

ABSTRAK

PENGARUH PERMAINAN PIPS BERBASIS APLIKASI *WORDWALL* DENGAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA MATA PELAJARAN IPS PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

Oleh

ALYA SYAFIRA

Masalah dalam penelitian ini yaitu rendahnya tingkat kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran IPS peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Kemiling Permai Kota Bandar Lampung, hal ini ditunjukkan oleh peserta didik yang kurang aktif dan konsentrasi dalam kegiatan pembelajaran. Pendidik belum menerapkan model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) dalam pembelajaran sehingga pembelajaran masih berpusat pada pendidik. Data yang didapat berdasarkan hasil tes kemampuan berpikir kritis tergolong rendah dengan capaian skor kemampuan berpikir kritis peserta didik yaitu 39-64. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penerapan permainan PIPS berbasis aplikasi *wordwall* dengan model *problem based learning* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran IPS. Metode penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* dengan jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi berjumlah 63 orang dan sampel yang digunakan yaitu 63 orang pada kelas VA dan VB sampel ditentukan dengan teknik *nonprobability sampling*. Data dianalisis dengan uji t. Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan permainan PIPS berbasis aplikasi *wordwall* dengan model *problem based learning* terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran IPS peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Kemiling Permai Kota Bandar Lampung yang ditunjukkan dengan perolehan nilai $t_{hitung} (4,650) > t_{tabel} (2,000)$.

Kata Kunci : kemampuan berpikir kritis, *problem based learning*, *wordwall*.

ABSTRACT

THE EFFECT OF WORDWALL APPLICATION-BASED PIPS GAMES WITH PROBLEM-BASED LEARNING MODELS ON CRITICAL THINKING SKILLS IN SOCIAL STUDIES SUBJECTS OF GRADE V ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

By

ALYA SYAFIRA

The problem in this research is the low level of critical thinking skills in social studies subjects for grade V students at SD Negeri 2 Kemiling Permai Bandar Lampung City, this is indicated by students who are less active and concentrated in learning activities. Educators have not applied the Problem-based learning (PBL) learning model in learning so that learning is still centered on educators. The data obtained based on the results of the critical thinking ability test is relatively with the achievement of students' critical thinking ability scores of 39-64. This research aims to determine the effect of implementing of wordwall application-based PIPS games with problem-based learning models on students' critical thinking abilities in social studies subjects. This research method is Quasi Experimental Design with Nonequivalent Control Group Design type. The population was 63 people and the sample used was 63 people in grade VA and VB. The sample was determined using a nonprobability sampling technique. Data were analyzed using the t test. The results of this research show that there is a significant influence from the application of the PIPS game based on the wordwall application with a problem based learning model on critical thinking skills in the social studies subject of garde V students at SD Negeri 2 Kemiling Permai, Bandar Lampung City, which is indicated by the achievement of the t_{count} score (4.650). $> t_{table}$ (2,000).

Keywords: critical thinking skills, problem based learning, wordwall.