

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Media pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Media pembelajaran adalah terdapat dua pengertian. media merupakan alat membantu guru yang digunakan pada kegiatan proses pembelajaran di kelas Fadilah et al., (2023). Menurut Sahib et al., (2023), media sebagai alat yang dapat menyampaikan dan menerima pesan informasi pada proses komunikasi. Sedangkan menurut Yuniarti et al. (2023), alat bantu dalam penyampaian pesan yang akan disampaikan pada pembelajaran.

Pembelajaran adalah suatu kegiatan proses penyampaian bahan pelajaran kepada murid yang dapat menerima, memahami, menanggapi, dan mengembangkannya, Salsabila Salsabila et al., (2024). Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dalam mencari sumber belajar pada lingkungan belajar, Astri Azani et al., (2024). Pembelajaran adalah suatu proses transfer ilmu dari dua arah antara pendidik dan peserta didik, Rohmah, (2025).

Dua pengertian media pembelajaran pendapat para ahli, media dan pembelajaran merupakan dua komponen yang saling berkaitan, di mana media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif, interaktif, dan bermakna.

Kesimpulan media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi atau informasi kepada peserta didik sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif, efisien, interaktif, serta mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

b. Karakteristik Media Pembelajaran

Media memiliki karakteristik di dalam Penelitian silahuddin, (2022) Media Pembelajaran secara garis besar memiliki beberapa karakteristik yaitu, secara umum terdiri dari unsur – unsur yang ada pada garis, bentuk, warna, dan tekstur, secara garis besarnya diterima melalui indera pendengaran, menggabungkan dua unsur audio (suara) dan visual (gambar) secara bersamaan untuk mengkomunikasikan pesan atau informasi. Menurut dalam penelitian Hidayat & Saepul, (2023) Karakteristik media sebagai berikut, materi Pelajaran yang ditampilkan jelas sesuai kompetensi, petunjuk penggunaan Jelas, memiliki pembukaan yang menarik, gambar, teks, animasi, warna, tersajikan dengan sempurna.

Pembelajaran memiliki beberapa karakteristik dalam penelitian Rohmah, (2025) yaitu, pembelajaran merupakan suatu sistem, pembelajaran di buat untuk membantu peserta didik belajar, pembelajaran terdiri berbagai kegiatan yang mendukung proses belajar peserta didik. Menurut Sulistyosari et al., (2022) berpendapat lain perihal karakteristik pembelajaran sebagai berikut, pembelajaran berpusat pada

peserta didik, pembelajaran peserta didik sebagai subjek, pembelajaran mengembangkan potensi sesuai minat, pembelajaran mengarahkan peserta didik mencapai tujuan.

Beberapa pendapat para ahli karakteristik Media dan pembelajaran merupakan komponen yang saling berkaitan dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Media memiliki karakteristik berdasarkan bentuk penyampaian informasi. Pembelajaran memiliki karakteristik untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan dan proses belajar.

Kesimpulan media memiliki karakteristik sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan didukung oleh proses pembelajaran yang berpusat dan menciptakan kegiatan belajar yang lebih efektif, interaktif, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

c. Jenis Media Pembelajaran

Media menurut Sastafiana et al., (2024) terdapat tiga jenis media yaitu, media audio, media visual, media audio dan visual. Jenis media menurut penelitian silahuddin, (2022) terdapat empat jenis media sebagai berikut, media audio, media visual, media audio visual, multimedia.

Jenis Pembelajaran menurut penelitian Halijah, (2023) terdapat tiga jenis sebagai berikut, pembelajaran berbasis proyek (*Project Learning*), pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*), Pembelajaran berbasis strategi belajar (*kooperatif learning*). Menurut Sagita et al., (2025) jenis pembelajaran terdapat lima poin yaitu,

pembelajaran berbasis Proyek, pembelajaran kolaboratif, pembelajaran berbasis teknologi, pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran campuran.

Hasil pendapat para ahli dapat disintesiskan bahwa media dan pembelajaran memiliki keterkaitan dalam mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Media pembelajaran diklasifikasikan menjadi media audio, visual, audio-visual, dan multimedia, sedangkan pembelajaran dikembangkan melalui pembelajaran berbasis proyek, berbasis masalah, kolaboratif, berbasis teknologi, dan pembelajaran campuran (blended learning) yang berorientasi pada keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan dan mengembangkan keterampilan berpikir.

Kesimpulan bahwa jenis media terdiri atas media audio, media visual, media audio-visual, dan multimedia, sedangkan jenis pembelajaran meliputi pembelajaran berbasis proyek, berbasis masalah, kolaboratif atau kooperatif, berbasis teknologi, dan pembelajaran campuran. Seluruh jenis tersebut saling melengkapi dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik sehingga mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

2. Digital *storytelling*

a. Pengertian digital *storytelling*

Digital *storytelling* merupakan berupa gabungan berbagai multimedia teknologi diantaranya gambar, teks dan musik melalui seni bercerita dalam bentuk format digital yang menarik Ratih & Adi Nugroho (2024) Menurut Putri Berliana et al., (2023), digital *storytelling* merupakan sesi bercerita dengan menggunakan media digital. Fadillah Nur Ika, (2021) berpendapat lain bahwa digital *storytelling* merupakan kisah-kisah pendek dengan berbantuan perangkat teknologi.

Digital *storytelling* disintesiskan sebagai suatu metode penyampaian cerita yang memadukan seni bercerita dengan pemanfaatan teknologi digital. Konsep ini diwujudkan melalui berbagai unsur digital, seperti gambar, teks, musik, dan media pendukung lainnya, untuk menghasilkan penyajian cerita yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Dengan demikian, digital *storytelling* tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian kisah dalam format digital, tetapi juga sebagai pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan perangkat teknologi untuk menyajikan cerita.

Kesimpulan digital *storytelling* menurut para ahli merupakan metode bercerita yang memanfaatkan perangkat digital, dengan menggabungkan berupa gambar, teks, dan video yang dijadikan dalam format digital.

b. Karakteristik digital *storytelling*

Menurut de Jager et al., (2017), DST atau digital *storytelling* memiliki beberapa karakteristik yaitu, format audio visual pendek, representasi diri, pembuatan narasi, keterlibatan aktif, bersifat visual. Menurut Prasetyawati, (2020) digital *storytelling* beberapa karakteristik pada penerapannya yaitu, video animasi (Audio-Visual), infografik, podcast, artikel website. Menurut Ratih & Adi Nugroho (2024) Digital *storytelling* juga memiliki dua karakteristik didalamnya yaitu, Digital *storytelling* mampu menyajikan visual materi, digital *storytelling* membantu menunjukkan suatu objek yang membutuhkan alat berupa media digital.

Disintesis digital *storytelling* memiliki karakteristik berupa penyampaian cerita secara digital melalui berbagai format multimedia, seperti video animasi, audio, infografik, podcast, dan artikel berbasis web. Digital *storytelling* menekankan penyusunan narasi yang didukung visual dan audio, melibatkan partisipasi aktif pengguna, serta mampu menyajikan materi secara menarik sehingga meningkatkan motivasi belajar, mempermudah pemahaman, dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif.

Kesimpulan digital *storytelling* menurut para ahli, digital *storytelling* merupakan metode penyampaian cerita dalam format digital yang memanfaatkan berbagai perangkat dan teknologi multimedia, seperti gambar, teks, musik, maupun media digital lainnya, untuk

menyajikan kisah secara menarik, interaktif, dan lebih efektif dalam mendukung proses penyampaian informasi maupun pembelajaran.

c. Bentuk digital storytelling

Bentuk digital *storytelling* menurut Lestari et al., (2026) dilengkapi dari berbagai elemen multimedia berbagai gambar, teks, audio, video. Menurut Ratih & Adi Nugroho, (2024) menjelaskan bentuk digital *storytelling* terdapat lima bentuknya yaitu, grafik gambar, Rekaman audio, teks, musik, video. Digital *storytelling* dalam penelitian Ragil, et al., (2026) memiliki tiga elemen bentuk yaitu, elemen visual, elemen audio, elemen video.

Bentuk digital storytelling dapat disintesiskan terdiri atas berbagai elemen multimedia yang saling terintegrasi, meliputi visual seperti gambar, grafik, dan video, unsur teks, serta elemen audio berupa rekaman suara dan musik. Kombinasi berbagai elemen tersebut menjadikan digital storytelling sebagai media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan efektif dalam menyampaikan informasi.

Kesimpulan bentuk digital storytelling pada dasarnya merupakan perpaduan berbagai elemen digital yang meliputi visual (gambar, grafik, dan video), teks, serta audio, termasuk rekaman suara dan musik. Keseluruhan bentuk tersebut saling melengkapi dalam menyajikan cerita atau informasi secara digital sehingga menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

3. Articulate Storyline

a. Pengertian *Articulate Storyline*

Articulate storyline merupakan sebuah *software* yang digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi dan komunikasi Hafied (2023). Menurut Suhailah et al. (2021) *Articulate storyline* sebuah perangkat lunak yang difungsikan dalam media komunikasi dan presentasi. *Articulate storyline* merupakan *software* untuk membuat sebuah program sebagai media komunikasi Jazuli et al. (2024).

Articulate Storyline dapat didefinisikan bahwa Articulate Storyline digunakan untuk membuat program sebagai media komunikasi. Berdasarkan ketiga pendapat tersebut, dapat disintesis bahwa Articulate Storyline adalah perangkat lunak yang berfungsi untuk merancang dan menyampaikan informasi dalam bentuk media komunikasi dan presentasi.

Pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa, Articulate Storyline merupakan perangkat lunak yang dirancang untuk membangun media komunikasi dan presentasi. Perangkat lunak ini memiliki fungsi utama sebagai sarana penyampaian informasi kepada pengguna. Selain itu, Articulate Storyline juga dapat digunakan untuk merancang program yang mendukung proses komunikasi secara lebih efektif.

b. Bentuk *Articulate storyline*

Bentuk *Articulate storyline* menurut Jazuli et al. (2024) terdapat dalam berupa teks, gambar, video, animasi dan berupa suara yang akan

disajian secara visual. Menurut Ro'iyah (2024) bentuk *articulate storyline* memadukan sebuah teks, grafik, gambar, suara, animasi dan video. Menurut Hafied & Didah (2023) dalam bentuknya sebagai gabungan teks, grafik, gambar, suara, animasi, dan video.

Articulate Storyline dari ketiga pendapat para ahli tersebut dapat disintesis bahwa Articulate Storyline hadir dalam bentuk multimedia yang memadukan teks, grafik, gambar, suara, animasi, dan video secara terintegrasi dalam satu tampilan visual

Kesimpulan bentuk Articulate Storyline merupakan media pembelajaran berbasis multimedia. Bentuk ini memadukan unsur teks, grafik, gambar, suara, animasi, dan video dalam satu kesatuan. Seluruh unsur tersebut disajikan secara visual dan, sehingga penyampaian informasi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

4. Situs Hindu – Buddha

a. Pengertian Situs Hindu – Buddha

Situs Hindu – Buddha memiliki tiga pengertian. situs merupakan warisan masa lalu yang berupa suatu lokasi resmi tempat bagian-bagian sejarah, militer, budaya, maupun sosial dilestarikan karena memiliki nilai sebagai warisan budaya Bagus Brata et al., (2021). Situs merupakan tempat berlangsungnya kegiatan masyarakat pada masa lampau, di dalamnya terdapat berbagai benda peninggalan sejarah yang berupa gabungan ekofak, artefak, dan fitur Antoni et al., (2026).. Situs

merupakan lokasi terjadinya suatu peristiwa yang keberadaannya dapat dibuktikan melalui struktur bangunan atau objek Rosyid, (2021).

Hindu merupakan salah satu agama yang dianut masyarakat Indonesia. Sebagai bagian dari keberagaman bangsa, umat Hindu menjalankan ajaran agamanya sebagaimana agama lain yang diakui di Indonesia. Wayan & Santika, (2017). Hindu agama yang bersumber dari kitab suci Weda mencakup berbagai tradisi dan konsep dari beragam kelompok etnis Khusnun Nisa & Wasil, (2024). Agama Hindu merupakan agama yang bersifat fleksibel dan universal dengan ajaran yang bersumber pada Kitab Weda/Veda. Dalam agama Hindu, Weda menjadi pedoman hidup untuk membedakan antara yang benar dan yang salah. Azisi et al., (2021)

Kata Buddha berasal dari kata Bodhi yang berarti hikmat. Dalam perkembangannya tashrif, kata tersebut menjadi Budhi yang bermakna nurani dan Buddha yang berarti seseorang yang telah memperoleh pencerahan atau terang Hayati et al., (2023). Buddha merupakan salah satu agama besar di dunia yang berawal dari ajaran Siddhartha Gautama, yang kemudian dikenal sebagai Buddha. Ajaran tersebut lahir di India sekitar abad ke-6 sebelum Masehi Sitompul et al., (2026). Buddha merupakan aspek yang sangat penting dalam memahami ajaran serta praktik spiritual dalam tradisi Buddha. Amaliana, Surya et al., (2024).

Pendapat para ahli dapat disintesis situs Hindu–Buddha merupakan lokasi atau tempat yang memiliki nilai sejarah, budaya, dan

arkeologis sebagai warisan masa lalu yang dibuktikan melalui berbagai peninggalan, seperti artefak, struktur bangunan, maupun objek bersejarah. Situs tersebut berkaitan dengan perkembangan agama Hindu yang berlandaskan ajaran Kitab Weda serta agama Buddha yang berakar pada ajaran Siddhartha Gautama, sehingga menjadi bukti nyata perkembangan peradaban, kebudayaan, dan kehidupan masyarakat pada masa Hindu–Buddha di Indonesia.

kesimpulan bahwa situs Hindu–Buddha merupakan warisan sejarah yang memiliki nilai budaya, keagamaan, dan pendidikan, serta menjadi sumber pembelajaran untuk memahami perkembangan peradaban Hindu dan Buddha di Indonesia.

b. Karakteristik situs Hindu – Buddha

Karakteristik situs menurut penelitian Agung Nyoman Sri Wahyuni et al., (2023) memiliki lima arti yaitu, memiliki nilai sejarah, memiliki nilai ilmu pengetahuan, memiliki nilai agama, memiliki nilai pendidikan, memiliki nilai kebudayaan. Karakteristik situs menurut pendapat Purnama et al., (2021) mempunyai tiga karakternya yaitu, Adanya peninggalan arkeologi, mempunyai nilai sejarah, mempunyai nilai budaya, memiliki nilai sumber belajar.

Karakteristik Hindu menurut Anom, (2025) mempunyai empat karakter yaitu, Dharma yaitu memiliki moral dan etika, Karma yaitu adanya hukum sebab dan akibat, Moksha yaitu memiliki tujuan tertinggi kehidupan, Ahimsa yaitu Mempunya prinsip anti kekerasan.

Karakteristik Hindu menurut Azisi et al., (2021) memiliki empat karakter di dalamnya yaitu, bersifat fleksibel, bersifat universal, bersumber pada kitab suci weda, salah satu agama tertua di dunia.

Karakteristik Buddha menurut Ismoyo et al., (2021) terdapat lima karakternya yaitu, menekankan etika dan moral, mengembangkan kebijaksanaan, membangun spiritualitas, mengajarkan kasih sayang, mengarahkan manusia menuju kehidupan yang harmonis. Karakteristik Buddha menurut Amaliana, Surya et al., (2024) memiliki empat karakter yaitu, mengajarkan ajaran, menekankan moralitas, mengembangkan konsentrasi, mengembangkan kebijaksanaan.

Karakteristik situs ditandai oleh keberadaan peninggalan arkeologi yang memiliki nilai sejarah, ilmu pengetahuan, agama, budaya, pendidikan, dan berfungsi sebagai sumber belajar. Karakteristik agama Hindu berlandaskan ajaran Dharma, Karma, Moksha, dan Ahimsa serta bersifat fleksibel, universal, dan bersumber pada kitab suci Weda. Sementara itu, karakteristik agama Buddha menekankan etika, moral, kebijaksanaan, spiritualitas, konsentrasi, kasih sayang, dan kehidupan yang harmonis melalui ajaran-ajarannya.

kesimpulan karakteristik situs Hindu–Buddha menunjukkan nilai sejarah, budaya, agama, pendidikan, dan ilmu pengetahuan yang diwujudkan melalui berbagai peninggalan arkeologi. Selain itu, karakteristik agama Hindu menekankan nilai moral, etika, dan spiritual, sedangkan karakteristik agama Buddha berfokus pada pengembangan

moral, kebijaksanaan, kasih sayang, dan kehidupan yang harmonis. Keseluruhan karakteristik tersebut menunjukkan bahwa situs Hindu–Buddha memiliki nilai yang penting sebagai sumber pembelajaran sejarah.

c. Bentuk peninggalan Situs Hindu – Buddha

Bentuk peninggalan Hindu menurut Suratno, (2016) terbagi menjadi lima bagian yaitu, Candi, Prasasti, Patung, Karya sastra, Tradisi. Bentuk peninggalan Hindu memiliki empat macam menurut Hasibuan et al., (2025) yaitu, Candi, Prasasti, Arca, Karya Sastra dan Kitab Kuno.

Bentuk peninggalan Buddha terdapat empat peninggalan menurut Nastiti, (2014) yaitu, Bangunan candi, Arca, Prasasti. Bentuk peninggalan Buddha dalam temuan penelitian Susanti et al., (2024) terdapat tiga peninggalannya yaitu, Candi, Prasasti, Relief-Relief, Stupa.

Pendapat para ahli disintesis, bentuk peninggalan Hindu–Buddha memiliki beberapa kesamaan, yaitu candi, prasasti, dan arca atau patung sebagai bukti perkembangan peradaban masa lampau. Selain itu, peninggalan Hindu juga mencakup karya sastra, kitab kuno, dan tradisi, sedangkan peninggalan Buddha memiliki ciri khas berupa relief dan stupa. Bentuk peninggalan Hindu–Buddha terdiri atas tinggalan fisik maupun nonfisik yang memiliki nilai sejarah dan budaya sebagai sejarah.

Disimpulkan bentuk peninggalan Hindu–Buddha merupakan warisan sejarah yang mencakup tinggalan fisik, seperti candi, prasasti, arca, relief, dan stupa, serta tinggalan nonfisik berupa karya sastra, kitab

kuno, dan tradisi. Keseluruhan peninggalan tersebut memiliki nilai historis, dan budaya, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran sejarah untuk membantu peserta didik memahami perkembangan sejarah masa Hindu–Buddha.

4. Berpikir Kritis

a. Pengertian berpikir kritis

Berpikir kritis merupakan suatu yang difokuskan penuh kesadaran dan mengarah kepada sebuah tujuan, Komariyah et al., (2018). Sedangkan Menurut Irma Hayati et al., (2026), berpikir kritis merupakan kemampuan kognitif yang mendorong individu memahami informasi secara mendalam. Sedangkan Arif Musthofa et al., (2021) menyatakan berpikir kritis sebagai aktivitas berpikir dengan penggunaan kemampuan secara maksimal.

Pengertian berpikir kritis dari para ahli dapat disintesis kemampuan kognitif yang dilakukan secara sadar, terarah, dan sistematis untuk memahami, menganalisis, serta mengevaluasi informasi secara mendalam dalam rangka mencapai tujuan atau menghasilkan keputusan yang tepat.

Berpikir kritis dapat disimpulkan kemampuan seseorang dalam menggunakan proses berpikir secara sadar, logis, dan mendalam untuk menganalisis, mengevaluasi serta memahami informasi sehingga mampu menghasilkan keputusan untuk menyelesaikan masalah secara tepat.

b. Karakteristik berpikir kritis

Karakteristik berpikir kritis sangat penting bagi peserta didik pada kegiatan pembelajaran menurut Sri Wahyuni et al., (2025) maka karakteristik berpikir kritis, mencakupi, Kemampuan menggunakan pikiran secara maksimal, Kemampuan meningkatkan keterampilan bahasa dan menganalisis bagi peserta didik, kemampuan mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran.

Menurut Pradani et al., (2025) Karakteristik berpikir kritis merupakan salah satu ketrampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik, yaitu, menganalisis informasi secara mendalam, mengevaluasi argument secara objektif, mengambil keputusan bersifat rasional, bertanggung jawab.

Menurut Arik Rohmawan, (2020) karakteristik berpikir kritis dibagi menjadi enam bagian yaitu, Proses menyimpulkan, proses menjelaskan, proses evaluasi, proses mengatur diri, proses analisis sumber, proses memahami sumber.

Beberapa para ahli, karakteristik berpikir kritis dapat disintesisakan kemampuan yang memungkinkan siswa mengolah informasi secara logis, dan sistematis, dalam pembelajaran. Menurut Sri Wahyuni et al. (2025), karakteristik berpikir kritis ditandai dengan kemampuan menggunakan pikiran secara optimal, meningkatkan keterampilan berbahasa dan analisis, serta mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran. Sementara itu, Pradani et al. (2025) bahwa peserta didik

yang berpikir kritis mampu menganalisis informasi secara mendalam, mengevaluasi argumen secara objektif, mengambil keputusan secara rasional, dan bertanggung jawab atas keputusan yang diambil. Sejalan dengan pendapat tersebut, Arik Rohmawan (2020) menjelaskan bahwa berpikir kritis melibatkan proses memahami dan menganalisis sumber informasi, mengevaluasi bukti, menjelaskan hasil pemikiran, menyimpulkan secara logis, serta mengatur diri dalam proses berpikir.

Kesimpulan karakteristik berpikir kritis merupakan kemampuan peserta didik untuk memproses informasi secara mendalam melalui kegiatan memahami, menganalisis, mengevaluasi, menjelaskan, dan menarik kesimpulan berdasarkan bukti yang relevan. Kemampuan tersebut juga didukung oleh pemanfaatan penalaran secara optimal, kreativitas, keterampilan berbahasa, pengendalian diri, serta kemampuan mengambil keputusan yang logis, objektif, dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan permasalahan.

c. Indikator berpikir kritis

Menurut Arif Musthofa & Ali, (2021) indikator berpikir kritis memiliki 8 karakter yaitu, Aktivitas menyusun pertanyaan, pembatasan permasalahan, pengujian data, Analisis berbagai pandangan serta kemungkinan bias, menjauhi sikap yang emosional, tidak melakukan penyerdehanaan melampaui batas, menimbang berbagai hasil interpretasi, meskipun ambigu, tetap dipertimbangkan

Sedangkan menurut Komariyah et al., (2018) indikator kemampuan berpikir kritis dikategorikan menjadi lima aspek yaitu, Memberikan penjelasan, meningkatkan keterampilan dasar, memberikan kesimpulan, dapat memberi penjelasan, mengatur strategi dan taktik.

Berpikir kritis memiliki indikator yang mempengaruhinya menurut Rositawati, (2018) Indikator yang mempengaruhi berpikir kritis yaitu, keterampilan menganalisis, keterampilan mensintesis, keterampilan memecahkan masalah, keterampilan menyimpulkan, keterampilan mengevaluasi.

Disintesis dari berbagai ahli, indikator berpikir kritis kemampuan peserta didik dalam mengolah informasi secara sistematis, logis, dan objektif untuk menghasilkan keputusan yang tepat. Arif Musthofa & Ali. (2021) bahwa indikator berpikir kritis meliputi kemampuan menyusun pertanyaan, membatasi permasalahan, menguji data, menganalisis berbagai sudut pandang dan potensi bias, mengendalikan emosi, menghindari penyederhanaan yang berlebihan, mempertimbangkan berbagai interpretasi, serta tetap mampu mengambil pertimbangan meskipun informasi bersifat ambigu. Selanjutnya, Komariyah et al. (2018) menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kritis ditunjukkan melalui kemampuan memberikan penjelasan, membangun keterampilan dasar, menarik kesimpulan, memberikan penjelasan lanjutan, serta mengatur strategi dan taktik dalam menyelesaikan permasalahan. Sementara itu, Rositawati (2018) menekankan bahwa

indikator berpikir kritis meliputi keterampilan menganalisis, mensintesis, memecahkan masalah, menyimpulkan, dan mengevaluasi informasi.

menyimpulkan indikator berpikir kritis meliputi lima aspek utama: pertama, kemampuan memberikan penjelasan dasar; kedua, keterampilan menganalisis informasi; ketiga, kemampuan menyimpulkan; keempat, kemampuan memberikan penjelasan lebih lanjut; serta kelima, kemampuan mengatur strategi dan taktik dalam penyelesaian masalah. Indikator-indikator tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

B. Kajian Penelitian Relevan

Tabel 2.1 Kajian penelitian relevan

No	Judul penelitian	Hasil Penelitian
1.	Pengembangan Bahan Ajar Digital <i>Storytelling</i> Cerita Rakyat untuk Meningkatkan Kemampuan Bernalar Kritis Siswa di SMA, Jurnal Onoma, Fajrideani, et al. (2024), Vol. 10, No. 3, 2024 Link: https://e-journal.my.id/onoma DOI: https://doi.org/10.30605/onoma.v10i3.4075	Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar digital <i>storytelling</i> cerita rakyat yang dikembangkan memiliki kualitas sangat baik, dengan nilai validasi 88,6% dan respon siswa 88,2%. Bahan ajar ini dinilai layak digunakan karena mampu meningkatkan motivasi belajar serta mendukung kemampuan bernalar kritis siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
2.	Implementasi digital <i>storytelling</i> sebagai inovasi pembelajaran sejarah dalam menstimulasi kemampuan interpretasi dan analisis kritis, RISOMA : Jurnal riset humoniora dan pendidikan,	Hasil penelitian penerapan digital <i>storytelling</i> mampu mendorong keterlibatan berdasarkan kajian studi Pustaka menunjukkan hasil kognitif siswa yang mana membantu memperkuat analisis

	Ragil Pangestu et al., (2026), Vol. 4, No. 2, 2026. Link: https://journal.appisi.or.id/index.php/risoma/article/view/1607 DOI: 10.62383/risoma.v4i2.1607	interpretasi dan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran sejarah.
3.	<i>Improving student's critical thinking skill through digital storytelling on narrative text</i>, Journal of language and Literature, Wiwikananda & Susanti, (2022), Vol. 14, No. 2, 2022. Link: https://unars.ac.id/ojs/index.php/pioneer/article/view/1685 DOI: 10.36841/pioneer.v14i2.1685	Hasil penelitian digital <i>storytelling</i> terhadap teks naratif meningkatkan berpikir kritis siswa menunjukkan hasil skor siswa dari pretest 63,85 menjadi 84,8% pada posttest. Peningkatan berpikir kritis ini terlihat pada aspek: Interpretasi, analisis, evaluasi dan sintesis.
4.	<i>Cultivating Students' Critical Thinking and Collaboration: Literacy Practice in Digital Storytelling Project</i>, Mardiana et al., (2025), Vol.14, No. 2, 2025. Link: https://e-	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan literasi melalui bacaan digital serta proyek digital <i>storytelling</i> berbasis isu lingkungan mampu mendorong siswa berpikir kritis, ditandai dengan kemampuan mereka merumuskan masalah,

journal.upr.ac.id/index.php/ebony/homepage-about https://pedagogia.umsida.ac.id/index.php/pedagogia/article/view/1905 DOI: 10.37304/ebony.v5i2.21842	mengevaluasi situasi, dan mengajukan solusi dalam cerita yang mereka buat, sekaligus meningkatkan kemampuan kolaborasi lewat tanggung jawab individu dan saling menghargai pendapat dalam kelompok.
---	---

Beberapa penelitian bahwa digital storytelling mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian pengembangan bahan ajar digital storytelling cerita rakyat memperoleh nilai validasi 88,6% dan respon siswa 88,2%, sehingga dinilai layak digunakan karena meningkatkan motivasi belajar dan mendukung bernalar kritis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kajian pustaka pada pembelajaran sejarah menunjukkan digital storytelling memperkuat analisis, interpretasi, dan berpikir kritis siswa. Penelitian pada teks naratif membuktikan peningkatan skor dari 63,8% pada pretest menjadi 84,8% pada posttest, mencakup aspek interpretasi, analisis, evaluasi, dan sintesis. Penelitian lain menunjukkan proyek digital storytelling berbasis isu lingkungan mendorong siswa merumuskan masalah, mengevaluasi situasi, dan mengajukan solusi, sekaligus meningkatkan kemampuan kolaborasi. Secara keseluruhan, keempat penelitian ini menunjukkan konsistensi bahwa digital storytelling efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

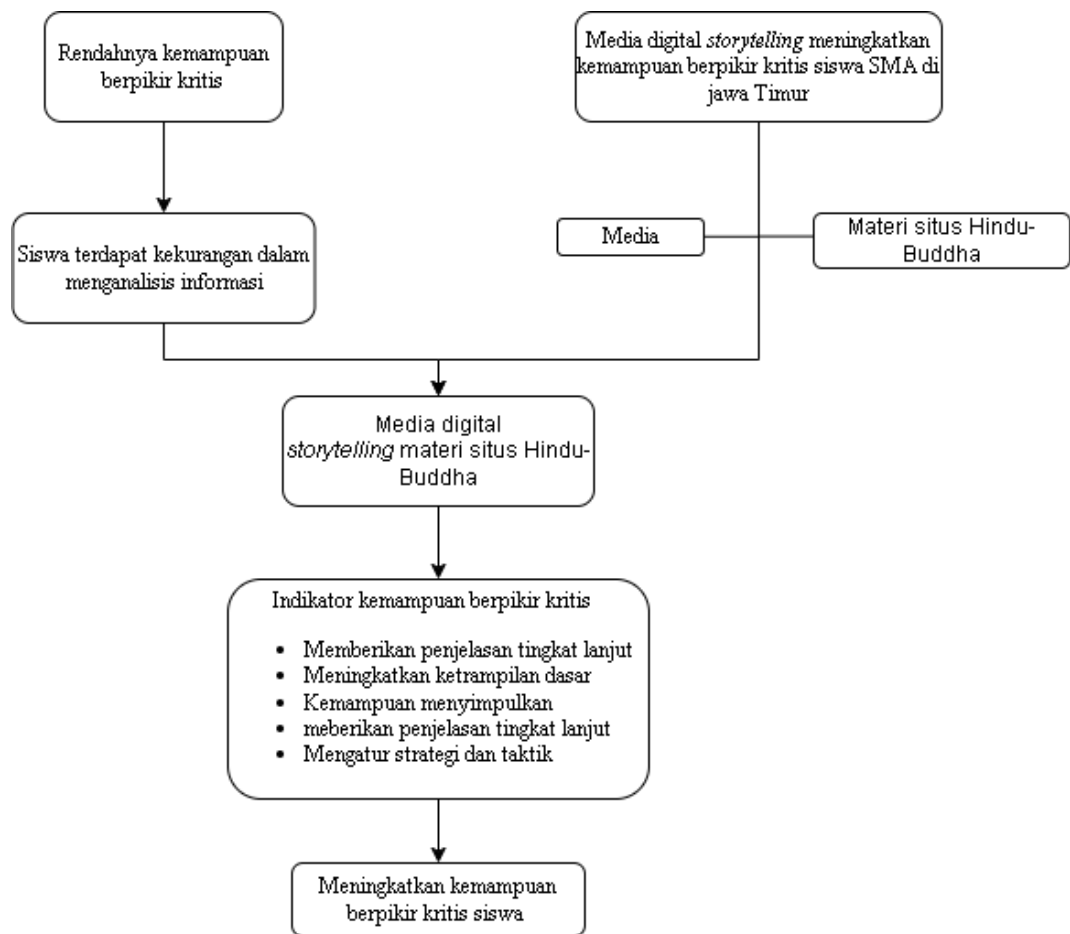
Perbedaan penelitian ini terletak pada penerapan media pembelajaran digital *storytelling* berbasis situs Hindu–Buddha sebagai media pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SMA. Penelitian terdahulu umumnya mengembangkan digital *storytelling* berbasis cerita rakyat atau aplikasi tertentu, sedangkan penelitian ini berfokus pada situs Hindu–Buddha sebagai media digital *storytelling*.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir penelitian ini disusun untuk menjelaskan bagaimana media pembelajaran digital *storytelling* berbasis situs hindu buddha dapat meningkatkan berpikir kritis siswa SMAN 1 Karas Kabupaten Magetan. Masalah yang diangkat rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa. salah satu faktor rendahnya berpikir kritis adalah kurangnya kemampuan siswa dalam menganalisis informasi dan penggunaan media konvensional, Hal ini menyebabkan kurangnya latihan siswa dalam kemampuan berpikir kritis.

Salah satu solusi meningkatkan berpikir kritis siswa dengan merubah media pembelajaran menjadi lebih aktif dengan media pembelajaran digital. Peneliti menerapkan media pembelajaran digital *storytelling* berbasis situs hindu buddha. Media ini menggabungkan teks, audio, dan video, dalam format digital. Materi situs Hindu-Buddha dikemas dalam bentuk cerita digital sehingga siswa mampu lebih mudah memahami informasi sejarah.

Melalui penerapan media ini, siswa diharapkan mampu, memberikan penjelasan lanjut, menganalisis bukti sejarah, menarik kesimpulan, dan menentukan strategi pemecahan masalah, untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir kritis setelah penerapan media pembelajaran digital *storytelling*.



Gambar 1 Kerangka berfikir

D. Hipotesis

1. Hipotesis Nol (H_0): Tidak terdapat pengaruh signifikan setelah diterapkannya media pembelajaran digital *storytelling* berbasis situs Hindu-Buddha terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas X-1 di SMAN 1 Karas.
2. Hipotesis Alternatif (H_1): Terdapat pengaruh signifikan setelah diterapkannya media pembelajaran digital *storytelling* berbasis situs Hindu-Buddha terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas X-1 di SMAN 1 Karas.