

Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)

E-ISSN: 2986-9528 | P-ISSN: 2986-9439

Website <https://ejournal.lapad.id/index.php/pjpi>

Open Access under CC BY NC SA

Vol. 4, No. 2, 2026, 897-908

Copyright © 2026, Waldi Alfian Ardiansah, et.al

DOI: <https://doi.org/10.61930/pjpi.v4i2>

Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Siswa Kelas 3 Melalui Penggunaan Media *Question Card*

Wilda Alfian Ardiansah^{1*)}, Suyanti²⁾, Ekashanti Kusuma³⁾

^{1,2)} Universitas PGRI Madiun, Kota Madiun, Indonesia

³⁾ SDN Banjarejo, Kota Madiun, Indonesia

*Corresponding Author

Email: waardiansah571@gmail.com, Suyanti@unipma.ac.id,
kusumaprawestiekashanti@gmail.com

Abstract:

This study aimed to improve students' critical thinking skills through the implementation of the Deep Learning approach assisted by Question Card media in mathematics learning on the topic of data presentation for third-grade students at SDN Banjarejo. The study employed Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The participants were 25 third-grade students. Data were collected through observations, tests, documentation, and interviews, and analyzed using descriptive quantitative and qualitative methods. The findings revealed that the implementation of the Deep Learning approach supported by Question Card media effectively enhanced students' critical thinking skills. The percentage of students achieving mastery increased from 52% in Cycle I to 84% in Cycle II. In addition, students' learning activities, participation, and engagement during the learning process also improved significantly. Therefore, the Deep Learning approach assisted by Question Card media is effective in enhancing elementary school students' critical thinking skills in mathematics learning.

Keywords: *Critical Thinking Skills, Deep Learning, Question Card.*

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui penerapan pendekatan Deep Learning berbantuan media Question Card pada pembelajaran Matematika materi penyajian data di kelas III SDN Banjarejo. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 25 peserta didik. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dokumentasi, dan wawancara, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan Deep Learning berbantuan media Question Card mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Persentase ketuntasan kemampuan berpikir kritis meningkat dari 52% pada siklus I menjadi 84% pada siklus II. Selain itu, aktivitas belajar, partisipasi, dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran juga mengalami peningkatan. Dengan demikian, pendekatan Deep Learning berbantuan media Question Card efektif

digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran Matematika di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Kemampuan Berpikir Kritis, Deep Learning, Question Card.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan modal utama yang harus dimiliki setiap individu karena pada dasarnya pendidikan adalah sebuah proses yang terus berlangsung tanpa akhir sepanjang kehidupan manusia, sejalan dengan perkembangan kebudayaan dan peradaban dari masa ke masa (Asrulla dkk., 2025). Diharapkan pendidikan tidak hanya menjadi sarana untuk memperoleh pengetahuan, tetapi juga mempunyai peran penting dalam mendorong kemajuan atau mempengaruhi kemunduran di berbagai bidang. Pendidikan yang berkualitas tidak semestinya hanya menyiapkan peserta didik untuk dunia kerja atau jabatan di masa depan, tetapi juga membekali mereka dengan pemahaman dan kemampuan untuk menghadapi, menyelesaikan, serta menerapkan pengetahuan dalam berbagai permasalahan dan situasi kehidupan sehari-hari (Ni'mah & Muryaningsih, 2024).

Pendidikan dasar memiliki peran krusial dalam membangun karakter serta menjadi landasan utama dalam perkembangan cara berpikir siswa. Menurut Nurmarliana dan Abdullah (2024), keterampilan berpikir kritis menjadi salah satu kemampuan penting di tengah pesatnya perkembangan teknologi dan informasi, sekaligus berperan dalam membantu murid zaman sekarang mengembangkan sikap yang sehat terhadap berbagai informasi di dunia digital. Kemampuan berpikir kritis merupakan suatu kemampuan dasar dalam memecahkan masalah. Berpikir kritis menurut Fitri (2020), merupakan proses kognitif yang melibatkan kemampuan menganalisis informasi dengan cara menguraikan dan menata data untuk menemukan pola atau hubungan, merumuskan pertanyaan, serta mengidentifikasi dan membedakan antara sebab dan akibat dalam suatu permasalahan. Keterampilan ini perlu ditanamkan sejak usia dini, terutama melalui proses pembelajaran di sekolah dasar, agar dapat berkembang secara optimal dan menjadi bekal penting bagi siswa dalam menghadapi berbagai tantangan yang nyata, termasuk kesulitan dalam memahami pembelajaran matematika yang bersifat abstrak.

Sayangnya, pembelajaran di kelas, khususnya pada mata pelajaran matematika, masih kerap berfokus pada hafalan rumus dan langkah-langkah prosedural, sehingga

mengurangi kesempatan siswa untuk mengembangkan kemampuan bernalar, mengeksplorasi ide, serta melakukan refleksi yang bermakna. Matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar, dengan tujuan utama mengembangkan kemampuan berhitung peserta didik. Pembelajaran matematika di sekolah berperan besar dalam mengembangkan kemampuan berpikir siswa agar kritis, kreatif, dan peka, sehingga mampu memecahkan masalah serta mengambil keputusan dalam berbagai situasi kehidupan sehari-hari (Mailani dkk., 2022). Menurut Sugiyanto dan Wicaksono (2020), melalui pembelajaran matematika membantu murid mengembangkan kemampuan berpikir logis sehingga mereka mampu menyusun pemikiran secara runtut, terarah, dan sistematis dalam memahami berbagai persoalan. Pembelajaran matematika di sekolah dasar menjadi landasan penting bagi peserta didik untuk membangun pemahaman konsep yang kuat, yang akan mendukung keberhasilan mereka dalam mempelajari materi matematika pada jenjang pendidikan berikutnya (Safari & Nurhida, 2024). Pendekatan dan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa untuk materi penyajian data dalam tabel adalah *Problem Based Learning* dan *Deep Learning*.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang tepat untuk matematika adalah pendekatan *deep learning* yang berpusat pada siswa, seperti pembelajaran berbasis masalah dan eksplorasi, karena mampu mendorong peserta didik untuk aktif berpikir, menemukan konsep secara mandiri, serta mengembangkan kemampuan penalaran dan pemecahan masalah secara lebih bermakna (Maharani et al., 2025). Deep learning menurut Arif dkk (2025), pendekatan pembelajaran yang memungkinkan siswa memperoleh pemahaman yang mendalam terhadap suatu materi serta meningkatkan kemampuan analisis dan pemecahan masalah, melalui pembelajaran yang bermakna, penuh kesadaran, dan menyenangkan. Pendekatan *deep learning* yang diusulkan oleh Kemendikbudristek mengintegrasikan pembelajaran yang penuh kesadaran (*mindful*), bermakna (*meaningful*), dan menyenangkan (*joyful*), sehingga tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga mendukung pengembangan karakter serta pengalaman belajar yang holistik bagi peserta didik (Diputera dkk., 2024). Selain penerapan pendekatan *deep learning* yang menekankan pembelajaran bermakna, penuh kesadaran, dan menyenangkan, penggunaan media pembelajaran yang inovatif juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas dan kemampuan ataupun hasil

belajar murid (Firdaus, 2026). *Problem based learning* merupakan model pembelajaran yang fokus dalam menyelesaikan masalah kontekstual, dimana siswa untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan memahami masalah secara menyeluruh dalam mencari solusi tepat melalui proses kolaboratif dan berpikir kritis (Naufal dkk., 2024).

Salah satu media yang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah *question card*, yang dapat membantu siswa memahami materi melalui pertanyaan-pertanyaan yang terarah dan interaktif. Media *card* atau kartu menurut Maria dan Yona (2025), dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih bermakna, interaktif, dan menyenangkan, sehingga mendorong siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar serta aktif dalam berpikir. *Question card* atau kartu pertanyaan merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan baik secara individu maupun dalam kegiatan kelompok untuk mendukung proses belajar yang lebih aktif dan menarik (Putri dkk., 2023). Hal tersebut sejalan dengan pendapat Lailia (2019), bahwa permainan *question card* berupa kartu berisi pertanyaan yang menyajikan gambar atau permasalahan yang berkaitan dengan situasi kehidupan sehari-hari, baik yang dialami maupun yang terdapat di lingkungan sekitar siswa. Penerapan pembelajaran dengan pendekatan *deep learning* melalui konsep *joyful learning* yang berbantuan media *question card* diharapkan menjadi solusi efektif, karena menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga siswa merasa antusias, termotivasi, dan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. (Putri dkk., 2025).

Untuk mengatasi permasalahan ini, peneliti memberikan solusi berupa penggunaan media *question card* dalam pembelajaran materi penyajian data dalam bentuk tabel untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas III. Media kartu dapat dibuat menggunakan canva yang dapat diakses melalui web maupun aplikasi baik dari handphone maupun laptop serta dimainkan secara langsung. Canva merupakan aplikasi desain berbasis online yang menyediakan beragam fitur untuk membuat berbagai jenis karya grafis, seperti presentasi, poster, pamflet, kartu, grafik, hingga spanduk dengan mudah dan menarik (Wulandari dkk., 2022). Media *question card* dirancang sebagai kartu berisi pertanyaan dan permasalahan kontekstual yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga mendorong siswa untuk berpikir aktif, berdiskusi, dan memahami konsep penyajian data secara lebih

konkret. Dengan demikian, diharapkan penggunaan media ini dapat membantu peserta didik dalam mengorganisasi dan menafsirkan data dalam bentuk tabel secara lebih mudah serta mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media *question card* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas III terhadap materi penyajian data dalam bentuk tabel.

METODE PENELITIAN

Metode yang dijelaskan pada bagian ini bersifat ilmiah dan harus membuat pembaca dapat mengulangi eksperimen yang peneliti lakukan (direproduksi). Untuk metode yang sudah mapan bisa dijelaskan dengan memetik rujukan (Jampel et al., 2018; Setiawan & Sugiyanto, 2020). Metode yang telah dipublikasikan harus ditunjukkan dengan referensi yang Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif melalui jenis penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media kartu pertanyaan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas III pada materi penyajian data dalam bentuk tabel. Penelitian tindakan kelas (PTK) atau *classroom action research* (CAR) merupakan suatu jenis penelitian yang dilakukan untuk mengidentifikasi serta mengatasi berbagai permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas (Rukminingsih dkk., 2020). Salah satu permasalahan utama yang sering dijumpai dalam penelitian tindakan kelas adalah kemampuan berpikir kritis peserta didik yang belum berkembang secara optimal serta rendahnya motivasi dalam belajar. Kondisi ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi, terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik, serta lingkungan kelas yang kurang mendukung proses pembelajaran.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk merancang dan menerapkan strategi pembelajaran inovatif guna mengatasi permasalahan yang terjadi di kelas serta meningkatkan motivasi dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IIIC di SDN Banjarejo yang berjumlah 25 orang. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Selanjutnya, analisis data dilaksanakan melalui empat tahapan utama, meliputi pengumpulan data, reduksi data,

penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk menjamin keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi, sehingga hasil penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran yang komprehensif dan mendalam mengenai efektivitas penggunaan media kartu interaktif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi penyajian data dalam tabel.

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, peneliti terdahulu melaksanakan tindakan pra siklus untuk mengevaluasi kemampuan awal dan mengukur atau mengetahui kemampuan berpikir kritis yang berkaitan materi penyajian data dalam tabel pada murid kelas IIIC SDN Banjarejo Kota Madiun sebelum diberikan tindakan proses pembelajaran. Pra siklus atau pra tindakan dilakukan langkah awal untuk mengetahui gambaran mengenai tingkat kemampuan siswa dalam proses pembelajaran (Surya dkk., 2021). Hasil yang diperoleh peneliti dari pra siklus murid kelas III SDN banjarejo menunjukkan bahwa dari 25 siswa, rata-rata nilai kemampuan berpikir kritis yang didapatkan adalah 70 dari 100, dengan KKM 75. Hal ini menunjukkan bahwa murid belum sepenuhnya mempunyai kemampuan berpikir kritis terutama pada materi penyajian data dalam tabel. Hasil dari pra siklus menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis murid pada materi penyajian data dalam tabel masih perlu untuk ditingkatkan, sehingga memerlukan tindakan pembelajaran yang dapat membantu siswa mengembangkan kemampuannya secara optimal. Berdasarkan penelitian tersebut, peneliti melaksanakan tindakan pembelajaran pada setiap siklus dengan memanfaatkan pembelajaran *Deep Learning* dengan model PBL berbantuan media visual *question card* atau kartu pertanyaan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa kelas 3 dalam mengidentifikasi, menganalisis, dan menarik kesimpulan materi penyajian data dalam tabel.

Setelah melaksanakan tindakan kelas selama dua siklus, yang masing-masing terdiri atas dua pertemuan, penggunaan media visual kartu (*question card*) terbukti cukup terbukti meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi penyajian data dalam tabel. Peningkatan kemampuan berpikir kritis tersebut terlihat dari hasil yang diperoleh pada setiap siklus, yang disajikan pada tabel berikut.

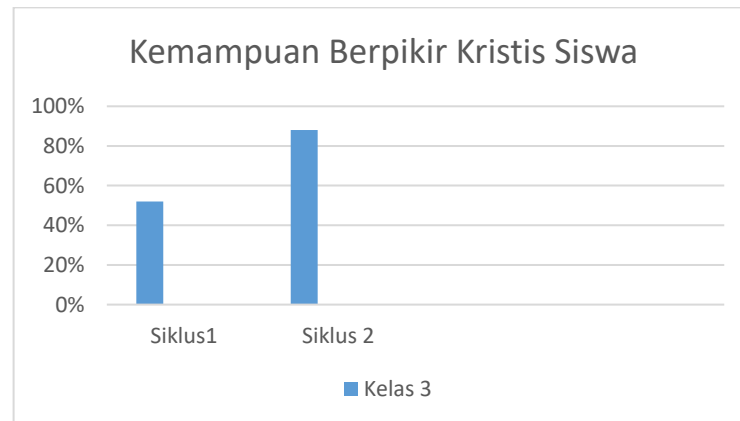
Tabel 1 Siklus 1 dan Siklus 2 Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 3CSDN Banjarejo

No.	Ketuntasan	Siklus 1		Siklus 2	
		Murid	Presentase	Murid	Presentase
1	Tuntas	13	52%	21	84%
2	Belum Tuntas	12	48%	4	16%

Berdasarkan tabel 1, setelah melaksanakan tindakan pada siklus I, terdapat 13 siswa atau 52% yang mencapai indikator kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran penyajian data dalam tabel yang diharapkan, sedangkan 12 siswa atau 48% lainnya masih belum sepenuhnya mencapai indikator kemampuan berpikir kritis tersebut. Disisi lain, setelah tindakan pada siklus II, jumlah siswa yang telah mencapai indikator kemampuan berpikir kritis meningkat menjadi 21 siswa atau 84%, sementara jumlah siswa yang belum sepenuhnya mencapai indikator berkurang menjadi 4 siswa atau 16%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa kelas III di SDN Banjarejo Kota Madiun mengalami peningkatan pada materi penyajian data dalam tabel. Hal ini terlihat dari persentase siswa yang berhasil mencapai indikator kemampuan berpikir kritis, yang meningkat dari 52% pada Siklus I menjadi 84% pada Siklus II.

Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas III SDN Banjarejo Kota Madiun mengenai materi penyajian data dalam tabel yang diperoleh dari penggunaan pembelajaran berdiferensiasi dengan model PBL berbantuan media kartu pertanyaan atau *question card* dapat dijelaskan berdasarkan hasil pembelajaran pada setiap siklus. Implementasi *Deep Learning* dengan media visual *question card* terbukti mendukung siswa dalam mengenali informasi, menganalisis data, menjawab pertanyaan serta menarik kesimpulan berdasarkan data yang disajikan dalam tabel. Irkham & Sutriyani (2025), juga berpendapat bahwa media kartu pertanyaan (*question card*) dengan model *problem based learning* dapat membantu siswa dalam mengidentifikasi informasi, menentukan cara, dan menarik kesimpulan dalam menyelesaikan masalah. Selain itu, media *question card* mendorong siswa agar lebih dalam terlibat dalam berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan menyelesaikan masalah selama proses belajar. Dengan kata lain kemampuan berpikir kritis berkembang secara bertahap dari siklus I ke siklus II. Berikut adalah penjelasan yang lebih mendetail mengenai cara peningkatan

kemampuan berpikir kritis siswa berlangsung dan bagaimana pembelajaran *Deep Learning* dengan model PBL berbantuan media *question card* berperan dalam proses pembelajaran materi penyajian data dalam tabel.



Grafik 1 Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis

Berdasarkan grafik kemampuan berpikir kritis siswa dari siklus 1 hingga siklus II, terlihat bahwasanya implementasi pembelajaran berdiferensiasi dengan model berbantuan *question card* berhasil meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas III SDN Banjarejo Kota Madiun pada penyajian data dalam tabel. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ayuningsih dkk. (2019) yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa mengalami peningkatan baik pada siklus I maupun siklus II dibandingkan kondisi awal siswa. Peningkatan ini menunjukkan bahwa implementasi pendekatan *Deep Learning* dengan Model *Problem Based Learning* yang didukung *Question Card* dapat membuat pembelajaran yang bermakna dan berorientasi pada siswa, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui mengidentifikasi masalah, menganalisis informasi, menemukan solusi, serta memberikan alasan dan menarik kesimpulan berdasarkan data yang sudah ada. Dengan menggunakan media kartu pada penelitian ini siswa menunjukkan keantusiasannya dalam belajar sambil bermain media ini, siswa bermain kartu sambil menyelesaikan masalah. Media kartu ini siswa diajak untuk mengidentifikasi masalah, mencari solusi dari soal dan menyimpulkan atau menyelesaikan soal sehingga kemampuan berpikir kritis siswa dapat berkembang

Oleh karena itu, implementasi pendekatan *Deep Learning* melalui model PBL yang dibantu dengan media *Question Card* cukup membantu karena dapat membuat pembelajaran yang berarti, aktif, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara langsung

untuk berpikir kritis. Pendekatan *Deep Learning* dapat mengemabangkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui kegiatan mengidentifikasi masalah hingga mencari solusi alternatif serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna dan siswa aktif untuk berpikir (Alfi & Tralisno, 2026). Selain itu, Saputri dkk. (2025), menyatakan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa SD mengalami peningkatan setelah penerapan *Deep Learning* dan *Problem Based Learning*. Penelitian tersebut sejalan dengan pendapat Mailani dkk. (2025) bahwa penerapan pembelajaran *Deep Learning* melalui model PBL yang dibantu dengan media untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa III SD pada pelajaran matematika, terlihat dari keterlibatan aktif siswa, pembelajaran lebih menarik dan dapat membantu siswa dalam mengubah konsep abstrak dalam pelajaran matematika. Pada siklus I, pembelajaran materi penyajian data dalam tabel telah menerapkan pendekatan *Deep Learning* melalui model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Question Card*. Namun, pada pelaksanaannya masih belum optimal karena sebagian siswa masih kesulitan menganalisis data, menyampaikan alasan, dan mencari solusi atau menarik kesimpulan. Karena kemampuan berpikir kritis belum berkembang secara maksimal. Pada siklus II, implementasi *Deep Learning* dengan *Problem Based Learning* dan dibantu media kartu pertanyaan atau *Question Card* dilakukan dengan lebih fokus melalui bimbingan yang intensif, variasi pemantik lebih beragam, serta efisien. Sebagai akibatnya, siswa terlibat dalam berpikir, berdiskusi, dan menyelesaikan masalah sehingga kemampuan berpikir kritis siswa menunjukkan peningkatan secara substansial, terlihat dari bertambahnya peesentase siswa yang memenuhi indikator kemampuan berpikir kritis dari 48% pada siklus I menjadi 84% saat di siklus II. Implementasi pendekatan *Deep Learning* dengan model PBL yang didukung *Question Card* (kartu pertanyaan) terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas 3 pada materi penyajian data dalam tabel.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan *Deep Learning* melalui model *Problem Based Learning* berbantuan media kartu pertanyaan atau *Question Card* efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas II SDN Banjarejo Kota Madiun pada materi penyajian data dalam tabel. Peningkatan kemampuan berpikir kritis terlihat yang diperoleh pada setiap

siklus. Pada siklus I, terdapat 13 siswa atau sekitar 52% yang telah mencapai indikator kemampuan berpikir kritis, sedangkan 12 siswa atau sekitar 48% yang lainnya belum mencapai indikator kemampuan berpikir kritis yang diharapkan. Setelah dilakukan perbaikan di siklus II jumlah siswa yang mencapai indikator kemampuan berpikir kritis meningkat menjadi 21 siswa atau 84% , sementara jumlah yang belum memenuhi indikator berpikir kritis mengalami penurunan menjadi 4 siswa atau sekitar 16%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa dalam penerapan *Deep Learning* yang dipadukan dengan model *Problem Based Learning* dan media *Question Card* mampu mendorong siswa lebih aktif untuk mengidentifikasi masalah, menganalisis informasi, menyampaikan pendapat, menemukan solusi dan menarik kesimpulan berdasarkan data yang sudah disajikan. Dengan demikian pendekatan *Deep Learning* melalui model PBL berbantuan *Question Card* terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas II SDN Banjarejo Kota Madiun pada materi penyajian data dalam tabel.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfi, S., & Tralisno, A. (2026). Penerapan Pendekatan Deep Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Materi Hukum Newton. *Magneton: Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika*, 4(1), 57–68.
- Arif, M., Parawansyah, M., Huda, F., & Zulfahmi, M. (2025). Strategi Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Selalu Melalui Pendekatan Deep Learning. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasa*, 4(1), 8–16.
- Asrulla, A., Rosadi, K., Jeka, F., Saksitha, D., & Wahyuni, D. (2025). Kontribusi Aspek Sosial dan Budaya Dalam Aplikasi Kebijakan Pendidikan Nasional Indonesia. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(1), 404–423.
- Ayuningsih, D., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Berpikir Kritis Matematika. *Media Publikasi Pada Bidang Pendidikan Dasar*, 5(2), 94–99.
- Diputera, A., Zulpan, Z., & Eza, G. N. (2024). Memahami Konsep Pendekatan Deep Learning dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Yang Meaningful , Mindful dan Joyful : Kajian Melalui Filsafat Pendidikan. *Bunga Rampai Usia Emas (BRUE)*, 10(2), 108–120.
- Firdaus, F. (2026). Efektifitas Pembelajaran Deep Learning Pada Muatan Pendidikan Pancasila Berbantuan Media Wordwall Guna Meningkatkan Kemapuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Siswa di SD Negeri Pamulang 01. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 12(1), 158–170.

- Fitri, Y. (2020). Implementasi Penerapan Teori Konstruktivisme Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Workshop Inovasi Pembelajaran Di Sekolah Dasar, SHEs: Conference Series*, 3(4), 1300–1307.
- Irkham, M., & Sutriyani, W. (2025). Pengaruh Penerapan Model PBL Berbantuan Question Card terhadap Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(1), 365–373.
- Lailia, N. (2019). Pengembangan Permainan Question Card Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 16(2), 61–68.
- Maharani, L., Riyadi, A., & Maulida, N. (2025). Deep learning dalam pembelajaran matematika di SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 125–133.
- Mailani, E., Rarastika, N., Adventy, H., Juwita, G., & Butar, P. (2025). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas 3 SD Melalui Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Deep Learning Dan Media Interaktif. *Journal Educational Research and Development*, 01(04), 417–424.
- Mailani, E., Setiawati, N., Surya, E., & Armanto, D. (2022). Implementasi Realistics Mathematic Education dalam Meningkatkan Keterampilan Berfikir Tingkat Tinggi/HOTS pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6813–6821.
- Maria, S., & Yona, O. (2025). Pemanfaatan Media Kartu Bergambar (Flash Card) dalam Mengembangkan Motivasi Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI Kelas 2.B. *Journal of Social, Educational and Religious Studies*, 1(1), 64–71.
- Naufal, M., Sa'adah, M., Rahmawati, I., & Suriansyah, A. (2024). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Menggunakan Model Problem Based Learning pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 1983–1990.
- Ni'mah, R., & Muryaningsih, S. (2024). Penerapan Model PBL Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Materi Penyajian Data Melalui Media Interaktif Canva Kelas IV SD Negeri 2 Banjarsari Wetan Banyumas. *CONSILIUM Journal : Journal Education and Counseling*, 4(2), 230–242.
- Nurmarliana, F., & Abdullah, M. (2024). Keterampilan 4c Sebagai Strategi Pengembangan Kompetensi Critical Thinking Gen Z Di Era Revolusi Industri 4.0 an Society 5.0. *Jurnal Sosiologi, Antropologi, Dan Budaya Nusantara*, 3(1), 66–71. <https://doi.org/10.55123/sabana.v3i1.3299>
- Putri, C., Sukendro, S., & Nugraha, U. (2023). Penggunaan Media Question Card untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Muatan IPA di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Hikmah Kota Jambi Kata kunci. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(7), 4617–4625. <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Putri, S., Octavia, V., Nichla, S., & Attalina, C. (2025). Penerapan Joyful Learning Berbantuan Media Question Card untuk Meningkatkan Critical Thinking Siswa Sekolah Dasar. *Fatih: Journal of Contemporary Research*, 02(02), 756–768.
- Rukminingsih, R., Adnan, G., & Latief, M. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan* (E. Munastiwi & H. Ardi (eds.)). Erhaka Utama.

- Safari, Y., & Nurhida, P. (2024). Pentingnya Pemahaman Konsep Dasar Matematika dalam Pembelajaran Matematika. *Karya Ilmiah Mahasiswa Bertahuid*, 3(9), 9817-9824.
- Saputri, T., Anjani, C., Linasari, R., & Sari, R. (2025). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Melalui Problem Based Learning dan Pendekatan Deep Learning. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar Inovasi Pendidikan Dasar Berbasis Deep Learning*, 3(1), 59-72.
- Sugiyanto, S., & Wicaksono, A. (2020). Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMA Pada Kompetensi Pertidaksamaan Rasional Dan Irasional. *Indonesian Journal of Education and Learning*, 3(2), 354-359.
- Surya, C., Iskandar, Y., & Marlina, L. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Dasar Pada Anak. *Jurnal Tahsinia (Jurnal Karya Umum Dan Ilmiah)*, 2(1), 78-90.
- Wulandari, T., Mudinillah, A., Islam, A., Batusangkar, N., Tinggi, S., & Islam, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI / SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102-118.