

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN
BOARD GAME ULAR TANGGA PADA PEMBELAJARAN PPKN
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS
PESERTA DIDIK KELAS III SD NEGERI 1
METRO PUSAT**

(Skripsi)

**Oleh
DEWI MUSTIKAWATI
2013053108**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN *BOARD GAME* ULAR TANGGA PADA PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK KELAS III SD NEGERI 1 METRO PUSAT

Oleh

Dewi Mustikawati

Masalah penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas III SD Negeri 1 Metro Pusat dikarenakan proses pembelajaran PPKn belum menerapkan model dan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran PBL berbantuan *board game* ular tangga pada pembelajaran PPKn terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (*quasi experimental design*) dengan desain penelitian yaitu *non-equivalent control group design*. Sampel penelitian ini berjumlah 58 peserta didik. Penentuan sampel penelitian menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, wawancara, lembar observasi dan dokumentasi. Hasil N-gain dan uji regresi linier sederhana menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran yang menggunakan model PBL berbantuan *board game* ular tangga lebih tinggi daripada kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran dengan model *inquiry learning* berbantuan media PPT.

Kata kunci: kemampuan berpikir kritis, PPKn, *problem based learning*, *board game* ular tangga

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF THE PROBLEM BASED LEARNING MODEL ASSISTED WITH THE BOARD GAME SNAKES AND LADDERS ON PPKN LEARNING ON CRITICAL THINKING ABILITY CLASS III STUDENTS OF STATE 1 PRIMARY SCHOOL CENTRAL METRO

By

Dewi Mustikawati

The problem of this research is the low critical thinking ability of class III students at SD Negeri 1 Metro Pusat because the PPKn learning process has not implemented innovative and creative learning models and media. This research aims to describe the influence of the PBL learning model assisted by the Snakes and Ladders board game on Civics learning on students' critical thinking abilities. The research method used in this research uses a quasi-experimental method (quasi-experimental design) with a research design, namely non-equivalent control group design. The sample for this research consisted of 58 students. Determining the research sample used purposive sampling technique. Data collection techniques use tests, interviews, observation sheets and documentation. The results of the N-gain and simple linear regression tests show that the critical thinking ability in learning using the PBL model assisted by the snakes and ladders board game is higher than the critical thinking ability in learning using the inquiry learning model assisted by PPT media. The conclusion of this research shows that the PBL model assisted by the snakes and ladders board game has a significant influence in improving the critical thinking skills of class III students in PPKn learning at SD Negeri 1 Metro Pusat.

Keywords: *critical thinking skills, civics, problem based learning, board game snakes and ladders*

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN
BOARD GAME ULAR TANGGA PADA PEMBELAJARAN PPKN
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS
PESERTA DIDIK KELAS III SD NEGERI 1
METRO PUSAT**

**Oleh
DEWI MUSTIKAWATI**

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN *BOARD GAME* ULAR TANGGA PADA PELAJARAN PPKN TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK KELAS III SD NEGERI I METRO PUSAT**

Nama Mahasiswa : **Dewi Mustikawati**

No. Pokok Mahasiswa : 2013053108

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dosen Pembimbing I

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Muncarno'.

Drs. Muncarno, M.Pd.
NIP 19581213 198503 1 003

Dosen Pembimbing II

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Dayu Rika Perdana'.

Dayu Rika Perdana, M.Pd.
NIK 231502870709201

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

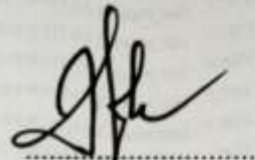
A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Muhammad Nurwahidin'.

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002

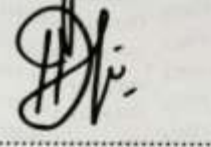
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

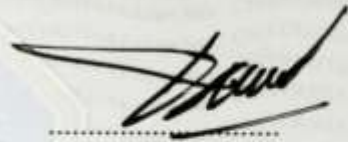
Ketua : **Drs. Muncarno, M.Pd.**



Sekretaris : **Dayu Rika Perdana, M.Pd.**



Penguji Utama : **Dr. Darsono, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **4 Maret 2024**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dewi Mustikawati

NPM : 2013053108

Program Studi : S-1 PGSD

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan skripsi yang berjudul "*Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Board Game Ular Tangga Pada Pembelajaran PPKn Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas III SD Negeri 1 Metro Pusat*" adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya atau perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Metro, 4 Maret 2024

Yang Memberi Pernyataan



Dewi Mustikawati

NPM 2013053108

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Dewi Mustikawati lahir di Rejoagung, pada tanggal 20 Juni 2001. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara, dari pasangan Bapak Amir Hamzah dan Ibu Kutik.

Pendidikan formal yang telah peneliti tempuh sebagai berikut:

1. SD Negeri 2 Rejoagung lulus 2008 – 2014
2. SMP Negeri 1 Batanghari lulus 2014 – 2017
3. SMA Negeri 1 Batanghari lulus 2017 – 2020

Pada tahun 2020 peneliti diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung.

Pada tahun 2022, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan praktik mengajar melalui program Praktik Lapangan Terpadu (PLP) di Desa Tangkas, Kecamatan Kasui, Kabupaten Way Kanan.

MOTTO

*"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya."
- Al Baqarah 286*

*"Jangan takut gagal, tapi takutlah tidak pernah mencoba."
- Roy T. Bennett*

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT, dengan selesainya penulisan skripsi ini kupersembahkan kepada:

Ayahku Amir Hamzah dan Ibuku Kutik, terima kasih telah merawat dan membesarkan putri-putrimu hingga saat ini, selalu memberikan dukungan, kasih sayang, pengorbanan dan do'a restu dalam setiap langkah hidupku. Berkat do'a dan ridho kalianlah putrimu bisa menyelesaikan skripsi ini.

Almamater Tercinta Universitas Lampung.

SANWACANA

Alhamdulillahirabbilalamin, segala puji dan syukur peneliti haturkan kepada Allah SWT atas berkah, rahmat, dan karunia-Nya yang melimpah, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* berbantuan *board game* ular tangga pada pembelajaran PPKn terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas III SD Negeri 1 Metro Pusat” sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Jurusan Ilmu Pendidikan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lampung.

Peneliti mengakui sepenuhnya bahwa penyelesaian skripsi ini sangat bergantung pada dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan rasa terimakasih yang tulus kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., Rektor Universitas Lampung yang membantu mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan skripsi ini dan memfasilitasi administrasi dalam penyelesaian skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang menyetujui skripsi ini dan membantu memfasilitasi administrasi dalam penyelesaian skripsi.
4. Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., Ketua Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung yang telah membantu memfasilitasi administrasi dan memberikan semangat serta motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Drs. Maman Surahman, M.Pd., Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan motivasi dan saran yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.

6. Drs. Muncarno, M.Pd., Dosen Pembimbing 1 yang selalu membimbing dengan penuh kesabaran, selalu memberikan saran-saran yang luar biasa dalam proses penyelesaian skripsi ini.
7. Dayu Rika Perdana, M.Pd., Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan saran serta bimbingan dan memberikan banyak motivasi bagi peneliti untuk penyempurnaan skripsi ini.
8. Dr. Darsono, M.Pd., Dosen Pembahas yang telah memberikan saran-saran, motivasi, dan masukan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
9. Bapak dan ibu dosen serta Staf Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung.
10. Kepala sekolah SD Negeri 1 Metro Pusat dan Wali Kelas III C dan III D yang telah menerima saya untuk melaksanakan penelitian di SD Negeri 1 Metro Pusat.
11. Peserta didik kelas III SD Negeri 1 Metro Pusat yang telah berpartisipasi dalam membantu penelitian.
12. Semua sahabat-sahabat baikku, Nazla Asa Luqyana, Nida Ankhofia, Elysia Vitaloka, Nadia Salsabila Adzkia, Rusbiantari Ningsih, Damia Latifa, Eva Luthfi Azizah, Lativatuz Zakia, Ardelia Ningsih yang telah membantu mendukung terselesainya skripsi ini dan mendengarkan segala masalah yang menghampiri selama proses menyelesaikan skripsi
13. Semua pihak yang terlibat dalam proses penyelesaian skripsi ini.
Terimakasih.

Metro, 4 Maret 2024
Peneliti

Dewi Mustikawati
2013053108

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I . PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
1.6.1. Manfaat Teoretis.....	6
1.6.2. Manfaat Praktis.....	7
II . TINJAUAN PUSTAKA, PENELITIAN RELEVAN, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.1.1. Belajar	8
2.1.2. Pembelajaran	13
2.1.3. Kurikulum 2013	17
2.1.4. Kemampuan Berpikir Kritis	18
2.1.5. Model Pembelajaran.....	22
2.1.6. Media Pembelajaran	28
2.1.7. Pembelajaran PPKn.....	31
2.2 Penelitian Relevan.....	34
2.3 Kerangka Pikir.....	38
2.4 Hipotesis Penelitian.....	39
III . METODE PENELITIAN	40
3.1 Jenis Penelitian dan Desain Penelitian	40
3.2 Tempat dan waktu penelitian	41
3.2.1. Tempat Penelitian.....	41
3.2.2. Waktu Penelitian	41
3.2.3. Subjek Penelitian.....	41
3.3 Populasi dan Sampel	41

3.3.1. Populasi	41
3.3.2. Sampel	42
3.4 Prosedur Penelitian	42
3.4.1. Observasi Pendahuluan	42
3.4.2. Tahap Perencanaan	42
3.4.3. Tahap Pelaksanaan	43
3.5 Variabel Penelitian	43
3.5.1. Pengertian Variabel Penelitian	43
3.5.2. Definisi Konseptual	44
3.5.3. Definisi Operasional	44
3.6 Teknik Pengumpulan Data	45
3.6.1. Teknik Tes	45
3.7 Instrumen Penelitian	46
3.7.1. Tes	46
3.7.2. Observasi	47
3.8 Uji Instrumen Penelitian	49
3.8.1. Uji Coba Instrumen Soal	49
3.8.2. Uji Validitas Soal	50
3.8.3. Uji Reliabilitas Soal	51
3.8.4. Taraf Kesukaran Soal	51
3.8.5. Daya Beda Soal	52
3.9 Teknik Analisis Data dan Uji Prasyarat Analisis Data	53
3.9.1. Teknik Analisis Data	53
3.9.1. Uji Prasyarat Analisis Data	55
3.10 Uji Hipotesis	55
3.10.1. Uji Regresi Linier Sederhana	55
IV . HASIL DAN PEMBAHASAN	57
4.1 Pelaksanaan Penelitian	57
4.1.1. Persiapan Penelitian	57
4.1.2. Pelaksanaan Penelitian	57
4.2 Hasil Penelitian	60
4.2.1. Data Observasi Keterlaksanaan Model <i>Problem Based Learning</i>	60
4.2.2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	61
4.2.3. Analisis Data Penelitian	62
4.2.4. Deskripsi Kemampuan Berpikir Kritis	65
4.2.5. Peningkatan Hasil Belajar N-Gain	66
4.2.6. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data	67
4.2.7. Uji Hipotesis	69
4.3 Pembahasan	71
4.4 Keterbatasan Penelitian	74
V . KESIMPULAN DAN SARAN	75
5.1 Kesimpulan	75
5.2 Saran	75
5.2.1. Pendidik	75
5.2.2. Peserta Didik	75
5.2.3. Kepala Sekolah	76

5.2.4. Peneliti Lanjutan.....	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN.....	85

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai ulangan harian PPKn peserta didik kelas III SD Negeri 1 Metro Pusat.....	3
2. Indikator keterampilan berpikir kritis menurut Ennis.....	20
3. Indikator keterampilan berpikir kritis menurut Watson.....	21
4. Data peserta didik kelas III SD Negeri 1 Metro Pusat.....	40
5. Kisi-kisi instrumen soal.....	47
6. Kisi-kisi lembar observasi PBL.....	48
7. Kisi-kisi lembar observasi berpikir kritis.....	49
8. Klasifikasi validitas soal.....	51
9. Rekapitulasi hasil uji validitas.....	51
10. Kriteria reliabilitas soal.....	52
11. Kriteria taraf kesukaran soal.....	53
12. Hasil analisis taraf kesukaran soal.....	53
13. Kriteria taraf daya beda.....	53
14. Hasil analisis daya beda.....	54
15. Klasifikasi observasi aktivitas.....	56
16. Jadwal pertemuan kelas eksperimen dan kontrol.....	59
17. Keterlaksanaan model problem based learning.....	60
18. Deskripsi hasil penelitian.....	61
19. Distribusi frekuensi nilai pretest kelas eksperimen dan kontrol.....	63
20. Distribusi frekuensi nilai posttest kelas eksperimen dan kontrol.....	64
21. Data observasi kemampuan berpikir kritis kelas eksperimen dan kontrol.....	66
22. Nilai n-gain kelas eksperimen dan kontrol.....	67
23. Hasil uji normalitas data pretest.....	68
24. Hasil uji normalitas data posttest.....	68
25. Hasil uji homogenitas data pretest dan posttest.....	69
26. Hasil uji regresi linier sederhana.....	70
27. Besarnya pengaruh variabel x terhadap variabel y.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka konsep variabel	41
2. Desain penelitian.....	43
3. Media <i>board game</i> ular tangga	57
4. Diagram batang rata-rata hasil belajar	61
5. Diagram batang <i>pretest</i> kelas eksperimen.....	63
6. Diagram batang <i>pretest</i> kelas kontrol	63
7. Diagram batang <i>posttest</i> kelas eksperimen	64
8. Diagram batang <i>posttest</i> kelas kontrol	65
9. Diagram batang hasil berpikir kritis kelas eksperimen dan kelas kontrol	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Profil SD Negeri 1 Metro Pusat	86
2. Data peserta didik SD Negeri 1 Metro Pusat	87
3. Data pendidik dan kependidikan SD Negeri 1 Metro Pusat	87
4. Surat izin penelitian pendahuluan	89
5. Surat balasan penelitian pendahuluan	90
6. Surat izin uji coba instrumen	91
7. Surat balasan uji instrumen	92
8. Surat izin penelitian	93
9. Surat balasan izin penelitian	94
10. Surat validasi instrumen soal oleh dosen ahli	95
11. Daftar nama peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol	96
12. Daftar nama peserta didik uji instrumen	97
13. Daftar pembagian kelompok kelas kontrol	99
14. Lembar hasil wawancara	100
15. Lembar hasil observasi	101
16. RPP kelas eksperimen	102
17. RPP kelas kontrol	112
18. Kisi-kisi instrumen soal	122
19. Soal uji coba instrumen	127
20. Jawaban soal uji coba instrumen	131
21. Soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	133
22. Jawaban soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	136
23. Lembar observasi keterlaksanaan model PBL	138
24. Lembar observasi kemampuan berpikir kritis	140
25. Daftar nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen	142
26. Daftar nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas kontrol	143
27. Hasil observasi keterlaksanaan model PBL di kelas eksperimen	144
28. Data akhir observasi berpikir kritis kelas eksperimen dan kontrol	145
29. Nilai uji coba instrumen	146
30. Hasil uji validitas soal	147
31. Hasil uji reliabilitas	149
32. Hasil uji taraf kesukaran	150
33. Hasil uji daya beda	151
34. Hasil uji normalitas soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	152
35. Hasil uji homogenitas <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	154
36. Nilai n-gain kelas eksperimen	156
37. Nilai n-gain kelas kontrol	157

38. Uji regresi linier sederhana	158
39. Lembar jawaban uji instrumen.....	159
40. Hasil diskusi menggunakan <i>board game</i> ular tangga kelas eksperimen.....	160
41. Hasil diskusi kelas kontrol	161
42. Lembar jawaban <i>pretest</i> kelas eksperimen	162
43. Lembar jawaban <i>pretest</i> kelas kontrol	163
44. Lembar jawaban <i>posttest</i> kelas eksperimen	164
45. Lembar jawaban <i>posttest</i> kelas kontrol.....	165
46. Lembar observasi keterlaksanaan model PBL.....	166
47. Lembar observasi berpikir kritis kelas eksperimen dan kontrol	167
48. Media pembelajaran kelas eksperimen	168
49. Media pembelajaran kelas kontrol	169
50. Dokumentasi wawancara bersama pendidik kelas III.....	170
51. Dokumentasi uji coba instrumen.....	171
52. Dokumentasi kegiatan penelitian kelas eksperimen	172
53. Dokumentasi kegiatan penelitian kelas kontrol	175

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan sentral dalam pembentukan dan perkembangan masyarakat. Mutu pendidikan merupakan persoalan penting yang perlu mendapat perhatian dalam proses pembangunan negara. Pendidikan selalu menjadi tempat bagi para peserta didik untuk mengembangkan potensi yang melekat pada dirinya. Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi suatu negara. Hal ini sesuai dengan Permendikbud No.22 Tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah yang merupakan kriteria mengenai pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan dasar dan satuan pendidikan dasar menengah untuk mencapai kompetensi lulusan (Permendikbud, 2016).

Pada abad yang semakin canggih ini, pendidikan semakin erat kaitannya dengan teknologi. Berkat teknologi informasi dan komunikasi, pendidik maupun peserta didik dapat dengan mudah mempelajari dan mendapatkan informasi yang dibutuhkan dimana saja, kapan saja dan dari siapa saja (Asmawi *et al.*, 2019). Salah satu bentuk perkembangan teknologi adalah adanya internet. Internet menyediakan berbagai informasi dari bermacam-macam sumber yang dapat dengan mudah diakses oleh peserta didik untuk memperluas pengetahuan mereka tentang suatu materi pembelajaran (Lestari, 2018).

Pendidikan abad 21 menuntut peran pendidik yang semakin penting dan optimal. Akibatnya, pendidik yang tidak mengikuti perkembangan alam dan zaman akan semakin tertinggal dan tidak mampu lagi secara maksimal memajukan perannya dalam menjalankan fungsi dan profesinya (Arifin & Setiawan, 2020) karena di Era yang serba digital pendidik tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar

bagi peserta didik. Tidak hanya pendidik, peserta didik juga dituntut agar bisa mengikuti berkembangnya pembelajaran di abad 21.

Keterampilan yang perlu dimiliki peserta didik untuk bekal di abad 21 ini adalah 6C, yaitu *Critical Thinking, Creativity, Collaboration, Communication, Computational and Compassion* (Inganah *et al.*, 2023). Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan tidak hanya mengubah cara peserta didik mengakses informasi, namun juga mengubah cara mereka berinteraksi dengan informasi tersebut. Peserta didik tidak lagi hanya menjadi penerima informasi yang pasif, mereka kini berperan aktif dalam meneliti, menganalisis, dan menafsirkan informasi menggunakan teknologi. Di sinilah peran berpikir kritis menjadi sangat penting.

Berpikir kritis merupakan unsur penting yang harus dimiliki setiap peserta didik, karena dengan pesatnya perkembangan teknologi dan perekonomian, setiap kali seseorang diminta berpikir kritis, mereka tidak hanya menerima informasi apa adanya tetapi juga mampu mengorganisasikan informasi yang didapatkannya kemudian menerima dan menyelidiki sebab, akibat dan bukti-bukti dengan cara yang masuk akal dan rasional (Firdaus *et al.*, 2019).

Kenyataan di sekolah masih banyak pendidik yang belum paham akan teknologi. Masih banyak pendidik yang menggunakan proses pembelajaran secara tradisional. Sehingga peserta didiknya belum memiliki keterampilan khusus abad 21 secara optimal. Hal tersebut mengakibatkan peserta didik tidak mampu bersaing di Era yang serba digital ini. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa penerapan kemampuan berpikir kritis tergolong masih rendah. Hal ini diperkuat berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Irene Andita (Roudlo, 2020) mengatakan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik yang ada di Indonesia masih rendah dan perlu dikembangkan lagi. Hal ini disebabkan proses pembelajaran yang dilaksanakan masih bersifat konvensional atau berpusat pada pendidik. Dikatakan juga oleh (Mukhlisotin, 2022) berpikir kritis tidak akan berkembang apabila peserta didik hanya mendengarkan penjelasan dari pendidik.

Rendahnya kemampuan berpikir kritis juga terjadi pada peserta didik kelas III SD Negeri 1 Metro Pusat. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas III SD Negeri 1 Metro Pusat pada tanggal 20 September 2023 peneliti melihat proses kegiatan pembelajaran khususnya pada pembelajaran muatan PPKn dan diperoleh informasi bahwa: (1) selama proses kegiatan pembelajaran peserta didik kurang dilibatkan dalam proses berpikir kritis, (2) Pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan metode konvensional (ceramah), (3) Media yang digunakan oleh pendidik masih berupa buku, dan Power Point (PPT), (4) materi pembelajaran PPKn tidak merangsang kemampuan berpikir kritis peserta didik sehingga peserta didik hanya menghafal informasi tanpa benar-benar memahami dan mengkritiknya. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai ulangan harian muatan PPKn kelas III SD Negeri 1 Metro Pusat sebagai berikut.

Tabel 1. Nilai ulangan harian PPKn peserta didik kelas III SD Negeri 1 Metro Pusat.

Jumlah		Ketuntasan			
		Tuntas ≥ 70		Tidak Tuntas < 70	
Kelas	Jumlah	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
III C	29	11	37,9%	18	62,1%
III D	29	13	44,9%	16	55,1%

Sumber: dokumentasi guru kelas III SD Negeri 1 Metro Pusat.

Tabel 1 di atas menunjukkan bahwa nilai ulangan harian peserta didik kelas III pada mata pelajaran PPKn masih belum optimal. Hal ini terlihat dari banyaknya peserta didik kelas III C yang memperoleh nilai ≥ 70 hanya sebanyak 37,9% dan tidak tuntas mencapai 62,1% sedangkan ketuntasan pada kelas III D hanya 44,9% dan tidak tuntas mencapai 55,1%. Salah satu penyebab rendahnya nilai hasil belajar peserta didik adalah rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam menyelesaikan soal-soal PPKn.

Pembelajaran PPKn di SD Negeri 1 Metro Pusat tergolong masih rendah dikarenakan pembelajaran yang dilakukan cenderung berpusat pada pendidik yang lebih banyak ceramah kemudian peserta didiknya terbiasa menulis, mendengar dan presentasi. Hal itu menyebabkan suasana belajar yang jenuh dan membosankan bagi peserta didik yang lebih suka bermain dibandingkan belajar, sehingga mengakibatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik rendah.

Rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik dapat dilihat dari hasil jawaban peserta didik, sebagian peserta didik hanya menuliskan hal-hal yang diketahui atau ditanyakan dalam soal. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian peserta didik tidak mampu menjelaskan pemahaman mereka tentang suatu topik dengan lebih mendalam, sehingga mempengaruhi peserta didik dalam menentukan penyelesaian yang akan digunakan dalam menjawab soal. Hal ini sejalan dengan pendapat (V. Puspita & Dewi, 2021) yang mengatakan bahwa berpikir kritis merupakan kecakapan dalam bernalar secara teratur.

Mengembangkan kemampuan berpikir kritis selama proses pembelajaran memerlukan kualifikasi profesional pendidik. Kualifikasi profesional yang dimaksud adalah keahlian pendidik dalam memilih media pembelajaran yang tepat. Hal ini dikatakan juga oleh (Hendi *et al.*, 2020) bahwa keahlian pendidik dalam memilih media pembelajaran yang tepat merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan dalam mengembangkan berpikir kritis peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang tepat dalam menarik minat dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik adalah media *game*. Media pembelajaran berupa *game* dapat membantu menarik minat peserta didik dalam belajar. Seperti yang diketahui bahwa peserta didik terlebih untuk kelas rendah cenderung lebih banyak bermain. oleh karena itu, pendidik harus bisa memasukan unsur bermain atau *game* dalam kegiatan pembelajaran.

Salah satu jenis *game* pembelajaran yang menarik adalah *board game* ular tangga. Ular tangga pada umumnya merupakan permainan yang dimainkan dua orang atau lebih menggunakan dadu, dan terdapat ular serta tangga dalam permainannya. Tujuan dari permainan ular tangga adalah untuk menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan dan menarik minat belajar peserta didik. Selain itu menurut (Bahari & Yuliani, 2021) ular tangga juga dapat digunakan untuk melatih berpikir kritis dengan menyelesaikan masalah berdasarkan pertanyaan yang diajukan.

Bersumber pada uraian di atas, upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengubah model pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik dalam proses berpikir kritis. Model pembelajaran yang tepat adalah model PBL. PBL adalah model pembelajaran inovatif yang dipicu oleh permasalahan, yang mendorong peserta didik untuk belajar dan bekerja secara kolaboratif dalam kelompok untuk mencari solusi, berpikir kritis dan analitis, mampu mengidentifikasi dan menggunakan sumber belajar yang sesuai (Hotimah, 2020).

Penerapan model PBL berbantuan *board game* ular tangga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran PPKn. Integrasi model PBL dan media pembelajaran *board game* ular tangga bertujuan untuk menambah dimensi keceriaan dalam pembelajaran PPKn, meningkatkan keterlibatan peserta didik, mengembangkan kemampuan analitis serta dapat memberikan konteks menarik bagi peserta didik. Sehingga saat dihadapkan pada soal keterampilan berpikir kritis peserta didik mampu menyelesaikannya dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* berbantuan *Board Game* Ular Tangga pada Pembelajaran PPKn terhadap Kemampuan Berpikir Kritis kelas III SD Negeri 1 Metro Pusat”.

1.2 Identifikasi Masalah

Bersumber pada latar belakang, maka peneliti mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Belum diterapkannya model pembelajaran PBL pada kelas III SD Negeri 1 Metro Pusat.
2. Belum diaplikasikannya media pembelajaran yang kreatif dalam kegiatan pembelajaran PPKn di SD Negeri 1 Metro Pusat.
3. Pembelajaran PPKn di SD Negeri 1 Metro Pusat cenderung jenuh dan membosankan.

4. Kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas III SD Negeri 1 Metro Pusat masih rendah.

1.3 Batasan Masalah

Bersumber pada latar belakang dan identifikasi masalah, maka penelitian ini membatasi permasalahan pada pengaruh model PBL berbantuan *board game* ular tangga pada pembelajaran PPKn terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas III SD Negeri 1 Metro Pusat.

1.4 Rumusan Masalah

Bersumber pada latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh model PBL berbantuan *board game* ular tangga pada pembelajaran PPKn terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas III SD Negeri 1 Metro Pusat?”

1.5 Tujuan Penelitian

Bersumber pada rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh model PBL berbantuan *board game* ular tangga pada pembelajaran PPKn terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas III SD Negeri 1 Metro Pusat.

1.6 Manfaat Penelitian

Bersumber pada tujuan penelitian yang di capai, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis. Adapun manfaat yang diharapkan sebagai berikut.

1.6.1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pelatihan dalam kemampuan peserta didik dengan menggunakan model PBL berbantuan *board game* ular tangga pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

1.6.2. Manfaat Praktis

1.6.2.1 Peserta didik

Media pembelajaran *board game* ular tangga dapat memberikan pengalaman baru bagi peserta didik dalam memecahkan masalah terkait materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

1.6.2.2 Pendidik

Melalui model PBL yang berbantuan *board game* ular tangga diharapkan pendidik dapat menambah informasi terkait model tersebut dan mengembangkannya dengan inovasi model serta media pembelajaran kreatif lainnya dapat dipergunakan dalam pembelajaran PPKn guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

1.6.2.3 Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat menyediakan sarana prasarana dan mendukung pendidik untuk menggunakan model serta media pembelajaran yang inovatif guna menunjang efektivitas pembelajaran yang menarik sehingga mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

1.6.2.4 Peneliti

Dengan adanya penelitian ini, peneliti jadi mengetahui manfaat dari model PBL dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan dapat dijadikan referensi saat terjun dilapangan.

II. TINJAUAN PUSTAKA, PENELITIAN RELEVAN, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1. Belajar

2.1.1.1 Definisi Belajar

Belajar merupakan sebuah proses perubahan seseorang dari tidak bisa menjadi bisa. Belajar adalah proses memperoleh pengetahuan, informasi, dan pengalaman baru. Hal ini dikatakan juga oleh (Wahab & Rosnawati, 2021) yang mengatakan bahwa belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu, sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak dapat berjalan menjadi dapat berjalan, tidak dapat membaca menjadi dapat membaca dan sebagainya.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya Slameto (Festiawan, 2020). Hal ini sejalan dengan pendapat Cronbach yang mengatakan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman, belajar yang sebaik-baiknya adalah dengan mengalami sesuatu yaitu mempergunakan panca indera.

Berlandaskan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses yang berlangsung secara disengaja atau tidak disengaja dengan melibatkan interaksi dari lingkungan dimana individu mengalami perubahan tingkah laku, pengetahuan, dan keterampilan.

2.1.1.2 Ciri-ciri Belajar

Memahami ciri-ciri belajar merupakan langkah awal yang penting untuk merancang dan menyelenggarakan proses pendidikan yang efektif. Adapun menurut (Ma'rifah, 2018) ciri-ciri belajar adalah sebagai berikut.

- a. Adanya kemampuan baru atau perubahan. Perubahan tingkah laku bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), maupun nilai, dan sikap (afektif).
- b. Perubahan itu tidak berlangsung sesaat saja melainkan menetap atau dapat disimpan.
- c. Perubahan itu tidak terjadi begitu saja melainkan harus dengan usaha. Perubahan terjadi akibat interaksi dengan lingkungan.
- d. Perubahan tidak semata-mata disebabkan oleh pertumbuhan fisik/ kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan.

Penting bagi seorang pendidik untuk memahami bahwa proses belajar melibatkan sejumlah aspek kompleks dalam interaksi antara individu dengan lingkungannya.

Adapun ciri-ciri tingkah laku yang dikategorikan sebagai belajar menurut (Festiawan, 2020) adalah sebagai berikut.

- a. Perubahan tingkah laku terjadi secara sadar
- b. Perubahan bersifat kontinu dan fungsional.
- c. Perubahan bersifat positif dan aktif
- d. Perubahan bersifat permanen
- e. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah
- f. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Bersumber pada beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri belajar merupakan perubahan kemampuan mulai dari kognitif, afektif, dan psikomotor yang dipengaruhi oleh usaha dan interaksi dengan lingkungan, serta bertujuan untuk mencapai perubahan pada jangka waktu yang panjang yang bersifat positif dan aktif. Seorang pendidik yang memahami ciri-ciri tersebut dapat lebih efektif membimbing dan merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, memastikan bahwa proses belajar berlangsung dengan maksimal dan menghasilkan perubahan yang signifikan.

2.1.1.3 Prinsip Belajar

Pemahaman terhadap prinsip-prinsip ini menjadi kunci untuk merancang pengalaman belajar yang efektif dan bermakna. Adapun beberapa prinsip dalam belajar menurut (Hernawan, 2018) adalah sebagai berikut.

- a. **Motivasi**
Motivasi berfungsi sebagai penggerak aktivitas. Tanpa motivasi, pengoperasian tidak akan berlangsung, dan jika motivasinya lemah maka aktivitas yang berlangsung juga akan lemah.
- b. **Perhatian**
Perhatian adalah pemusatan energi psikis (pikiran dan emosi) pada suatu objek. Semakin peserta didik memusatkan perhatian pada pelajaran maka akan semakin baik pula proses belajarnya dan semakin baik pula hasilnya.
- c. **Aktivitas**
Belajar itu sendiri merupakan suatu kegiatan, khususnya kegiatan mental dan emosional. Jika ada peserta didik yang duduk di kelas pada saat pembelajaran berlangsung, namun kemampuan mental dan emosionalnya tidak berpartisipasi aktif dalam situasi pembelajaran, maka peserta didik pada hakikatnya tidak terlibat dalam pembelajaran.
- d. **Balikan**
Peserta didik perlu mendapatkan umpan balik segera untuk mengetahui kebenaran dari apa yang mereka lakukan dalam proses pembelajaran. Jika terdapat kesalahan, peserta didik perlu mengetahui di mana kesalahan itu terjadi, mengapa itu salah, dan bagaimana mereka seharusnya menjalankan aktivitas pembelajaran dengan benar. Dengan umpan balik yang diberikan secara cepat, peserta didik dapat mencegah kesalahan yang berpotensi menyebabkan kegagalan dalam belajar.
- e. **Perbedaan Individual**
Belajar adalah proses individual yang tidak dapat diwakilkan kepada orang lain. Setiap peserta didik memiliki perbedaan dalam hal pengalaman, minat, bakat, kebiasaan belajar, kecerdasan, tipe belajar, dan lainnya. Oleh karena itu, pendekatan yang menganggap semua peserta didik sama dan memperlakukan mereka sama bertentangan dengan hakikat individu peserta didik.

Bersamaan dengan merinci prinsip-prinsip yang mendasari setiap tahap pembelajaran, pendidik dapat membimbing peserta didik dalam meraih pemahaman yang mendalam dan pengembangan keterampilan yang relevan. Adapun prinsip belajar menurut (Muis, 2013) antara lain sebagai berikut.

- a. **Perhatian dan motivasi**
Peserta didik perlu fokus pada rangsangan selama pembelajaran untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar. Ini melibatkan mendengarkan dengan konsentrasi, memperhatikan pesan, dan

merespons dorongan positif guna membangkitkan motivasi secara berkelanjutan.

- b. Keaktifan
Peserta didik menjadi pusat pembelajaran dengan keaktifan sebagai syarat utama. Aktivitas peserta didik, baik fisik, intelektual, maupun emosional, harus aktif, karena pendidik tidak berhasil jika peserta didik pasif. Konsekuensinya, prinsip keaktifan mendorong perilaku mencari informasi, menganalisis hasil percobaan, tertarik pada eksperimen laboratorium, mengerjakan tugas pendidik dan sebagainya.
- c. Keterlibatan Langsung
Peserta didik tak tergantikan di kelas, sehingga keterlibatan langsung mereka dalam pembelajaran penting. Hal ini berarti mereka diharapkan mengerjakan tugas sendiri untuk pengalaman. Prinsip keterlibatan mencakup semua kegiatan sekolah, intrakurikuler dan ekstrakurikuler dengan harapan mendorong keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.
- d. Pengulangan
Tujuh kali satu (7×1) lebih baik daripada satu kali tujuh (1×7) tetap relevan dalam pembelajaran di era teknologi canggih. Kesadaran peserta didik terhadap pentingnya berulang-ulang dalam tugas diharapkan mencegah rasa bosan. Implementasi prinsip pengulangan mencakup menghafal surah pendek, tabel perkalian, rumus, nama-nama Latin tumbuhan, dan lain-lain.
- e. Perbedaan Individual
Setiap peserta didik memiliki karakteristik yang unik, yang seharusnya membuat mereka menyadari perbedaan dengan teman-temannya. Kesadaran ini membantu peserta didik menentukan cara belajarnya sendiri, seperti menentukan tempat duduk, menyusun jadwal belajar, dan sebagainya.
- f. Tantangan
Tantangan meningkatkan motivasi dan ketekunan peserta didik dalam belajar, terutama saat diberi tugas mandiri. Implikasinya melibatkan kesadaran terhadap kebutuhan untuk memahami dan mengatasi pesan, serta menunjukkan perilaku eksperimen, pelaksanaan tugas, dan pencarian solusi masalah.
- g. Balikan dan Penguatan
Setiap orang membutuhkan kepastian dalam aktivitasnya, termasuk peserta didik yang ingin mengetahui hasil ulangan. Implikasi dari prinsip balikan dan penguatan ini adalah peserta didik segera memeriksa jawaban, menerima nilai, dan menerima teguran jika perlu. Tidak mendapatkan nilai segera dapat membuat peserta didik merasa sia-sia.

Berdasarkan prinsip belajar di atas dapat disimpulkan bahwa memahami dan mengintegrasikan prinsip-prinsip tersebut menjadi landasan yang fundamental dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif dan mendukung

perkembangan peserta didik. Selain itu, prinsip ini mengakui bahwa setiap peserta didik adalah individu dengan perbedaan yang unik, sehingga pendekatan pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik masing-masing peserta didik.

2.1.1.4 Teori Belajar

Pemahaman terhadap teori belajar memiliki peran penting dalam membentuk landasan bagi proses pendidikan dan pengajaran. Kita dapat mengembangkan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dengan memahami prinsip-prinsip dasar ini. Terdapat beberapa teori dalam belajar, diantaranya menurut (Wahab & Rosnawati, 2021) yaitu sebagai berikut.

a. Teori Behaviorisme

Teori behaviorisme merupakan kerangka pengembangan perilaku yang dapat diamati dan diukur sebagai respons terhadap rangsangan. Perubahan perilaku dapat didorong melalui penguatan positif atau negatif, serta penggunaan hukuman untuk mengubah perilaku yang tidak diinginkan.

b. Teori Kognitivisme

Teori kognitivisme beranggapan bahwa peserta didik mengolah informasi dan pelajaran dengan berusaha mengorganisasikan, menyimpan, dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada. Model ini berfokus pada bagaimana informasi diproses.

c. Teori Humanisme

Teori humanisme menekankan bahwa tujuan belajar adalah untuk menciptakan individu yang lebih manusiawi. Keberhasilan proses belajar diukur melalui pemahaman diri dan lingkungan. Fokus teori ini adalah membentuk manusia yang dicita-citakan melalui pendidikan yang mempromosikan pertumbuhan pribadi dan pengembangan individu.

d. Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme mendefinisikan belajar sebagai aktivitas yang benar-benar aktif, dimana peserta didik membangun sendiri pengetahuannya, mencari makna sendiri, mencari tahu tentang yang dipelajarinya dan menyimpulkan konsep dan ide baru dengan pengetahuan yang sudah ada dalam dirinya.

Bersumber pada beberapa pengertian di atas peneliti menyimpulkan bahwa teori konstruktivisme merupakan belajar yang berpusat pada peserta didik. Teori ini menuntut peserta didik untuk berperan aktif dalam mengkonstruksi pemahaman, dan menemukan makna materi pembelajaran sendiri. Kesimpulannya teori ini

menekankan keterlibatan peserta didik dalam belajar dan memperoleh pengetahuan melalui pengalaman pribadi dan refleksi.

Teori konstruktivisme sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dimana peserta didik akan dilibatkan secara langsung pada masalah yang diberikan oleh pendidik sehingga peserta didik memperoleh pengalaman pribadi. Menggunakan model PBL berbantuan *board game* ular tangga dalam pembelajaran, kemampuan berpikir kritis peserta didik akan ditingkatkan pada pelajaran PPKn.

2.1.2. Pembelajaran

2.1.2.1 Definisi Pembelajaran

Pembelajaran merupakan sebuah interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik di lingkungan belajar.

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Permendikbud, 2016).

Hal ini sejalan dengan pendapat (Festiawan, 2020) yang mengatakan bahwa Pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar.

Pembelajaran adalah suatu proses yang tidak hanya memegang peranan penting dalam perkembangan individu, menurut Aqib (Wahab & Rosnawati, 2021) menyatakan bahwa proses pembelajaran adalah upaya secara sistematis yang dilakukan pendidik untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Menurut (Djamaluddin & Wardana, 2019) pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

Berlandaskan pada beberapa pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran adalah interaksi antara pendidik dan peserta didik yang memfasilitasi perolehan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan pengembangan sikap. Proses ini melibatkan upaya sistematis dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif.

2.1.2.2 Ciri-ciri Pembelajaran

Proses pembelajaran tidak hanya terbatas pada pengalihan informasi, tetapi merupakan suatu perjalanan interaktif yang melibatkan keterlibatan pendidik, peserta didik, dan situasi pembelajaran. Adapun ciri-ciri proses pembelajaran menurut (Festiawan, 2020) adalah sebagai berikut.

- a. Adanya unsur pendidik
- b. Adanya unsur peserta didik
- c. Adanya aktivitas pendidik dan peserta didik
- d. Adanya interaksi antar pendidik dan peserta didik
- e. Bertujuan kearah perubahan tingkah laku peserta didik
- f. Proses dan hasilnya terencana atau terprogram

Penting bagi pendidik untuk memahami bahwa setiap sesi pendidikan merupakan perjalanan yang melibatkan dinamika interaksi antara pendidik, peserta didik, dan konten pembelajaran. Selain ciri-ciri di atas terdapat ciri pembelajaran menurut (James & Djamarah, 2011) yaitu sebagai berikut.

- a. Memiliki tujuan yang jelas.
- b. Terdapat rancangan rencana untuk mempengaruhi terjadinya belajar.
- c. Kesalingtergantungan (*interdependence*), antara unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan
- d. Pendidik sebagai fasilitator, maksudnya guru hanya membantu siswa dalam belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri pembelajaran adalah adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik yang bertujuan kearah perubahan tingkah laku peserta didik dimana proses dan hasil yang didapat secara terencana.

2.1.2.3 Prinsip Pembelajaran

Terdapat empat jenis prinsip pembelajaran menurut (Syam *et al.*, 2022) yang umum untuk semua jenis desain pembelajaran yaitu sebagai berikut.

- a. Kedekatan
Materi pembelajaran dan respon yang diinginkan harus disajikan secara bersamaan.” Situasi stimulus harus disajikan bersamaan dengan respon yang diinginkan.
- b. Pengulangan
Menurut prinsip pengulangan, materi pembelajaran dan hasil yang diharapkan harus diulang berkali-kali untuk meningkatkan pembelajaran dan retensi pengetahuan.
- c. Penguatan
Mempelajari tugas baru dan diberi penghargaan setiap saat atas kinerjanya. Penghargaan ini bisa bersifat internal atau eksternal. Ketika peserta didik mempelajari materi yang menyenangkan untuk dipelajari, imbalannya bersifat internal. Menghargai peserta didik untuk mempelajari tugas-tugas baru dianggap sebagai hadiah eksternal.
- d. Prinsip-prinsip pembelajaran sosial budaya.
Sebagian besar penelitian tentang cara kita belajar berfokus pada bagaimana peserta didik belajar dari model pembelajaran dan gagal mengamati kebutuhan sosiokultural mereka. Misalnya, kebutuhan akan ilustrasi grafis, frekuensi presentasi grafis, dan kecepatan pengajaran semuanya telah digunakan untuk memprediksi pembelajaran dan retensi pengetahuan.

Sesuai dengan Standar Proses maka terdapat 14 prinsip pembelajaran yang digunakan menurut (Permendikbud No 22 tahun 2016) sebagai berikut.

1. Dari peserta didik diberi tahu menuju peserta didik mencari tahu
2. Dari pendidik sebagai satu-satunya sumber belajar menjadi belajar berbasis aneka sumber belajar
3. Dari pendekatan tekstual menuju proses sebagai penguatan penggunaan pendekatan ilmiah
4. Dari pembelajaran berbasis konten menuju pembelajaran berbasis kompetensi
5. Dari pembelajaran parsial menuju pembelajaran terpadu
6. Dari pembelajaran yang menekankan jawaban tunggal menuju pembelajaran dengan jawaban yang kebenarannya multi dimensi
7. Dari pembelajaran verbalisme menuju keterampilan aplikatif
8. Peningkatan dan keseimbangan antara keterampilan fisik (*hardskills*) dan keterampilan mental (*softskills*)
9. Pembelajaran yang mengutamakan pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik sebagai pembelajar sepanjang hayat
10. Pembelajaran yang menerapkan nilai-nilai dengan memberi keteladanan (*ing ngarso sung tulodo*), membangun kemauan (*ing*

madyo mangun karso), dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran (tut wuri handayani)

11. Pembelajaran yang berlangsung di rumah di sekolah, dan di masyarakat
12. Pembelajaran yang menerapkan prinsip bahwa siapa saja adalah guru, siapa saja adalah peserta didik, dan di mana saja adalah kelas
13. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran
14. Pengakuan atas perbedaan individual dan latar belakang budaya peserta didik

Berdasarkan beberapa prinsip di atas, dapat disimpulkan bahwa standar proses dalam pendidikan, seperti yang diatur dalam Permendikbud No 22 tahun 2016, menggarisbawahi 14 prinsip pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan kualitas dan relevansi pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut mencakup transformasi dari pendekatan tradisional menuju pendekatan yang lebih progresif dan berpusat pada peserta didik. Prinsip-prinsip ini mencakup pergeseran dari model pembelajaran yang berorientasi pada penerimaan informasi menuju pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik, pemanfaatan berbagai sumber belajar, penekanan pada pengembangan keterampilan kompetensi dan kreativitas, serta pengakuan terhadap perbedaan individu dan budaya peserta didik.

2.1.2.4 Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran adalah strategi yang digunakan dalam pembelajaran, seperti diskusi, observasi, tanya jawab, serta kegiatan lain yang dapat mendorong terbentuknya keterampilan pada diri peserta didik (Nurdyansah & Toyiba, 2018).

Strategi pembelajaran mengacu pada berbagai kegiatan belajar kelompok. Strategi pembelajaran ada beberapa komponen pokoknya yaitu kegiatan pendahuluan, penyajian atau kegiatan dasar, dan kegiatan akhir (Syam *et al.*, 2022). Strategi dalam pembelajaran adalah kegiatan pendidik untuk memikirkan dan mengupayakan terjadinya konsistensi antara aspek-aspek dari komponen pembentukan sistem pembelajaran (Hernawan, 2018).

Bersumber pada beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu yang mencakup berbagai kegiatan, teknik seperti diskusi, observasi, tanya jawab serta aktivitas lainnya.

2.1.3. Kurikulum 2013

2.1.3.1 Pengertian Kurikulum 2013

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembentukan karakter dan kemampuan seseorang. Kurikulum menjadi pedoman dalam pelaksanaan pendidikan. Kurikulum merupakan alat yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan sehingga bisa dikatakan bahwa kurikulum merupakan rujukan bagi proses pelaksanaan pendidikan di Indonesia (Angga *et al.*, 2022). Di Indonesia kurikulum telah mengalami beberapa kali perubahan. Perubahan kurikulum dipengaruhi oleh sistem politik, perkembangan zaman serta perkembangan ilmu pengetahuan teknologi. Kurikulum haruslah dievaluasi dan dikembangkan agar sesuai dengan kondisi dan kebutuhan pembelajaran masyarakat. Kurikulum yang saat ini diterapkan dalam sistem pendidikan di Indonesia adalah kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 dimaksudkan agar dapat membentuk manusia Indonesia yang produktif, kreatif, dan inovatif dengan pengintegrasian pengetahuan, sikap dan keterampilan (Mustika *et al.*, 2021). Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang mengutamakan proses dalam pelaksanaannya. Kurikulum ini menuntut peserta didik untuk mandiri, aktif, dan kreatif dengan memanfaatkan beragam sumber dan fasilitas pembelajaran yang tersedia (Muh. Riswanda Himawan, 2019).

Bersumber pada beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan di Indonesia diarahkan oleh kurikulum, yang berperan sebagai panduan utama. Kurikulum 2013 sebagai hasil evolusi dan adaptasi terhadap perubahan zaman, yang bertujuan membentuk individu Indonesia yang produktif, kreatif, dan inovatif. Fokusnya adalah pengintegrasian pengetahuan, sikap, dan keterampilan, dengan peserta didik didorong untuk belajar secara mandiri, aktif, dan kreatif.

2.1.3.2 Tujuan Kurikulum 2013

Kurikulum di Indonesia mengalami transformasi yang dikenal saat ini sebagai kurikulum 2013. Perubahan ini dilakukan dengan maksud untuk memperbaiki lembaga pendidikan, dengan tujuan mencari solusi bagi berbagai permasalahan yang timbul, sehingga dapat mencapai standar pendidikan yang baik dan berkualitas. Adapun tujuan kurikulum 2013 adalah untuk menciptakan masyarakat yang memiliki keterampilan, mampu menghadapi kehidupan sehari-hari, dan menjadi warga negara yang beriman dan kreatif. Desain Kurikulum 2013 bertujuan untuk menyiapkan peserta didik dengan berbagai kompetensi, sehingga mereka dapat mengatasi tantangan global yang ada saat ini (Aisyah & Astuti, 2021).

Kurikulum 2013 dirancang dengan tujuan membekali generasi mendatang untuk menghadapi tantangan masa depan. Kurikulum ini disusun untuk mengantisipasi perkembangan masa depan dengan fokus mendorong peserta didik agar memiliki pengalaman belajar berdasarkan prinsip 5M, yaitu mengamati, menanya, mencari informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan pemahaman mereka setelah menerima materi (Astiningtyas *et al.*, 2018).

Bersumber pada beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan kurikulum 2013 adalah untuk menyempurnakan lembaga pendidikan di Indonesia dengan menghadapi permasalahan yang muncul, sehingga dapat mencapai standar pendidikan yang tinggi dan berkualitas.

2.1.4. Kemampuan Berpikir Kritis

2.1.4.1 Pengertian Kemampuan Berpikir Kritis

Keterampilan berpikir kritis adalah kemampuan melihat, memahami, dan mengevaluasi suatu situasi atau masalah secara lebih mendalam. Berpikir kritis mencakup keterampilan berpikir induktif seperti mengenali hubungan, menganalisis masalah terbuka, menentukan sebab dan akibat, menarik kesimpulan, dan menghitung data (Rachmantika & Wardono, 2019). Menurut Ennis (Pertiwi *et al.*, 2018) mengemukakan bahwa berpikir kritis merupakan suatu

proses yang bertujuan agar kita dapat membuat keputusan - keputusan yang masuk akal, sehingga apa yang kita anggap terbaik tentang suatu kebenaran dapat kita lakukan dengan benar.

Tujuan mengembangkan berpikir kritis pada anak adalah untuk mengomunikasikan pemikirannya, memecahkan masalah dan mengatur informasi yang diterimanya (Yunita *et al.*, 2019). Berpikir kritis dapat didefinisikan sebagai proses menggunakan keterampilan berpikir secara aktif dan penuh perhatian serta meninjau dan mengevaluasi informasi (Komariyah *et al.*, 2018). Berpikir kritis adalah kemampuan menganalisis situasi berdasarkan fakta dan bukti untuk menarik kesimpulan (Agnafia, 2019).

Berdasarkan pengertian kemampuan berpikir kritis di atas peneliti menggunakan pendapat menurut Ennis (Pertiwi *et al.*, 2018) yang mengemukakan bahwa berpikir kritis merupakan suatu proses yang bertujuan agar kita dapat membuat keputusan- keputusan yang masuk akal, sehingga apa yang kita anggap terbaik tentang suatu kebenaran dapat kita lakukan dengan benar. Kemampuan berpikir kritis merupakan sebuah pemikiran secara obyektif dan logis. Berpikir kritis juga mencakup kemampuan mempertanyakan argumen dan mencari solusi berdasarkan bukti. Diterapkannya kemampuan berpikir kritis seseorang dapat mengembangkan pemahaman serta membuat keputusan yang lebih terinformasi.

2.1.4.2 Ciri Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis merupakan keterampilan penting dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pengambilan keputusan, pemecahan masalah, dan mengevaluasi informasi di dunia yang semakin kompleks dan terus berubah. Ciri-ciri pemikir kritis adalah selalu mencari dan menjelaskan hubungan antara persoalan yang dibicarakan dengan persoalan atau pengalaman lain yang terkait (Hardika, 2020). Seorang pemikir kritis harus mampu

- (1) membenarkan pilihan keputusan yang diambilnya,
- (2) menjawab pertanyaan mengapa keputusan itu diambil,
- (3) terbuka terhadap perbedaan keputusan dan pendapat orang lain, dan
- (4) mempunyai kemampuan untuk mendengarkan mengapa orang lain mempunyai

pendapat tentang suatu keputusan. Untuk menjadi pemikir kritis, harus belajar bertanya tentang diri kita sendiri, orang lain, dan masalah serta keputusan orang lain (Rachmantika & Wardono, 2019).

Peserta didik pemikir kritis tidak akan percaya begitu saja apa yang disampaikan oleh pendidik melainkan mereka akan mencoba memikirkan alasan dan mencari informasi untuk mendapat kebenaran. Hal ini juga dikatakan oleh (Roudlo, 2020) bahwa berpikir kritis merupakan suatu proses aktif dimana seseorang dapat memikirkan berbagai hal untuk kepentingan dirinya sendiri dan tidak mudah menerima segala sesuatu dari orang lain.

Berlandaskan beberapa pendapat di atas peneliti setuju dengan pendapat (Rachmantika & Wardono, 2019) bahwa ciri-ciri pemikir kritis yakni mampu membenarkan keputusan yang diambilnya, menjawab pertanyaan mengapa keputusan itu diambil, terbuka terhadap perbedaan keputusan dan pendapat orang lain, dan mempunyai kemampuan mendengarkan mengapa orang lain mempunyai pendapat tentang suatu keputusan.

2.1.4.3 Indikator Kemampuan Berpikir Kritis

Seseorang yang memiliki kemampuan berpikir kritis dapat dilihat dari beberapa indikator. Menurut Ennis (Sofri *et al.*, 2020) kemampuan berpikir kritis memiliki lima indikator sebagai berikut.

Tabel 2. Indikator keterampilan berpikir kritis menurut Ennis

No	Indikator	Aktivitas
1.	Klarifikasi Dasar (<i>Basic Clarification</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengajukan pertanyaan, 2. Menganalisis argumen 3. Mengajukan dan menjawab pertanyaan klarifikasi
2.	Memberikan alasan untuk suatu keputusan (<i>The Bases for a decision</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempertimbangkan kredibilitas suatu sumber 2. Mengobservasi dan mempertimbangkan hasil observasi.

No	Indikator	Aktivitas
3.	Menyimpulkan (<i>Inference</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat deduksi dan mempertimbangkan Hasil deduksi 2. Membuat induksi dan mempertimbangkan hasil induksi 3. Membuat serta mempertimbangkan nilai keputusan
4.	Klarifikasi lebih lanjut (<i>Advanced Clarification</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi Istilah dan mempertimbangkan definisi 2. Mengacu pada asumsi yang tidak dinyatakan.
5.	Dugaan dan keterpaduan (<i>Supposition and integration</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempertimbangkan dan berpikir secara logis mengenai premis, alasan, hipotesis, posisi, dan usulan lainnya, 2. Memasukkan kemampuan dan disposisi lain untuk membuat dan mempertahankan keputusan.

Sumber : Ennis (1985) dalam (Sofri *et al.*, 2020)

Teori berpikir kritis menurut Watson ini memperkenalkan suatu kerangka kerja yang membantu dalam mengukur dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis seseorang. Adapun indikator berpikir kritis menurut Watson Glaster (Ni'mah, 2022) adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Indikator keterampilan berpikir kritis menurut Watson

No	Indikator	Deskripsi Indikator
1.	<i>Recognition of Assumptions</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik merespon dan mempertanyakan suatu asumsi 2. Peserta didik mengumpulkan kata kunci dari masalah. sebagai informasi lebih lanjut
2.	<i>Analyzing Argument</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menganalisis informasi secara objektif dan akurat 2. Peserta didik mempertanyakan kualitas informasi pendukung
3.	<i>Deduction</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik merumuskan alternative
		<ol style="list-style-type: none"> 1. jawaban yang mungkin 2. Peserta didik memberikan informasi melalui daftar pengambilan keputusan
4.	<i>Information</i>	<ol style="list-style-type: none"> 3. Peserta didik mencari informasi apa yang masih perlu ditambahkan 4. Peserta didik memberi alasan untuk

No	Indikator	Deskripsi Indikator
		berpikir bahwa itu adalah jawaban yang benar atau solusi yang akurat
5.	<i>Conclusion (Inference)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik memberikan penilaian terbaik dengan keputusan yang berkualitas 2. Peserta didik memberi bukti yang mengarah pada kesimpulan

Sumber : Watson Glaster (Ni'mah, 2022)

Bersumber pada tabel 2 dan tabel 3 peneliti menyimpulkan bahwa indikator berpikir kritis yang dikembangkan oleh Ennis telah banyak digunakan dan terbukti memberikan hasil yang konsisten dalam mengukur keterampilan berpikir kritis. Berlandaskan hal tersebut, peneliti menggunakan indikator menurut Robert H. Ennis untuk mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik.

2.1.5. Model Pembelajaran

2.1.5.1 Pengertian Model Pembelajaran

Pembelajaran biasanya dilaksanakan dengan menggunakan bantuan sebuah model pembelajaran untuk membantu memudahkan proses kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran adalah rencana atau model yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan pembelajaran, dan memandu pembelajaran di kelas atau sebaliknya (Mirdad, 2020).

Model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang menggambarkan proses sistematis pengorganisasian pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai model pembelajaran serta panduan untuk desainer peserta didik dan pendidik dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar (Tibahary, 2018).

Bersumber pada beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau kerangka konseptual yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu merancang kurikulum, mengembangkan materi pembelajaran, dan mengatur kegiatan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran ini merupakan suatu pedoman sistematis untuk mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu.

2.1.5.2 Karakteristik Model Pembelajaran

Setiap pendidik memiliki harapan agar pembelajaran berjalan efektif, oleh karena itu sangat penting bagi pendidik untuk mengenal karakteristik model pembelajaran yang baik untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Karakteristik model pembelajaran yang baik menurut (Sumiati, 2019) adalah sebagai berikut.

- a. Mempunyai prosedur yang sistematis dan jelas.
- b. Adanya rumusan capaian pembelajaran yang jelas.
- c. Persyaratan kondisi lingkungan belajar.
- d. Adanya interaksi dengan lingkungan.
- e. Ukuran keberhasilan.
- f. Suatu model pembelajaran yang baik memberikan kesempatan peserta didik berinteraksi dengan lingkungan belajarnya.

Adapun karakteristik model pembelajaran yang baik menurut (Salamun, 2016) adalah sebagai berikut.

- a. Merupakan susunan rasional teoritis yang dibuat oleh pencipta atau pengembang model pembelajaran
- b. Didasarkan pada pemikiran tentang bagaimana siswa belajar dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
- c. Mengandung tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat diimplementasikan dengan berhasil
- d. Memerlukan lingkungan belajar tertentu agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik model yang baik adalah model pembelajaran yang memiliki prosedur sistematis dan jelas, didasarkan pada pemikiran bagaimana peserta didik belajar, dan memiliki capaian pembelajaran yang jelas.

2.1.5.3 Macam-macam Model Pembelajaran

1. *Discovery Learning*

Discovery learning merupakan suatu model yang digunakan untuk mengembangkan pembelajaran aktif peserta didik dengan cara mengeksplorasi dan memperdalam konsep belajarnya sendiri, sehingga hasilnya autentik dan bertahan lama dalam ingatan peserta didik (Marisya & Sukma, 2020). Model *discovery learning* adalah sebuah model yang memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses

penalaran rasional dan intelektualitas untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan (Hasnan *et al.*, 2020).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* merupakan model yang mendorong peserta didik untuk aktif mengeksplorasi dan memahami konsep secara mandiri. Sebagai itu, *discovery learning* mengutamakan proses pemahaman konsep dan hubungan materi, serta mendorong peserta didik untuk sampai pada kesimpulan sendiri.

2. *Inquiry Learning*

Model pembelajaran *Inquiry* menuntut peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga mampu mencari dan menemukan sendiri suatu konsep melalui bimbingan pendidik (Fetra Bonita Sari, Risda Amini, 2020). Hal ini juga sejalan dengan pendapat (Amalia Yunia Rahmawati, 2020) yang mengatakan bahwa model pembelajaran *inquiry* adalah pembelajaran di mana peserta didik didorong untuk belajar melalui partisipasi aktif dengan konsep dan prinsip mereka sendiri.

Bersumber pada pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model *Inquiry Learning* merupakan model yang mendorong peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, dengan tujuan agar mereka dapat meneliti dan mengeksplorasi konsep sendiri. Dalam model ini, peserta didik didorong untuk berpartisipasi aktif dan menggunakan konsep dan prinsipnya sendiri dalam pembelajarannya.

3. *Cooperative Learning*

Cooperative Learning merupakan model berbasis kerja sama kelompok. *Cooperative Learning* adalah suatu model pengajaran dalam kelompok kecil yang menuntut kerja sama dan bantu membantu dalam mempelajari suatu pokok bahasan (Desvianti *et*

al., 2020). *Cooperative Learning* menekankan pada tujuan dan kesuksesan kelompok, yang hanya dapat dicapai jika semua anggota kelompok mencapai tujuan atau penguasaan materi (Herianto & Ibrahim, 2017).

Berlandaskan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *Cooperative Learning* adalah model berbasis kerjasama kelompok yang menitikberatkan pada kerja sama dan bantu-membantu antara anggota kelompok dalam memahami suatu materi pelajaran.

4. *Project Based Learning*

Project-based learning merupakan model berbasis proyek. *Project-based learning* adalah pembelajaran yang berbasis proyek menggunakan media (Pratiwi & Setyaningtyas, 2020). *Project-based learning* adalah suatu pengajaran yang mencoba mengaitkan antara teknologi dengan masalah kehidupan sehari-hari yang akrab dengan peserta didik, atau dengan suatu proyek sekolah (Natty *et al.*, 2019).

Bersumber pada pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *Project-based learning* adalah model yang berfokus pada proyek atau tugas yang melibatkan penggunaan media atau teknologi. Model ini mencoba mengaitkan pembelajaran dengan masalah kehidupan sehari-hari yang relevan bagi peserta didik, atau dengan proyek-proyek sekolah tertentu.

5. *Problem Based Learning*

PBL merupakan model pembelajaran berbasis masalah. PBL merupakan model yang dapat melatih peserta didik untuk menghadapi dan memecahkan masalah secara terampil sehingga ia dapat menggunakannya saat menghadapi permasalahan di kehidupan sehari-harinya (Novelni & Sukma, 2021).

Model PBL merupakan “masalah yang dipecahkan sendiri, yang ditemukan sendiri, tanpa bantuan khusus, memberi hasil yang unggul, yang digunakan atau di-transfer dalam situasi lain-lain” karena dalam model pembelajaran PBL siswa tidak hanya diminta untuk memahami suatu permasalahan saja akan tetapi juga harus mampu bekerja sama dalam memecahkan masalah tersebut (Fetra Bonita Sari, Risda Amini, 2020).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model PBL adalah model yang berpusat pada masalah, di mana peserta didik diberikan masalah di awal pembelajaran dan kemudian aktif mencari informasi untuk memecahkannya. Model PBL ini memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan pemahaman yang mendalam dan mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dalam situasi lain. Selain itu, PBL juga mendorong kerja sama peserta didik dalam menyelesaikan masalah.

Model PBL relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, dimana proses pembelajaran berpusat pada peserta didik serta memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan pemahaman yang mendalam guna memecahkan masalah yang diberikan. Kemudian model PBL akan dibantu dengan media *board game* ular tangga yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pelajaran PPKn.

2.1.5.4 Pengertian Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model PBL merupakan model pembelajaran yang berbasis masalah. PBL merupakan model yang dapat melatih peserta didik untuk menghadapi dan memecahkan masalah secara terampil sehingga ia dapat menggunakannya saat menghadapi permasalahan di kehidupan sehari-harinya (Novelni & Sukma, 2021). Model PBL dapat meningkatkan keaktifan dan berpikir kritis peserta didik, sejalan dengan (Ati & Setiawan, 2020) yang mengatakan bahwa PBL mampu menjadikan peserta didik lebih aktif dalam berpikir kritis selama proses belajar berlangsung.

PBL adalah model pembelajaran berbasis masalah yang menjadi titik awal untuk memperoleh atau mengintegrasikan pengetahuan baru (Rahmayanti, 2017). Pembelajaran berbasis masalah merupakan model yang berpusat pada peserta didik dimana pendidik mengajukan masalah pada awal pembelajaran dan kemudian peserta didik memecahkan masalah tersebut (Kusumawati *et al.*, 2022).

PBL adalah proses pembelajaran berbasis masalah, bukan proses pengajaran berbasis masalah. Proses pembelajaran yang dilakukan adalah agar siswa terbiasa merepresentasikan suatu permasalahan dalam kaitannya dengan apa yang sebenarnya terjadi di lingkungannya. (Septiana & Kurniawan, 2018).

Bersumber pada beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model PBL merupakan pendekatan pembelajaran yang menitikberatkan pada pemecahan masalah dan memberikan peran aktif kepada peserta didik dalam memahami dan memecahkan masalah yang dihadapinya. Selain itu, PBL juga bertujuan untuk melatih peserta didik dalam menyajikan permasalahan yang berkaitan dengan lingkungannya, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan berorientasi pada penerapan ilmu dalam kehidupan nyata sehari-hari.

2.1.5.5 Langkah-Langkah *Problem Based Learning* (PBL)

Model PBL melibatkan peserta didik secara aktif dalam membangun pemahaman dan keterampilan melalui pemecahan masalah dunia nyata, memungkinkan mereka menjadi penggali pengetahuan melalui proses terstruktur. Model PBL memiliki tahapan dalam proses pembelajarannya seperti menurut (Novelni & Sukma, 2021) langkah-langkah model PBL adalah sebagai berikut.

1. Orientasi peserta didik terhadap masalah. Pendidik memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi dalam permasalahan yang diajukan, sehingga peserta didik termotivasi untuk memecahkan masalah.
2. Mengorganisasi peserta didik untuk belajar. Pendidik mengarahkan peserta didik menyelesaikan pekerjaan rumah berdasarkan permasalahan yang ditemukan.
3. Membimbing peserta didik dalam penyelidikan individual dan kelompok. Pendidik membimbing peserta didik untuk menyampaikan informasi yang diperoleh secara individu kepada anggota kelompoknya, dan pendidik membimbing peserta didik untuk mengidentifikasi solusi dari permasalahan yang diajukan.

4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya peserta didik. Pendidik meminta kelompok lain untuk menanggapi hasil diskusi yang ditampilkan, dan pendidik memperkuat dan menjelaskan secara akurat hasil diskusi yang ditampilkan.
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Pendidik membimbing peserta didik membuat rangkuman hasil belajarnya.

Adapun langkah-langkah model PBL menurut (Ardianti *et al.*, 2022) yaitu:

(1)Arahkan peserta didik pada masalah, (2) aturlah peserta didik untuk belajar, (3) penyelidikan atau penelitian dilakukan oleh individu atau kelompok, (4) penyajian hasil karya, (5) analisis dan evaluasi proses penyelesaian.

Bersumber pada pendapat para ahli di atas, maka langkah-langkah yang digunakan pada penelitian ini yaitu menurut (Novelni & Sukma, 2021) meliputi: (1) Orientasi peserta didik terhadap masalah, (2) mengorganisasi peserta didik untuk belajar, (3) membimbing peserta didik dalam penyelidikan individual dan kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya peserta didik, (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

2.1.6. Media Pembelajaran

2.1.6.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses pendidikan untuk membantu peserta didik memahami materi dengan lebih efektif. Menurut Yusufhadi Miarso (Nurrita, 2018) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Media dalam pendidikan adalah alat, metode dan teknik yang digunakan untuk membantu komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik agar lebih efektif dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Anshori, 2018). Menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra (Tafonao, 2018) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik fisik maupun teknis dalam proses

pembelajaran yang dapat membantu pendidik menyampaikan isi pelajaran kepada peserta didik dengan lebih mudah.

Berlandaskan beberapa pengertian menurut para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau media yang digunakan dalam proses pendidikan untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih efektif. Media pembelajaran ini tidak hanya berperan sebagai alat penyampai pesan, namun juga mempunyai kemampuan merangsang pikiran, emosi, perhatian dan kesiapan peserta didik sehingga mendorong terjadinya proses pembelajaran yang disengaja, terfokus dan terkendali.

2.1.6.2 Pengertian Media *Board Game* Ular Tangga

Belajar sambil bermain merupakan suatu hal yang disenangi oleh kebanyakan peserta didik. Salah satu permainan tradisional yang dapat merangsang peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran adalah ular tangga. Ular Tangga merupakan permainan tradisional yang biasanya dimainkan oleh dua orang atau lebih, yang masing-masing pemainnya mendapat bidak atau koin dan setiap lemparan dadu (Seruni *et al.*, 2019).

Media pembelajaran permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi peserta didik (Widiana *et al.*, 2019).

Sejalan dengan pendapat (Setiani & Handayani, 2022) yang mengatakan Media permainan ular tangga dianggap sangat cocok untuk dikembangkan karena dapat meningkatkan prestasi belajar dan minat belajar serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga dapat menjadi alat yang efektif untuk menggabungkan pembelajaran dan bermain untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik. Pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga memberikan pengalaman yang positif bagi peserta didik. Permainan ini disukai banyak peserta didik dan

dapat merangsang partisipasi aktif dalam pembelajaran. Penunjang pembelajaran berbasis permainan ular tangga dikembangkan dengan menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran.

2.1.6.3 Langkah-Langkah Penggunaan *Board Game* Ular Tangga

Media pembelajaran board game ular tangga adalah media berbentuk papan permainan yang dimainkan dua orang atau lebih menggunakan dadu, serta terdapat ular, tangga dan bidak. Media board game ular tangga adalah media yang berbentuk seperti ular tangga pada umumnya, namun disetiap kotak atau nomornya terdapat soal PPKn yang akan dikerjakan untuk mengasah kemampuan berpikir kritis peserta didik. Langkah-langkah penggunaan media board game ular tangga adalah sebagai berikut.

1. Peserta didik akan dibagi menjadi beberapa kelompok, dimana setiap kelompok harus menentukan ketua dari kelompok masing-masing. Lalu setiap kelompok akan dibagikan papan permainan ular tangga berisi soal-soal.
2. Peserta didik diminta menyiapkan kertas dan pena untuk menuliskan jawaban.
3. Pendidik menjelaskan peraturan dan tujuan dari *board game* ular tangga sebelum permainan dimulai.
4. Pendidik akan memberikan batas waktu dalam permainan, sehingga ketika waktu telah mencapai batas yang ditentukan semua peserta didik akan diminta mengangkat tangan.
5. Selama permainan berlangsung semua anggota kelompok dapat bergantian menjalankan bidak dan dadu lalu menuliskan dan mendiskusikan jawaban dari pertanyaan bersama dengan anggota kelompok masing-masing.
6. Pemenang dalam permainan ini ditentukan berdasarkan beberapa pertimbangan yaitu kelompok yang menjawab soal lebih banyak dengan benar, dan kelompok yang mencapai finish.
7. Pendidik akan memberikan hadiah bagi kelompok yang menang. Hal ini dilakukan untuk menambah semangat peserta didik dalam memainkan *board game* ular tangga.

2.1.7. Pembelajaran PPKn

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dasar, pemahaman dan nilai-nilai tentang pancasila, konstitusi, sistem pemerintahan, dan hak dan kewajiban warga negara serta masalah sosial dan kebijakan negara dan masyarakat. Pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kehidupan pendidikan, khususnya dalam pengembangan kepribadian peserta didik (Dewi *et al.*, 2022).

Pendidikan kewarganegaraan merupakan suatu konsep pembelajaran yang mengandung unsur-unsur pengembangan kebudayaan dan unsur-unsur lain yang sangat erat kaitannya dengan kehidupan berbangsa dan bernegara (Anggraeni, 2019). PPKn berupaya membina kemajuan akhlak peserta didik sesuai dengan ciri-ciri pancasila, sehingga dapat mencapai evolusi ideal dan memahaminya dalam keseharian (Sastradipura *et al.*, 2021). Pendidikan kewarganegaraan jika dilihat secara lebih luas, bukanlah suatu program pendidikan yang sekedar meningkatkan pengetahuan kewarganegaraan tetapi juga mengembangkan nilai karakter dan keterampilan lainnya sehingga peserta didik dapat berpartisipasi secara efektif (Aprilia *et al.*, 2018).

Bersumber pada beberapa pendapat di atas, maka pembelajaran PPKn merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan dasar, pemahaman, dan nilai-nilai pancasila, konstitusi, sistem pemerintahan, hak dan kewajiban warga negara, serta masalah sosial dan kebijakan negara dan masyarakat kepada peserta didik. Selain meningkatkan pengetahuan kewarganegaraan, PPKn juga bertujuan untuk mengembangkan karakter dan keterampilan lainnya agar peserta didik dapat berpartisipasi secara efektif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

2.1.7.1 Tujuan PPKn

Tujuan pembelajaran PPKn adalah untuk membentuk warga negara yang cerdas, kompeten, dan berkarakter, yang setia kepada bangsa dan negara Indonesia dengan mencerminkan kebiasaan berpikir dan bertindak (Anggraeni, 2019). PPKn berupaya membina kemajuan akhlak peserta didik sesuai dengan karakter Pancasila, serta membingkai individu secara utuh sebagai contoh karakter Pancasila yang dapat memperbaiki masyarakat dengan Pancasila. (Sastradipura et al., 2021).

PPKn jika dilihat secara lebih luas, bukan hanya program pendidikan yang meningkatkan pengetahuan kewarganegaraan tetapi juga mengembangkan nilai/karakter dan keterampilan lainnya sehingga peserta didik dapat berpartisipasi secara efektif. (Aprilia *et al.*, 2018).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan PPKn adalah membentuk warga negara yang cerdas, kompeten, dan berkarakter serta setia kepada bangsa dan negara Indonesia.

2.1.7.2 Karakteristik PPKn

PPKn memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan kesadaran kewarganegaraan peserta didik. Oleh karena itu, pemahaman mendalam terhadap karakteristik pembelajaran PPKn menjadi suatu keharusan. Karakteristik dari PPKn sebagai pendidikan kewarganegaraan Indonesia di masa depan menurut (Gandamana & Simanjuntak, 2018) sebagai berikut.

- a. Eksistensi PPKn dinyatakan dalam pasal 37 UU No. 20 Tahun 2003. Dalam penjelasan pasal 37 dinyatakan bahwa: “Pendidikan kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air”
- b. Dalam PPKn, Pancasila ditempatkan sebagai entitas inti yang menjadi sumber rujukan dan ukuran keberhasilan dari keseluruhan ruang lingkup mata pelajaran.
- c. UUD NRI tahun 1945, semangat Bhineka Tunggal Ika, dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia ditempatkan sebagai bagian integral dari keseluruhan tatanan penyelenggaraan negara yang berdasarkan atas dan bermuara pada sistem nilai dan moral Pancasila.

- d. Dalam setiap jalur, jenjang, dan jenis pendidikan, mata pelajaran PPKn memuat secara utuh keempat ruang lingkup tersebut.

Terdapat karakteristik PPKn atau bisa disebut tiga kompetensi kewarganegaraan dalam kurikulum 2013 yaitu sebagai berikut.

- a. *Civic knowledge* (pengetahuan warga negara), masuk kedalam KI 3 pengetahuan, yakni Pancasila, UUD NRI 1945, NKRI, dan Bhineka Tunggal Ika sebagai dimensi PPKn yang semuanya melebur kedalam rumusan KD.
- b. *Civic skill* (keterampilan warga negara) masuk kedalam KI 4 keterampilan.
- c. *Civic Disposition* (sikap warga negara) masuk kedalam KI 1 dan KI 2 sikap spiritual dan sosial.

Bersumber pada beberapa karakteristik di atas dapat disimpulkan bahwa PPKn di Indonesia ke depan bertumpu pada keberadaan pancasila sebagai nilai inti dan landasan hukum yang mengintegrasikan nilai-nilai Bhinneka Tunggal Ika dan komitmen negara kesatuan Republik Indonesia. Pendidikan kewarganegaraan memiliki tiga kompetensi utama yaitu pengetahuan kewarganegaraan, keterampilan, kewarganegaraan, dan sikap kewarganegaraan yang semuanya berkontribusi dalam membentuk kesadaran nasional dan cinta tanah air peserta didik.

2.1.7.3 Ruang lingkup PPKn

Dalam kurikulum 2013 terdapat perubahan nama mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKN) menjadi pendidikan pancasila dan kewarganegaraan (PPKn). Perubahan juga terjadi pada ruang lingkup materinya, dimana pelajaran PKN menurut (Gandamana & Simanjuntak, 2018) memiliki ruang lingkup sebagai berikut.

- a. Persatuan dan kesatuan bangsa
- b. Norma, hukum dan peraturan
- c. Hak Asasi Manusia
- d. Kebutuhan warga negara
- e. Konstitusi Negara
- f. Kekuasaan dan politik
- g. Pancasila
- h. Globalisasi

Ruang lingkup mata pelajaran PPKn pembelajarannya meliputi 4 substansi yang nantinya akan melebur kedalam KD yaitu sebagai berikut.

- a. Pancasila
- b. Undang-Undang Dasar (UUD) Negara
- c. Republik Indonesia tahun 1945
- d. Negara Kesatuan Republik Indonesia
- e. Bhineka Tunggal Ika

Berlandaskan pada pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa Perubahan nama mata pelajaran dari Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) menjadi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dalam Kurikulum 2013 tidak hanya mengubah nama, tetapi juga merombak ruang lingkup materi yang diajarkan. Perubahan ini bertujuan untuk lebih menekankan pemahaman dan pembelajaran mengenai nilai-nilai pancasila serta dasar negara, memungkinkan pendalaman materi yang lebih fokus dan relevan dengan kebutuhan warga negara Indonesia.

2.2 Penelitian Relevan

Sebagai bahan rujukan peneliti dalam penelitian dan mendapatkan beberapa hasil penelitian yang relevan yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, yaitu:

1. (Kristen *et al.*, 2020) berdasarkan hasil penelitian meta-analisis yang dilakukan peneliti tentang pengaruh model pembelajaran PBL terhadap kemampuan berpikir kritis muatan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar, disimpulkan model pembelajaran PBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada muatan pembelajaran IPA di sekolah dasar. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu pada pembelajaran yang akan diteliti. Pada penelitian ini meneliti pada pembelajaran IPA, sedangkan yang peneliti akan teliti adalah pembelajaran PPKn.
2. (Ristiana, 2021) berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti diperoleh bahwa model PBL lebih berpengaruh positif secara signifikan terhadap keterampilan berpikir kritis IPA peserta didik SD di kecamatan herlang kabupaten bulukumba pada kelas eksperimen dibandingkan dengan model konvensional pada kelas kontrol. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan

yaitu pada pembelajaran yang akan diteliti. Pada penelitian ini meneliti pada pembelajaran IPA. Sedangkan yang peneliti akan teliti adalah pembelajaran PPKn.

3. (Prasetyo & Kristin, 2020) berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan penerapan model PBL dan *Discovery Learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD Negeri Suruh 01. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu pada fokus model pembelajaran yang diteliti. Pada penelitian ini lebih fokus pada perbandingan dua model pembelajaran PBL dan *Discovery Learning*, sedangkan yang peneliti akan teliti lebih fokus pada model pembelajaran PBL saja.
4. (Adiwiguna *et al.*, 2019) berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan kemampuan berpikir kritis dan literasi sains antara peserta didik kelas V SD gugus I gusti ketut pudja yang mengikuti pembelajaran dengan PBL berorientasi STEM dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran saintifik. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu pada fokus mata pelajaran, dan model pembelajaran yang digunakan. Pada penelitian ini lebih fokus pada mata pelajaran sains dan menggunakan model pembelajaran PBL yang berorientasi STEM, sedangkan yang peneliti akan teliti lebih fokus pada mata pelajaran PPKn dan menggunakan model PBL yang didukung oleh *board game* ular tangga.
5. (Ningsih *et al.*, 2018) berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan PBL pada tema energi dan perubahannya dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas III SD I Klojen Kidul terutama pada kemampuan bertanya. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu pada fokus penelitian yang dilakukan. Pada penelitian ini lebih

fokus pada penerapan model PBL meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa kelas III tanpa mengidentifikasi mata pelajaran secara spesifik, sedangkan yang peneliti akan teliti lebih fokus pada pengaruh penggunaan model PBL berbantuan *board game* ular tangga dalam Pembelajaran PPKn terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas III.

6. (Holder *et al.*, 2020) berdasarkan hasil penelitian dan analisis data peneliti menyimpulkan bahwa “Hasilnya menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelompok PBL dan kelompok pembelajaran tradisional dalam hal pengetahuan konten dan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas IV Sekolah Dasar dari sebuah distrik sekolah besar yang terletak di wilayah Barat Daya Amerika Serikat ”. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu pada penelitian ini lebih fokus pada pengembangan kesadaran rekayasa melalui pendekatan pembelajaran berbasis masalah dengan fokus integrasi STEM, sedangkan yang peneliti akan teliti lebih fokus pada pengaruh penggunaan model PBL untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pelajaran PPKn kelas III SD.
7. (Khairani *et al.*, 2020) berdasarkan hasil dari judul penelitian Pengaruh Model PBL Kolaboratif dan Motivasi Belajar Berdasarkan Kemampuan Berpikir Kritis peserta didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD dapat disimpulkan bahwa “kemampuan berpikir kritis peserta didik yang diajarkan dengan model pembelajaran kolaboratif berbasis masalah lebih baik dibandingkan peserta didik yang diajarkan dengan model pembelajaran langsung”. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu pada penelitian ini lebih fokus pada penerapan model PBL meningkatkan kemampuan berpikir kritis mata pelajaran IPA. Sedangkan yang peneliti akan teliti lebih fokus pada pengaruh penggunaan model PBL untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pelajaran PPKn.

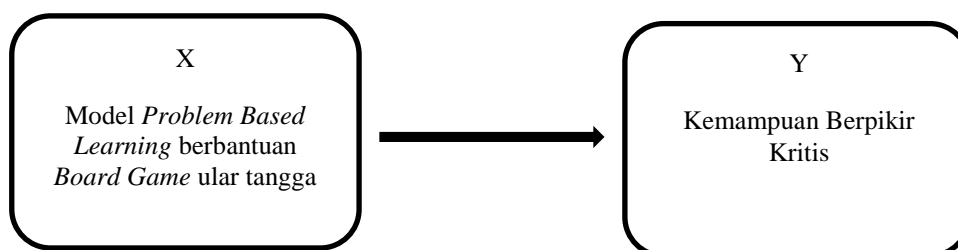
8. (Dharma & Lestari, 2022) berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model PBL terhadap hasil belajar IPS dan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas V SD. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu pada penelitian ini berfokus pada mata pelajaran IPS kelas V SD, sedangkan yang peneliti fokuskan adalah meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pelajaran PPKn kelas III SD.
9. (Darmawati & Mustadi, 2023) berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan peneliti dapat disimpulkan bahwa penerapan model PBL berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V SD Krikilan 2 pada mata pelajaran IPA”. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu pada penelitian ini lebih fokus pada penerapan model PBL meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pelajaran IPA, sedangkan yang peneliti akan teliti lebih fokus pada pengaruh penggunaan model PBL untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pelajaran PPKn.
10. (Mulyanto & Indriayu, 2018) berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa “Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika antara peserta didik yang mengikuti model PBL dengan model konvensional pada peserta didik kelas V SD Swasta Wilayah Surakarta Tahun 2016 /2017”. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu pada penelitian ini lebih fokus pada penggunaan model PBL dalam pembelajaran matematika dan mengukur hasil belajar peserta didik kelas V, sedangkan yang peneliti akan teliti lebih fokus untuk menilai pengaruh penggunaan model PBL yang didukung oleh *board game ular tangga* dalam pembelajaran PPKN terhadap kemampuan peserta didik kelas III dalam berpikir kritis.

2.3 Kerangka Pikir

Model PBL merupakan salah satu dari beberapa model pembelajaran yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dari proses mengajukan masalah. PBL telah terbukti meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik melalui pengalaman aktif mereka dalam memecahkan masalah, menganalisis informasi, dan menemukan solusi, yang semuanya merupakan aspek penting dari berpikir kritis. Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan yang dibutuhkan pada abad 21 ini untuk membekali peserta didik bersaing dengan berkembangnya ilmu teknologi.

Penggunaan model PBL dapat dioptimalkan dengan menggunakan bantuan media pembelajaran salah satunya *board game* ular tangga yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menambah keceriaan serta dapat mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses pemecahan masalah. Media pembelajaran ular tangga merupakan sebuah permainan tradisional yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan pion dan dadu.

Bersumber pada uraian di atas, selanjutnya dapat dikembangkan kerangka berpikir sehingga tercipta suatu jenis hipotesis, dimana kerangka berpikir mengacu pada konsep pola pemikiran yang memberikan jawaban sementara terhadap permasalahan yang diteliti. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas (X) yaitu model *Problem Based Learning* berbantuan *board game* ular tangga dan variabel terikat (Y) Kemampuan berpikir kritis. Berdasarkan uraian tersebut kerangka berpikir pada penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Konsep Variabel

Keterangan :
X : Variabel bebas
Y : Variabel terikat
—————→ : Pengaruh

2.1 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan tinjauan pustaka, penelitian relevan, dan kerangka pikir maka peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut.

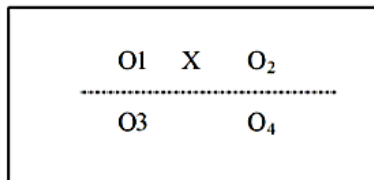
Terdapat pengaruh model PBL berbantuan *board game* ular tangga pada pembelajaran PPKn terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas III SD Negeri 1 Metro Pusat.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*). Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Gunawan, 2020).

Desain pada penelitian ini yaitu menggunakan desain *non-equivalent control group design*. Menurut (Ningsih *et al.*, 2018) *non-equivalent control group design* ini merupakan metode yang memberikan *pretest* terlebih dahulu tanpa memilih secara random baik kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat. Desain ini melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan dengan model pembelajaran PBL berbantuan *board game* ular tangga dan kelompok kontrol diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *inquiry learning*. Desain penelitian ini dapat dilihat seperti pada Gambar 2 sebagai berikut :



Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan :

- O₁ = Skor *pre-test* kelompok eksperimen
- O₂ = Skor *post-test* kelompok eksperimen
- O₃ = Skor *pre-test* kelompok kontrol
- O₄ = Skor *post-test* kelompok kontrol
- X = Perlakuan pada kelas eksperimen

3.2 Tempat dan waktu penelitian

3.2.1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Metro Pusat jalan Brigjend Sutiyoso No.44, Kecamatan Metro Pusat, kota Metro Lampung.

3.2.2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam ruang lingkup waktu sejak dikeluarkannya surat izin pendahuluan Nomor 421/137/D1-01/001/2023 oleh Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung pada tanggal 27 September 2023 dan pelaksanaan penelitian berlangsung pada tanggal 8 hingga 11 Januari 2024 di kelas III SD Negeri 1 Metro Pusat.

3.2.3. Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan kepada peserta didik kelas III di SD Negeri 1 Metro Pusat, pesera didik kelas III C dengan jumlah 29 peserta didik dan kelas III D dengan jumlah 29 peserta didik.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1. Populasi

Populasi merupakan seluruh data yang menjadi pusat perhatian seorang peneliti dalam ruang lingkup & waktu yang telah ditentukan. Populasi berkaitan dengan data. Jika setiap manusia memberikan suatu data, maka banyaknya populasi akan sama dengan banyaknya manusia (Saputra & Riyadi, 2017). Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas III SD yang terbagi menjadi IIC dan IID di SD Negeri 1 Metro Pusat yang berjumlah 58, masing-masing kelas berjumlah III C 29 peserta didik dan III D 29 peserta didik.

Tabel 4. Data peserta didik kelas III SD Negeri 1 Metro Pusat

Kelas	Jumlah Peserta Didik		Total Peserta Didik
	L	P	
III C	16	13	29
III D	17	12	29
Jumlah			58

Sumber : data pendidik kelas III SD Negeri 1 Metro Pusat

3.3.2. Sampel

Pada penelitian ini menggunakan sampel berupa *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Hidayat *et al.*, 2020). Peneliti menggunakan kedua kelas yaitu III C dan III D sebagai sampel penelitian ini yang berjumlah 58 peserta didik. Kelas III C dijadikan kelas eksperimen dengan jumlah 29 peserta didik dan kelas III D dijadikan kelas kontrol dengan jumlah 29 peserta didik. Pemilihan kelas kontrol dan kelas eksperimen dilandaskan dari perbandingan penilaian peserta didik bahwa kelas III C lebih rendah dibandingkan kelas III D.

3.4 Prosedur Penelitian

Penelitian ini terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap observasi pendahuluan, perencanaan, dan tahap pelaksanaan penelitian. Adapun langkah-langkah dari dari tiap tahapan tersebut adalah:

3.4.1. Observasi Pendahuluan

- a. Peneliti membuat surat izin observasi penelitian pendahuluan ke sekolah.
- b. Melakukan observasi pendahuluan untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas, dan peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian serta cara mengajar pendidik yang ada di sekolah.
- c. Menentukan sampel penelitian (kelas eksperimen dan kelas kontrol)

3.4.2. Tahap Perencanaan

- a. Menetapkan kompetensi dasar dan indikator serta pokok bahasan yang akan digunakan dalam penelitian.
- b. Membuat perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model PBL berbantuan *board game* ular tangga pada kelas eksperimen dan model pembelajaran *inquiry learning* pada kelas kontrol.
- c. Menyiapkan instrumen penelitian berupa tes yaitu soal *pre-test* dan *post-tes* yang melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik.

3.4.3. Tahap Pelaksanaan

- a. Melaksanakan uji coba di SD Negeri 1 Metro Pusat
- b. Menganalisis data hasil uji coba instrumen tes.
- c. Mengadakan pretest untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- d. Melaksanakan penelitian pada kelas eksperimen. Pada pembelajaran kelas eksperimen menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *board game* ular tangga sebagai perlakuan dan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun.
- e. Melaksanakan pembelajaran di kelas kontrol dengan menggunakan model *Inquiry Learning* berbantuan LKPD sebagai perlakuan dan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun.
- f. Mengadakan *posttest* pada akhir penelitian di kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- g. Mengumpulkan, mengolah dan menganalisis data hasil penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- h. Menyusun laporan hasil penelitian

3.5 Variabel Penelitian

3.5.1. Pengertian Variabel Penelitian

Variabel dapat dikatakan sebagai kondisi-kondisi atau karakteristik-karakteristik yang oleh pengeksperimen di manipulasikan atau dikontrol atau diobservasi (Danuri & Maisaroh, 2019). Pada penelitian ini terdapat dua variabel diantaranya yaitu variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*).

- a. Variabel bebas (*independen*) adalah variabel yang dapat dimanipulasi oleh peneliti untuk menguji pengaruhnya terhadap variabel dependen. Pada penelitian ini variabel bebasnya adalah model PBL berbantuan *board game* ular tangga.
- b. Variabel terikat (*dependen*) merupakan respon atau akibat dari perubahan variabel bebas. Dengan kata lain, variabel terikat adalah apa yang diamati, diukur, atau dihitung dalam penelitian. Pada penelitian ini variabel terikatnya adalah kemampuan berpikir kritis.

3.5.2. Definisi Konseptual

Definisi konsep adalah pemahaman atau deskripsi yang lebih abstrak dan teoritis terhadap suatu konsep dalam penelitian.

- a. Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan individu dalam menganalisis, mengevaluasi, dan menafsirkan informasi secara kritis. Hal ini mencakup kemampuan untuk mengidentifikasi argumen yang kuat, memahami berbagai perspektif, mengenali bias, dan membentuk pertanyaan dan argumen yang tepat. Berpikir kritis melibatkan kemampuan mempertanyakan asumsi, menguji hipotesis, dan mengambil keputusan berdasarkan pemikiran yang cermat, obyektif, dan logis.
- b. Model PBL merupakan metode pembelajaran yang menitikberatkan pada pemecahan masalah. Dalam PBL, peserta didik diberikan permasalahan nyata sebagai titik awal pembelajarannya. Mereka kemudian secara aktif terlibat dalam proses pemecahan masalah, yang meliputi identifikasi, analisis, dan pemecahan masalah. PBL juga mendorong pembelajaran berbasis bukti, dimana peserta didik belajar sambil mencari informasi yang relevan untuk memecahkan masalah yang mereka temui.

3.5.3. Definisi Operasional

Definisi operasional menentukan bagaimana suatu variabel atau konsep diukur atau diamati dalam konteks penelitian.

- a. Keterampilan berpikir kritis dalam konteks penelitian ini diukur melalui tes tertulis berupa *pre-test* dan *post-test* yang mengharuskan peserta didik menganalisis informasi, mengevaluasi argumen, dan mengidentifikasi kesalahan dalam pernyataan tertentu. Adapun indikator kemampuan berpikir kritis dapat berupa: klarifikasi dasar, memberikan alasan untuk suatu keputusan, menyimpulkan, klarifikasi lebih lanjut, dugaan dan keterpaduan.

- b. Model pembelajaran PBL yang diterapkan dalam penelitian ini sebagai metode pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk memecahkan masalah dunia nyata. Peserta didik akan dibekali permasalahan tertulis terkait materi PPKn dan diminta untuk bersama-sama mengidentifikasi permasalahan, mengumpulkan informasi yang relevan, dan menghasilkan solusi dari permasalahan tersebut. Adapun langkah-langkah model PBL meliputi: Orientasi peserta didik terhadap masalah, mengorganisasi peserta didik untuk belajar, membimbing peserta didik dalam penyelidikan individual dan kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya peserta didik, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

3.6.1. Teknik Tes

Pada penelitian ini menggunakan teknik penelitian berupa tes. Tes adalah suatu teknik atau cara dalam rangka melaksanakan kegiatan evaluasi yang didalamnya terdapat berbagai item atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh peserta didik, kemudian pekerjaan dan jawaban itu menghasilkan nilai tentang perilaku peserta didik tersebut (Sawaluddin & Muhammad, 2020). Teknik yang digunakan dalam penelitian ini berperan untuk mencari data tentang kemampuan berpikir kritis peserta didik kemudian melakukan penelitian untuk melihat pengaruh penerapan model PBL berbantuan *board game* ular tangga.

3.6.1.1 Observasi

Pada penelitian ini juga menggunakan teknik observasi. Observasi dengan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena - fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan (Sawaluddin & Muhammad, 2020). Observasi pada penelitian ini dilakukan untuk melihat aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan model PBL berbantuan *board game* ular tangga dan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

3.6.1.2 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan kegiatan tindakan yang dilakukan dengan mengambil gambar keadaan yang berkaitan dengan tempat, benda, tindakan, kegiatan, peristiwa pada saat pengisian kuesioner dan data lain yang berkaitan dengan penelitian yang ada (Sodik *et al.*, 2019). Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk melihat data tentang profil sekolah, data jumlah peserta didik serta gambaran proses pelaksanaan penelitian yang memberikan data pendukung untuk menunjang penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Metro Pusat.

3.7 Instrumen Penelitian

3.7.1. Tes

Pada penelitian ini instrumen yang digunakan berupa instrumen tes butir-butir soal uraian berjumlah 8 soal yang mengacu pada indikator kemampuan berpikir kritis dengan menyesuaikan pada pemetaan kompetensi dasar. Tes terdiri dari tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Tes pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui data kemampuan berpikir kritis peserta didik untuk kemudian diteliti guna melihat pengaruh dari perlakuan model PBL berbantuan *board game* ular tangga.

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Soal

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Berpikir Kritis	Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Butir Soal
Mensyukuri makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	Klarifikasi Dasar (<i>Basic Clarification</i>)	Mengemukakan contoh nyata dari kehidupan sehari-hari yang mencerminkan makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.	C2	1,2	2
Menampilkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.	Memberikan alasan untuk suatu keputusan (<i>The Bases for a decision</i>)	Menyelidik pentingnya sikap kerja sama dalam memahami keberagaman.	C3	3,4,5	3
Memahami makna bersatu dalam	Menyimpulkan (<i>Inference</i>)	Menilai dampak positif dari bersatu dalam keberagaman.	C3	6,7	2

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Berpikir Kritis	Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Butir Soal
keberagaman di lingkungan sekitar.		Menyimpulkan pengalaman bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar	C4	8	1
Menyajikan bentuk-bentuk kebersatuan dalam keberagaman di lingkungan sekitar.	Klarifikasi lebih lanjut (<i>Advanced Clarification</i>)	Menemukan sikap yang dapat mencerminkan kebersatuan dalam keberagaman di lingkungan sekitar.	C4	9	1
	Dugaan dan keterpaduan (<i>Supposition and integration</i>)	Mengurutkan contoh konkrit bersatu dalam keberagaman di kehidupan sehari-hari	C3	10	1
Jumlah					10

Sumber : Analisis Data Peneliti

3.7.2. Observasi

Penelitian ini menggunakan instrumen lembar observasi untuk mengamati dan mengukur aktivitas peserta didik selama pembelajaran. Lembar observasi tersebut bertujuan untuk mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran yang tercantum dalam RPP selama proses pembelajaran di kelas. Sebagai hasilnya, tanda checklist dapat dimanfaatkan untuk menilai partisipasi peserta didik selama pembelajaran. Peneliti menggunakan lembar observasi model PBL dan kemampuan berpikir kritis.

Tabel 6. Kisi-Kisi Lembar Observasi Model *Problem Based Learning*

Tahapan model <i>Problem Based Learning</i>	Aspek yang di amati	Keterangan			
		4	3	2	1
Orientasi peserta didik pada masalah	Peserta didik dapat memahami topik yang diperkenalkan oleh pendidik				
	Peserta didik mampu mengidentifikasi masalah yang diberikan oleh pendidik				
	Peserta didik membantu menciptakan lingkungan kelas yang memungkinkan terjadinya diskusi				
	Peserta didik mampu mengkomunikasikan jawaban dari masalah yang diberikan oleh pendidik				
Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Peserta didik terbuka, demokrasi, dan aktif dalam kegiatan pembelajaran				

Tahapan model <i>Problem Based Learning</i>	Aspek yang di amati	Keterangan			
		4	3	2	1
	Peserta didik memahami kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan untuk memudahkan dalam mengerjakan/menyelesaikan masalah				
	Peserta didik dapat memberikan respons terhadap penjelasan pendidik				
Membimbing pengalaman individual/kelompok	Peserta didik bekerjasama dalam penyelesaian tugas-tugas				
	Peserta didik berdiskusi bersama peserta didik lain				
	Peserta didik mampu mencari alternatif solusi pemecah masalah				
	Peserta didik secara berkelompok aktif mengerjakan soal yang ada pada media <i>board game</i> ular tangga				
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya peserta didik	Peserta didik membahas hasil kerja bersama kelompok				
	Peserta didik menyajikan hasil kerja di depan kelas				
	Peserta didik mengkaji ulang hasil pemecahan masalah				
Menganalisis dan mengevaluasi proses	Peserta didik mampu mengevaluasi proses pemecahan masalah				
	Peserta didik mampu membuat kesimpulan yang mengarah pada pemecahan masalah				
Total Skor					

Sumber: Analisis Data Peneliti (2024)

Tabel 7. Kisi-Kisi Lembar Observasi Kemampuan Berpikir Kritis

Indikator	Aspek Yang Diamati	Kompetensi	Skor			
			4	3	2	1
Klarifikasi Dasar	Mengajukan pertanyaan	Peserta didik mampu mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang disampaikan oleh pendidik				
	Menganalisis argumen	Peserta didik mampu mengidentifikasi kesesuaian dan ketidaksesuaian antara pertanyaan dan jawaban dalam menyelesaikan masalah				
	Mengajukan dan menjawab pertanyaan klarifikasi	Peserta didik mampu memberikan jawaban yang jelas dan terperinci terhadap suatu pertanyaan				
Memberikan alasan untuk suatu keputusan	Mempertimbangkan kredibilitas suatu sumber	Peserta didik mampu menilai sejauh mana sumber informasi yang digunakan dapat diandalkan dan objektif.				
	Mengobservasi dan mempertimbangkan hasil observasi.	Peserta didik mampu menilai hasil observasi secara kritis dan mendalam				

Indikator	Aspek Yang Diamati	Kompetensi	Skor			
			4	3	2	1
Menyimpulkan	Membuat deduksi dan mempertimbangkan Hasil deduksi	Peserta didik memiliki kemampuan untuk menyimpulkan dan mengembangkan ide-ide dari hasil diskusi dalam kelompok menggunakan media <i>board game</i> ular tangga.				
	Membuat serta mempertimbangkan nilai keputusan	Peserta didik mampu untuk menyusun dan mempertimbangkan nilai-nilai yang menjadi dasar dari keputusan yang mereka ambil.				
Klarifikasi lebih lanjut	Mengidentifikasi Istilah dan mempertimbangkan definisi	Peserta didik memiliki kemampuan untuk menawarkan solusi atau langkah-langkah yang diambil dalam menyelesaikan masalah yang diajukan melalui pertanyaan pada media <i>board game</i> Ular Tangga				
	Mengacu pada asumsi yang tidak dinyatakan.	Peserta didik memiliki kemampuan untuk mengenali asumsi-asumsi yang menjadi dasar suatu pernyataan atau situasi, bahkan jika asumsi tersebut tidak diungkapkan secara jelas.				
Dugaan dan keterpaduan	Mempertimbangkan dan berpikir secara logis mengenai premis, alasan, hipotesis, posisi, dan usulan lainnya.	Kemampuan peserta didik dalam mempertimbangkan dan mengimplementasikan pemikiran logis ketika menganalisis argumen dan pernyataan lainnya.				
	Memasukkan kemampuan dan disposisi lain untuk membuat dan mempertahankan keputusan.	Kemampuan peserta didik untuk membuat dan mempertahankan keputusan dengan memasukkan aspek-aspek seperti keterbukaan, dan ketelitian				
Total Skor						

Sumber: Analisis Data Peneliti (2024)

3.8 Uji Instrumen Penelitian

3.8.1. Uji Coba Instrumen Soal

Sebelum soal disampaikan kepada peserta didik, langkah yang harus diambil terlebih dahulu adalah pengujian butir-butir soal instrumen tes oleh tim validator yaitu Roy Kembar Habibi, M.Pd. selaku dosen PPKn PGSD. Peneliti melakukan uji instrumen pada tanggal 3 Januari 2024 di kelas III A SD Negeri 1 Metro Pusat dengan jumlah 26 peserta didik. Uji instrumen dilakukan untuk menentukan kumpulan soal yang valid yang akan diujikan kepada sampel penelitian.

3.8.2. Uji Validitas Soal

Validitas merupakan salah satu kriteria penilaian kualitas penelitian. validitas merupakan uji yang berfungsi untuk melihat apakah suatu alat ukur tersebut valid (sahih) atau tidak valid (Janna & Herianto, 2021). Validitas pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui kevalidan soal tes. Untuk mengukur validitas pada penelitian ini digunakan perhitungan menggunakan program SPSS 25.

Kriteria pengujian apabila:

$r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0.05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid

$r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat tersebut tidak valid.

Tabel 8. Klasifikasi Validitas Soal

No	r_{xy}	Kategori
1.	$0,81 \leq r_{xy} \leq 1,00$	Sangat tinggi
2.	$0,61 \leq r_{xy} < 0,80$	Tinggi
3.	$0,41 \leq r_{xy} < 0,60$	Sedang
4.	$0,21 \leq r_{xy} < 0,40$	Rendah
5.	$0,00 \leq r_{xy} < 0,20$	Sangat rendah

Sumber : Arikunto (2013)

Uji coba instrumen dilakukan kepada 26 peserta didik di SD Negeri 1 Metro Pusat. Berdasarkan hasil data perhitungan validitas instrumen soal tes dengan $n = 26$ dengan signifikansi $0,05$ r_{tabel} adalah $0,404$.

Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Soal

No.	r_{hitung}	r_{tabel}	Validitas	Keterangan
1.	0,663	0,404	Valid	Dapat digunakan
2.	0,467	0,404	Valid	Dapat digunakan
3.	0,456	0,404	Valid	Dapat digunakan
4.	0,439	0,404	Valid	Dapat digunakan
5.	0,629	0,404	Valid	Dapat digunakan
6.	0,272	0,404	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
7.	0,637	0,404	Valid	Dapat digunakan
8.	0,442	0,404	Valid	Dapat digunakan
9.	0,305	0,404	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
10.	0,527	0,404	Valid	Dapat digunakan

Sumber: Hasil penelitian (2024)

Berdasarkan tabel 9, hasil perhitungan uji validitas instrumen soal tes diperoleh 8 butir soal dinyatakan valid dan 2 butir soal dinyatakan tidak valid. Selanjutnya 8 butir soal valid tersebut digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest*. Perhitungan validitas dapat dilihat pada (lampiran 30 halaman 147).

3.8.3. Uji Reliabilitas Soal

Reliabilitas mengacu pada sejauh mana instrumen pengukuran atau metode penelitian konsisten dan dapat diandalkan dalam menghasilkan data yang stabil atau dapat direproduksi. Uji reliabilitas instrumen soal dilakukan dengan memanfaatkan program SPSS 25.

Tabel 10. Kriteria Reliabilitas Soal

No	Koefisien reliabilitas	Kategori
1.	$0,00 \leq r_i < 0,20$	Sangat Rendah
2.	$0,21 \leq r_i < 0,40$	Rendah
3.	$0,41 \leq r_i < 0,60$	Cukup
4.	$0,61 \leq r_i < 0,80$	Tinggi
5.	$0,81 \leq r_i < 1,00$	Sangat Tinggi

Sumber: Arikunto (2013)

Bersumber pada hasil uji reliabilitas instrumen soal tes, diperoleh bahwa koefisien reliabilitas instrumen $r_{11} = 0,655$ dengan kategori tinggi sehingga instrumen soal tes dikatakan reliable dan dapat digunakan. Perhitungan reliabilitas dapat dilihat pada (lampiran 31 halaman 149).

3.8.4. Taraf Kesukaran Soal

Taraf kesukaran dibuat untuk melihat tingkat setiap unsur pada soal dari soal mudah hingga soal sulit. Pada penelitian ini untuk menguji tingkat kesukaran soal digunakan perhitungan yang memanfaatkan program SPSS 25.

Tabel 11. Kriteria Taraf Kesukaran Soal

No	Taraf kesukaran	Kategori
1.	$0,00 \leq DI < 0,30$	Soal Sukar
2.	$0,31 \leq DI < 0,70$	Soal Sedang
3.	$0,71 \leq DI \leq 1,00$	Soal Mudah

Sumber : Arikunto (2013)

Bersumber pada hitungan data menggunakan SPSS 25 dapat diperoleh hasil tingkat kesukaran soal pada tabel 12 berikut.

Tabel 12. Hasil Analisis Taraf Kesukaran Instrumen Soal

No.	Indeks Kesukaran	Klasifikasi	Jumlah
1.	3,4	Sukar	2
2.	2,5,8,10	Sedang	4
3.	1,6,7,9	Mudah	4

Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Berdasarkan tabel 12, hasil perhitungan analisis taraf kesukaran butir soal diperoleh 2 kategori sukar, 4 kategori sedang, dan 4 kategori mudah. Perhitungan analisis taraf kesukaran soal dapat dilihat pada (lampiran 32 halaman 150).

3.8.5. Daya Bada Soal

Daya beda soal mengacu pada sejauh mana suatu item atau soal dalam tes atau ujian dapat membedakan peserta didik dengan tingkat kemahiran atau pengetahuan yang berbeda. Pada penelitian ini uji daya beda soal didapatkan dengan menggunakan perhitungan yang memanfaatkan program SPSS 25.

Tabel 13. Kriteria Taraf Daya Bada

Nilai D_p	Kategori
$D_p \leq 0,00$	Tidak Baik
0,00 – 0,20	Jelek
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Sangat Baik

Sumber: Arikunto (2013)

Bersumber pada hitungan data menggunakan SPSS 25 dapat diperoleh hasil perhitungan daya beda butir soal pada tabel 14 berikut.

Tabel 14. Hasil Analisis Daya Bada Instrumen Soal

No.	Butir Soal	Klasifikasi	Jumlah
1.	-	Tidak Baik	0
2.	-	Buruk	0
3.	2,3,4,8,10	Cukup	5
4.	1,5,7	Baik	3
5.	-	Sangat Baik	0

Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Berdasarkan tabel 14, hasil analisis daya beda diperoleh 0 soal kategori tidak baik, 0 soal kategori buruk, 5 soal kategori cukup, 3 soal kategori baik, dan 0 soal kategori sangat baik. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil analisis daya beda butir soal dikategorikan cukup. Perhitungan analisis daya beda instrumen soal dapat dilihat pada (lampiran 33 halaman 151).

3.9 Teknik Analisis Data dan Uji Prasyarat Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis data kuantitatif. Analisis data digunakan guna mengetahui pengaruh model PBL berbantuan *board game* ular tangga pada pembelajaran PPKn terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas III SD Negeri 1 Metro Pusat. Penelitian yang dilakukan akan menghasilkan data *pre-test*, dan *post-test* hasil belajar peserta didik. Data yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian yaitu sebagai berikut.

3.9.1. Teknik Analisis Data

3.9.1.1 Nilai Hasil Belajar (Kognitif)

Hasil belajar individual peserta didik dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S = Nilai Peserta Didik

R = Jumlah Skor

N = Skor Maksimum Tes

Sumber : Kunandar (2013)

3.9.1.2 Nilai Rata-Rata Hasil Belajar

Menghitung nilai rata-rata hasil belajar seluruh peserta didik dapat menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum Xi}{\sum N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata-rata seluruh peserta didik

$\sum X_i$ = Total nilai peserta didik yang diperoleh

$\sum N$ = Jumlah peserta didik

Sumber : Kunandar (2013)

3.9.1.3 Persentase Hasil Belajar Peserta Didik

Secara Klasikal menghitung persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik dapat menggunakan rumus sebagai berikut.

Rumus perolehan nilai : $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor total}} \times 100$

Sumber : S. S. Puspita *et al.*, (2019)

3.9.1.4 Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik (N-Gain)

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen maka diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest* dan peningkatan pengetahuan (N-Gain). Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan peserta didik pada penelitian ini memanfaatkan program *microsoft excel* dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}}$$

Kategori:

Tinggi = $0,7 \leq \text{N-Gain} \leq 1$

Sedang = $0,3 \leq \text{N-Gain} \leq 0,7$

Rendah = $\text{N-Gain} \leq 0,3$

Sumber : Arikunto (2013)

3.9.1.5 Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran dengan model PBL berbantuan *board game* ular tangga.

Selama proses pembelajaran berlangsung observer menilai keterlaksanaan model PBL dalam kegiatan pembelajaran dengan memberikan rentang nilai 1- 4 pada lembar observasi. Persentase aktivitas peserta didik diperoleh melalui rumus berikut.

$$P = \frac{\sum f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase frekuensi aktivitas yang muncul

$\sum f$ = Banyaknya aktivitas peserta didik yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

Sumber: Arikunto (2013)

Tabel 15. Klasifikasi Observasi Aktivitas

Nilai	Interpretasi
91 - 100	Sangat Baik
76 - 90	Baik
56 - 75	Cukup
41 - 55	Kurang
< 41	Sangat Kurang

Sumber: Arikunto (2013)

3.9.1. Uji Prasyarat Analisis Data

3.9.1.1 Normalitas

Uji normalitas adalah suatu prosedur statistik yang digunakan untuk menguji apakah suatu sampel data atau distribusi data mengikuti atau mendekati distribusi normal. Uji normalitas data pada penelitian ini menggunakan uji kolmogorov smirnov yang memanfaatkan program SPSS 25 dengan mengacu pada kriteria pengujian jika nilai signifikansi $> \alpha = 0,05$ maka data berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai signifikansi $< \alpha = 0,05$ maka data dikatakan tidak berdistribusi normal.

3.9.1.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah prosedur statistik yang digunakan untuk menentukan apakah varian atau keragaman beberapa kelompok data atau populasi serupa atau homogen. Uji homogenitas pada penelitian ini memanfaatkan program SPSS 25 dengan kriteria pengujian apabila nilai signifikansi (*sig*) pada *based on mean* $> \alpha = 5\%$ atau lebih besar dari 0,05 maka data yang digunakan bersifat homogen. Sebaliknya jika hasil nilai signifikansi (*sig*) pada *based on mean* $< \alpha = 5\%$ atau lebih kecil dari 0,005 maka dapat dikatakan data tidak bersifat homogen.

3.10 Uji Hipotesis

3.10.1. Uji Regresi Linier Sederhana

Untuk menguji hipotesis digunakan uji regresi linier sederhana untuk memeriksa apakah ada atau tidaknya pengaruh variabel (X) yaitu model PBL berbantuan *board game* ular tangga terhadap variabel (Y) yaitu kemampuan berpikir kritis peserta didik. Pengujian regresi linier sederhana dilakukan dengan memanfaatkan program SPSS 25 dengan mengacu pada kriteria pengujian jika nilai tingkat

signifikansi pada *regression* $< 0,05$ maka variabel (X) berpengaruh terhadap variabel (Y), sebaliknya jika nilai signifikansi pada *regression* $> 0,05$ maka dinyatakan variabel (X) tidak berpengaruh terhadap variabel (Y).

Uji regresi linier sederhana pada penelitian ini akan menguji hipotesis. Hipotesis yang akan diuji yaitu pengaruh model PBL berbantuan *board game* ular tangga pada pembelajaran PPKn terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas III SD Negeri 1 Metro Pusat.

Rumusan hipotesis yang akan diuji pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

H_a : $\rho \neq 0$ (terdapat pengaruh)

H_o : $\rho = 0$ (tidak terdapat pengaruh)

H_a : Terdapat pengaruh model PBL berbantuan *board game* ular tangga pada pembelajaran PPKn terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas III SD Negeri 1 Metro Pusat.

H_o : Tidak terdapat pengaruh model PBL berbantuan *board game* ular tangga pada pembelajaran PPKn terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas III SD Negeri 1 Metro Pusat.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Bersumber pada hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model PBL berbantuan *board game* ular tangga pada pembelajaran PPKn terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas III SD Negeri 1 Metro Pusat. Pengaruh penggunaan model PBL berbantuan *board game* ular tangga terhadap kemampuan berpikir kritis dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,34 yang termasuk kategori “Sedang”, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai 0,16 yang termasuk kategori “Rendah” dengan selisih kedua kelas 0,17. Hal ini diperkuat dengan lembar observasi berpikir kritis kelas eksperimen mendapatkan jumlah nilai persentase sebesar 78,77 sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 51,20.

5.2 Saran

5.2.1. Pendidik

Pendidik dapat menerapkan model PBL sebagai alternatif dalam strategi pembelajaran, dengan mempertimbangkan penggunaan media terutama media *board game* ular tangga untuk mata pelajaran PPKn. Pendidik juga diharapkan dapat terus mengembangkan diri untuk aktif dalam pelatihan dan pengembangan model pembelajaran inovatif serta media pembelajaran yang modern.

5.2.2. Peserta Didik

Diharapkan peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran menggunakan model PBL, menunjukkan keterlibatan yang sungguh-sungguh dalam kegiatan pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang dinamis.

5.2.3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengembangkan diri mengikuti pelatihan, *workshop*, dan menyediakan fasilitas yang memadai bagi sekolah dalam mengoordinasikan pendidik dan memberikan dukungan aktif terhadap kegiatan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran inovatif salah satunya yaitu model PBL.

5.2.4. Peneliti Lanjutan

Bagi peneliti lanjutan yang ingin menerapkan model PBL berbantuan *board game* ular tangga dapat menerapkannya pada mata pelajaran selain PPKn serta dalam penerapannya sebaiknya disesuaikan dengan waktu pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiwiguna, P. S., Dantes, N., & Gunamantha, I. M. (2019). Pengaruh Model Problem Based Learning (Pbl) Berorientasi Stem terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Literasi Sains Siswa Kelas V Sd di Gugus I Gusti Ketut Pudja. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(2), 94–103.
- Agnafia, D. N. (2019). ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA DALAM PEMBELAJARAN BIOLOGI. *Proceedings of the Institution of Mechanical Engineers, Part J: Journal of Engineering Tribology*, 224(11), 122–130.
- Aisyah, S., & Astuti, R. (2021). Analisis Mengenai Telaah Kurikulum K-13 pada Jenjang Sekolah Dasar. *jurnal basicedu*, 5(6), 6120–6125.
- Amalia Yunia Rahmawati. (2020). *Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry dan Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Matematika Siswa Kelas V SDN Plumbon 01* (1). (Skripsi), Universitas Kristen Satya Wacana.
- Angga, A., Suryana, C., Nurwahidah, I., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Kabupaten Garut. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3149>
- Anggraeni, A. (2019). Urgensi Penerapan Pendekatan Konstruktivisme pada Pembelajaran PkN SD untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal PPKn & Hukum*, 14(2), 32. <https://pbpp.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPB/article/download/7867/6753>
- Anshori, S. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PkN Dan Sosial Budaya*, 2(1), 88–100. file:///C:/Users/HP/Downloads/70-Article Text-536-1-10-20191223.pdf
- Aprilia, L. A., Slameto, S., & Radia, E. H. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Melalui Model Pembelajaran Numbered Heads Together (Nht) Berbasis Kurikulum 2013. *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 85. <https://doi.org/10.30738/wa.v2i1.2530>
- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2022). Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *Diffraction*, 3(1), 27–35. <https://doi.org/10.37058/diffraction.v3i1.4416>

- Arifin, M. Z., & Setiawan, A. (2020). Strategi Belajar Dan Mengajar Guru Pada Abad 21. *Indonesian Journal of Instructional Technology*, 1(2), 37–46. <http://journal.kurasinstitut.com/index.php/ijit>
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan praktik*. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Asmawi, Syafei, & Yamin, M. (2019). Pendidikan Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3(1), 50–55.
- Astiningtyas, A., Kristen, U., & Wacana, S. (2018). *Kesiapan Guru Sekolah Dasar Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Integratif Pada Kurikulum 2013 Anna Astiningtyas*. 7(1), 60–67.
- Ati, T. P., & Setiawan, Y. (2020). Efektivitas Problem Based Learning-Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 294–303. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i1.209>
- Bahari, F. V., & Yuliani, Y. (2021). Pengembangan Permainan Ular Tangga pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas XII SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 10(3), 617–626. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v10n3.p617-626>
- Danuri, & Maisaroh, S. (2019). *Metodologi penelitian*. In *Samudra Biru*. [http://repository.upy.ac.id/2283/1/METOPEN PENDIDIKAN-DANURI.pdf](http://repository.upy.ac.id/2283/1/METOPEN%20PENDIDIKAN-DANURI.pdf)
- Darmawati, Y., & Mustadi, A. (2023). The Effect of Problem-Based Learning on the Critical Thinking Skills of Elementary School Students. *Jurnal Prima Edukasia*, 11(2), 142–151. <https://doi.org/10.21831/jpe.v11i2.55620>
- Desvianti, D., Desyandri, D., & Darmansyah, D. (2020). Peningkatan Proses Pembelajaran PKN dengan Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Numbered Heads Together (NHT) di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1201–1211. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.504>
- Dewi, L. P. C., Pramatha, I. P. A., Dewi, N., & ... (2022). Sumber Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Mengenai Negara Kesatuan Republik Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 2669–2676. <http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/3096>
- Dharma, I. M. A., & Lestari, N. A. P. (2022). The Impact of Problem-based Learning Models on Social Studies Learning Outcomes and Critical Thinking Skills for Fifth Grade Elementary School Students. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(2), 263–269. <https://doi.org/10.23887/jisd.v6i2.46140>
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*. In *CV Kaaffah Learning Center*.

- Festiawan, R. (2020). *Belajar dan pendekatan pembelajaran*. In *Universitas Jenderal Soedirman*.
- Fetra Bonita Sari, Risda Amini, M. (2020). *Jurnal basicedu*. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 3(2), 524-532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Firdaus, A., Nisa, L. C., & Nadhifah, N. (2019). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Barisan dan Deret Berdasarkan Gaya Berpikir. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 68–77. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.17822>
- Gandamana, A., & Simanjuntak, S. (2018). Perbandingan Kompetensi Kewarganegaraan Dalam Kurikulum 2006 Dan Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar. *Js (Jurnal Sekolah)*, 2(2), 17. <https://doi.org/10.24114/js.v2i2.9508>
- Gunawan, D. (2020). Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelasa Iv Sd Negeri 2 Karangrejo Trenggalek. *EDUPROXIMA : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.29100/eduproxima.v2i1.1489>
- Hardika, S. (2020). *Kemampuan Berfikir Kritis Matematis*. *Perpustakaan IAI Agus Salim Metro Lampung*, 2(2), 1–7.
- Hasnan, S. M., Rusdinal, R., & Fitria, Y. (2020). Pengaruh Penggunaan Model Discovery Learning Dan Motivasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 239–249. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.318>
- Hendi, A., Caswita, C., & Haenilah, E. Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Strategi Metakognitif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 823–834. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.310>
- Herianto, A., & Ibrahim. (2017). Analisis Efektivitas, Kelebihan, dan Kekurangan Desain Model Cooperative Learning dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Geografi di Pulau Lombok. *Membangun Generasi Berkarakter Melalui Pembelajaran Inovatif*, 1(1), 17–27.
- Hernawan, A. H. (2018). Strategi Pembelajaran di SD. In *Hakikat Strategi Pembelajaran*. <http://www.pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/PDGK4105-M1.pdf>
- Hidayat, E. I. F., Vivi Yandhari, I. A., & Alamsyah, T. P. (2020). Efektivitas Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 106. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.21103>

- Holder, C., Rehmat, A. P., Hartley, K., University-bloomington, A. P. R. I., Hartley, K., & Vegas, L. (2020). *Problem-based Learning Problem-based Learning Building Engineering Awareness : Problem-Based Learning Approach for STEM Integration*. 14(1), 15.
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>
- Inganah, S., Darmayanti, R., & Rizki, N. (2023). Problems, Solutions, and Expectations: 6C Integration of 21 st Century Education into Learning Mathematics. *JEMS (Journal of Mathematics and Science Education)*, 11(1), 220–238.
- James, M., & Djamarah, S. B. (2011). *Pengertian Belajar Ciri-ciri Belajar Belajar Dalam Sudut Pandang Teknologi Pendidikan*.
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). Artikel Statistik yang Benar. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 1(1), 1–12.
- Khairani, S., Suyanti, R. D., & Saragi, D. (2020). The Influence of Problem Based Learning (PBL) Model Collaborative and Learning Motivation Based on Students' Critical Thinking Ability Science Subjects in Class V State Elementary School 105390 Island Image. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 3(3), 1581–1590. <https://doi.org/10.33258/birle.v3i3.1247>
- Komariyah, S., Fatmala, A., & Laili, N. (2018). Pengaruh kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika*, 4(2), 55–60.
- Kristen, U., Wacana, S., & Tengah, J. (2020). *Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPA Di Sekolah Dasar*. 4(4), 889–898.
- Kunandar 1972-. (2007). *Guru Profesional : implementasi kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) dan persiapan menghadapi sertifikasi guru / Kunandar*. Jakarta :: Raja Grafindo Persada,.
- Kusumawati, I. T., Soebagyo, J., & Nuriadin, I. (2022). Studi Kepustakaan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Penerapan Model PBL Pada Pendekatan Teori Konstruktivisme. *JURNAL MathEdu*, 5(1), 13–18.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>

- Ma'rifah, S. S. (2018). 'HELPER" Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31–46.
- Marinda, L. (2020). Kognitif dan Problematika. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Marisyah, A., & Sukma, E. (2020). Konsep Model Discovery Learning pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli. *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 4(3), 2191.
- Mirdad, J. (2020). Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). *Jurnal Sakinah*, 2(1), 14–23. <https://www.jurnal.stitnu-sadhar.ac.id/index/index.php/JS/article/view/17>
- Muh. Riswanda Himawan, A. G. P. (2019). Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 3(3), 89–93.
- Muis, A. A. (2013). Prinsip-prinsip Belajar dan Pembelajaran. *Istiqra: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 1(1), 29–30.
- Mukhlisotin, F. A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Project Citizen terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 7(1), 214. <https://doi.org/10.17977/um019v7i1p214-227>
- Mulyanto, H., & Indriayu, M. (2018). *The Effect of Problem Based Learning Model on Student Mathematics Learning Outcomes Viewed from Critical Thinking Skills*. 5(3), 13.
- Mustika, D., Ambiyar, A., & Aziz, I. (2021). Proses Penilaian Hasil Belajar Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6158–6167. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1819>
- Natty, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1082–1092. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.262>
- Ni'mah, N. (2022). Analisis Indikator Berpikir Kritis Terhadap Karakter Rasa Ingin Tahu dalam Kurikulum 2013 Analysis of Critical Thinking Indicators on The Character of Curiosity in 2013 Curriculum Abstrak. *Anterior Jurnal*, 22(Special-1), 118–125.
- Ningsih, P. R., Hidayat, A., Kusairi, S., & Dasar, P. (2018). Penerapan Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa Kelas III. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(12), 1587–1593. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>

- Novelni, D., & Sukma, E. (2021). Analisis Langkah-Langkah Model Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3869–3888.
- Nurdyansah, & Toyiba, F. (2018). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Madrasah Ibtaiyah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 929–930. <http://eprints.umsida.ac.id/1610>
- Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03(1), 171–187.
- Permendikbud. (2016). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22. Tahun 2016. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Pertiwi, W., Program, M., Magister, S., Matematika, P., & Riau, U. (2018). *Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Peserta*. 2(4), 793–801.
- Prasetyo, F., & Kristin, F. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 5 SD. *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 13. <https://doi.org/10.30997/dt.v7i1.2645>
- Pratiwi, E. T., & Setyaningtyas, E. W. (2020). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Model Pembelajaran Project Based Learning. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 379–388. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.362>
- Puspita, S. S., Manzilatusifa, U., & Handoko, S. (2019). Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 5(2), 119–131. <http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/jp2ea/article/view/329>
- Puspita, V., & Dewi, I. P. (2021). Efektifitas E-LKPD berbasis Pendekatan Investigasi terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 86–96. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.456>
- Rachmantika, A. R., & Wardono. (2019). Peran Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Matematika Dengan Pemecahan Masalah. *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2(1), 441.
- Rahmayanti, E. (2017). Penerapan Problem Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas XI SMA. *Prosiding Konferensi Nasional Kewarganegaraan III P-ISSN 2598-5973*, 1(1), 242–248.

<http://eprints.uad.ac.id/9787/>

- Ristiana, E. (2021). *Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Kognitif Dan Keterampilan Berpikir Kritis Materi Ipa Siswa Kelas V Sd Di Kecamatan Herlang*. 4(3), 281–288.
- Roudlo, M. (2020). Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemandirian Belajar Melalui Model Pembelajaran Flipped Classroom dengan Pendekatan STEM. *Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 3(1), 292–297.
- Salamun, ana widyaastuti dkk. (2016). *model-model pembelajaran inovatif*.
- Saputra, M. R., & Riyadi, S. (2017). Sistem Informasi Populasi dan Historikal Unit Alat-Alat Berat Pada PT . Daya Kobelco Construction Machinery Indonesia. *Jurnal Penelitian Dosen FIKOM (UNDA)*, 6(2),1-6.
- Sastradipura, R. A., Dewi, D., & Furnamasari, Y. F. (2021). Peran Guru Pendidikan Kewarganegaraan dalam Meningkatkan Rasa Nasionalisme pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8629–8637.
<https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2364>
- Sawaluddin, S., & Muhammad, S. (2020). Langkah-Langkah dan Teknik Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal PTK Dan Pendidikan*, 6(1). 1-32 <https://doi.org/10.18592/ptk.v6i1.3793>
- Septiana, T. S., & Kurniawan, M. R. (2018). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas 5 Pada Mata Pelajaran Pkn Di Sd Muhammadiyah Kauman Tahun 2016/ 2017. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 1(1), 94.
<https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v1i1.74>
- Seruni, S., Mulyatna, F., & Nurrahmah, A. (2019). Pkm Inovasi Pembelajaran Matematika Sd/Mi Melalui Permainan Ular Tangga. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 3(1), 75.
<https://doi.org/10.31764/jpmb.v3i1.1128>
- Setiani, G. A. K., & Handayani, D. A. P. (2022). Permainan Ular Tangga: Media Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 262–269.
<https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.49128>
- Sodik, M., Sahal, Y. F. D., & Herlina, N. H. (2019). Pengaruh Kinerja Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Alquran Hadis. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 97.
<https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.359>
- Sofri, D., Arif, F., & Nur, A. (2020). *Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Pada Model Problem Based Learning (PBL) Berbantu Media Pembelajaran Interaktif dan Google Classroom*. 2018.

- Sumiati, A. (2019). *Metode Pembelajaran*.
- Syam, S., Maret, U. S., Kristianto, S., Wijaya, U., Surabaya, K., Chamidah, D., Wijaya, U., & Surabaya, K. (2022). *Belajar dan Pembelajaran* (Issue March).
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tibahary, Abdul Rahman. (2018). Model-model Pembelajaran Inovatif. *Revista Espanola de Anestesiologia y Reanimacion*, 27(3), 220–230.
<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/7465931>. *Revista Espanola de Anestesiologia y Reanimacion*, 27(3), 220–230.
<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/7465931>
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* 3(1). 3
[http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran.pdf](http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/Teori-Teori%20Belajar%20Dan%20Pembelajaran.pdf)
- Widiana, I. W., Parera, N. P. G., & Yuda Sukmana, A. I. W. I. (2019). Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Kompetensi Pengetahuan Ipa. *Journal of Education Technology*, 3(4), 315. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i4.22556>
- Yunita, H., Meilanie, S. M., & Fahrurrozi, F. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis melalui Pendekatan Saintifik. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 425.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.228>