevaluasi informasi secara mendalam. Temuan dari kegiatan observasi dan wawancara bersama wali kelas IV B di SD Negeri Mejing 2 mengungkapkan bahwa mayoritas peserta didik, yakni berkisar antara 60–70%, belum mampu mencapai batas nilai yang ditetapkan dalam Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kondisi ini ditunjukkan melalui kegiatan pembelajaran yang

cenderung bersifat satu arah, minimnya soal yang menuntut penalaran dan argumentasi terbuka, serta belum optimalnya pemanfaatan teknologi digital dalam proses belajar.

Keberhasilan dalam mengembangkan daya nalar kritis peserta didik tidak terlepas dari seberapa tepat dan bijak seorang guru dalam memilih media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Ketika media dipilih secara selektif dan penuh pertimbangan, proses penyampaian materi menjadi lebih lancar, antusiasme belajar siswa meningkat, dan kelas pun terasa lebih hidup serta menyenangkan untuk ditempati belajar (Batubara et al., 2019:49). Sejalan dengan itu, Wulandari & Wardhani, (2024:3035) turut membuktikan bahwa kehadiran media dalam kegiatan pembelajaran memberi dampak yang nyata, baik terhadap antusiasme belajar maupun terhadap penguatan daya nalar kritis yang berkembang pada diri peserta didik. Fakta ini mengarah pada satu pemahaman bahwa seorang pendidik yang profesional perlu dibekali dengan keterampilan dalam menelaah dan mengkreasikan media pembelajaran yang mampu menjawab kekhasan serta tuntutan belajar masing-masing peserta didik di jenjang kelas atas sekolah dasar.

Dalam upaya mengembangkan kecakapan berpikir kritis, media berbasis *Generative Artificial Intelligence (GenAI)* hadir sebagai alternatif yang dipandang sesuai dan menjanjikan untuk diintegrasikan dalam proses pembelajaran. *GenAI* mampu memproduksi konten pembelajaran yang bersifat dinamis dan menyesuaikan diri dengan profil belajar masing-masing peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih terarah dan tepat sasaran (Hakeu et al., 2023:10). Penerapan media berbasis *GenAI* berpotensi mengoptimalkan keterlibatan peserta didik dalam belajar, menumbuhkan semangat, dan mempertajam daya analitis mereka, dikarenakan konten yang dihadirkan disesuaikan secara individual dan kontekstual. Peserta didik usia sekolah dasar lebih efektif belajar melalui media yang inovatif, interaktif, dan mampu menarik perhatian dalam jangka waktu yang lama (Shinta, 2024:130). Melalui pemanfaatan *GenAI*, suasana belajar menjadi lebih menarik dan beragam, sekaligus mengarahkan peserta didik untuk bersikap aktif dan reflektif, bukan semata-mata menyerap informasi secara pasif, melainkan juga juga aktif menelaah dan menilai kebenarannya.

Bukti dari berbagai studi yang telah lebih dulu dilakukan memperkuat pandangan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi

memberikan kontribusi yang sangat berarti dalam mendorong perkembangan dan penguatan daya nalar kritis yang dimiliki peserta didik. Sebagaimana yang dipaparkan dalam temuan Gawise et al., (2022:3576) bahwa integrasi media pembelajaran berbasis teknologi berkontribusi secara nyata terhadap penguatan kemampuan berpikir kritis sekaligus peningkatan prestasi belajar yang diraih peserta didik. Pengembangan media berbasis *GenAI* yang dikombinasikan dengan implementasi media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang dasar masih menyisakan banyak hal yang perlu diteliti dan disempurnakan. Atas dasar seluruh pemikiran yang telah dijabarkan, menjadi semakin nyata bahwa pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan selaras dengan profil serta kebutuhan belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar adalah hal yang tidak bisa lagi ditunda. Proses penciptaan media pembelajaran yang inovatif berbantuan *GenAI* diharapkan dapat menjadi solusi dalam mengatasi rendahnya kemampuan berpikir kritis serta mewujudkan proses pembelajaran yang tidak hanya menarik perhatian, tetapi juga berdampak nyata dan memiliki nilai guna yang dirasakan langsung oleh peserta didik. Berlandaskan pada hal tersebut, penelitian ini diarahkan pada upaya Pengembangan Media Inovatif Berbantuan *GenAI* sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik SD kelas IV dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Negeri Mejing 2.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Mejing 2 yang beralamat di Patukan, Ambarketawang, Gamping, Sleman, Yogyakarta pada bulan Oktober 2025 hingga April 2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri Mejing 2, dengan sampel penelitian terdiri dari peserta didik kelas IV A sebagai kelas kontrol sebanyak 26 anak dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen sebanyak 27 anak.

Prosedur penelitian ini mengadopsi metode *Research and Development (R&D)* dengan model 4-D sebagai panduan pengembangan (Sugiyono, 2024:297). Model 4-D terdiri dari empat tahap yang saling berkesinambungan, yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate* (Johan et al., 2023:373). Tahap *Define* dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran. Tahap *Design* menghasilkan rancangan awal media berbasis

platform Genially yang mengintegrasikan teknologi *GenAI*. Tahap *Develop* meliputi validasi oleh ahli materi dan ahli media, uji coba terbatas, serta uji coba luas. Tahap *Disseminate* dilakukan secara terbatas di SD Negeri Mejing 2.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung dan wawancara mendalam, pengisian angket oleh validator ahli, pengumpulan respons dari guru dan peserta didik, serta pemberian tes kemampuan berpikir kritis sebelum dan sesudah penggunaan media. Pengolahan data menggabungkan dua pendekatan analisis sekaligus, yakni kualitatif dan kuantitatif (Sofwatillah et al., 2024:80). Data kualitatif digali melalui observasi, wawancara, serta rekomendasi dari para validator, sementara data kuantitatif bersumber dari angket validasi dan perolehan skor peserta didik pada instrumen tes kemampuan berpikir kritis. Dengan kerangka analisis tersebut, penelitian ini berupaya mengungkap gambaran yang terukur mengenai kelayakan, kepraktisan, serta keefektifan media pembelajaran berbantuan *GenAI* (Sugiyono, 2024:245).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Upaya yang dijalankan dalam penelitian ini diarahkan untuk merancang media pembelajaran inovatif berbantuan *Generative Artificial Intelligence (GenAI)* yang mampu mendorong peningkatan daya nalar kritis peserta didik kelas IV SD pada pelajaran Bahasa Indonesia, dengan berlandaskan pada prosedur model 4-D yang meliputi fase *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* terbatas. Pada fase *define*, serangkaian analisis yang dilakukan berhasil mengungkap permasalahan mendasar yang melingkupi pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SD Negeri Mejing 2, dengan sorotan utama pada kondisi kemampuan berpikir kritis peserta didik yang masih tergolong rendah. Temuan dari observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada hari Senin, 27 Oktober 2025 mengungkap bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik masih rendah, yang terlihat dari ketidakmampuan peserta didik dalam merespons pertanyaan pemantik secara aktif, memberikan jawaban yang disertai alasan logis, serta menjelaskan "mengapa" dan "bagaimana" dari suatu permasalahan. Kondisi ini dipengaruhi oleh rendahnya literasi peserta didik, kurangnya dukungan orang tua dalam membiasakan budaya berpikir kritis, serta media pembelajaran yang masih terbatas pada buku paket dan LKS dengan

pendekatan yang berpusat pada guru. Selain itu, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran juga belum dilakukan secara optimal, sehingga peserta didik tidak terbiasa terlibat aktif dalam proses mengurai, menilai, dan menafsirkan informasi secara mendalam dan kritis.

Tahap *design* menghasilkan kerangka awal media berbasis *GenAI* yang dirancang secara cermat dengan menempatkan karakteristik dan kebutuhan peserta didik kelas IV SD sebagai pertimbangan utama, serta penyajian materi yang sistematis dan kontekstual. Teknologi *GenAI* memungkinkan materi pembelajaran ditampilkan secara adaptif dan interaktif sesuai dengan kebutuhan masing-masing peserta didik, sehingga mendorong keterlibatan aktif dalam proses berpikir kritis. Tahap *develop* melibatkan proses validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil validasi, seluruh instrumen penelitian dinyatakan valid serta layak digunakan. Media inovatif berbantuan *GenAI* dinilai layak diterapkan dengan beberapa penyempurnaan pada aspek tampilan dan kejelasan penyajian materi. Setelah media direvisi sesuai dengan masukan dari para validator, dihasilkan media pembelajaran yang lebih optimal untuk digunakan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. Penilaian yang diberikan oleh ahli materi menghasilkan skor kelayakan sebesar 87,5% yang masuk dalam kategori sangat layak, sementara ahli media memberikan penilaian yang lebih tinggi dengan persentase kelayakan mencapai 92,5% dan juga berada pada kategori sangat layak.

Pada tahap uji coba skala luas, penelitian ini membandingkan dua kelompok kelas, yakni kelompok yang tetap menjalankan pembelajaran dengan media konvensional sebagai kelas kontrol, dan kelompok yang mendapatkan perlakuan berupa penggunaan media inovatif berbasis *GenAI* sebagai kelas eksperimen. Data hasil *posttest* mengungkap adanya perbedaan capaian antara kedua kelas, di mana kelas eksperimen berhasil meraih rata-rata nilai 87,67%, sementara kelas kontrol mencatatkan rata-rata yang lebih rendah yakni 83,76%. Temuan ini secara jelas mengindikasikan bahwa penguasaan kemampuan berpikir kritis pada kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan kelas kontrol, sebagaimana tercermin dari selisih rata-rata nilai yang diperoleh kedua kelompok tersebut. Perbedaan ketuntasan belajar berdasarkan KKM juga terlihat jelas antara kedua kelas tersebut. Hasil ini menunjukkan bahwa

penggunaan media inovatif berbantuan *GenAI* dapat membantu peserta didik mencapai ketuntasan belajar secara optimal. Hasil angket respons peserta didik pada uji luas menunjukkan persentase 91,1% dengan kategori sangat praktis. Penilaian guru melalui angket respons pada tahap uji luas menunjukkan capaian sebesar 92,5%, yang mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan tergolong sangat praktis dalam penerapannya. Hasil tersebut memberikan penguatan bahwa media inovatif berbantuan *GenAI* diterima dengan baik oleh guru maupun peserta didik, tergolong praktis, serta mudah diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Analisis *N-Gain* dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media inovatif berbantuan *GenAI* memengaruhi memberikan kontribusi nyata terhadap penguatan kemampuan bernalar kritis peserta didik. Analisis menggunakan rumus *N-Gain* mengungkapkan bahwa kelompok eksperimen mencatatkan indeks peningkatan sebesar 0,73 yang tergolong dalam kategori tinggi, sementara kelompok kontrol memperoleh indeks *N-Gain* sebesar 0,67 yang berada pada kategori sedang. Meskipun demikian, perbedaan nilai rata-rata, tingkat ketuntasan belajar, serta respons positif peserta didik dan guru menunjukkan bahwa media inovatif berbantuan *GenAI* memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Pembahasan

Rangkaian temuan dalam penelitian ini secara konsisten mengarah pada satu kesimpulan bahwa kemampuan bernalar kritis peserta didik kelas IV sekolah dasar pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat ditingkatkan melalui penggunaan media inovatif berbantuan *Generative Artificial Intelligence (GenAI)*. Selisih perolehan nilai yang lebih tinggi pada kelas eksperimen mencerminkan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan nyata peserta didik memiliki peran signifikan dalam mengoptimalkan hasil belajar yang ditargetkan. Tahap perkembangan kognitif peserta didik kelas IV SD yang masih berada pada fase operasional konkret menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang dekat dengan pengalaman nyata, bersifat dua arah, dan fleksibel agar kemampuan berpikir kritis dalam menelaah teks dapat berkembang secara optimal. (Yani, 2025:495). Kesesuaian antara karakteristik media pembelajaran berbasis teknologi dan tahap

perkembangan kognitif peserta didik berpengaruh terhadap efektivitas peningkatan kemampuan berpikir kritis di sekolah dasar (Sinaga et al., 2025:633).

Variasi perolehan hasil belajar yang terlihat pada kelas eksperimen bila dibandingkan dengan kelas kontrol mengindikasikan bahwa media inovatif berbantuan *GenAI* memiliki keunggulan dibandingkan media konvensional yang biasa digunakan. Media konvensional membantu penyampaian materi secara umum, namun belum mampu memberikan pengalaman belajar yang bersifat fleksibel dan disesuaikan secara khusus dengan kapasitas serta kebutuhan belajar tiap peserta didik (Barus et al., 2025:488). Pemanfaatan teknologi *GenAI* mewujudkan proses belajar yang tidak hanya melibatkan peserta didik secara aktif tetapi juga terasa relevan dan bermakna, melalui penyesuaian materi yang dilakukan secara otomatis berdasarkan kemampuan individu. Penggunaan *GenAI* dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia terbukti secara empiris mampu mempertajam kemampuan berpikir kritis peserta didik, sekaligus membangkitkan semangat dan keikutsertaan aktif mereka dalam setiap tahapan proses belajar.

Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), seluruh peserta didik di kelas eksperimen memperoleh skor di atas KKM, sedangkan beberapa peserta didik di kelas kontrol belum mencapai ketuntasan. Ketuntasan belajar mencerminkan tercapainya kompetensi minimal yang telah ditetapkan dan menjadi indikator keberhasilan proses pembelajaran (Fithriyah & Isma, 2024:230). Pemerataan ketuntasan belajar menunjukkan bahwa media inovatif berbantuan *GenAI* dapat membantu mengurangi kesenjangan pemahaman antarpeserta didik dalam satu kelas. Pencapaian ketuntasan belajar yang lebih merata menunjukkan efektivitas media dalam mendukung peningkatan daya nalar kritis peserta didik yang ditunjukkan dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia pada tingkat sekolah dasar. Berdasarkan hasil analisis *N-Gain*, perkembangan kemampuan berpikir kritis yang dialami peserta didik di kelas eksperimen berada pada level yang lebih tinggi dan lebih signifikan apabila dibandingkan dengan pencapaian kelas kontrol. Nilai *N-Gain* dalam penelitian pendidikan sering dipengaruhi oleh durasi penggunaan media, jumlah subjek penelitian, serta variasi kemampuan awal peserta didik. Penelitian yang dilakukan dalam konteks kelas nyata umumnya menghasilkan nilai *N-Gain* yang mencerminkan makna praktis dalam peningkatan

kualitas pembelajaran (Setiyani et al., 2022:5223). Nilai *N-Gain* yang diperoleh tidak hanya menunjukkan keberhasilan intervensi, tetapi juga mencerminkan potensi media berbantuan *GenAI* dalam mendorong perkembangan kemampuan berpikir kritis secara berkelanjutan.

Respons sangat baik dari peserta didik menunjukkan bahwa media inovatif berbantuan *GenAI* dapat meningkatkan antusiasme dan minat belajar sepanjang proses pembelajaran. Desain yang menarik secara visual dan bersifat interaktif mampu menarik perhatian peserta didik serta meningkatkan partisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Peningkatan tingkat partisipasi serta kedalaman pemahaman yang dimiliki peserta didik dalam menyerap materi pembelajaran sangat bergantung pada motivasi belajar mereka (Yani, 2025:497). Proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar menunjukkan bahwa semakin tinggi motivasi belajar yang dimiliki peserta didik, semakin besar pula potensi berkembangnya kecakapan berpikir kritis mereka (Nanga et al., 2023:41).

Respons guru mengindikasikan bahwa media inovatif berbantuan *GenAI* tergolong praktis dan mudah diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia serta berada pada kategori penilaian sangat praktis. Di samping itu, pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis teknologi membuka peluang bagi guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih beragam, melibatkan interaksi aktif, dan relevan dengan kebutuhan masing-masing peserta didik. Kepraktisan media menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi inovasi pembelajaran di sekolah dasar (Wulandari et al., 2023:3930). Dukungan guru terhadap penggunaan media pembelajaran inovatif berbantuan *GenAI* berpengaruh terhadap keberlanjutan penerapan media dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran mengindikasikan bahwa penggunaan media inovatif berbantuan *GenAI* efektif digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV. Tingginya persentase keterlaksanaan menunjukkan kesesuaian antara desain media, karakteristik peserta didik, dan kondisi kelas. Kesesuaian desain media dengan konteks pembelajaran menjadi prasyarat penting dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran di sekolah dasar (Jannah & Atmojo, 2022:1067). Pemanfaatan teknologi pembelajaran yang sesuai konteks memberikan dampak yang signifikan

terhadap peningkatan kualitas proses belajar serta memperkaya pengalaman yang diperoleh peserta didik selama mengikuti pembelajaran (Firdaus et al., 2025:55).

Hasil pembahasan menunjukkan bahwa pengembangan media inovatif berbantuan *Generative Artificial Intelligence (GenAI)* memberi dampak positif yang cukup luas terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, mencakup penguatan daya nalar kritis, peningkatan ketuntasan belajar, tumbuhnya motivasi peserta didik, serta kemudahan dalam pelaksanaan pembelajaran bagi guru. Dalam merancang media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi *GenAI*, sejumlah faktor perlu dipertimbangkan secara matang, di antaranya profil dan karakteristik peserta didik, tingkat kesiapan guru, serta situasi dan kondisi pembelajaran yang berlangsung agar inovasi yang dihasilkan dapat diterapkan secara efektif (Hakeu et al., 2023:8). Kesesuaian antara inovasi media dan kebutuhan pembelajaran menjadi faktor kunci keberhasilan pengembangan media pembelajaran inovatif di sekolah dasar (Partono et al., 2021:45).

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media inovatif berbantuan *Generative Artificial Intelligence (GenAI)* yang secara terukur memenuhi standar kelayakan dan kepraktisan, sekaligus menghasilkan pengaruh yang terukur dan nyata terhadap perkembangan kemampuan bernalar kritis peserta didik kelas IV pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Rendahnya kemampuan berpikir kritis yang menjadi permasalahan awal di SD Negeri Mejing 2 dapat diatasi melalui kehadiran pengalaman belajar yang responsif terhadap perbedaan individu, mengundang interaksi aktif, serta relevan secara kontekstual dengan fase perkembangan berpikir peserta didik pada rentang usia sekolah dasar.

Kelayakan media yang mencapai kategori sangat layak dari sisi materi maupun tampilan menegaskan bahwa teknologi *GenAI* dapat dipadukan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia melalui prosedur yang terstruktur dan berorientasi pada pemenuhan kebutuhan peserta didik secara menyeluruh. Capaian kepraktisan yang tinggi berdasarkan respons guru dan peserta didik memberikan penguatan bahwa nilai lebih media ini tidak hanya bersumber dari kematangan teknisnya, tetapi juga dari betapa mudahnya media tersebut dioperasikan dalam proses belajar mengajar yang sesungguhnya. Di samping itu,

keunggulan yang ditunjukkan kelas eksperimen dalam hal rata-rata nilai maupun proporsi ketuntasan belajar jika dibandingkan dengan kelas kontrol, yang diperkuat oleh indeks *N-Gain* berkategori tinggi, menjadi bukti konkret bahwa media berbasis *GenAI* mampu memperlihatkan pengaruh yang cukup kuat dan konsisten dalam mendukung terbentuknya kemampuan berpikir kritis peserta didik secara lebih optimal.

Dalam cakupan yang lebih luas, hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa inovasi dalam media pembelajaran berbasis teknologi kecerdasan buatan generatif memiliki potensi besar sebagai respons terhadap tuntutan pendidikan era modern di jenjang sekolah dasar, terutama dalam hal penguatan kompetensi berpikir yang lebih kompleks dan mendalam. Untuk penelitian selanjutnya, perancangan media sejenis disarankan untuk dikembangkan pada cakupan yang lebih luas, mencakup berbagai mata pelajaran, tingkatan kelas yang beragam, serta melibatkan cakupan subjek yang lebih besar agar simpulan yang diperoleh dapat diberlakukan secara lebih umum dan tidak terbatas pada konteks tertentu saja. Lebih dari itu, penelitian lanjutan yang mengkaji keberlanjutan efektivitas penggunaan media berbantuan *GenAI* dalam jangka panjang, serta dampaknya terhadap dimensi berpikir kritis yang lebih spesifik, sangat diperlukan untuk memperkuat landasan empiris pemanfaatan kecerdasan buatan dalam pendidikan dasar di Indonesia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang tulus dan tak terhingga penulis persembahkan kepada Ibu Deri Anggraini, M.Pd., selaku pembimbing, yang dengan penuh kesabaran dan ketulusan selalu memberikan panduan, pembenahan, serta dukungan semangat selama penulis melewati setiap tahapan penelitian dan penulisan ini. Penulis juga mengungkapkan rasa syukur dan terima kasih kepada Ibu Yuriah, S.Pd., selaku Kepala SD Negeri Mejing 2, yang telah dengan tangan terbuka memberikan kesempatan sekaligus dukungan nyata yang sangat berarti bagi terlaksananya penelitian ini dengan baik. Tidak lupa, penulis menyampaikan penghargaan kepada Program Studi PGSD Universitas PGRI Yogyakarta yang telah berkontribusi melalui dukungan akademis dan kelengkapan fasilitas yang mendukung terlaksananya penelitian ini.

REFERENSI

- Ariadila, S. N., Silalahi, Y. F. N., Fadiyah, F. H., Jamaluddin, U., & Setiawan, S. (2023). Analisis Pentingnya Keterampilan Berpikir Kritis Terhadap Pembelajaran Bagi Peserta didik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(20), 664–669.
- Barus, O. P., Yugopuspito, P., Pangaribuan, J. J., & Romindo, R. (2025). Generative AI for Students: Inovasi Pembelajaran Digital untuk Peningkatan Pemahaman dan Manfaatnya bagi Mahapeserta didik. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 486–494. <https://doi.org/10.54259/PAKMAS.V5I2.3699>
- Batubara, D. S., Barumon, S., & Sibuhuan, R. (2019). Studi Kasus Tentang Kreativitas Guru pada Pembelajaran Tematik Integratif di SD Anak Saleh Malang. *Muallimuna*, 5(1), 47–53. <https://doi.org/10.31602/MUALLIMUNA.V4I1.1626>
- Firdaus, E. A., Vernando, D., Hanan, R. A., Fahlepy Sinaga, R., & Artikel, R. (2025). Penerapan Teknologi Generative AI Untuk Pembelajaran Kreatif Di SMP & SMK NU Bogor. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nauli*, 3(2), 48–57. <https://doi.org/10.35335/NAULI.V3I2.178>
- Fithriyah, N. N., & Isma, U. (2024). Analisis Keterampilan Berfikir Kritis dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *JMI: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 225–235. <https://journal.unusida.ac.id/index.php/jmi/article/view/1321>
- Gawise, G., Nurmaya, G. A. L., Jamin, M. V., & Azizah, F. N. (2022). Peranan Media Pembelajaran dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3575–3581. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2669>
- Hakeu, Febrianto, Pakaya, I. I., Djahuno, Ridwanto, Zakarina, Uznul, Tangkudung, Mutmain, & Ichsan. (2023). Workshop Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Dengan Teknologi AI (Artificial Intelligence). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 1–14.

- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064–1074. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V6I1.2124>
- Nanga, B., Ngadha, C., Goreti, M., Ledu, G., Dhiu, M. I., & Lawe, Y. U. (2023). Penerapan Metode Diskusi untuk Mengaktifkan Proses Berpikir Kritis Peserta didik Kelas 3 SD dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 2(1), 36–46. <https://doi.org/10.38048/JCPA.V2I1.1532>
- Partono, Wardhani, H. N., Setyowati, N. I., Tsalitsa, A., & Nurrahayu, S. (2021). *Strategi Meningkatkan Kompetensi 4C Creativity , Communication , & Collaborative) (Critical Thinking , Strategies to Improve 4C Competencies (Critical Thinking , Creativity , Communication & Collaborative)*. 14(1), 41–52.
- Rachmantika, A. R., & Wardono. (2019). Peran Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Pada Pembelajaran Matematika Dengan Pemecahan Masalah. *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2(1), 441.
- Riani Johan, J., Iriani, T., & Maulana, A. (2023). Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan. *Jurnal Pendidikan West Science*, 01(06), 372–378.
- Setiyani, N., Sumarno, & Ngatmini. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flashcard untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Kelas I Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(11), 5220–5226. <https://doi.org/10.54371/JIIP.V5I11.1219>
- Shinta, A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Tingkat SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 5(2), 126–135.
- Sinaga, C. C., Syahri, S. K. A., Irmanda, S., Rozi, S., & Kustiawan, W. N. A. (2025). Model Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence untuk Mendukung Guru dalam Perencanaan Pembelajaran. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 630–638. <https://doi.org/10.56832/EDU.V5I3.1904>
- Sofwatillah, Risnita, Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Teknik Analisis Data Kuantitatif dan Kualitatif dalam Penelitian Ilmiah. *Jurnal Genta Mulia*, 15(2), 79–91. <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/view/1147>
- Sugiyono. (2024). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan r&d)*. CV. Alfabeta.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Wulandari, O. A., & Wardhani, I. S. (2024). Media dan Gaya Belajar Peserta didik: Strategi dalam Pembelajaran Efektif. *Jurnal Media Akademik*, 2(11), 3031–5220.
- Yani, A. (2025). Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Pengembangan Kemampuan Literasi dan Berpikir Kritis Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(7.D), 493–501. <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/12818>