



Bogor, 13 Desember 2025

SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR

"Inovasi Pembelajaran di Era Digital: Integrasi Kecerdasan Buatan untuk Pendidikan Berkelanjutan"



Pemanfaatan Media Interaktif Lumi Education untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar pada Materi Sinonim dan Antonim: *Systematic Literature Review*

Teguh Gunawan Bahtiar*, Yogie Aldinosa Kosasih

Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Pakuan, Indonesia

Email: ppteguh0@gmail.com

Informasi Artikel	Abstrak
Kata Kunci <i>Lumi Education</i> ; Berpikir kritis; Sinonim dan antonym; <i>Systematic literature review</i>	<p>Kemampuan berpikir kritis dan penguasaan kosakata (sinonim–antonim) merupakan kompetensi penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, tetapi pembelajaran masih sering konvensional sehingga peserta didik pasif dan kurang termotivasi. Kajian ini menganalisis efektivitas media interaktif berbasis Lumi Education (H5P) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada materi sinonim–antonim melalui <i>systematic literature review</i> terhadap 20 artikel (2022–2025) dengan kriteria: penggunaan Lumi Education atau media sejenis, fokus berpikir kritis, materi sinonim–antonim/kosakata terkait, serta subjek sekolah dasar usia 6–12 tahun. Hasil sintesis menunjukkan bahwa studi yang mengintegrasikan Lumi Education dengan sinonim–antonim masih terbatas, namun ada bukti kuat bahwa media interaktif (misalnya <i>Quizizz</i>, <i>sort card</i>, <i>domino hore</i>, <i>GBL</i>, <i>PjBL</i>) meningkatkan pemahaman dan motivasi (N-Gain 0,62–0,74; $p < 0,05$). Lumi Education juga sangat valid (85–96%) dan efektif pada mata pelajaran lain, sementara metode aktif (diskusi dan <i>project-based learning</i>) mengembangkan kemampuan berpikir kritis sejak kelas rendah. Rekomendasi: pengembangan dan uji efektivitas Lumi Education khusus sinonim–antonim di sekolah dasar.</p> <p>Abstact</p> <p><i>Kemampuan berpikir kritis dan penguasaan kosakata (sinonim–antonim) merupakan kompetensi penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, tetapi pembelajaran masih sering konvensional sehingga peserta didik pasif dan kurang termotivasi. Kajian ini menganalisis efektivitas media interaktif berbasis Lumi Education (H5P) untuk meningkatkan berpikir kritis pada materi sinonim–antonim melalui tinjauan literatur sistematis terhadap 20 artikel (2022–2025) dengan kriteria: penggunaan Lumi/media sejenis, fokus berpikir kritis, materi sinonim–antonim/kosakata terkait, serta subjek SD usia 6–12 tahun. Hasil sintesis menunjukkan studi yang mengintegrasikan Lumi dengan sinonim–antonim masih terbatas, namun ada bukti kuat bahwa media interaktif (misalnya Quizizz, sort card, domino hore, GBL, PjBL) meningkatkan pemahaman dan motivasi (N-Gain 0,62–0,74; $p < 0,05$). Lumi juga sangat valid (85–96%) dan efektif pada mata pelajaran lain, sementara metode aktif (diskusi dan pembelajaran berbasis proyek) mengembangkan berpikir kritis sejak kelas rendah. Rekomendasi: pengembangan dan uji efektivitas Lumi khusus–antonim di Sekolah Dasar.</i></p>

Seminar Nasional Pendidikan Dasar ke-2

berlisensi di bawah a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



PENDAHULUAN

Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan abad ke-21 yang wajib dimiliki peserta didik sejak jenjang sekolah dasar (Adnyana et al., 2022; Eriansyah & Baadilla, 2023). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, penguasaan sinonim dan antonim tidak lagi cukup hanya pada level hafalan, melainkan harus mendorong peserta didik untuk menganalisis konteks, mengevaluasi pilihan kata, dan membuat inferensi yang tepat, yaitu proses yang secara langsung melatih kemampuan berpikir kritis tingkat tinggi (Nanga et al., 2023; Yulia et al., 2025).

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran sinonim dan antonim di sekolah dasar masih didominasi metode ceramah dan latihan konvensional tanpa variasi media yang memadai. Hal ini menyebabkan peserta didik cenderung pasif, mudah bosan, dan hanya mencapai pemahaman mekanis (S. V. Aulia & Cahyaningtyas, 2025; Azzahra, 2025; Hidayatika et al., 2025a). Rendahnya motivasi dan keaktifan peserta didik pada akhirnya menghambat pencapaian kompetensi berbahasa sekaligus pengembangan kemampuan berpikir kritis sejak dini (Haryanti, 2017; Saputra, Kasmawati, et al., 2025).

Di era digital dan implementasi Kurikulum Merdeka, guru dituntut memanfaatkan teknologi pendidikan yang interaktif dan mampu merangsang proses kognitif kompleks. Lumi Education berbasis H5P menjadi salah satu platform yang menjanjikan karena menyediakan video interaktif, kuis adaptif, *drag-and-drop*, serta berbagai konten yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran bahasa (Matana et al., 2024; Yulia et al., 2025). Beberapa studi membuktikan bahwa media interaktif sederhana seperti *Quizizz*, *sort card*, kartu domino hore, dan *game-based learning* mampu meningkatkan pemahaman sinonim–antonim secara signifikan di jenjang sekolah dasar (Ardianti & Nugraha, 2025; V. S. Aulia & Cahyaningtyas, 2025; Hidayatika et al., 2025a; Rahmawati & Selirowangi, 2024). Namun, pemanfaatan Lumi Education secara spesifik untuk materi sinonim–antonim dengan fokus pengembangan kemampuan berpikir kritis masih sangat terbatas dan belum banyak didokumentasikan secara sistematis.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara sistematis efektivitas dan potensi pemanfaatan media interaktif Lumi Education berbasis H5P dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar pada materi sinonim dan antonim. Melalui pendekatan *systematic literature review* terhadap 20 artikel empiris dan pengembangan terpilih tahun 2022–2025, kajian ini mengidentifikasi sejauh mana Lumi Education telah dimanfaatkan, hambatan yang dihadapi, serta peluang integrasinya dengan materi kosakata dan pengembangan berpikir kritis di jenjang sekolah dasar. Hasil kajian ini diharapkan menjadi dasar rekomendasi bagi guru, pengembang media, dan peneliti untuk mengoptimalkan penggunaan Lumi Education dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *systematic literature review* (SLR) dengan protokol PRISMA 2020 (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*) untuk menjawab pertanyaan penelitian tentang

efektivitas dan potensi pemanfaatan Lumi Education berbasis H5P dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar pada materi sinonim dan antonim.

1. Partisipan/Sampel Penelitian

Partisipan dalam kajian ini adalah artikel-artikel ilmiah (jurnal nasional terakreditasi SINTA, jurnal internasional, dan prosiding) yang diterbitkan pada rentang tahun 2017–2025. Total artikel yang diidentifikasi pada tahap awal pencarian sebanyak 60 dokumen. Setelah proses *screening* dan *eligibility*, diperoleh 20 artikel yang memenuhi kriteria inklusi untuk dianalisis secara penuh.

2. Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Kriteria inklusi:

- Menggunakan Lumi Education/H5P atau media interaktif sejenis (*Quizizz*, *sort card* digital, dan lain-lain).
- Subjek penelitian adalah peserta didik sekolah dasar (kelas I–VI, usia 6–12 tahun).
- Memuat fokus pada kemampuan berpikir kritis atau sinonim dan antonim (salah satu atau keduanya).
- Berbahasa Indonesia atau Inggris, serta tersedia *full text*.
- Merupakan artikel empiris (kuantitatif, kualitatif, R&D, PTK, dan pengabdian kepada masyarakat).

Kriteria eksklusi: jenjang SMP/SMA; materi non-Bahasa Indonesia tanpa kaitan dengan berpikir kritis; artikel *review*/opini; serta tidak ada data empiris.

3. Teknik Pengumpulan Data

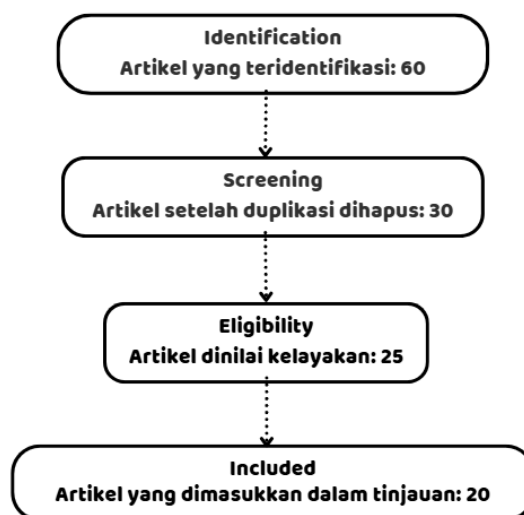
Pencarian artikel dilakukan pada basis data:

- Google Scholar
- Garuda (*Garba Rujukan Digital*)
- SINTA (*Science and Technology Index*)
- Neliti dan repositori universitas

Kata kunci yang digunakan: (“Lumi Education” OR “H5P”) AND (“berpikir kritis” OR “*critical thinking*”) AND (“sinonim” OR “antonim” OR “*synonym*” OR “*antonym*”) AND (“sekolah dasar” OR “*elementary school*”) serta kombinasi variasinya. Pencarian dilakukan pada periode September–Oktober 2025.

Proses seleksi mengikuti empat tahap PRISMA:

- *Identification* (60 artikel)
- *Screening* (duplikasi serta seleksi judul–abstrak) → tersisa 30 artikel
- *Eligibility* (membaca *full text*) → tersisa 25 artikel
- *Included* (penilaian kualitas menggunakan *Critical Appraisal Skills Programme/CASP*) → final 20 artikel



Gambar 1. Diagram PRISMA

4. Teknik Analisis Data

Analisis dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif:

- **Analisis kualitatif:** analisis tematik terhadap temuan utama, metode pembelajaran, instrumen pengukuran berpikir kritis, dan penggunaan media interaktif.
- **Analisis kuantitatif:** sintesis data validitas media Lumi (persentase validasi ahli), N-Gain, nilai *t-test/p-value*, serta peningkatan *pre-test–post-test* dari artikel yang relevan.

Semua data diekstraksi ke dalam tabel matriks yang memuat penulis, tahun, jenjang, jenis media, *gap* utama, dan jalan baru. Analisis akhir menghasilkan sintesis temuan, identifikasi *gap*, dan rekomendasi pengembangan media Lumi Education untuk materi sinonim–antonim di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Review

Hasil *systematic literature review* terhadap 20 artikel yang memenuhi kriteria menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman sinonim dan antonim serta pengembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar. Lima studi empiris yang berfokus pada materi sinonim–antonim (Ardianti & Nugraha, 2025; V. S. Aulia & Cahyaningtyas, 2025; Hidayatika et al., 2025a; Rahmawati & Selirowangi, 2024; Zahra et al., 2025) secara konsisten melaporkan peningkatan hasil belajar yang bermakna, dengan kenaikan nilai rata-rata antara 16 hingga 41 poin, N-Gain berada pada rentang 0,62–0,74 (kategori sedang hingga tinggi), serta nilai signifikansi uji-*t* dan uji beda berada di bawah 0,05. Media yang digunakan beragam, mulai dari *sort card*, kartu domino hore, *game-based learning* berbantu tebak kata, hingga kuis interaktif berbasis *Quizizz*. Seluruhnya memperoleh respons sangat positif dari peserta didik, dengan tingkat kepuasan dan kemudahan pemahaman di atas 90%.

Penggunaan Lumi Education berbasis H5P secara langsung pada jenjang sekolah dasar baru ditemukan pada satu studi (Yulia et al., 2025). Meskipun materinya bukan Bahasa Indonesia, melainkan IPAS kelas IV, hasil validasi menunjukkan angka yang sangat tinggi, yaitu 88–96% dari ahli media, materi, dan bahasa (kategori sangat valid), kepraktisan 86–89% (kategori sangat praktis), serta efektivitas dengan N-Gain 0,62. Lebih penting lagi, studi ini secara eksplisit menyatakan bahwa media Lumi berhasil meningkatkan *curiosity*, kemampuan analisis, evaluasi, dan inferensi peserta didik melalui indikator-indikator utama berpikir kritis.

Pengembangan berpikir kritis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar juga terbukti dapat dilakukan sejak kelas rendah. Nanga et al. (2023) menunjukkan bahwa metode diskusi kelompok pada peserta didik kelas III mampu mengaktifkan proses berpikir kritis yang terlihat dari meningkatnya keberanian bertanya, menjawab, menganalisis, dan mengevaluasi informasi. Temuan serupa diperkuat oleh V. S. Aulia & Cahyaningtyas (2025) yang mencatat peningkatan kemampuan analisis dan evaluasi makna kata melalui pendekatan *game-based learning* pada peserta didik kelas II.

Namun, terdapat *gap* penelitian yang cukup mencolok. Belum ada satu pun studi yang secara spesifik mengintegrasikan Lumi Education dengan materi sinonim dan antonim di jenjang sekolah dasar. Pengukuran kemampuan berpikir kritis secara eksplisit dan terstandar juga masih jarang dilakukan; mayoritas penelitian hanya mengukur hasil belajar kognitif ranah rendah atau motivasi belajar. Hal ini menegaskan bahwa potensi Lumi Education sebagai media interaktif yang kaya fitur untuk mengembangkan berpikir kritis melalui pembelajaran sinonim–antonim di sekolah dasar masih terbuka lebar dan sangat layak untuk segera dikembangkan serta diuji lebih lanjut.

2. Pembahasan

Temuan kajian ini memiliki signifikansi yang cukup besar bagi pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, terutama dalam mewujudkan delapan dimensi profil lulusan yang menempatkan “berpikir kritis dan kreatif” sebagai salah satu kompetensi inti yang harus dikembangkan sejak dini. Media interaktif sederhana, baik fisik maupun digital, terbukti mampu mengubah pola pembelajaran sinonim–antonim dari hafalan mekanis menjadi proses analisis makna yang bermakna. Hal ini menegaskan bahwa anak usia sekolah dasar, bahkan sejak kelas II–III, sudah siap secara kognitif untuk diajak berpikir pada ranah analisis dan evaluasi, bukan hanya mengingat dan memahami. Keberhasilan tersebut tidak memerlukan teknologi mahal; *sort card*, domino hore, atau *Quizizz* yang relatif murah sudah cukup untuk memunculkan efek signifikan.

a. Efektivitas Media Interaktif dalam Pembelajaran Sinonim–Antonim di Sekolah Dasar

Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif—baik berbasis fisik (*sort card*, kartu domino hore, LKPD B.S.B) maupun digital sederhana (*Quizizz*, *game-based learning*)—secara konsisten memberikan dampak positif yang kuat terhadap pemahaman peserta didik sekolah dasar terhadap sinonim dan antonim. Peningkatan nilai rata-rata berkisar antara 16–41 poin, N-Gain mencapai 0,62–0,74 (kategori sedang hingga tinggi), dan uji statistik menunjukkan signifikansi pada taraf $p < 0,05$. Keberhasilan ini tidak

terbatas pada kelas tinggi, tetapi juga terbukti pada peserta didik kelas II–IV. Hal ini menegaskan bahwa anak usia 7–10 tahun memiliki kesiapan kognitif dan motivasi yang tinggi ketika pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan dan interaksi langsung.

b. Potensi Lumi Education Berbasis H5P sebagai Media Interaktif di Jenjang Sekolah Dasar

Keberadaan Lumi Education sebagai salah satu media berbasis H5P yang telah teruji secara empiris di jenjang sekolah dasar memberikan harapan baru. Validitas dan kepraktisan yang sangat tinggi (88–96%) menunjukkan bahwa platform ini bukan sekadar “alat tambahan”, melainkan infrastruktur pembelajaran yang dapat diandalkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang kaya interaksi, adaptif, dan berorientasi pada proses berpikir tingkat tinggi. Karena Lumi dapat dijalankan secara *offline* dan mendukung berbagai tipe konten (*drag-and-drop*, *branching scenario*, *interactive video*, *essay* dengan *feedback* otomatis), platform ini memiliki keunggulan struktural dibandingkan platform daring lain seperti *Quizizz* yang masih bergantung pada koneksi internet serta memiliki fitur yang lebih terbatas.

c. Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis melalui Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Peserta Didik Usia Dini

Temuan menegaskan bahwa kemampuan berpikir kritis dapat dan harus dikembangkan sejak kelas rendah dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Metode diskusi kelompok pada peserta didik kelas III serta *game-based learning* pada peserta didik kelas II berhasil memunculkan perilaku berpikir kritis, seperti bertanya kritis, menganalisis konteks penggunaan kata, mengevaluasi pilihan makna, dan membuat inferensi. Hal ini menepis anggapan bahwa berpikir kritis hanya cocok diajarkan pada kelas tinggi atau mata pelajaran eksakta. Sebaliknya, materi kosakata seperti sinonim–antonim justru menjadi “pintu masuk” yang sangat strategis untuk melatih ranah analisis dan evaluasi sejak dini.

d. Gap Penelitian dan Peluang Pengembangan Media Lumi Education

Gap paling menonjol, yaitu belum adanya integrasi Lumi Education dengan materi sinonim–antonim, justru menjadi peluang besar. Jika media sederhana saja sudah mampu meningkatkan N-Gain hingga 0,74 dan menghasilkan signifikansi statistik yang kuat, maka penggantian atau pengayaan dengan Lumi yang memiliki fitur lebih kompleks (misalnya *branching scenario* untuk memilih kata paling tepat dalam konteks kalimat, atau *essay* interaktif yang meminta peserta didik menjelaskan alasan pemilihan sinonim tertentu) diperkirakan akan menghasilkan lompatan yang lebih besar, baik pada hasil belajar kognitif maupun kemampuan berpikir kritis yang terukur.

Tabel 1. Gap Penelitian dan Jalan Baru Berdasarkan 20 Artikel yang Diinklusi

No	Penulis & Tahun	Kriteria yang Sudah Terpenuhi	Gap Utama	Jalan Baru yang Diusulkan (Integrasi Lumi Education)
1	(Yulia et al., 2025)	Lumi Education SD + berpikir kritis + <i>PjBL</i>	Bukan materi Bahasa Indonesia	Model <i>PjBL</i> + Lumi diterapkan pada proyek sinonim–antonim
2	(Zahra et al., 2025)	Sinonim–antonim SD + LKPD B.S.B	Nondigital, belum ada elemen berpikir kritis	LKPD digital berbasis Lumi + lagu interaktif + soal analisis konteks
3	(Hidayatika et al., 2025b)	Sinonim–antonim SD + <i>Sort Card</i>	Nondigital	<i>Sort Card</i> → <i>drag-and-drop</i> + <i>feedback</i> otomatis di Lumi
4	(S. V. Aulia & Cahyaningtyas, 2025)	Sinonim–antonim + berpikir kritis + <i>GBL</i> (kelas II)	Bukan Lumi	Tebak kata → <i>interactive video</i> + <i>branching scenario</i> di Lumi
5	(Ardianti & Nugraha, 2025)	Sinonim–antonim SD + <i>Quizizz</i>	Platform terbatas, tidak mendukung <i>essay</i> /analisis	Migrasi ke Lumi: <i>multiple choice</i> + <i>essay</i> + rubrik berpikir kritis
6	(Saputra, Kasmawati, et al., 2025)	Sinonim–antonim + media digital	Jenjang SMP	Diturunkan ke SD + platform diganti Lumi
7	(Ramadhani et al., 2024)	Sinonim–antonim + aplikasi kamus digital	Jenjang SMP	Aplikasi kamus → <i>dictionary</i> + <i>interactive book</i> di Lumi
8	(Matana et al., 2024)	Lumi Education + validasi tinggi	Jenjang SMA, bukan bahasa	Adaptasi konten geografi menjadi konten bahasa (sinonim–antonim)
9	(Rahmawati & Selirowangi, 2024)	Sinonim SD + kartu domino hore	Nondigital	Domino hore → <i>find the pair</i> / <i>memory game</i> di Lumi
10	(Nanga et al., 2023)	Berpikir kritis SD kelas III + diskusi	Nondigital, tidak ada media	Diskusi direkam & direspons menggunakan <i>course presentation</i> + forum di Lumi
11	(Eriansyah & Baadilla, 2023)	Berpikir kritis SD + media interaktif	Bukan Lumi, bukan sinonim–antonim	Media diganti Lumi + materi sinonim–antonim
12	(Kiranti et al., 2023)	IPAS + berpikir kritis SD	Bukan bahasa	Konten IPAS diganti analisis teks dengan sinonim–antonim
13	(Nurhayati, 2023)	Berpikir kritis	Bukan bahasa	Konten diganti sinonim–antonim + tambah soal analisis
14	(Prasetyo et al., 2023)	<i>PjBL</i> + motivasi belajar SD	Bukan Lumi	<i>PjBL</i> + Lumi seperti Yulia et al. (2025)
15	(Tirtoaji, 2022)	IPAS + eksplorasi SD	Bukan bahasa	Eksplorasi kosakata menggunakan <i>interactive book</i> Lumi
16	(Adnyana et al., 2022)	Berpikir kritis SD	Bukan sinonim–antonim	Konten berpikir kritis diganti analisis konteks sinonim
17	(Aiman & Ahmad, 2020)	Landasan teori Dewey & <i>PBL</i>	Teori saja, bukan empiris	Implementasi empiris <i>PjBL</i> + Lumi pada sinonim–antonim
18	(Kusuma & Japa, 2018)	<i>PjBL</i> + hasil belajar sains SD	Bukan bahasa	<i>PjBL</i> diterapkan pada proyek bahasa (sinonim–antonim)
19	(Haryanti, 2017)	Sinonim SD	Metode konvensional	Diganti sepenuhnya dengan Lumi + <i>GBL</i>
20	(Williams, 2017)	Landasan teori <i>PjBL</i>	Teori saja	Dijadikan landasan teoretis untuk R&D Lumi + sinonim–antonim

e. Implikasi terhadap Delapan Dimensi Profil Lulusan

Pengembangan media Lumi Education untuk materi sinonim–antonim tidak hanya memperkuat dimensi “berpikir kritis dan kreatif”, tetapi juga secara simultan mendukung dimensi lainnya: bernalar kritis melalui analisis konteks makna, kreatif melalui pembuatan kalimat variatif, mandiri melalui fitur *self-paced* dan *feedback* otomatis, bergotong royong melalui kolaborasi proyek berbasis Lumi, serta berkebinekaan global melalui contoh penggunaan sinonim lintas budaya. Dengan demikian, satu paket media Lumi Education berpotensi menjadi solusi terpadu yang menjawab delapan dimensi profil lulusan sekaligus, serta memenuhi kebutuhan praktis guru di lapangan yang selama ini kesulitan mengintegrasikan teknologi dengan pembelajaran bahasa yang bermakna.

KESIMPULAN

Berdasarkan *systematic literature review* terhadap 20 artikel terpilih tahun 2017–2025, dapat disimpulkan bahwa media interaktif—baik fisik maupun digital sederhana—terbukti secara konsisten dan signifikan meningkatkan pemahaman sinonim dan antonim peserta didik sekolah dasar, dengan N-Gain rata-rata 0,62–0,74 serta respons peserta didik yang sangat positif di atas 90%. Kemampuan berpikir kritis dapat dikembangkan sejak kelas rendah (kelas II–III) melalui pembelajaran Bahasa Indonesia ketika menggunakan metode aktif seperti diskusi kelompok dan *game-based learning*. Lumi Education berbasis H5P merupakan salah satu platform interaktif yang telah teruji secara empiris di jenjang sekolah dasar dengan tingkat validitas 88–96%, kepraktisan di atas 86%, serta kemampuan meningkatkan indikator berpikir kritis secara eksplisit (*curiosity*, analisis, evaluasi, inferensi). Hingga tahun 2025, belum ada penelitian yang secara spesifik mengintegrasikan Lumi Education dengan materi sinonim dan antonim di sekolah dasar, sehingga *gap* ini menjadi peluang strategis untuk menciptakan lompatan kualitas pembelajaran yang jauh lebih besar daripada media interaktif konvensional yang telah ada.

Kajian ini memiliki batasan berupa cakupan artikel yang hanya mencapai Oktober 2025 serta mayoritas studi primer berskala kecil, sehingga generalisasi masih memerlukan verifikasi lebih luas. Namun, kontribusi utamanya adalah menyajikan peta jalan pertama yang secara sistematis mengaitkan tiga elemen kunci, yaitu Lumi Education, berpikir kritis, dan kosakata Bahasa pada jenjang sekolah dasar.

Untuk itu, direkomendasikan: (1) penelitian R&D pengembangan paket media Lumi Education khusus sinonim–antonim dengan tipe konten *branching scenario*, *interactive video*, dan *essay* berbasis rubrik berpikir kritis otomatis; (2) uji efektivitas skala besar dengan pengukuran berpikir kritis terstandar (misalnya Facione atau Watson–Glaser); serta (3) pelatihan guru secara masif berbasis Lumi Education yang terintegrasi dengan delapan dimensi profil lulusan. Dengan terisinya *gap* ini, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak lagi hanya tentang “menghafal kata”, melainkan menjadi wahana yang kuat untuk melahirkan generasi yang mampu berpikir kritis, kreatif, dan siap menghadapi tantangan abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, S. K., Widiastuti, N. P. K., & Suastra, I. W. (2022). Pengembangan Kurikulum Paradigma Baru melalui Penguatan Berpikir Kritis pada Siswa SD di Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 3(2), 302–307. <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf>
- Aiman, U., & Ahmad, A. R. R. (2020). Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) terhadap Literasi Sains Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Dalam *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* (Vol. 1, Issue 1).
- Ardianti, Y., & Nugraha, A. W. (2025). Pengembangan *Assessment Quiz* Berbasis *Quizizz* Materi Sinonim dan Antonim Bahasa Indonesia Kelas V SDN 3 Pulosari.
- Aulia, S. V., & Cahyaningtyas, A. P. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran *Game-Based Learning* Berbantuan Media Tebak Kata terhadap Pemahaman Anak tentang Sinonim dan Antonim Kelas 2 Sekolah Dasar.
- Azzahra, J. (2025). Penerapan Metode Yanbu'a Berbantuan Aplikasi Lumi untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an pada Muatan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV SDN 54 Salupikung Kota Palopo.
- Saputra, E. E., Kasmawati, & Parisu, C. L. Z. (2025). Penguatan Literasi Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar melalui Strategi Pembelajaran yang Mendorong Berpikir Kritis dan Kreatif. *JAMPI: Jurnal Abdi Masyarakat dan Pemberdayaan Inovatif*, 1.
- Eriansyah, Y., & Baadilla, I. (2023). Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 151–158. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.378>
- Haryanti, Y. D. (2017). Model *Problem-Based Learning* Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. Dalam *Jurnal Cakrawala Pendas* (Vol. 3).
- Hidayatika, U., Khadafi, F. G. Al, Kholisyiah, A. Z., Royani, Sari, M. W., & Mastanah. (2025a). Pemanfaatan Media *Sort Card* pada Pembelajaran Sinonim Antonim SD di Kelurahan Cireundeu.
- Hidayatika, U., Khadafi, F. G. A. K., Kholisyiah, A. Z. K., Royani, Sari, M. W., & Mastanah. (2025b). Pemanfaatan Media *Sort Card* pada Pembelajaran Sinonim Antonim Siswa SD di Kelurahan Cireundeu.
- Kiranti, W. A., Selegi, S. F., & Lian, B. (2023). Literasi Baca Tulis dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD Negeri Bangun Harjo.

- Kusuma, I. G. A. J., & Japa, I. G. N. (2018). Penerapan Model *PjBL* Berbantuan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 1(1).
- Nanga, B., Ngadha, C., Ledu, G. G. M., Dhiu, M. I., & Lawe, Y. U. (2023). Penerapan Metode Diskusi untuk Mengaktifkan Proses Berpikir Kritis Siswa Kelas 3 SD dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. Dalam STKIP Citra Bakti.
- Nurhayati, S. (2023). *Analysis of Vocabulary Mastery and Critical Thinking Skills as Preparation for Scientific Presentations*. *Borneo Educational Journal (Borju)*, 5(2), 375–388. <https://doi.org/10.24903/bej.v5i2.1437>
- Prasetyo, A., Siswanto, J., & Yudina Numareta, F. (2023). Keefektifan Metode Diskusi Kelompok terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Kelas 2 SD Negeri Bugangan 03 Semarang.
- Rahmawati, A. N., & Selirowangi, N. B. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Hore untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri Teleng, Kecamatan Sumberrejo, Kabupaten Bojonegoro (Vol. 1, Issue 1). <https://e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/rungkat>
- Matana, M. D. S., Maryati, S., & Koem, S. (2024). *Development of Lumi Education Learning Media Based on H5P for Atmospheric Dynamics Subject at Senior High School 1 Gorontalo*. *JPG (Jurnal Pendidikan Geografi)*, 11(1). <https://doi.org/10.20527/jpg.v10i2.16278>
- Ramadhani, S., Siregar, S. R., Simamora, S. M., & Sinaga, Y. (2024). Penggunaan Aplikasi Kamus Sinonim Antonim sebagai Media Pembelajaran di MTs. Al-Hijrah NU Medan. *Jurnal Nusantara Berbakti*, 2(3), 108–116. <https://doi.org/10.59024/jnb.v2i3.401>
- Tirtoaji, Y. L. (2022). Pengembangan Media Lumi (*Ludo Ekonomi*) pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kondisi Perekonomian Daerah Kelas V di MIN 2 Malang, Sumbermanjing Wetan. Dalam *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* (Vol. 3, Issue 2). <http://urj.uin-malang.ac.id/index.php/iipgmi>
- Aulia, V. S., & Cahyaningtyas, A. P. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran *Game-Based Learning* Berbantuan Media Tebak Kata terhadap Pemahaman Anak tentang Sinonim dan Antonim Kelas 2 Sekolah Dasar.
- Williams, M. K. (2017). *John Dewey in the 21st Century*. Dalam *Journal of Inquiry & Action in Education* (Vol. 9, Issue 1).
- Yulia, Z. N. M. L., Triwahyudianto, T., Kumala, F. N., & Aiman, W. M. (2025). *Interactive Media Based on Project-Based Learning Using Lumi Education for IPAS Subjects in 4th-Grade Elementary School*. *Journal of Environment and Sustainability Education*, 3(1), 11–20. <https://doi.org/10.62672/joease.v3i1.40>

Zahra, A., Zhafira, A., Fazriah, I. L., & Nazah, S. (2025). Meningkatkan Pemahaman Sinonim dan Antonim melalui Media Lembar Kerja Berbasis B.S.B (*Belajar Sambil Bernyanyi*) pada Siswa SDN Simpangan 05. Dalam *Pengabdian kepada Masyarakat* (Vol. 1, Issue 3).