

**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**

(Skripsi)

**Oleh
ALYA SYAFIRA
2013053126**



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

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.

**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

Skripsi

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

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



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

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

Nama Mahasiswa : **Alya Syafira**

No. Pokok Mahasiswa : **2013053126**

Program Studi : **S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Muhisom, M.Pd.1.
NIK. 231502850709101

Yoga Fernando Rizqi, M.Pd.
NIK. 232111960721101

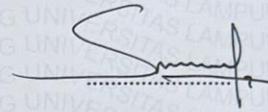
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

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

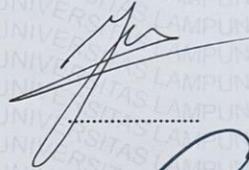
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

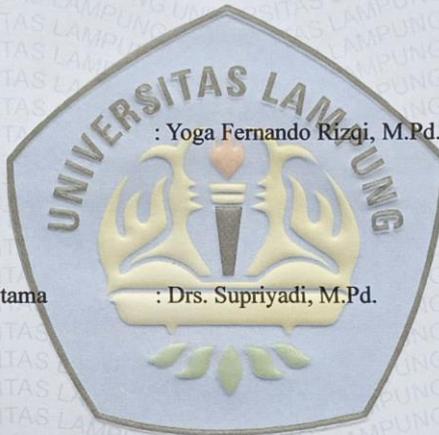
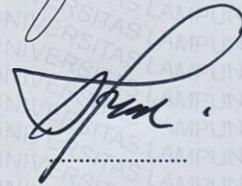
Ketua : Muhisom, M.Pd.1



Sekretari : Yoga Fernando Rizqi, M.Pd.



Penguji Utama : Drs. Supriyadi, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



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

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 1 April 2024

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Alya Syafira
NPM : 2013053126
Program studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan PIPS berbasis Aplikasi *Worldwall* dengan Model *Problem Based Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Mata Pelajaran IPS Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 1 April 2024
Yang Membuat Pernyataan,



Alya Syafira
NPM. 2013053126

RIWAYAT HIDUP



Alya Syafira dilahirkan di Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung, pada tanggal 20 Desember 2001. Peneliti merupakan anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Suparman dengan Ibu Yulia Alwi, S.Pd.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 3 Gedung Air lulus pada tahun 2014
2. SMP Negeri 28 Bandar Lampung lulus pada tahun 2017
3. SMA Negeri 7 Bandar Lampung lulus pada tahun 2020

Pada tahun 2020, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN. Pada tahun 2023 peneliti melaksanakan program Pengenalan Lingkungan Sekolah (PLP) di SD Negeri 01 Gunung Sari serta melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Gunung Sari, Kecamatan Gunung Labuhan, Kabupaten Way Kanan.

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah : 5)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohiim..

Dengan segala kerendahan hati, terucap syukur untuk segala nikmat yang telah diberikan oleh Allah Swt. Sehingga dengan berkat, rahmat, dan ridho-Nya lah skripsi ini bisa terselesaikan. Tulisan ini kupersembahkan untuk:

Orang Tuaku Tercinta

Bapak Suparman dan Ibu Yulia Alwi, Yang telah senantiasa mendidik, memberikan kasih sayang yang tulus kepadaku, bekerja keras demi kebahagiaan anak-anaknya, dan selalu mendoakan kebaikan untuk kesuksesanku, selalu berjuang tak kenal lelah dan memberikan motivasi serta dukungan yang luar biasa. Namun ucapan terima kasihku pada bapak dan ibu hanya bisa ku ucapkan lewat terima kasih dan doa-doa, semoga Allah selalu menguatkan pundak bapak dan ibu serta selalu dijaga Allah Swt. Aamiin.

Kakaku tersayang

Achmad Syauki Nugraha, yang senantiasa mendoakan, dan menyemangati agar menjadi orang sukses dan membanggakan keluarga

Almamater tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah Swt yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan PIPS berbasis Aplikasi *Worldwall* dengan Model *Problem Based Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Mata Pelajaran IPS Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”, sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., Rektor Universitas Lampung yang telah berkontribusi membangun Universitas Lampung dan telah memberikan izin serta memfasilitasi mahasiswa dalam penyusunan skripsi.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu dan memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., Ketua Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung yang senantiasa mendukung kegiatan di PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung serta memfasilitasi peneliti menyelesaikan skripsi ini.
5. Muhsom, M.Pd.1., Dosen pembimbing I, ketua penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, saran, juga nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Yoga Fernando Rizqi, M.Pd., Dosen pembimbing II dan sekretaris penguji yang telah senantiasa memberikan bimbingan dan arahan terhadap skripsi.
7. Drs. Supriyadi, M.Pd., Dosen Pembahas dan penguji utama yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.

8. Bapak dan Ibu Dosen serta Tenaga Kependidikan S1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman serta membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Kepala SD Negeri 2 Kemiling Permai Kota Bandar Lampung yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
10. Sungkowati, S.Pd., Wali kelas VA SD Negeri 2 Kemiling Permai Kota Bandar Lampung yang telah memberikan arahan dan bantuan selama pelaksanaan penelitian.
11. Peserta didik kelas V SD Negeri 2 Kemiling Permai yang telah berpartisipasi dalam terselenggaranya penelitian.
12. Teman-teman seperjuangan yang telah kebersamai, mendukung, membantu dan menyukseskan penyusunan skripsi ini Divana Oriza Sativa, Arawinda Olatta, Lutfi Liana Pramesti, dan Amanda Surya Widyati.
13. Rekan-rekan mahasiswa S1 PGSD FKIP Universitas Lampung angkatan 2020 dan kelas D.
14. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini mungkin masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin

Metro, 1 April 2024
Peneliti,



Alya Syafira
NPM. 2013053126

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.....	7
1.3 Batasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	8
II. TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1. Hakikat Belajar	9
2.1.1. Pengertian Belajar.....	9
2.1.2. Tujuan Belajar	10
2.1.3. Teori Belajar	10
2.1.4. Prinsip-prinsip Belajar.....	12
2.2. Model Pembelajaran	13
2.2.1. Pengertian Model Pembelajaran.....	13
2.2.2. Macam-macam Model Pembelajaran	14
2.3. Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	15
2.3.1. Pengertian Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	15
2.3.2. Tujuan Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	16
2.3.3. Karakteristik Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	17
2.3.4. Langkah-langkah Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	17
2.3.5. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	19
2.4. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	21
2.4.1. Pengertian IPS	21
2.4.2. Tujuan Pembelajaran IPS	22
2.4.3. Pembelajaran IPS di SD	23
2.5. Permainan Pintar Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)	24
2.5.1. Pengertian Permainan Pintar Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS).....	24
2.5.2. Pengintegrasian Permainan Pintar Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) berbasis Aplikasi <i>Wordwall</i> dalam Model PBL	25

2.5.3. Langkah-langkah Permainan Pintar Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)	27
2.6. <i>Wordwall</i>	30
2.6.1. Pengertian Media <i>Wordwall</i>	30
2.6.2. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Wordwall</i>	31
2.7. Berpikir Kritis	32
2.7.1. Pengertian Berpikir Kritis.....	32
2.7.2. Karakteristik Berpikir Kritis.....	33
2.7.3. Indikator Berpikir Kritis	34
2.8. Penelitian yang Relevan.....	38
2.9. Kerangka Berpikir.....	43
III. METODE PENELITIAN	45
3.1. Jenis Penelitian.....	45
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian.....	46
3.2.1. Tempat Penelitian	46
3.2.2. Waktu Penelitian	46
3.2.3. Subjek Penelitian	46
3.3. Populasi dan Sampel Penelitian	46
3.3.1. Populasi Penelitian	46
3.3.2. Sampel Penelitian	47
3.4. Variabel Penelitian	47
3.5. Definisi Konseptual dan Operasional	48
3.5.1. Definisi Konseptual	48
3.5.2. Definisi Operasional	49
3.6. Teknik Pengumpulan Data	51
3.6.1. Teknik Tes.....	51
3.6.2. Teknik Non Tes	52
3.7. Instrumen Penelitian	52
3.8. Uji Prasyarat Instrumen	54
3.8.1. Uji Validitas	54
3.8.2. Uji Reliabilitas.....	56
3.8.3. Uji Daya Pembeda.....	58
3.8.4. Uji Tingkat Kesukaran.....	59
3.9. Uji Prasyarat Analisis Data	61
3.9.1. Uji Normalitas	61
3.9.2. Uji Homogenitas.....	62
3.10. Teknik Analisis Data	62
3.10.1. Analisis Data Interval nilai	62
3.10.2. Analisis Data Aktivitas Pembelajaran Peserta didik	62
3.10.3. Analisis Data Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis	63
3.11. Uji Hipotesis Penelitian.....	63
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	65
4.1. Profil Sekolah.....	65
4.2. Pelaksanaan Penelitian.....	67
4.3. Hasil Penelitian	68

4.3.1. Data <i>Pre test</i> dan <i>Post test</i> Kelas Eksperimen.....	69
4.3.2. Data <i>Pre test</i> dan <i>Post test</i> Kelas Kontrol.....	72
4.3.3. Deskripsi Hasil Penelitian Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	76
4.3.4. Data Aktivitas Pembelajaran Peserta didik.....	78
4.3.5. Data Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis.....	79
4.4. Hasil Parsyarat Analisis Data.....	80
4.4.1. Hasil Uji Normalitas.....	80
4.4.2. Hasil Uji Homogenitas	82
4.5. Hasil Uji Hipotesis.....	82
4.6. Pembahasan.....	83
V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	86
5.1. Kesimpulan	86
5.2. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA.....	88
LAMPIRAN.....	93

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Peserta Didik yang Kurang Aktif dan Konsentrasi dalam Kegiatan Pembelajaran.....	3
2. Data Analisis Hasil Tes Mata Pelajaran IPS Peserta Didik Kelas V di SD Negeri 2 Kemiling Permai Berdasarkan Indikator Berpikir Kritis.....	4
3. Sintaks Model <i>Problem based learning</i> dari Arends	17
4. Indikator Berpikir Kritis	35
5. Kata Kerja Operasional Ranah Kognitif dan Psikomotor.....	36
6. Data Jumlah Peserta Didik Kelas V SD Negeri 2 Kemiling Permai Tahun Pelajaran 2023/2024.....	47
7. Persentase Ketuntasan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik	51
8. Kisi-Kisi Instrumen Tes Berdasarkan Indikator Kemampuan Berpikir Kritis	53
9. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal Kemampuan Berpikir Kritis	55
10. Klasifikasi Reliabilitas	56
11. Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas Soal Kemampuan Berpikir Kritis.....	57
12. Klasifikasi Daya Pembeda Soal	58
13. Hasil Analisis Uji Daya Pembeda	58
14. Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	60
15. Hasil Analisis Uji Tingkat Kesukaran.....	60
16. Kategori Nilai Aktivitas Belajar Peserta Didik.....	63
17. Jumlah Tenaga Pendidik dan Karyawan SD Negeri 2 Kemiling Permai.....	66
18. Jumlah Seluruh Peserta Didik SD Negeri 2 Kemiling Permai	66
19. Jumlah Ruang SD Negeri 2 Kemiling Permai	67
20. Distribusi Nilai <i>Pre test</i> Kelas Eksperimen	69
21. Distribusi Nilai <i>Post test</i> Kelas Eksperimen.....	71
22. Distribusi Nilai <i>Post test</i> dan <i>Post test</i> Kelas Eksperimen	72
23. Distribusi Nilai <i>Pre test</i> Kelas Kontrol	73
24. Distribusi Nilai <i>Post test</i> Kelas Kontrol.....	74
25. Distribusi Nilai <i>Post test</i> dan <i>Post test</i> Kelas Kontrol	76
26. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik	78
27. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik sesuai Indikator Berpikir Kritis.....	79
28. Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	80
29. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas <i>Pre test</i> dan <i>Post test</i> Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	81
30. Uji Homogenitas Data <i>Pre test</i> dan <i>Post test</i>	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan aplikasi/web <i>Wordwall</i> yang harus diisi.....	27
2. Tampilan Awal Aplikasi <i>Wordwall</i>	28
3. Tampilan <i>Template</i> Aplikasi <i>Wordwall</i>	28
4. Tampilan Roda Urutan Kelompok Aplikasi <i>Wordwall</i>	29
5. Tampilan Permainan PIPS Aplikasi <i>Wordwall</i>	29
6. Kerangka Pikir Penelitian	44
7. <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	45
8. Grafik Histogram Distribusi Nilai <i>Pre test</i>	70
9. Grafik Histogram Distribusi Nilai <i>Post test</i>	71
10. Grafik Histogram Nilai <i>Pre test</i> dan <i>Post test</i>	72
11. Grafik Histogram Distribusi Nilai <i>Pre test</i>	74
12. Grafik Histogram Distribusi Nilai <i>Post test</i>	75
13. Grafik Histogram Nilai <i>Pre test</i> dan <i>Post test</i>	76
14. Diagram Batang Tingkat Capaian Tiap Indikator Berpikir Kritis.....	77
15. Diagram Batang Nilai Rata-rata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	94
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	95
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen	96
4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen.....	97
5. Surat Izin Penelitian	98
6. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan.....	99
7. Validasi Instrumen Tes	100
8. Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	101
9. Soal dan Jawaban Tes Kemampuan Berpikir Kritis (Penelitian Pendahuluan)	102
10. Data Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kritis (Penelitian Pendahuluan)	105
11. RPP Kelas Eksperimen	107
12. LKPD Kelas Eksperimen	122
13. RPP Kelas Kontrol	124
14. Lembar Observasi Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik	136
15. Hasil Observasi Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik	137
16. Kisi-kisi Instrumen Tes Uji Coba.....	138
17. Hasil Uji Coba Instrumen Tes	156
18. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas	158
19. Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas	159
20. Rekapitulasi Hasil Uji Daya Pembeda Soal	160
21. Rekapitulasi Uji Tingkat Kesukaran Soal	163
22. Soal dan Jawaban <i>Pre test</i> dan <i>Post test</i>	164
23. Dokumentasi Jawaban Peserta Didik	172
24. Rekapitulasi Hasil <i>Pre test</i> dan <i>Post test</i>	173
25. Data Hasil Post test Tingkat Ketercapaian Per-Indikator Kemampuan Berpikir Kritis	175
26. Hasil Uji N-Gain	181
27. Hasil Uji Normalitas	185
28. Hasil Uji Homogenitas.....	195
29. Hasil Uji Hipotesis	198
30. Dokumentasi Penelitian	199
31. Tabel Statistik.....	202

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu tolak ukur dalam melihat dan menilai kemajuan suatu bangsa. Peran penting pendidikan dapat menentukan nasib masa depan bangsa itu kelak. Pemerintah Indonesia mengeluarkan Undang-undang yang mengatur sistem pendidikan nasional, yaitu Undang-undang No.20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3.

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.
(<https://jdih.setkab.go.id/PUUdoc/7308/UU0202003.htm>)

Berdasarkan undang-undang di atas, dapat dipahami bahwa pendidikan adalah cara untuk menjadi lebih baik, beradap, dan berintelektual yang bertujuan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang dapat bersaing dan mengangkat harkat martabat bangsa. Belajar merupakan salah satu unsur dari pendidikan. Menurut Ahdar dan Wardana (2019 : 6) belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari.

Belajar dapat pula didefinisikan kegiatan yang membuahkan suatu hasil berupa perubahan pada diri seseorang akibat interaksinya dengan lingkungan. Proses tersebut termasuk ke dalam pembelajaran.

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Djameluddin dan Wardana (2019 : 13) pembelajaran dapat didefinisikan sebagai berikut.

“Pembelajaran merupakan seperangkat bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Pembelajaran dapat juga didefinisikan sebagai proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik”.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar melalui interaksi yang baik dari peserta didik maupun pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu, penguasaan keterampilan, dan tabiat yang baik pada peserta didik. Sekolah dasar Negeri saat ini masih banyak yang menggunakan kurikulum 2013. Menurut Handayani dan Amirullah, (2019 : 14) pengimplementasian kurikulum 2013 harus dapat menunjang keterampilan 4C yaitu *critical thinking* (berpikir kritis), *communication* (komunikasi), *collaboration* (kolaborasi), dan *creativity* (kreativitas).

Menurut Qonita dan Handayani (2023 : 867) kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan metakognitif pada seseorang yang mempunyai kecakapan untuk dapat berpikir secara tertata sehingga dapat memvalidasi segala fakta yang diterima. Anggraeni, dkk (2022 : 85) mengemukakan bahwa kemampuan berpikir kritis saat ini sangat dibutuhkan untuk menghadapi era globalisasi dan keterampilan ini tidak didapatkan begitu saja, perlu ditanamkan dan dibiasakan kepada peserta didik. Urgensi lain keterampilan berpikir kritis adalah salah satu keterampilan abad-21 yang penting dimiliki peserta didik. Menumbuhkan keterampilan berpikir kritis di lingkungan sekolah dapat diterapkan selama proses pembelajaran, salah satunya pada mata pelajaran IPS.

Menurut Siska (2016 : 7) IPS sebagai mata pelajaran atau bidang studi dalam kurikulum yang mengkaji kehidupan manusia dalam masyarakat dan hubungan atau interaksi antara manusia dengan lingkungannya baik berupa lingkungan sosial maupun lingkungan fisik. Mata pelajaran IPS didefinisikan peserta didik bukan hanya diajarkan teori-teori saja, melainkan diajarkan juga untuk memecahkan masalah secara konkret yang terjadi dilingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, peserta didik harus memiliki keterampilan yang dapat membantunya dalam memecahkan masalah salah satunya adalah kemampuan berpikir kritis.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada penelitian pendahuluan yang dilakukan dengan pendidik pada tanggal 29 September 2023 yang dilaksanakan di SD Negeri 2 Kemiling Permai diperoleh informasi bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik masih rendah, hal tersebut ditunjukkan oleh peserta didik yang kurang aktif dan konsentrasi dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 1. Data Peserta Didik yang Kurang Aktif dan Konsentrasi dalam Kegiatan Pembelajaran.

Nama Sekolah	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Jumlah Peserta Didik yang Kurang Aktif dan Konsentrasi	Rincian (%)
SD Negeri 2 Kemiling Permai	VA	31	8	26%
	VB	32	10	32%

Sumber: Data Penelitian Pendahuluan Tahun 2023

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa di kelas VA terdapat 8 orang dan pada kelas VB terdapat 10 orang peserta didik yang kurang aktif dan konsentrasi dalam kegiatan pembelajaran yang mana dapat dirincikan dalam bentuk persen, yaitu 26% dan 32%. Pendidik mengatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran sering sekali didapati peserta didik yang mengobrol, tidak memperhatikan pelajaran, memainkan kursi, dan jalan-jalan di dalam kelas.

Pendidik belum menerapkan model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) dalam pembelajaran sehingga pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher center*). Model pembelajaran yang diterapkan pendidik dalam pembelajaran juga memiliki andil yang penting untuk mengurangi permasalahan kurang aktif dan konsentrasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Shan Duta, dkk (2017 : 52) pengukuran kemampuan berpikir kritis seseorang dapat dilakukan dengan menggunakan tes pilihan ganda, tes keterampilan, dan tes uraian. Penelitian yang dilakukan Marselina, dkk (2021) yaitu mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran IPS tema 9 pada kelas V menggunakan tes pilihan ganda. Suarjana, dkk (2020) juga melakukan penelitian tentang kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV pada materi Tema 8 yang diukur menggunakan tes pilihan ganda yang disesuaikan dengan indikator berpikir kritis.

Berdasarkan pendapat dan penelitian terdahulu yang telah dilakukan, pada penelitian ini dipilih tes pilihan ganda untuk mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran IPS. Peneliti mengadakan tes untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran IPS di kelas VA dan VB.

Tabel 2. Data Analisis Hasil Tes Mata Pelajaran IPS Peserta Didik Kelas V di SD Negeri 2 Kemiling Permai Berdasarkan Indikator Berpikir Kritis.

Nama Sekolah	Kelas	Indikator Penilaian	Rata-rata Skor	Jumlah Peserta Didik
SD Negeri 2 Kemiling Permai	VA	<i>Elementary clarification</i>	39	31
		<i>Basic support</i>	42	
		<i>Inference</i>	52	
		<i>Advanced clarification</i>	45	
		<i>Strategies and tactics</i>	64	

Nama Sekolah	Kelas	Indikator Penilaian	Rata-rata Skor	Jumlah Peserta Didik
	VB	<i>Elementary clarification</i>	41	32
		<i>Basic support</i>	50	
		<i>Inference</i>	47	
		<i>Advanced clarification</i>	44	
		<i>Strategies and tactics</i>	59	

Sumber: Data Penelitian Pendahuluan Tahun 2023

Data yang didapat berdasarkan hasil tes kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran IPS peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Kemiling Permai, tergolong rendah dengan capaian skor kemampuan berpikir kritis peserta didik yaitu 39-64. Rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam mata pelajaran IPS dapat terlihat dari jumlah jawaban benar peserta didik. Indikator pertama berpikir kritis yaitu *elementary clarification* merupakan indikator dengan jumlah peserta didik yang menjawab benar paling sedikit, yaitu pada kelas VA adalah 12 dari 31 orang dan kelas VB adalah 13 dari 32 orang. (Lampiran 10, hlm 105)

Kondisi yang terjadi pada peserta didik tersebut memerlukan suatu perlakuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, khususnya dalam mata pelajaran IPS peserta didik kelas V SD Negeri 2 Kemiling Permai. Model pembelajaran PBL dapat menjadi model pembelajaran yang dipilih sebagai solusi dari rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik. Menurut Ariani (2020 : 424) model pembelajaran PBL adalah model pembelajaran yang mengupayakan peserta didik untuk dapat kritis dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.

Perkembangan teknologi saat ini perlu dipadukan dengan dunia pendidikan. Kurang lengkap jika dalam penerapan model pembelajaran *problem based learning* tidak dikolaborasikan dengan kemajuan teknologi yang ada. Maka dari itu peneliti berencana untuk memadukan model pembelajaran *problem based learning* dengan bantuan permainan berbasis aplikasi *wordwall*. Qonita dan Handayani (2023 : 866)

mendefinisikan *wordwall* merupakan aplikasi yang menarik dan inovatif yang terdapat pada *browser* yang dapat diakses secara gratis oleh siapapun dan dimanapun.

Aplikasi *wordwall* dapat mendukung pemahaman suatu materi pembelajaran karena terdapat 18 *template* yang dapat digunakan secara mudah dan gratis. Permainan berbasis aplikasi *wordwall* yang peneliti buat bernama Permainan Pintar Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS). Permainan PIPS adalah permainan bermuatan mata pelajaran IPS yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang sedang atau akan dipelajari di kelas.

Permainan ini menyajikan permasalahan yang harus diselesaikan oleh peserta didik. Harapan dengan dilakukannya permainan ini adalah peserta didik dapat berpartisipasi aktif dan berkonsentrasi dalam proses pembelajaran sehingga meningkatkan penguasaan materi dalam pembelajaran mata pelajaran IPS.

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang dilakukan oleh Ariani (2020) membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran PBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar mulai dari 7,11% sampai 94,36%. Selanjutnya penelitian Qonita dan Handayani (2023) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran PBL berbantu aplikasi *wordwall* pada kelas eksperimen memperoleh nilai 79,78 dan kelas kontrol 70,13 yang didefinisikan adanya pengaruh pada penelitian atau perlakuan yang dilakukan dapat menumbuhkan kemampuan peserta didik dalam mengolah informasi sehingga terwujud kemampuan berpikir kritis pada peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang ditemui pada saat penelitian pendahuluan, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan PIPS berbasis Aplikasi *Worldwall* dengan

Model *Problem Based Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Mata Pelajaran IPS Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah penelitian ini sebagai berikut.

- 1.2.1. Partisipasi peserta didik dalam pembelajaran masih kurang aktif.
- 1.2.2. Pendidik belum menerapkan model pembelajaran PBL dalam pembelajaran sehingga pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher center*)
- 1.2.3. Proses pembelajaran saat ini belum menggunakan media aplikasi *wordwall*.
- 1.2.4. Rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik.

1.3. Batasan Masalah

Banyak hal yang menyebabkan peserta didik mengalami masalah dalam proses pembelajaran IPS. Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti memberikan batasan masalah dari penelitian yang akan dilakukan.

Masalah yang akan dibahas adalah pengaruh permainan PIPS berbasis aplikasi *wordwall* dengan model PBL terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran IPS peserta didik.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh permainan PIPS berbasis aplikasi *wordwall* dengan model PBL terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran IPS peserta didik kelas V SD Negeri 2 Kemiling Permai?”.

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan PIPS berbasis aplikasi *wordwall* dengan model PBL terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran IPS peserta didik kelas V SD Negeri 2 Kemiling Permai.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber yang menambah wawasan dan ilmu pengetahuan terkhusus di bidang pendidikan terhadap pengaruh permainan PIPS berbasis aplikasi *wordwall* dengan model PBL terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran IPS peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk:

a. Peserta didik

Membantu peserta didik meningkatkan kemampuan berpikir kritis dengan menggunakan permainan PIPS berbasis aplikasi *wordwall* dengan model pembelajaran PBL dalam mata pelajaran IPS.

b. Pendidik

Menambah wawasan pendidik untuk dapat memilih model pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran sehingga menghasilkan hasil pembelajaran yang lebih baik.

c. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri 2 Kemiling Permai.

d. Peneliti

Dengan adanya penelitian ini peneliti dapat lebih mengetahui penggunaan media *wordwall* dan model pembelajaran PBL serta dapat dijadikan referensi pada saat menjadi seorang pendidik kelak.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Hakikat Belajar

2.1.1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses yang harus dilakukan untuk mencapai perubahan pada diri seseorang untuk menjadi individu yang lebih baik. Menurut Ahdar dan Wardana (2019 : 6) belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari.

Interaksi dalam pembelajaran adalah kegiatan antara pendidik dan peserta didik dalam suatu kegiatan pembelajaran. Faktor penting dalam usaha mewujudkan situasi belajar yang baik dalam pembelajaran adalah melalui interaksi pembelajaran yang baik. Menurut Wahab dan Rosnawati (2021 : 6) 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 bisa berjalan menjadi bisa berjalan, tidak dapat membaca menjadi dapat membaca dan sebagainya.

Sesuai dengan pendapat tentang pengertian belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, pengetahuan, dan keterampilan sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan.

2.1.2. Tujuan Belajar

Tujuan belajar adalah mengetahui hal-hal terkini mulai dari hal yang tidak diketahui menjadi tahu, belum dipahami menjadi paham, dan untuk mengembangkan serta meningkatkan pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik agar lebih baik dari sebelumnya.

Menurut Hamalik (2015 : 73) tujuan belajar adalah cara yang akurat untuk menentukan hasil pembelajaran. Sardiman (2016 : 65) menyatakan bahwa belajar mempunyai tujuan tertentu seperti (1) untuk memperoleh pengetahuan, (2) penanaman konsep dan keterampilan, (3) pembentukan sikap. Selanjutnya, Setiawati (2018 : 31) menyatakan bahwa belajar bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik yang terbagi dalam 3 bagian domain, yaitu domain kognitif, afektif, dan psikomotor.

Merujuk pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar adalah mendapatkan suatu hasil dari proses belajar yaitu pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan, serta meningkatkan ranah kognitif, afektif dan psikomotor dalam mengembangkan dirinya kearah yang lebih baik.

2.1.3. Teori Belajar

Teori belajar merupakan tata cara pengaplikasian kegiatan pembelajaran antara pendidik dan peserta didik. Terdapat macam-macam teori belajar menurut para ahli.

Wahab dan Rosnawati (2021 : 21) menjelaskan macam-macam teori belajar sebagai berikut.

- a) Teori belajar behaviorisme
Teori ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar.
- b) Teori Kognitivisme
Model kognitif ini memiliki perspektif bahwa para peserta didik memeroses informasi dan pelajaran melalui upayanya mengorganisir, menyimpan, dan kemudian

menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada. Model ini menekankan pada bagaimana informasi diproses.

- c) Teori Konstruktivisme
teori konstruktivisme belajar adalah proses mengkonstruksi pengetahuan dengan cara mengabstraksi pengalaman sebagai hasil interaksi antara peserta didik dengan realitas baik realitas pribadi, alam, maupun realitas sosial.

Perubahan tingkah laku merupakan hal inti dari pandangan teori belajar behaviorisme. Respon yang dihasilkan dari lingkungan internal maupun eksternal lingkungan belajar merupakan hasil belajar yang didapatkan dari proses penguatan belajar. Sejalan dengan pendapat Nahar (2016 : 66) bahwa teori belajar behaviorisme merupakan teori belajar yang memfokuskan pada sikap atau perilaku manusia sebagai konsekuensi dari interaksi antara stimulus dan respon.

Pandangan teori belajar kognitivisme tidak hanya memandang belajar melibatkan stimulus dan respon, melainkan melibatkan mental peserta didik yang mana berkaitan dengan daya ingat (*memory*). Hal ini sejalan dengan pendapat Wisman (2020 : 212) yang berpendapat bahwa teori belajar kognitivisme adalah teori belajar yang lebih mengutamakan proses pembelajarannya (aspek berpikir) dibandingkan dengan hasil yang dicapai.

Peserta didik yang aktif dalam kegiatan pembelajaran merupakan inti dari teori belajar konstruktivisme karena dengan begitu transfer ilmu yang dilakukan pendidik dapat memaksimalkan pengetahuan yang diterima peserta didik. Menurut Masgumelar dan Mustafa (2021 : 52) teori belajar konstruktivisme adalah pengetahuan yang diberikan kepada peserta didik tidak begitu saja dipindahkan dari pendidik kepada peserta didik melainkan

peserta didik harus aktif membangun pengetahuan mereka sendiri atas kematangan kognitif yang dimilikinya.

Penelitian ini merujuk pada teori belajar kognitivisme yang mana mengutamakan proses berpikir sesuai dengan yang ingin peneliti teliti yaitu kemampuan berpikir kritis. Pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa teori belajar yang terdiri dari behaviorisme, kognitivisme, dan konstruktivisme memiliki keterlibatan yang berbeda-beda dalam proses pembelajaran namun pada akhirnya memiliki tujuan yang sama yakni menciptakan proses pembelajaran yang mana peserta didik dapat memaksimalkan pengetahuannya.

2.1.4. Prinsip-prinsip Belajar

Upaya capaian hasil belajar yang diinginkan dapat ditempuh melalui prinsip belajar. Selain itu, dalam mewujudkan kegiatan belajar PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan), dibutuhkan landasan prinsip maupun teori belajar.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013 : 42) dalam prinsip-prinsip belajar terdiri dari sebagai berikut.

- a) Perhatian dan motivasi
- b) Keaktifan
- c) Keterlibatan langsung atau berpengalaman
- d) Pengulangan
- e) Tantangan
- f) Balikan dan penguatan
- g) Perbedaan individu

Selanjutnya, menurut Aunurrahman (2014 : 114) beberapa prinsip belajar dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a) Prinsip perhatian dan motivasi
- b) Prinsip transfer dan retensi
- c) Prinsip keaktifan
- d) Prinsip keterlibatan langsung
- e) Prinsip tantangan
- f) Prinsip balikan dan penguatan
- g) Prinsip perbedaan individual
- h) Prinsip pengulangan

Pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip belajar yang harus diketahui pendidik antara lain perhatian, motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung, tantangan, pengulangan, balikan pengulangan, perbedaan individu dan transfer. Prinsip belajar dapat menjadi acuan bagi pendidik dan peserta didik agar terjadi hubungan yang berdampak baik bagi keduanya.

2.2. Model Pembelajaran

2.2.1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan konsep atau gambaran bagaimana pembelajaran akan dilakukan. Helmiati (2012 : 19) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh pendidik. Pengertian lain model pembelajaran merupakan bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran.

Ketepatan model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran merupakan salah satu penentu keefektifan kegiatan pembelajaran yang dilakukan pendidik. Menurut Darmadi (2017 : 42) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas.

Djalal (2017 : 34), menjelaskan model pembelajaran merupakan perencanaan atau pola yang digunakan sebagai kaidah dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Pendapat kedua ahli ini memiliki persamaan dalam mendefinisikan model pembelajaran, sehingga dapat dipahami bahwa model pembelajaran adalah acuan yang dimanfaatkan oleh pendidik untuk merancang pengajaran dalam melaksanakan pembelajaran.

Merujuk pada teori di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan sebuah pola atau perencanaan yang dirancang secara sistematis langkah demi langkah pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.2.2. Macam-macam Model Pembelajaran

Model pembelajaran sangat penting bagi pendidik dan peserta didik. Model pembelajaran dapat membantu peserta didik berpikir kreatif dan produktif, dan model pembelajaran dapat membantu pendidik merencanakan pelaksanaan pembelajaran dengan baik. Sani dan Kurniasih (2014 : 64) mengemukakan bahwa model pembelajaran yang mengembangkan potensi peserta didik sebagai berikut.

- a) *Discovery Learning* (Model Pembelajaran Penemuan) merupakan proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk akhirnya, tetapi diharapkan peserta didik dapat mengorganisasikannya secara mandiri.
- b) *Problem based learning* (Pembelajaran Berbasis Masalah) merupakan pembelajaran yang bermula dari penyajian masalah sehingga merangsang peserta didik untuk belajar.
- c) *Project Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Proyek) merupakan pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media, peserta didik melakukan eksplorasi penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar.

Merujuk pada uraian di atas, peneliti memilih model PBL dalam penelitiannya. Model PBL dapat membantu dan mendukung perkembangan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam menyelesaikan masalah. Peserta didik akan menemukan sendiri pengalaman yang bermakna dalam pembelajaran berbasis masalah ini karena menggunakan masalah yang nyata terjadi sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang berpikir kritis.

2.3. Model *Problem Based Learning* (PBL)

2.3.1. Pengertian Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model pembelajaran PBL merupakan model yang kerap digunakan pada saat ini dan melalui model pembelajaran ini juga menekankan pada pembentukan kompetensi peserta didik.

Menurut Ariani (2020 : 424) berpendapat bahwa pembelajaran PBL adalah model pembelajaran yang mengupayakan peserta didik untuk dapat kritis dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.

Anugraheni (2018 : 11), mengemukakan pengertian model PBL sebagai berikut.

“Model pembelajaran PBL atau model pembelajaran berbasis masalah merupakan model yang dalam pembelajarannya melibatkan peserta didik pada kegiatan pembelajaran dan memprioritaskan permasalahan faktual baik dari lingkungan sekolah, rumah, dan masyarakat sebagai dasar pemerolehan pengetahuan dan konsep melalui kemampuan berpikir kritis”.

Masalah nyata yang diangkat sebagai inti pembelajaran dalam model pembelajaran PBL, mampu mengoptimalkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah yang dihadapi peserta didik. Selain itu, melalui model pembelajaran PBL peserta didik akan mendapat pengetahuan baru dari konsep-konsep pemecahan masalah yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Menurut Verinsyah dan Fitria (2020 : 369), model PBL didefinisikan sebagai berikut.

“Model PBL merupakan model pembelajaran yang mengajarkan peserta didik berdasarkan kejadian nyata dalam kehidupannya, sehingga peserta didik piawai untuk aktif dan berani mengemukakan pendapat dan mampu berpikir kritis mengenai konsep atau permasalahan dalam pembelajaran baik secara pribadi maupun kelompok”.

Berdasarkan pendapat tentang pengertian model PBL di atas, dapat disimpulkan bahwa model PBL adalah model pembelajaran yang menggunakan permasalahan sebagai pengetahuan baru yang akan didapatkan melalui pemecahan masalah baik secara pribadi maupun kelompok sehingga peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya.

2.3.2. Tujuan Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model pembelajaran memiliki tujuan yang ingin dicapai, seperti yang diungkapkan H. Saputra (2020 : 5) tujuan Pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah sebagai berikut.

“Tujuan pembelajaran berbasis masalah (PBL) bukanlah penyampaian sejumlah besar pengetahuan kepada peserta didik, melainkan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah dan sekaligus mengembangkan kemampuan peserta didik untuk secara aktif membangun pengetahuan sendiri”.

Menurut Sofyan, dkk (2017 : 53) mengemukakan bahwa PBL bertujuan untuk membangun dan mengembangkan pembelajaran yang memenuhi tiga ranah pembelajaran (*taxonomy of learning domains*) sebagai berikut.

- a) Bidang kognitif (*knowledges*) yaitu terintegrasinya ilmu dasar dan ilmu terapan. Adanya pemecahan masalah terhadap problem real secara langsung mendorong peserta didik dalam menerapkan ilmu dasar yang ada.
- b) Bidang psikomotorik (*skills*) berupa melatih peserta didik dalam pemecahan masalah secara saintifik (*scientific reasoning*), berpikir kritis, pembelajaran diri secara langsung dan pembelajaran seumur hidup (*lifelong learning*).
- c) Bidang afektif (*attitudes*) yaitu berupa pengembangan karakter diri, pengembangan hubungan antar manusia dan pengembangan diri berkaitan secara psikologis.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan model PBL adalah mengembangkan kemampuan dalam ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif serta kemampuan berpikir kritis peserta didik untuk memecahkan masalah serta secara aktif mengembangkan pengetahuannya secara mandiri.

2.3.3. Karakteristik Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model PBL memiliki beberapa karakteristik dalam proses pembelajarannya. Menurut Sofyan, dkk (2017 :54) adalah sebagai berikut.

- a) Aktivitas didasarkan pada pernyataan umum
- b) Belajar berpusat pada peserta didik (*student center learning*), pendidik sebagai fasilitator
- c) Peserta didik bekerja kolaboratif
- d) Belajar digerakan oleh konteks masalah
- e) Belajar interdisipliner

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran PBL memiliki karakteristik sebagai pembelajaran yang dimulai dengan pemberian masalah berupa masalah nyata dan peserta didik dituntut untuk aktif mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.

2.3.4. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model PBL memiliki langkah-langkah yang harus diikuti sebagai aturan dalam penerapannya. Menurut H. Saputra (2020 : 7) penerapan model pembelajaran berbasis masalah terdiri atas lima langkah utama yang dimulai dengan pendidik memperkenalkan peserta didik dengan situasi masalah dan diakhiri dengan penyajian dan analisis hasil kerja peserta didik.

- a) Orientasi peserta didik pada masalah.
- b) Mengorganisasi peserta didik untuk belajar.
- c) Membimbing penyelidikan individu dan kelompok.
- d) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.
- e) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Tabel 3. Sintaks Model *Problem based learning*

Fase Pembelajaran	Kegiatan	
	Pendidik	Peserta didik
Fase perumusan masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Membimbing peserta didik menyusun rumusan masalah, • Menjelaskan cara untuk melakukan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun rumusan masalah, • Menyimak dan mencatat masalah yang dikemukakan oleh pendidik,

Fase Pembelajaran	Kegiatan	
	Pendidik	Peserta didik
	kegiatan penemuan solusi dari masalah.	<ul style="list-style-type: none"> Menyimak penjelasan pendidik mengenai cara melakukan kegiatan menemukan
Fase merumuskan alternatif strategi	<ul style="list-style-type: none"> Membimbing peserta didik mengajukan dugaan sementara berdasarkan masalah yang disusun. 	<ul style="list-style-type: none"> Menuliskan hipotesis atau dugaan sementara.
Fase pengumpulan data (menerapkan strategi)	<ul style="list-style-type: none"> Mengarahkan dan membimbing peserta didik untuk melakukan eksperimen berdasarkan masalah yang disiapkan, Berdiskusi sebagai kegiatan penemuan, Meminta peserta didik untuk menuliskan kegiatan penemuannya 	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan eksperimen berdasarkan permasalahan, bersamaan dengan mengumpulkan data dan menganalisis data – data yang ditemukan.
Fase diskusi	<ul style="list-style-type: none"> Membimbing peserta didik dalam kegiatan diskusi, Memberikan informasi dan penguatan kepada peserta didik. 	<ul style="list-style-type: none"> Berdiskusi dengan teman kelompok, Mengajukan pertanyaan jika ada yang tidak dimengerti.
Fase kesimpulan dan evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> Meminta peserta didik untuk menyampaikan kesimpulan dari hasil diskusi kelompok. 	<ul style="list-style-type: none"> Menyampaikan kesimpulan di depan kelas.

Sumber: Syamsidah dan Suryani (2018 : 21)

Merujuk pendapat para ahli di atas, maka pada penelitian ini peneliti menggunakan langkah-langkah menurut H. Saputra (2020 : 7) yaitu; orientasi peserta didik terhadap masalah; mengorganisasikan peserta didik untuk belajar; membimbing penyelidikan individu maupun kelompok; mengembangkan dan menyajikan hasil karya; menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

2.3.5. Kelebihan dan Kekurangan *Problem Based Learning* (PBL)

Setiap model yang digunakan dalam pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, begitupun pada model PBL memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Sofyan, dkk (2017 : 60) beberapa keuntungan dari pembelajaran *problem based learning* adalah sebagai berikut.

- a) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. PBL menekankan peserta didik terlibat dalam tugas-tugas pemecahan masalah dan perlunya pembelajaran khusus bagaimana menemukan dan memecahkan masalah. PBL ini membuat peserta didik lebih aktif dan berhasil memecahkan permasalahan yang kompleks.
- b) Meningkatkan kecakapan kolaboratif. Pembelajaran PBL mendukung peserta didik dalam kerja tim. Peserta didik melalui kerja tim dapat menemukan keterampilan merencanakan, mengorganisasi, negosiasi, pengumpulan informasi dan penyajian. Keterampilan pemecahan masalah secara kolaboratif kerja tim inilah yang nantinya akan dipakai ketika bekerja.
- c) Meningkatkan keterampilan mengelola sumber. PBL memberikan kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, alokasi waktu dan sumber-sumber lain untuk penyelesaian tugas.

Kekurangan model PBL adalah meskipun model ini sudah lama diterapkan akan tetapi masih menjadi barang baru di dunia pendidikan Indonesia. Perlu adanya training dan pelatihan sebelum pelaksanaannya sehingga pendidik menguasai proses dan juga tujuan dari model PBL dalam pembelajaran itu sendiri.

Zainal (2022 : 3589) mengemukakan kelebihan dari model pembelajaran PBL sebagai berikut.

- a) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari atau menyelidiki peristiwa multidimensi dengan perspektif yang lebih dalam sehingga mendukung keterampilan berpikir kritis dan penyelesaian masalah peserta didik
- b) Menumbuhkan *self-directed* dan *self-regulated* peserta didik dalam proses pembelajaran; meningkatkan keterampilan sosial dan mendukung peserta didik mempelajari konsep baru pada saat memecahkan masalah.

Kekurangan PBL, yaitu pendidik berkesempatan mengalami kendala dalam mengubah gaya mengajar dan peserta didik berkesempatan membutuhkan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah.

Menurut Hermansyah (2020) untuk mencapai keberhasilan dalam penggunaan model PBL perlu diperhatikan kekurangan dan kelebihan yang dimiliki model pembelajaran ini. Kelebihan model PBL adalah sebagai berikut.

- a) Peserta didik ditantang untuk mengembangkan kemampuannya dan mendapat kepuasan dalam menemukan pengetahuan baru,
- b) Menumbuhkan motivasi dan aktivitas pembelajaran peserta didik,
- c) Membantu peserta didik dalam mentransfer pengetahuan peserta didik untuk memahami masalah dunia nyata,
- d) Membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan,
- e) Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru,
- f) Memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata,
- g) Mengembangkan minat peserta didik untuk secara terus menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir,
- h) Memudahkan peserta didik dalam menguasai konsep-konsep yang dipelajari guna memecahkan masalah dunia nyata.

Kekurangan dari model PBL adalah sebagai berikut.

- a) Apabila peserta didik tidak memiliki minat atau kepercayaan diri dalam memecahkan masalah, maka peserta didik akan merasa enggan untuk mencoba,
- b) Keberhasilan penggunaan model PBL membutuhkan waktu untuk persiapannya,
- c) Tanpa pemahaman mengapa peserta didik harus berusaha memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka peserta didik tidak akan mendapat pengalaman belajar yang bermakna.

Kelebihan dari model PBL adalah pembelajaran berpusat pada peserta didik sehingga mengoptimalkan pengembangan kemampuan berpikir maupun pemecahan masalah dan mendapat

pembelajaran yang bermakna. Peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir dan belajar lebih aktif. Sedangkan, kekurangan dari model PBL adalah memerlukan waktu persiapan yang matang dan keragaman kemampuan peserta didik yang menyebabkan hambatan dalam penerapan model ini.

2.4. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

2.4.1. Pengertian IPS

IPS merupakan simplifikasi atau adaptasi disiplin studi-studi sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang dikonstruksikan dan disuguhkan secara ilmiah dan pedagogic untuk tujuan pendidikan. Sejalan dengan pendapat Hilmi (2017 : 164) yang menyatakan bahwa IPS merupakan penyederhanaan dari studi sosial dan merupakan interdisipliner ilmu, sehingga IPS mengkaji suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang ilmu sosial dengan cara terpadu.

Siska (2016 : 7) mengemukakan bahwa IPS sebagai program pendidikan atau mata pelajaran dalam kurikulum sekolah yang mempelajari kehidupan manusia dalam masyarakat serta hubungan atau interaksi antara manusia dengan lingkungannya (fiksi dan sosial). Mempelajari IPS peserta didik diajarkan cara bermasyarakat serta interaksi yang terjadi didalamnya.

Musyarofah,dkk (2021 : 2) IPS adalah studi integrasi dari ilmu-ilmu sosial dan ilmu-ilmu humaniora guna mengembangkan kemampuan kewarganegaraan. Program sekolah mendefinisikan IPS sebagai ilmu yang mengkaji secara sistematis dan terkoordinasi berbagai disiplin ilmu seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi serta ilmu humaniora, matematika dan ilmu alam.

Pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan campuran atau integrasi berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora yang dirangkai secara sistematis yang bertujuan untuk pendidikan di sekolah. Peserta didik diharapkan dapat menjadi warga masyarakat yang dapat berpikir kritis mengenai masalah dalam kehidupan dan terlatih menemukan pemecahan masalah sebagai solusi dari masalah yang dijumpai dengan mempelajari mata pelajaran IPS.

2.4.2. Tujuan Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS memiliki tujuan pembelajaran yang telah disusun untuk dicapai dalam setiap pembelajarannya dalam setiap jenjang pendidikan. Hilmi (2017 : 164) mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah untuk menjadikan warga negara yang baik dalam artian mampu memahami perbedaan dan mampu memecahkan masalah dengan tepat karena didukung oleh informasi dan fakta.

Pendapat di atas dipertegas kembali oleh Musyarofah, dkk (2021 : 5) bahwa IPS di sekolah memiliki tujuan dan tanggungjawab untuk menciptakan manusia Indonesia yang memiliki pengetahuan, keterampilan berpikir dan bertindak, kepedulian, kesadaran sosial yang tinggi sebagai bagian dari masyarakat, bangsa, dan warga dunia yang baik.

Tujuan yang ada pada pembelajaran IPS diharapkan mampu mengembangkan kemampuan peserta didik tidak hanya pada aspek pengetahuan. IPS bertujuan membina peserta didik untuk mengembangkan dan menerapkan nilai-nilai pengetahuan yang didapat dalam pembelajaran di masyarakat. Contoh nilai-nilai yang diharapkan peserta didik miliki dan terapkan dalam

masyarakat adalah tenggang rasa, kepedulian terhadap sesama dan lingkungan, disiplin, ketaatan, keteraturan, etos kerja, dll.

Menurut Musyarofah, dkk (2021 : 3) tujuan dasar IPS yaitu membantu generasi muda untuk mengembangkan kemampuannya untuk membuat informasi dan mengambil keputusan untuk kebaikan masyarakat sebagai warga negara yang didalamnya terdapat berbagai budaya, masyarakat demokratis dalam dunia yang saling memiliki ketergantungan.

Merujuk pada pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sosial serta agar peserta didik memiliki kemampuan baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap sebagai bagian dari masyarakat dan warga negara.

2.4.3. Pembelajaran IPS di SD

IPS di sekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang mengintegrasikan sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains, bahkan berbagai isu dan masalah sosial. Siska (2016 : 22) mengemukakan bahwa pembelajaran IPS tingkat sekolah dasar menjadi penting ketika kita melihat situasi dan maraknya informasi tanpa batas dalam bidang sosial yang tidak bisa kita bendung memberikan tantangan tersendiri dalam menghadapi kondisi tersebut.

Menurut Siska (2016 : 23) pembelajaran IPS di sekolah dasar merupakan suatu kajian yang terpadu dalam disiplin ilmu-ilmu sosial yang bersifat menyeluruh (*holistic*) yang materinya diambil dari rumpun ilmu sosial yang disesuaikan dengan lingkup keadaan sosial masyarakat.

Sekolah dasar merupakan jenjang pertama peserta didik mempelajari mata pelajaran IPS. Pada jenjang SD pengetahuan sosial meliputi materi Pengetahuan Sosial dan Kewarganegaraan. Melalui pendidikan Pengetahuan Sosial, peserta didik diarahkan, dibimbing, dan dibentuk menjadi warga negara dunia yang efektif. Pengetahuan Sosial dirancang untuk membangun dan menggambarkan kemampuan peserta didik dalam kehidupan bermasyarakat yang selalu berubah dan berkembang.

Jumriani, dkk (2021 : 2028) mengemukakan Pendidikan IPS pada tingkat sekolah dasar adalah sebagai berikut.

“Pendidikan IPS pada tingkat sekolah dasar memberikan materi pembelajaran dengan menggunakan pendekatan secara terpadu. Materi yang disajikan secara terpadu mengaitkan kejadian sosial yang terjadi di sekitar peserta didik. Tema-tema sosial yang diangkat nantinya akan semakin berkembang dan meluas dari lingkungan peserta didik”.

Pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS di sekolah dasar disajikan sebagai suatu mata pelajaran yang dikemas secara terpadu dari beberapa disiplin ilmu dengan menampilkan materi yang didasarkan pada aspek kehidupan sosial masyarakat.

2.5. Permainan Pintar Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)

2.5.1. Pengertian Permainan Pintar Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)

Anak-anak dan bermain merupakan kepaduan yang tidak dapat dipisahkan. Peserta didik sekolah dasar selalu diidentikkan dengan bermain. Menurut Ulhusna, dkk (2020 : 131) bermain diartikan sebagai kegiatan tanpa adanya paksaan, memberikan kegembiraan, harapan serta kebebasan dan keterampilan anak agar dapat mengekspresikan dirinya melalui bermain sebagai alat bantu belajar dalam mengembangkan dirinya untuk mencapai berbagai kemampuan dan keterampilan tertentu pada anak.

Saputra (2019 : 105) mengemukakan permainan edukatif juga merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan melalui cara atau media pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain, yang disadari atau tidak, memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri peserta didik. Mengetahui manfaat dan pengaruh yang sangat baik terhadap peserta didik, pendidik dapat menggunakan permainan sebagai pendukung dalam merencanakan dan mengelola proses pembelajaran di kelas.

Permainan PIPS adalah permainan bermuatan mata pelajaran IPS yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang sedang atau akan dipelajari di kelas. Permainan ini menyajikan permasalahan yang harus diselesaikan oleh peserta didik. Permainan berbasis aplikasi *wordwall* ini dibuat untuk mendukung penelitian yang akan dilakukan peneliti. Harapan dengan dilakukannya permainan ini adalah peserta didik dapat berpartisipasi aktif dan berkonsentrasi dalam proses pembelajaran sehingga meningkatkan penguasaan materi dalam pembelajaran mata pelajaran IPS.

2.5.2. Pengintegrasian Permainan Pintar Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) berbasis Aplikasi *Wordwall* dalam Model PBL

Model pembelajaran PBL merupakan model yang menjadikan masalah sebagai inti yang akan dibahas dalam pembelajarannya. Menurut Verinsyah dan Fitria (2020 : 369), model PBL didefinisikan sebagai berikut.

“Model PBL merupakan model pembelajaran yang mengajarkan peserta didik berdasarkan kejadian nyata dalam kehidupannya, sehingga peserta didik piawai untuk aktif dan berani mengemukakan pendapat dan mampu berpikir kritis mengenai konsep atau permasalahan dalam pembelajaran baik secara pribadi maupun kelompok”.

Merujuk pada pendapat di atas, dapat dipahami bahwa model pembelajaran PBL mampu mengasah kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah yang dihadapi peserta didik.

Pengintergrasian model PBL dengan Permainan PIPS merupakan inovasi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan konsentrasi dan minat peserta didik dalam pembelajaran serta kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Menurut H. Saputra (2020 : 7) penerapan model pembelajaran berbasis masalah terdiri atas lima langkah sebagai berikut.

- a) Orientasi peserta didik pada masalah.
- b) Mengorganisasi peserta didik untuk belajar.
- c) Membimbing penyelidikan individu dan kelompok.
- d) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.
- e) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Permainan PIPS berbasis aplikasi *wordwall* akan dilakukan pada langkah ke tiga model pembelajaran PBL yaitu, langkah membimbing penyelidikan individu dan kelompok berikut ini rincian kegiatan yang akan dilakukan.

- a) Pendidik menampilkan Roda urutan kelompok pada *wordwall* untuk menentukan urutan maju kelompok yang ditampilkan menggunakan *LCD Projector*.
- b) Setiap kelompok maju secara bergantian sesuai urutan hasil Roda urutan kelompok untuk melakukan permainan PIPS.
- c) Permainan PIPS dilakukan dengan cara menekan fitur “Pemutar acak” dan dengan otomatis putaran acak tersebut akan berhenti pada salah satu kotak yang terpilih
- d) Kotak yang terpilih akan menampilkan gambar teka teki tentang tema permasalahan yang harus diselesaikan peserta didik.
- e) Peserta didik kembali ke tempat duduk dan mengerjakan LKPD sesuai dengan tema permasalahan dari teka teki yang telah diselesaikan pada tampilan kotak yang terpilih.
- f) Peserta didik berdiskusi untuk mengerjakan LKPD dengan menyelesaikan pertanyaan tentang peristiwa yang terjadi akibat interaksi manusia dengan lingkungan.

- g) Pendidik membimbing penyelidikan dan penyelesaian tugas LKPD yang dilakukan setiap kelompok.
- h) Peserta didik membuat kesimpulan tentang permasalahan yang peserta didik dapatkan setiap kelompoknya.

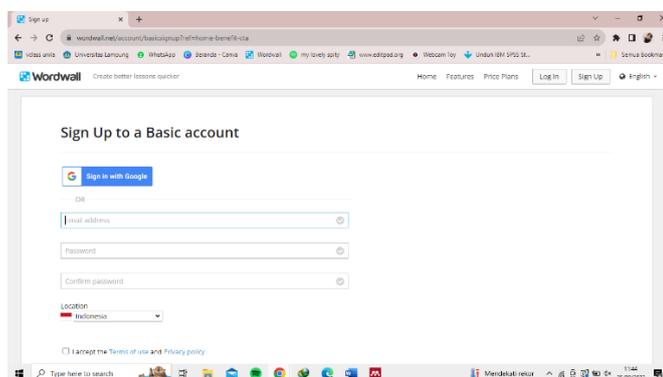
2.5.3. Langkah-langkah Permainan Pintar Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)

Langkah-langkah penggunaan Permainan PIPS berbasis aplikasi *wordwall* terbagi menjadi menjadi dua, yaitu penggunaan untuk peserta didik dan pendidik.

2.5.3.1. Langkah-langkah Penggunaan Permainan Pintar Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) untuk Pendidik.

Langkah-langkah penggunaan Permainan PIPS berbasis aplikasi *wordwall* bagi pendidik.

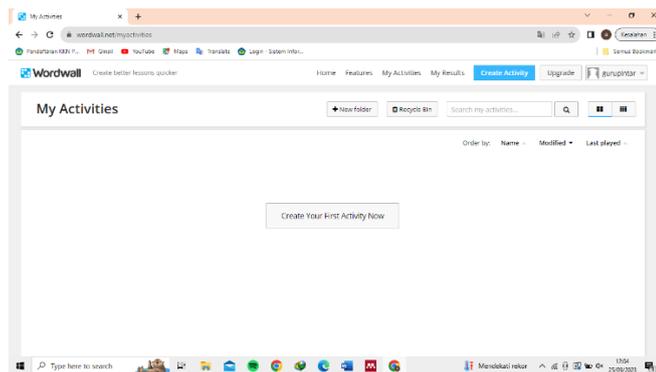
- a) Mendaftar atau membuat akun. Akun *wordwall* dapat dibuat dengan mengakses *link* <https://wordwall.net/>, kemudian melengkapi data yang ada di dalamnya.



Gambar 1. Tampilan aplikasi/web *wordwall* yang harus di isi

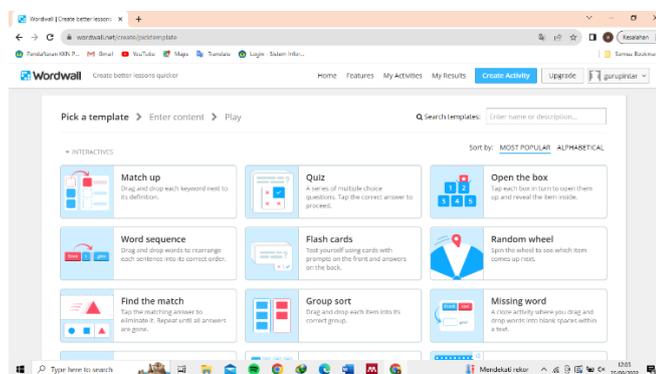
Pendidik dapat langsung *sign in* menggunakan akun *Google* atau menuliskan *e-mail* dan *password*, setelah itu menekan tombol *sign in* dan selanjutnya akan tampil menu utama dari aplikasi *wordwall*.

- b) Kemudian pendidik dapat mengklik pilihan *create your first activity now*.



Gambar 2. Tampilan Awal Aplikasi *Wordwall*

- c) Selanjutnya pilih *template* atau aktivitas yang akan dilaksanakan sesuai dengan *template* yang diinginkan. *Template* yang dipilih untuk Permainan PIPS adalah membuka kotak. Pendidik dapat memilih pilihan kotak dengan pertanyaan dan selanjutnya dapat melampirkan gambar permasalahan serta pilihan jawaban dari permasalahan tersebut.

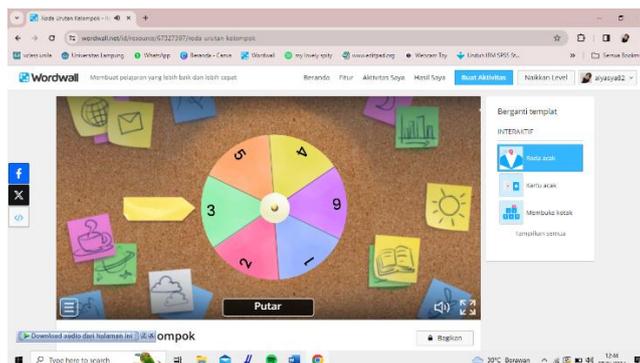


Gambar 3. Tampilan *Template* Aplikasi *Wordwall*

- d) Pendidik dapat memilih selesai jika konten sudah selesai dibuat.
- e) Pada saat pembelajaran dilaksanakan Permainan PIPS dapat ditampilkan menggunakan proyektor.

2.5.3.2. Langkah-langkah Penggunaan Permainan Pintar Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) untuk Pendidik.
Langkah-langkah Permainan Pintar PIPS untuk peserta didik adalah sebagai berikut.

- a) Setiap kelompok maju secara bergantian sesuai urutan hasil Roda urutan kelompok untuk melakukan permainan PIPS.



Gambar 4. Tampilan Roda Urutan Kelompok Aplikasi *Wordwall*

- b) Permainan PIPS dilakukan dengan cara menekan fitur “Pemutar acak” dan dengan otomatis putaran acak tersebut akan berhenti pada salah satu kotak yang terpilih dan menampilkan gambar teka teki yang harus diselesaikan peserta didik.



Gambar 5. Tampilan Permainan PIPS Aplikasi *Wordwall*

- c) Peserta didik kembali ke tempat duduk dan mengerjakan LKPD sesuai dengan tema permasalahan dari teka teki yang telah diselesaikan pada tampilan kotak yang terpilih.

- d) Peserta didik berdiskusi untuk mengerjakan LKPD dengan menyelesaikan pertanyaan tentang peristiwa yang terjadi akibat interaksi manusia dengan lingkungan.
- e) Peserta didik membuat kesimpulan tentang permasalahan yang peserta didik dapatkan setiap kelompoknya.

2.6. *Wordwall*

2.6.1. **Pengertian Media *Wordwall***

Pendidikan sekarang dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan segala jenis media pembelajaran agar peserta didik lebih aktif dalam belajar dan tidak cepat jenuh dalam pembelajaran. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) untuk saat ini sangat cepat berinovasi dengan pembaharuannya, utamanya dalam mengakses informasi atau suatu data. Perkembangan media pembelajaran pada *website* yang dapat diakses dengan mudah salah satunya adalah *wordwall*.

Qonita dan Handayani (2023 : 866) mendefinisikan *wordwall* merupakan aplikasi yang menarik dan inovatif yang terdapat pada *browser* yang dapat diakses secara gratis oleh siapapun dan dimanapun. Menurut Al-qonita, dkk (2022 : 158) *wordwall* merupakan aplikasi yang menarik pada *browser*. Aplikasi *wordwall* dapat mendukung pemahaman suatu materi pembelajaran karena terdapat 18 *template* yang dapat digunakan secara mudah dan gratis.

Aplikasi berbasis *website* ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, acak kata, memasang jawaban dan masih banyak lainnya. Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa *wordwall* merupakan *web* aplikasi

untuk membuat *game* berbasis kuis yang dapat disajikan sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat penilaian bagi pendidik dan peserta didik.

2.6.2. Kelebihan dan Kekurangan Media *Wordwall*

Media pembelajaran merupakan alat atau teknologi yang dimanfaatkan untuk menunjang penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik. Era digital saat ini, berpengaruh positif pada perkembangan media pembelajaran yang dapat digunakan pendidik untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran. Salah satunya adalah aplikasi *wordwall*. Akan tetapi, aplikasi ini tidak terlepas dari kekurang dan kelebihan dalam penggunaannya.

Menurut Mujahidin,dkk (2021 : 557), Kelebihan dari aplikasi *wordwall* yaitu:

- a. Mampu memberikan sistem pembelajaran yang bermakna serta dapat diikuti dengan mudah oleh peserta didik tingkat dasar maupun tingkat yang lebih tinggi.
- b. Model penugasan *wordwall*, yang mana dapat diakses peserta didik melalui ponsel yang dimiliki.
- c. Bersifat kreatif.

Sedangkan kekurangannya adalah:

- a. Dalam penggunaannya, rentan terjadi kecurangan dan ukuran huruf yang tidak bisa diubah.
- b. Dalam pembuatannya butuh waktu yang lebih lama.
- c. Hanya dapat dilihat karena media visual

Sahanata, dkk (2022 : 15) mengemukakan bahwa kelebihan dan kekurangan aplikasi *wordwall* adalah sebagai berikut.

“Kelebihan *wordwall* adalah membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mempermudah peserta didik memahami materi baik pada tingkat dasar maupun tingkat menengah, dapat diakses melalui *hand phone* peserta didik untuk mengerjakan penugasan, aplikasi ini bersifat kreatif dan menarik. Kekurangan aplikasi *wordwall* adalah pada penggunaannya, mudah terjadi kecurangan dan ukuran huruf yang tidak tersedia pilihan dan tidak dapat diubah, perlu cukup waktu dalam mendesainnya, memerlukan jaringan yang bagus dan stabil dalam penggunaannya”.

Menurut Khairunnisa (2023 : 355) kelebihan dari *wordwall* dari *web game* lainnya adalah sebagai berikut.

“Kelebihan dari *wordwall* adalah memiliki tampilan yang menarik dan penggunaannya yang mudah, memiliki banyak mode *game* yang dapat digunakan sehingga peserta didik menjadi lebih senang saat melakukan pembelajaran. Kekurangan *web game* ini adalah jaringan internet yang kurang stabil, peserta didik belum lancar menggunakan laptop, peserta didik dapat kurang fokus jika terdapat pemberitahuan atau notifikasi yang masuk, peserta didik yang belum mampu membaca dengan lancar akan terkendala dan lambat dalam menyelesaikan penugasan”.

Berdasarkan uraian di atas, kelebihan aplikasi *wordwall* dapat mendukung alasan mengapa aplikasi ini dipilih sebagai alat bantu dalam pembelajaran dan kekurangannya dapat menjadi acuan agar dapat mengoptimalkan penggunaan aplikasi ini dalam pembelajaran.

2.7. Berpikir Kritis

2.7.1. Pengertian Berpikir Kritis

Berpikir kritis adalah suatu anugrah kemampuan yang dimiliki oleh manusia, yang mana setiap orang memiliki tingkat kemampuan berpikir kritis yang berbeda-beda. Dewasa ini semakin sedikit orang yang memiliki kemampuan berpikir kritis yang jeli dan argumentatif. Ennis (2013 : 1) berpikir kritis merupakan suatu proses yang tujuannya membantu kita untuk mengambil keputusan dari apa yang kita percaya dan yang harus kita lakukan.

Pendapat tersebut diperkuat oleh Ernayanti (2016 : 176) mengemukakan bahwa berpikir kritis adalah kemampuan yang harus dimiliki dalam usaha menyelesaikan sebuah masalah, membuat keputusan, menganalisis asumsi dan penemuan keilmuan. Menurut Qonita dan Handayani (2023 : 867)

kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan metakognitif pada seseorang yang mempunyai kecakapan untuk dapat berpikir secara tertata sehingga dapat memvalidasi segala fakta yang diterima.

Merunut pendapat para ahli di atas dapat diketahui bahwasannya berpikir kritis adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk dapat berpikir, bertindak, dan memutuskan suatu informasi sesuai fakta serta memvalidasi segala informasi yang diterima.

2.7.2. Karakteristik Berpikir Kritis

Setiap manusia memiliki sifat yang beragam, sehingga memiliki karakteristik yang berbeda-beda salah satunya dalam berpikir. Setiap manusia ketika dalam proses berpikir mempunyai karakteristik yang berbeda pula, disesuaikan dengan proses berpikir yang sedang dilakukan. Berikut beberapa karakteristik kemampuan berpikir kritis menurut Rohmatin (2014 : 4) adalah sebagai berikut.

- a) Mampu membedakan ide yang relevan dan tidak relevan
- b) Sanggup mendeteksi bias atau penyimpangan-penyimpangan
- c) Mampu mendaftar segala akibat yang mungkin terjadi atau alternatif pemecahan masalah
- d) Mampu menarik kesimpulan dari data yang telah ada dan terseleksi
- e) Mampu mengetes asumsi dengan cermat
- f) Mampu membuat hubungan yang berurutan antara satu masalah dengan masalah lainnya.

Azizah,dkk (2018 : 62) mengemukakan karakteristik berpikir kritis adalah sebagai berikut.

- a) Mampu memahami hubungan logis antara ide-ide
- b) Mampu merumuskan ide secara ringkas dan tepat
- c) Mampu mengidentifikasi, membangun, dan mengevaluasi argumen
- d) Mampu mengevaluasi keputusan
- e) Mampu mengevaluasi bukti dan mampu hipotesis
- f) Mampu mendeteksi inkonsistensi dan kesalahan umum dalam penalaran

- g) Mampu menganalisis masalah secara sistematis
- h) Mampu mengidentifikasi relevan dan pentingnya ide
- i) Mampu menilai keyakinan dan nilai-nilai yang dipegang seseorang
- j) Mampu mengevaluasi kemampuan berpikir seseorang.

Menurut penjelasan di atas, karakteristik kemampuan berpikir kritis yaitu mampu untuk mengabaikan fakta yang tidak relevan, mampu mendeteksi dan memperbaiki kekeliruan konsep, mampu mencari solusi dan menyimpulkan serta mengidentifikasi kebenaran informasi. Sehingga terdapat ciri khas yang sangat mencolok dari berpikir kritis dengan yang lain.

2.7.3. Indikator Berpikir Kritis

Berpikir kritis dalam pengukurannya terdapat beberapa indikator yang harus tercapai agar tujuan dari berpikir kritis itu dapat terpenuhi sehingga dalam penerapannya indikator-indikator ini selalu menjadi acuan tolak ukur yang menjadi pedoman utama.

Rositawati (2018 : 77) mengemukakan tentang indikator berpikir kritis adalah sebagai berikut.

- a) Keterampilan menganalisis
Keterampilan ini bertujuan untuk memahami suatu konsep dengan cara menguraikan atau merinci konsep tersebut kedalam bagian yang lebih kecil dan terperinci
- b) Keterampilan mensintesis
Keterampilan memadukan bagian atau unsur secara logis menjadi suatu pola yang berstruktur atau berbentuk pola baru.
- c) Keterampilan mengenal dan memecahkan masalah
Keterampilan ini bertujuan memahami dan menerapkan konsep-konsep ke dalam permasalahan atau ruang lingkup baru.
- d) Keterampilan menyimpulkan
Keterampilan akal pikiran manusia berdasarkan pengertian atau pengetahuan (kebenaran) yang dimilikinya dapat beralih menuju pengertian atau pengetahuan (kebenaran) yang baru lainnya.
- e) Keterampilan mengevaluasi
Keterampilan ini mengupayakan pemikiran yang matang dalam menentukan nilai sesuatu dengan berbagai kriteria yang ada.

Peneliti menyimpulkan 5 indikator yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Indikator Berpikir Kritis

No.	Indikator	Aktivitas
1.	Penjelasan sederhana (<i>elementary clarification</i>)	Mengidentifikasi permasalahan dengan memfokuskan pertanyaan dan unsur yang terdapat dalam masalah
2.	Membangun kemampuan dasar (<i>basic support</i>)	Mengidentifikasi hubungan antara konsep-konsep dalam masalah dengan membuat kesimpulan sementara.
3.	Menyimpulkan (<i>inference</i>)	Menyimpulkan permasalahan yang terjadi berdasarkan identifikasi dari masalah.
4.	Membuat penjelasan lanjut (<i>advanced clarification</i>)	Memberikan solusi sementara terhadap permasalahan yang ditemui.
5.	Strategi dan taktik (<i>strategies and tactics</i>)	Menentukan rencana penyelesaian yang tepat dalam menyelesaikan masalah, serta jalan keluarnya.

Sumber: Apiati dan Hermanto (2020 : 169)

Kemampuan berpikir kritis dapat diukur menggunakan indikator yang telah dijelaskan, namun indikator tersebut masih sangat umum dan dalam penerapannya peserta didik masih sangat membutuhkan pendampingan dari pendidik. Pengukuran kemampuan berpikir kritis perlu dilakukan dengan pengukuran indikator secara pengetahuan seperti taksonomi bloom.

Menurut Utari dan Madya (2011 : 2) taksonomi bloom merupakan struktur hierarki yang mengidentifikasikan kemampuan mulai dari tingkat terendah hingga tertinggi. Setiap tingkatan dalam taksonomi bloom memiliki korelasinya masing-masing. Upaya dalam mencapai tingkatan yang paling tinggi, tentu tingkatan-tingkatan yang berada di bawahnya harus dikuasai terlebih dahulu. Konsep Taksonomi Bloom, membagi domainnya menjadi 3 ranah, yaitu : (1) ranah kognitif, (2) ranah afektif, dan (3) ranah psikomotor.

Penerapan taksonomi bloom memiliki tingkatan pada setiap indikatornya, dimana setiap indikator memiliki tingkatan kesukaran yang berbeda-beda. Tingkatan inilah yang nantinya dapat menjadi acuan dalam pengukuran tingkat kompetensi tiap indikator. Menurut Purnawati dan Nusantara (2020 : 200) tingkat kognitif pertanyaan diukur melalui pendeskripsian kemampuan kognitif yang digunakan dalam menjawab pertanyaan.

Menurut taksonomi bloom versi revisi, pertanyaan mengenai tingkat kognitif dapat dikelompokkan menurut jenjang kognitif yaitu pertanyaan pada kognitif tingkat rendah yang meliputi mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), mengaplikasikan (*applying*), dan pertanyaan kognitif tingkat tinggi yang meliputi menganalisis (*analysing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mencipta (*creating*).

Tabel 5. Kata Kerja Operasional Ranah Kognitif dan Psikomotor

Kata Kerja Operasional Ranah Kognitif	
Mengingat (C1)	Mengutip, menyebutkan, menjelaskan, menggambar, membilang, mengidentifikasi, mendaftar, menunjukkan, memberi label, memberi indeks,,memasakkan, membaca, menamai, menandai, menghafal, meniru, mencatat, mengulang, mereproduksi, meninjau, memilih, mentabulasi, memberi kode, menulis, menyatakan, menelusuri
Memahami (C2)	Memperkirakan, menjelaskan, menceritakan, mengkatagorikan, mencirikan, merinci, mengasosiasikan, membandingkan, menghitung, mengkontraskan, menjalin, mendiskusikan, mencontohkan, mengemukakan, mempolakan, memperluas, menyimpulkan, meramalkan, merangkum, menjabarkan, menggali, mengubah, mempertahankan, mengartikan, menerangkan, menafsirkan, memprediksi, melaporkan, membedakan

Kata Kerja Operasional Ranah Kognitif	
Mengaplikasikan (C3)	Menugaskan, mengurutkan, menentukan, menerapkan, mengkalkulasi, memodifikasi, menghitung, membangun, mencegah, menentukan, menggambarkan, menggunakan, menilai, melatih, menggali, mengemukakan, mengadaptasi, menyelidiki, mempersoalkan, mengkonsepkan, melaksanakan, memproduksi, memproses, mengaitkan, menyusun, memecahkan, melakukan, mensimulasikan, mentabulasi, memproses, membiasakan, mengklasifikasi, menyesuaikan, mengoperasikan, meramalkan
Menganalisis (C4)	Mengaudit, Mengatur, menganimasi, mengumpulkan, memecahkan, menegaskan, menganalisis, menyeleksi, merinci, menominasikan, mendiagramkan, mengkorelasikan, menguji, mencerahkan, membagikan, menyimpulkan, menjelajah, memaksimalkan, memerintahkan, mengaitkan, mentransfer, melatih, mengedit, menemukan, menyeleksi, mengoreksi, mendeteksi, menelaah, mengukur, membangun, merasionalkan, mendiagnosis, memfokuskan, memadukan
Mengevaluasi (C5)	Membandingkan, menyimpulkan, menilai, mengarahkan, memprediksi, memperjelas, menugaskan, menafsirkan, mempertahankan, memerinci, mengukur, merangkum, membuktikan, memvalidasi, mengetes, mendukung, memilih, memproyeksikan, mengkritik, mengarahkan, memutuskan, memisahkan, menimbang
Mencipta/Membuat (C6)	Mengumpulkan, mengabstraksi, mengatur, menganimasi, mengkatagorikan, membangun, mengkreasikan, mengoreksi, merencanakan, memadukan, mendikte, membentuk, meningkatkan, menanggulangi, menggeneralisasi, menggabungkan, merancang, membatasi, mereparasi, membuat, menyiapkan, memproduksi, memperjelas, merangkum, merekonstruksi, mengarah, menyusun, mengkode, mengkombinasikan, memfasilitasi, mengkonstruksi, merumuskan, menghubungkan, menciptakan, menampilkan,

Kata Kerja Operasional Ranah Psikomotor	
Meniru (P1)	Menyalin, mengikuti, mereplikasi, mengulangi, mematuhi, mengaktifkan, menyesuaikan, menggabungkan, mengatur, mengumpulkan
Manipulasi (P2)	Kembali membuat, membangun, melakukan, melaksanakan, menerapkan, mengoreksi, mendemonstrasikan, merancang, melatih, memperbaiki, memanipulasi
Presisi (P3)	Menunjukkan, melengkapi, menyempurnakan, mengkalibrasi, mengendalikan, mengalihkan, menggantikan, memutar, mengirim, memproduksi, mencampur,
Artikulasi (P4)	Membangun, mengatasi, menggabungkan, koordinat, mengintegrasikan, beradaptasi, mengembangkan, merumuskan, memodifikasi, mensketsa
Naturalisasi (P5)	Mendesain, menentukan, mengelola, menciptakan

Sumber: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia
(2019)

Berdasarkan indikator berpikir kritis dan indikator taksonomi bloom versi revisi dapat disimpulkan bahwa dalam pembuatan dan pengukuran berpikir kritis dapat diukur melalui kombinasi antara kedua indikator tersebut yang nantinya akan saling berkesinambungan. Penerapan indikator berpikir kritis juga perlu ditentukan tingkat pengetahuan taksonomi bloom versi revisinya sehingga dapat menciptakan suatu alat ukur yang baik.

2.8. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dibutuhkan untuk mendukung kajian teoritis yang dikemukakan. Penelitian yang relevan ini adalah.

1. Fajar Prasetyo dan Firosalia Kristin (2020)

“Pengaruh Model Pembelajaran *Problem based learning* dan Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 5 SD” melakukan penelitian pada peserta didik kelas 5A dan 5B SD Negeri Suruh 01. Berdasarkan hasil penelitian

menunjukkan bahwa Hasil nilai *pre test* $t_{hitung} (0,826) > t_{tabel} (0,05)$ dan hasil *post test* observasi $t_{hitung} (0,689) > t_{tabel} (0,05)$ menunjukkan tidak ada perbedaan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Hasil nilai *post test* $t_{hitung} (0,033) < t_{tabel} (0,05)$ dan hasil *post test* observasi $t_{hitung} (0,006) < t_{tabel} (0,05)$ menunjukkan ada perbedaan signifikan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Berdasarkan analisis data, disimpulkan bahwa model *problem based learning* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas 5 SD.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Fajar Prasetyo dan Firosalia Kristin dengan penelitian yang peneliti laksanakan adalah salah satu variabel bebas dan variabel terikat, yaitu model pembelajaran *problem based learning* dan kemampuan berpikir kritis. Sedangkan, perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah salah satu variabel bebas yang digunakan, yaitu model pembelajaran *discovery learning*. Mengingat persamaan dan perbedaan yang telah diuraikan, maka penelitian Fajar Prasetyo dan Firosalia Kristin dapat menjadi acuan dalam penelitian yang peneliti sedang laksanakan.

2. Nadhirah Oktavia Verinsyah dan Yanti Fitria (2020)

“Pengaruh Model *Problem based learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar” melakukan penelitian pada peserta didik kelas V di sekolah dasar gugus I Kecamatan Bayang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata persentase kemampuan berpikir kritis kelas eksperimen yang menerapkan pembelajaran dengan model *problem based learning* adalah 70,40 lebih tinggi dari kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran konvensional adalah 57,10. Hal ini membuktikan terdapat pengaruh *problem based*

learning terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Nadhirah Oktavia Verinsyah dan Yanti Fitria dengan penelitian yang peneliti laksanakan adalah variabel bebas dan variabel terikat yaitu model *problem based learning* dan kemampuan berpikir kritis. Sedangkan, perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah muatan pembelajaran yang diteliti, yaitu pembelajaran tema 1 materi Organ Gerak Hewan dan Manusia. Mengingat persamaan dan perbedaan yang telah diuraikan, maka penelitian Nadhirah Oktavia Verinsyah dan Yanti Fitria dapat menjadi acuan dalam penelitian yang peneliti sedang laksanakan.

3. Nurul Hasanah, Kiki Pratama Rajagukguk, Insyirah Shafa (2020) “Pengaruh Model *Problem based learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar” melakukan penelitian pada peserta didik kelas VA, VB, dan VC di SD Negeri 056633 Kecamatan Gebang. Hasil analisis data diperoleh model *problem based learning* (masalah dari peserta didik) lebih baik dari model *problem based learning* (masalah dari pendidik) dan model *direct Instruction*; (1) Kemampuan berpikir kritis peserta didik yang dibelajarkan dengan model PBL (masalah dari peserta didik) memperoleh nilai rata-rata 87,50 lebih baik dari; (2) model PBL (masalah dari pendidik) dengan rata-rata 80,60 dan; (3) pembelajaran dengan model *direct instruction* dengan rata-rata 72,40.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Nurul Hasanah, Kiki Pratama Rajagukguk, Insyirah Shafa dengan penelitian yang peneliti laksanakan adalah variabel bebas dan variabel terikat yaitu Model *problem based learning* dan kemampuan berpikir kritis. Sedangkan, perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh

peneliti adalah muatan pembelajaran yang diteliti yaitu, pembelajaran tema 7 materi Gaya Magnet. Mengingat persamaan dan perbedaan yang telah diuraikan, maka penelitian Nurul Hasanah, Kiki Pratama Rajagukguk, Insyirah Shafa dapat menjadi acuan dalam penelitian yang peneliti sedang laksanakan.

4. Astiti Risnawati, Khairun Nisa, dan Itsna Oktaviyanti (2022)

“Pengaruh Model Pembelajaran *Problem based learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Pada Tema Kerukunan dalam Bermasyarakat SD Negeri Wora” berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji t diperoleh t_{hitung} sebesar 11,445 sedangkan t_{tabel} sebesar 2.019 yang menunjukkan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} .

Selanjutnya, hasil uji effect size sebesar 2,62 yang digolongkan tinggi berdasarkan klasifikasi uji effect size. Berdasarkan hasil uji yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *problem based learning* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Astiti Risnawati, Khairun Nisa, dan Itsna Oktaviyanti dengan penelitian yang peneliti laksanakan adalah variabel bebas dan variabel terikat, yaitu model *project based learning* dan kemampuan berpikir kritis. Sedangkan, perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah muatan pembelajaran yang diteliti, yaitu Tema Kerukunan dalam Bermasyarakat. Mengingat persamaan dan perbedaan yang telah diuraikan, maka penelitian Annisa Ghassani Qonita dan Sri Lestari Handayani dapat menjadi acuan dalam penelitian yang peneliti sedang laksanakan

5. Adian Agustin Pramesti, Dyah Worowirastri Ekowati, Fitria Febriyanti (2023).

“Penerapan Model Pembelajaran *Problem based learning* dengan Menggunakan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SD pada Pelajaran Bahasa Indonesia” melakukan penelitian pada peserta didik kelas 1C di SD Negeri Purwantoro 1 Kota Malang. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran PBL dengan media *wordwall* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kegiatan pada penelitian pra siklus, keaktifan peserta didik hanya 50%, sedangkan pada siklus I meningkat menjadi 62,85%. Sedangkan pada siklus II keaktifan sangat meningkat menjadi 86,42%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran PBL dengan media *wordwall* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Adian Agustin Pramesti,dkk dengan penelitian yang peneliti laksanakan adalah variabel bebas yang digunakan, yaitu model pembelajaran *problem based learning* dengan menggunakan media *wordwall*. Sedangkan, perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah muatan mata pelajaran yang diteliti, yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia. Mengingat persamaan dan perbedaan yang telah diuraikan, maka penelitian Adian Agustin Pramesti,dkk dapat menjadi acuan dalam penelitian yang peneliti sedang laksanakan.

6. Annisa Ghassani Qonita dan Sri Lestari Handayani (2023)

“Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan *Wordwall* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Materi Gaya Gravitasi pada Kelas IV SD Negeri Ciracas 10 Pagi” berdasarkan hasil

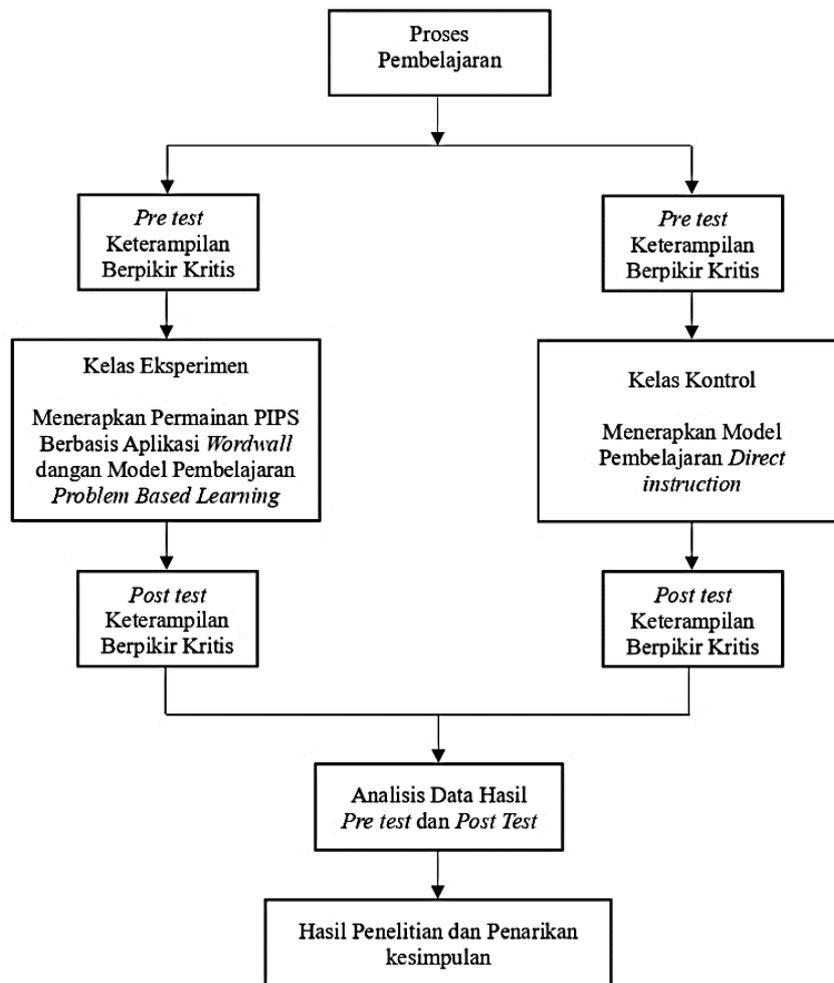
penelitian menunjukkan bahwa bahwa rata-rata perolehan pengetahuan peserta didik kelas IV tentang Gravitasi berkat penerapan paradigma pembelajaran *project based learning* berbantuan *wordwall* menunjukkan keefektifannya, yang mana pada kelas eksperimen yang menerima perlakuan dan kelas kontrol dengan tanpa perlakuan menghasilkan nilai $79,78 > 70,13$.

Hasil hipotesis dengan uji-t memperoleh nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,005$ yang membuktikan adanya pengaruh pada penelitian. Dapat juga dikatakan, penelitian yang dilakukan oleh Annisa Ghassani Qonita dan Sri Lestari Handayani dapat membuktikan bahwa penelitian yang dilakukan dapat menumbuhkan kemampuan peserta didik dalam mengolah informasi sehingga terwujud kemampuan berpikir kritis pada diri peserta didik.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Annisa Ghassani Qonita dan Sri Lestari Handayani dengan penelitian yang peneliti laksanakan adalah variabel bebas dan variabel terikat, yaitu model *project based learning* berbantuan *wordwall* dan kemampuan berpikir kritis. Sedangkan, perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah muatan mata pelajaran yang diteliti, yaitu mata pelajaran IPA dengan materi Gaya Gravitasi. Mengingat persamaan dan perbedaan yang telah diuraikan, maka penelitian Annisa Ghassani Qonita dan Sri Lestari Handayani dapat menjadi acuan dalam penelitian yang peneliti sedang laksanakan.

2.9. Kerangka Berpikir

Kerangka pikir merupakan sebuah konsep berupa gambar atau model yang di dalamnya menjelaskan hubungan antara variabel satu dengan variabel lainnya. Hubungan antar variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada kerangka pikir berikut.



Gambar 6. Kerangka Pikir Penelitian

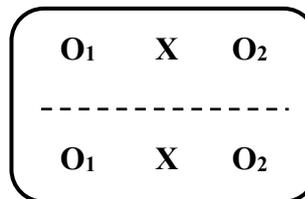
III. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen yang berbentuk *quasi experimental design*. Sugiyono (2019 : 16) menjelaskan pengertian penelitian kuantitatif sebagai berikut.

“Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara *random*, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan”.

Penelitian ini menggunakan *nonequivalent control group design* yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain ini kedua kelompok terlebih dahulu diberi tes awal (*pre test*) dengan tes yang sama. Kemudian kelompok eksperimen diberi perlakuan khusus yaitu dengan model *problem based learning*, kemudian kelompok kontrol diberi perlakuan yaitu dengan model *direct instruction*. Setelah masing-masing diberi perlakuan kemudian kedua kelompok diberi tes akhir (*post test*). Adapun rancangan *nonequivalent control group design* menurut Sugiyono (2019 : 120) dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 7. Nonequivalent Control Group Design

Keterangan:

O_1 = Pengukuran kelompok awal kelas eksperimen

O_2 = Pengukuran kelompok akhir kelas eksperimen

X = Pemberian Perlakuan

O_1 = Pengukuran kelompok awal kelas kontrol

O_2 = Pengukuran kelompok akhir kelas kontrol

3.2. Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian

3.2.1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Kemiling Permai, Kecamatan Kemiling, Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung.

3.2.2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap di kelas V tahun pelajaran 2023/2024.

3.2.3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VA dan VB SD Negeri 2 Kemiling Permai, Kecamatan Kemiling, Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung.

3.3. Populasi dan Sampel

3.3.1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan seluruh objek yang diamati. Menurut Sugiyono (2019 : 126) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 2 Kemiling Permai, Kecamatan Kemiling, Kota Bandar Lampung pada tahun pelajaran 2023/2024 dengan jumlah 63 orang, sebagai berikut.

Tabel 6. Data Jumlah Peserta Didik Kelas V SD Negeri 2 Kemiling Permai Tahun Pelajaran 2023/2024

Kelas	Banyak peserta didik (orang)		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
VA	20	11	31
VB	21	11	32
Jumlah Total			63

Sumber: Dokumen Pendidik Kelas V SD Negeri 2 Kemiling Permai Tahun Pelajaran 2023/2024.

3.3.2. Sampel Penelitian

Sugiyono (2019 : 127) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Penelitian ini menggunakan teknik *nonprobability sampling* dengan jenis teknik *sampling jenuh*. Menurut Sugiyono (2019 : 133) *sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota digunakan sebagai sampel.

Sampel pada penelitian ini berjumlah 2 kelas yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang mendapatkan perlakuan atau menggunakan permainan PIPS berbasis aplikasi *wordwall* dengan model pembelajaran PBL sedangkan kelas kontrol yaitu kelas yang tidak diberikan perlakuan atau menggunakan model pembelajaran *direct instruction*. Kelas eksperimen dalam penelitian ini adalah kelas VA yang berjumlah 31 orang dan kelas VB yang berjumlah 32 orang sebagai kelas kontrol yang artinya jumlah keseluruhan adalah 63 orang.

3.4. Variabel Penelitian

Variabel adalah sesuatu yang ditetapkan untuk diteliti. Sugiyono (2019 : 67) menyatakan bahwa variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan. Variabel pada penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan PIPS berbasis aplikasi *wordwall* dengan model pembelajaran PBL (X).

2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir kritis peserta didik (Y).

3.5. Definisi Konseptual dan Operasional

penelitian kuantitatif tentunya harus mampu memberikan penafsiran yang sama terhadap penelitian yang akan diteliti. Hal tersebut dilakukan untuk menghindari perbedaan penafsiran dalam memahami variabel penelitian, maka variabel penelitian harus didefinisikan se jelas mungkin dalam bentuk definisi konseptual dan definisi operasional.

3.5.1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah:

- a. Media *wordwall* merupakan media pembelajaran atau *web* aplikasi untuk membuat *game* berbasis kuis yang dapat disajikan sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat penilaian bagi pendidik dan peserta didik. Model PBL adalah pembelajaran yang menggunakan permasalahan sebagai pengetahuan baru yang akan didapatkan melalui pemecahan masalah baik secara pribadi maupun kelompok sehingga peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya.
- b. Kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk dapat berpikir, bertindak, dan memutuskan suatu informasi sesuai fakta serta memvalidasi segala informasi yang diterima.

3.5.2. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

a. Definisi Operasional Variabel Bebas

Media *wordwall* merupakan media pembelajaran yang disajikan sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat penilaian bagi pendidik dan peserta didik yang dapat diakses oleh peserta didik dengan menggunakan *link*.

Model PBL pada penelitian ini mengacu pada sintak sebagai berikut: (1) orientasi peserta didik terhadap masalah, (2) mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, (3) membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Pengintergrasian media *wordwall* kedalam model PBL dilakukan pada langkah ke tiga model PBL yaitu, langkah membimbing penyelidikan individu dan kelompok berikut ini rincian kegiatan yang akan dilakukan.

- 1) Pendidik menampilkan Roda urutan kelompok pada *wordwall* untuk menentukan urutan maju kelompok yang ditampilkan menggunakan LCD *Projector*.
- 2) Setiap kelompok maju secara bergantian sesuai urutan hasil Roda urutan kelompok untuk melakukan permainan PIPS.
- 3) Permainan PIPS dilakukan dengan cara menekan fitur “Pemutar acak” dan dengan otomatis putaran acak tersebut akan berhenti pada salah satu kotak yang terpilih
- 4) Kotak yang terpilih akan menampilkan gambar teka teki tentang tema permasalahan yang harus diselesaikan peserta didik.
- 5) Peserta didik kembali ke tempat duduk dan mengerjakan LKPD sesuai dengan tema permasalahan dari teka teki yang telah diselesaikan pada tampilan kotak yang terpilih.

- 6) Peserta didik berdiskusi untuk mengerjakan LKPD dengan menyelesaikan pertanyaan tentang peristiwa yang terjadi akibat interaksi manusia dengan lingkungan.
- 7) Pendidik membimbing penyelidikan dan penyelesaian tugas LKPD yang dilakukan setiap kelompok.
- 8) Peserta didik membuat kesimpulan tentang permasalahan yang peserta didik dapatkan setiap kelompoknya.

Keterlaksanaan pengintegrasian media *wordwall* dengan model PBL pada penelitian ini dapat dilihat pada hasil pelaksanaan *pre test* dan *post test* pada peserta didik.

b. Definisi Operasional Variabel Terikat

Kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran IPS berupa nilai yang diperoleh peserta didik hasil dari pengerjaan soal yang telah disesuaikan dengan indikator berpikir kritis.

Indikator berpikir kritis terdiri dari keterampilan memberikan penjelasan sederhana (*elementary clarification*), membangun kemampuan dasar (*basic support*), menyimpulkan (*inference*), membuat penjelasan lanjut (*advanced clarification*), dan strategi dan taktik (*strategies and tactics*).

Keterlaksanaan untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis peserta didik dilihat dari hasil *pre test* dan *post test*. Indikator dalam penelitian ini yaitu pencapaian berupa perubahan nilai sebelum dan sesudah perlakuan permainan PIPS berbasis aplikasi *wordwall* dengan menggunakan model pembelajaran PBL.

Tabel 7. Persentase Ketuntasan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik

No	Persentase (%)	Kriteria
1.	$81,25 < X \leq 100$	Sangat tinggi
2.	$71,50 < X \leq 81,25$	Tinggi
3.	$62,50 < X \leq 71,50$	Sedang
4.	$43,75 < X \leq 62,50$	Rendah
5.	$0 < X \leq 45$	Sangat rendah

Sumber: Saputra dan Kuntjoro (2019 : 293)

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.6.1. Teknik Tes

Sampel diberikan perlakuan dengan permainan PIPS berbasis aplikasi *wordwall* dengan model pembelajaran PBL, maka data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir kritis peserta didik. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan cara memberikan tes berupa soal pilihan ganda sebanyak 25 butir soal. Soal yang diberikan terlebih dahulu diuji oleh validator sehingga diketahui soal layak digunakan dalam tes yang akan dilakukan kepada sampel.

Penelitian ini menggunakan uji validitas *product moment* atau dapat dinyatakan dengan kriteria pengujian $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka soal dinyatakan valid. Sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan maka soal dinyatakan tidak valid. Rukajat (2018 : 37) menyatakan bahwa tes adalah alat atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka pengukuran penilaian. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif berupa skor kemampuan berpikir kritis peserta didik sebagai hasil pengerjaan soal yang diberikan sebelum memberikan perlakuan (*pre test*) dan setelah diberikan perlakuan (*post test*).

3.6.2. Teknik Non tes

a. Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam suatu penelitian yang dilakukan melalui pengamatan langsung pada suatu subjek atau objek penelitian guna mendapatkan data-data mengenai fenomena-fenomena yang diselidiki. Observasi data penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data tentang kondisi sekolah atau deskripsi tentang lokasi penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri 2 Kemiling Permai.

b. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan penelitian seperti arsip sekolah, catatan, dan perencanaan pembelajaran. Menurut Hardani,dkk (2020 : 265) penggunaan dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data dari sumber dokumen dan rekaman. Oleh karena itu, teknik ini juga digunakan untuk memperoleh gambar/foto peristiwa saat kegiatan penelitian berlangsung.

3.7. Instrumen Penelitian

Peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa instrumen tes dengan tujuan mengetahui seberapa jauh kemampuan berpikir kritis peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan permainan PIPS berbasis aplikasi *wordwall* dengan model pembelajaran PBL. Instrumen tes yang disusun dengan baik dapat mengukur keberhasilan dalam pembelajaran dan dapat mengasah kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Instrumen yang digunakan adalah soal pilihan ganda sebanyak 35 butir soal yang disusun secara baik dan disesuaikan dengan indikator berpikir kritis yang terdiri dari keterampilan memberikan penjelasan sederhana

(*elementary clarification*), membangun kemampuan dasar (*basic support*), menyimpulkan (*inference*), membuat penjelasan lanjut (*advanced clarification*), dan strategi dan taktik (*strategies and tactics*). Selanjutnya, instrumen soal ini nantinya akan diberikan kepada peserta didik kelas VA dan VB untuk dikerjakan sesuai dengan kemampuannya masing-masing.

Tabel 8. Kisi-Kisi Instrumen Tes Berdasarkan Indikator Kemampuan Berpikir Kritis

Kompetensi Dasar	Indikator KD	Indikator Berpikir Kritis	Level Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Butir Soal
3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	3.2.1 Menganalisis gambar/foto/video/ teks bacaan tentang interaksi sosial dan hasil-hasil pembangunan di lingkungan masyarakat, serta pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat.	<i>Elementary clarification</i> (keterampilan memberikan penjelasan sederhana)	C4	1,2,3,4,5,6,7	7
	3.2.2 Menilai dan mengevaluasi interaksi manusia dengan lingkungannya dalam upaya pembangunan sosial budaya.	<i>Basic support</i> (membangun kemampuan dasar)	C4	8,9,10,11,12,13,14	7
		<i>Inference</i> (menyimpulkan)	C4	15,16,17,18,19,20,21	7
4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan	4.2.1 Menentukan dan merumuskan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya dan ekonomi	<i>Advanced clarification</i> (membuat penjelasan lanjut)	P4	22,23,24,25,26,27,28	7

Kompetensi Dasar	Indikator KD	Indikator Berpikir Kritis	Level Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Butir Soal
sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	masyarakat Indonesia.	<i>Strategies and tactics</i> (strategi dan taktik)	P5	29,30,31,32, 33,34,35	7

Sumber: Analisis penelitian

3.8. Uji Prasyarat Instrumen

3.8.1. Uji Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Arikunto (2013 : 79) menjelaskan bahwa validitas atau kesahihan berasal dari kata *validity* yang berarti suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kehandalan atau kesahihan suatu alat ukur. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapat data itu valid. Penggunaan kisi-kisi instrumen akan memudahkan pengujian validitas dan dapat dilakukan secara sistematis. Penelitian ini menggunakan uji validitas *product moment* dengan rumus berikut.

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi X dan Y
 N = Jumlah sampel
 $\sum X$ = Jumlah butir soal
 $\sum Y$ = Skor total

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka item soal tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0.05$ maka item soal tersebut dinyatakan tidak valid.

Validitas soal tes kemampuan berpikir kritis berupa soal pilihan ganda yang dilakukan dengan jumlah responden sebanyak 26 peserta didik. Jumlah soal yang diujicobakan sebanyak 35 butir soal. Setelah dilakukan uji coba soal, peneliti melakukan analisis

validitas soal uraian menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan bantuan *Microsoft Office Excel 2019*. Berikut ini adalah hasil analisis validitas butir soal tes pilihan ganda kemampuan berpikir kritis.

Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal Kemampuan Berpikir Kritis

No.	r _{hitung}	r _{tabel}	Validitas	Keterangan
1.	0,44	0,388	Valid	Dapat digunakan
2.	-0,01	0,388	Tidak valid	Tidak dapat digunakan
3.	0,49	0,388	Valid	Dapat digunakan
4.	-0,20	0,388	Tidak valid	Tidak dapat digunakan
5.	0,49	0,388	Valid	Dapat digunakan
6.	0,42	0,388	Valid	Dapat digunakan
7.	0,45	0,388	Valid	Dapat digunakan
8.	0,17	0,388	Tidak valid	Tidak dapat digunakan
9.	0,50	0,388	Valid	Dapat digunakan
10.	0,40	0,388	Valid	Dapat digunakan
11.	0,41	0,388	Valid	Dapat digunakan
12.	0,56	0,388	Valid	Dapat digunakan
13.	0,46	0,388	Valid	Dapat digunakan
14.	0,10	0,388	Tidak valid	Tidak dapat digunakan
15.	0,43	0,388	Valid	Dapat digunakan
16.	0,44	0,388	Valid	Dapat digunakan
17.	0,43	0,388	Valid	Dapat digunakan
18.	0,39	0,388	Valid	Dapat digunakan
19.	-0,06	0,388	Tidak valid	Tidak dapat digunakan
20.	0,44	0,388	Valid	Dapat digunakan
21.	-0,07	0,388	Tidak valid	Tidak dapat digunakan
22.	-0,10	0,388	Tidak valid	Tidak dapat digunakan
23.	0,55	0,388	Valid	Dapat digunakan
24.	0,40	0,388	Valid	Dapat digunakan
25.	0,48	0,388	Valid	Dapat digunakan
26.	0,48	0,388	Valid	Dapat digunakan
27.	0,42	0,388	Valid	Dapat digunakan
28.	0,41	0,388	Valid	Dapat digunakan
29.	0,56	0,388	Valid	Dapat digunakan
30.	0,45	0,388	Valid	Dapat digunakan
31.	0,20	0,388	Tidak valid	Tidak dapat digunakan
32.	0,09	0,388	Tidak valid	Tidak dapat digunakan
33.	0,41	0,388	Valid	Dapat digunakan
34.	0,41	0,388	Valid	Dapat digunakan
35.	0,44	0,388	Valid	Dapat digunakan

Sumber: Hasil Penelitian 2024

Berdasarkan tabel hasil uji validitas, diperoleh 26 butir soal pilihan ganda yang dinyatakan valid dan 9 butir soal yang tidak valid. Pada penelitian ini hanya akan digunakan 25 soal yang valid sebagai soal *pre test* dan *post test* untuk memudahkan perhitungan nilai dari hasil pengerjaan *pre test* dan *post test* peserta didik. (Lampiran 18, hlm 158)

3.8.2. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah serangkaian pengukuran yang memiliki konsistensi bila pengukuran itu dilaksanakan secara berulang. Arikunto (2013 : 221) menjelaskan bahwa reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Penelitian ini akan menggunakan uji reliabilitas KR.20 (*Kuder Richardson*) dengan rumus sebagai berikut.

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left(\frac{V_t - \sum pq}{V_t} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

k = Banyaknya butir soal

V_t = Varians total

p = Proporsi subjek yang menjawab betul pada suatu butir

q = Proporsi subjek yang menjawab betul pada suatu butir
($q = 1 - p$)

$\sum pq$ = Jumlah hasil perkalian p dan q

Dikatakan reliabilitas apabila $r_{11} = 0,70$ atau lebih ($r_{11} > 0,70$)

Tabel 10. Klasifikasi Reliabilitas

No	Nilai Koefisien reliabilitas	Tingkat reliabilitas
1.	0,80 – 1,00	Sangat kuat
2.	0,60 – 0,79	Kuat
3.	0,40 – 0,59	Sedang
4.	0,20 – 0,39	Rendah
5.	0,00 – 0,19	Sangat rendah

Sumber: Arikunto (2013 : 276)

Hasil perhitungan uji reliabilitas dengan bantuan *Microsoft Office Excel* 2019 adalah sebagai berikut.

Tabel 11. Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas Soal Kemampuan Berpikir Kritis

No. Soal	Varians Butir
1	0,22154
2	0,18462
3	0,10615
4	0,10615
5	0,23538
6	0,20462
7	0,22154
8	0,24615
9	0,26
10	0,24615
11	0,25846
12	0,24615
13	0,20462
14	0,26
15	0,25385
16	0,25385
17	0,23538
18	0,24615
19	0,24615
20	0,26
21	0,25846
22	0,25846
23	0,24615
24	0,22154
25	0,25385
Varians Total	30,78153846
KR.20	0,855042598

Sumber: Hasil Penelitian 2024

Berdasarkan data rekapitulasi perhitungan uji reliabilitas, data yang diperoleh dapat dikatakan reliabilitas karena $r_{11} > 0,70$, yaitu 0,855042598. Hasil perhitungan yang didapatkan dikonsultasikan dengan koefisien reliabilitas untuk menguji Tingkat koefisien reliabilitas soal. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa soal tes tersebut mempunyai kriteria reliabilitas sangat kuat, maka soal dapat digunakan dalam penelitian ini. (Lampiran 19, hlm 159)

3.8.3. Uji Daya Pembeda

Daya pembeda soal dibutuhkan karena instrumen mampu membedakan kemampuan masing-masing responden. Menurut Arikunto (2016 : 228) mengemukakan bahwa daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Adapun rumus untuk mencari daya beda soal yaitu:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan:

- D = Daya pembeda soal
 J_A = Jumlah peserta kelompok atas
 J_B = Jumlah peserta kelompok bawah
 B_A = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar
 B_B = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

Tabel 12. Klasifikasi Daya Pembeda Soal

No	Daya Beda	Kategori
1.	0,70 – 1,00	Baik Sekali
2.	0,40 – 0,69	Baik
3.	0,20 – 0,39	Cukup
4.	0,00 – 0,19	Jelek
5.	< 0,00	Jelek Sekali

Sumber: Arikunto (2013 : 288)

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh daya pembeda sebagai berikut.

Tabel 13. Hasil Analisis Uji Daya Pembeda

No. Soal	Daya Pembeda	Kategori
1	0,57	Baik
2	0,43	Baik
3	0,43	Baik
4	0,43	Baik
5	0,43	Baik
6	0,57	Baik
7	0,43	Baik
8	0,43	Baik

No. Soal	Daya Pembeda	Kategori
9	0,71	Baik sekali
10	0,71	Baik sekali
11	0,71	Baik sekali
12	0,57	Baik
13	0,57	Baik
14	0,43	Baik
15	0,29	Cukup
16	0,57	Baik
17	0,43	Baik
18	0,71	Baik sekali
19	0,43	Baik
20	0,43	Baik
21	0,57	Baik
22	0,29	Cukup
23	0,43	Baik
24	0,43	Baik
25	0,57	Baik

Sumber: Hasil Penelitian 2024

Tabel 13 menunjukkan kategori daya pembeda butir soal instrument. Berdasarkan hasil uji validitas soal yang valid berjumlah 25 soal yang digunakan dalam penelitian, terdiri dari 4 soal dengan kategori baik sekali, 19 soal dengan kategori baik dan 2 soal dengan kategori cukup. (Lampiran 20, hlm 160)

3.8.4. Uji Tingkat Kesukaran

Untuk mengetahui tingkat kesukaran soal yang akan diberikan maka peneliti terlebih dahulu melakukan uji kesukaran terhadap soal yang akan diberikan. Rumus yang digunakan untuk menghitung taraf kesukaran pada penelitian ini yaitu:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Tingkat Kesukaran

B = Jumlah peserta didik yang menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah seluruh peserta didik

Tabel 14. Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Tingkat Kesukaran	Kategori
0,0 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2016 : 225)

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh daya pembeda sebagai berikut.

Tabel 15. Hasil Analisis Uji Tingkat Kesukaran

No. Soal	Tingkat Kesukaran	Kategori
1	0,69	Sedang
2	0,69	Sedang
3	0,69	Sedang
4	0,88	Mudah
5	0,65	Sedang
6	0,73	Mudah
7	0,69	Sedang
8	0,62	Sedang
9	0,50	Sedang
10	0,42	Sedang
11	0,46	Sedang
12	0,62	Sedang
13	0,65	Sedang
14	0,50	Sedang
15	0,27	Sukar
16	0,58	Sedang
17	0,65	Sedang
18	0,27	Sukar
19	0,62	Sedang
20	0,27	Sukar
21	0,54	Sedang
22	0,46	Sedang
23	0,62	Sedang
24	0,69	Sedang
25	0,58	Sedang

Sumber: Hasil Penelitian 2024

Tabel 15 menunjukkan kategori tingkat kesukaran butir soal instrument. Berdasarkan hasil uji validitas soal yang valid berjumlah 25 soal yang digunakan dalam penelitian, terdiri dari 3 soal dengan kategori sukar, 20 soal dengan kategori sedang dan 2 soal dengan kategori mudah. (Lampiran 21, hlm 163)

3.9. Uji Persyaratan Analisis Data

3.9.1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang terkumpul berdistribusi normal atau tidak normal. Uji normalitas data dengan menggunakan rumus *Chi Kuadrat* (X^2) seperti yang diungkapkan Sugiyono (2015 : 241) sebagai berikut. Rumus utama pada metode *Chi Kuadrat* (X^2).

$$X_{hitung}^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

X_{hitung}^2 = Nilai chi kuadrat hitung

f_o = Frekuensi hasil pengamatan

f_h = Frekuensi yang diharapkan

Selanjutnya membandingkan X_{hitung}^2 dengan nilai X_{tabel}^2 untuk $\alpha = 0,05$. Jika $X_{hitung}^2 \leq X_{tabel}^2$, artinya distribusi data normal, dan Jika $X_{hitung}^2 \geq X_{tabel}^2$, artinya distribusi data tidak normal.

3.9.2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang didapatkan dari penelitian mempunyai variasi yang homogen atau tidak. Untuk menguji homogenitas menggunakan rumus Uji *Fisher* atau Uji-*F*, yaitu:

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Hasil nilai dari F_{hitung} kemudian dibandingkan dengan F_{tabel} , dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_o diterima atau data bersifat homogen, sedangkan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_o ditolak atau data bersifat tidak homogen.

3.10. Teknik Analisis Data

3.10.1. Analisis Data Interval nilai

Analisis data interval nilai pada penelitian ini menggunakan nilai hasil *pre test* dan *post test* peserta didik. Muncarno (2017 : 4) data interval merupakan data statistik yang mempunyai jarak diantara hal-hal yang sedang diselidiki. Dalam distribusi frekuensi, banyak objek dikumpulkan dalam kelompok-kelompok berbentuk $a - b$, yang disebut kelas interval. Interval kelas $a - b$ merupakan semua data yang bernilai mulai dari a sampai dengan b yang tersusun dari nilai data terkecil hingga nilai data terbesar. Data interval nilai diperoleh dengan rumus:

- 1) Tentukan rentang, yaitu

$$r = \text{nilai data terbesar} - \text{nilai data terkecil}$$

- 2) Tentukan banyak kelas interval yang diperlukan, yaitu

$$K = 1 + (3,3) \log n$$

$$n = \text{banyak data}$$

- 3) Tentukan panjang kelas interval (p), yaitu

$$p = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$$

- 4) Tentukan batas data terendah dan lanjutkan dengan menghitung kelas interval, yaitu

$$= \text{tepi bawah kelas (nilai terendah)} + \text{panjang kelas interval}$$

Hitunglah sebanyak kelas interval.

3.10.2. Analisis Data Aktivitas Pembelajaran Peserta didik

Analisis data dalam penelitian ini, penelitian menggunakan lembar observasi untuk mengetahui aktivitas pembelajaran menggunakan media *Wordwall* selama proses pembelajaran. Nilai aktivitas belajar peserta didik diperoleh dengan rumus:

$$Ns = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

Ns = Nilai

R = Jumlah skor yang diperoleh

SM = Skor maksimum

100 = Bilang tetap

Tabel 16. Kategori Nilai Aktivitas Belajar Peserta Didik

No	Tingkat Keberhasilan (%)	Keterangan
1	>80	Sangat Aktif
2	60 – 79	Aktif
3	50 – 59	Cukup
4	<50	Kurang

Sumber: Trianto (2011)

3.10.3. Analisis Data Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis

Analisis data rekapitulasi hasil *pre tes* dan *post test* kemudian dianalisis peningkatan kemampuan berpikir kritisnya baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Rumus yang digunakan untuk menghitung *N-Gain* sebagai berikut.

$$N - Gain = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pre test}}$$

Dengan kategori sebagai berikut.

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

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

Rendah = $N-Gain \leq 0,3$

3.11. Uji Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis digunakan untuk menguji ada tidaknya pengaruh permainan PIPS berbasis aplikasi *wordwall* dengan model pembelajaran *problem based learning* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Penelitian ini menggunakan uji t, dengan hipotesis sebagai berikut.

H_a = Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan permainan

PIPS berbasis aplikasi *wordwall* dengan model pembelajaran

problem based learning terhadap kemampuan berpikir kritis pada

mata pelajaran IPS kelas V Sekolah dasar.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan permainan PIPS berbasis aplikasi *wordwall* dengan model pembelajaran *problem based learning* terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran IPS kelas V Sekolah dasar.

Adapun rumus uji t menurut Sugiyono (2019 : 263) yaitu:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 = Nilai rata-rata *post test*

\bar{X}_2 = Nilai rata-rata *pre test*

S_1^2 = Standar deviasi *post test*

S_2^2 = Standar deviasi *pre test*

n_1 = Jumlah peserta didik pada saat *pre test*

n_2 = Jumlah peserta didik pada saat *post test*

Berdasarkan rumus tersebut, ditetapkan taraf signifikan 5% atau $\alpha = 0,05$ maka kaidah keputusannya, yaitu :

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak artinya tidak terdapat peningkatan yang signifikan antara skor *pre test* dan *post test*, Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima artinya terdapat peningkatan yang signifikan antara skor *pre test* dan *post test*.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka diperoleh kesimpulan penelitian ini yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan permainan PIPS berbasis aplikasi *wordwall* dengan model PBL pada peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Kemiling Permai. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik pada saat sebelum diberikan perlakuan dengan menerapkan permainan PIPS berbasis aplikasi *wordwall* dengan model PBL berupa *pre test* dan pada saat sesudah diberi perlakuan berupa *post test*, yaitu 61,68 menjadi 77,03.

Hasil uji hipotesis data menggunakan uji t diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,650 > 2,000$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan permainan PIPS berbasis aplikasi *wordwall* dengan model PBL terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Kemiling Permai.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V SD Negeri 2 Kemiling Permai, yaitu sebagai berikut:

5.2.1. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih giat dalam belajar di sekolah maupun belajar di rumah.

5.2.2. Pendidik

Diharapkan pendidik dapat menggunakan permainan PIPS berbasis aplikasi *wordwall* dengan model pembelajaran PBL agar peserta didik lebih aktif dan antusias dengan pelajaran IPS.

Pendidik sebaiknya juga selalu memberikan apresiasi positif terhadap respon peserta didik dan memotivasi peserta didik agar lebih giat belajar.

5.2.3. Kepala Sekolah

Sebaiknya kepala sekolah mengkondisikan pihak pendidik untuk dapat menggunakan permainan PIPS berbasis aplikasi *wordwall* dengan model pembelajaran PBL agar membantu pendidik untuk melaksanakan pembelajaran sehingga dapat dijadikan referensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

5.2.4. Peneliti Lain

Bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian di bidang ini, diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi dan masukan tentang pengaruh penggunaan permainan PIPS berbasis aplikasi *wordwall* dengan model PBL.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-qonita, A. S., Aliputri, N. U., Kinasih, P. P. 2022. Literature Review: Efektivitas Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *ProSandika*. Vol 4. No. 1. Hal. 156–161.
- Anggraeni, N., Rustini, T., Wahyuningsih, Y. 2022. Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas Tinggi. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*. Vol 8. No. 1. Hal. 84–90.
- Anugraheni, I. 2018. Meta Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*. Vol. 14. No. 1. Hal. 9–17.
- Apiati, V., Hermanto, R. 2020. Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik dalam Memecahkan Masalah Matematik Berdasarkan Gaya Belajar. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol 9. No. 1. Hal. 167–178.
- Ariani, R. F. 2020. Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD pada Muatan IPA. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*. Vol. 4. No. 3. Hal. 422–432.
- Arikunto, S. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Arikunto, S. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka.
- Aunurrahman. 2014. *Belajar Dan Pembelajaran*. Alfabeta.
- Azizah, M., Sulianto, J., Cintang, N. 2018. Analisis Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Matematika Kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Vol. 35. No. 1. Hal 61–70.
- Bahan Ajar Pengenalan Pembelajaran dan Penilaian Kurikulum 2013 (Terintegrasi PPK, Literasi, HOTS, 4Cs). Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Edisi 1, 2019.
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Deepublish.
- Dimiyati, Mudjiono. 2013. *Belajar Dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.

- Djalal, F. 2017. Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pendekatan, Strategi, dan Model Pembelajaran. *Jurnal Dharmawangsa*. Vol. 2. No. 1. Hal 31–52.
- Djamaluddin, A., Wardana. 2019. *Belajar Dan Pembelajaran*. CV Kaaffah Learning Center.
- Ennis, R. H. 2013. Critical Thinking Across the Curriculum: The wisdom CTAC program. *Illinois College of Education*. Vol. 28. No. 2. Pp 1–16.
- Ernayanti, D. S. 2016. Tingkat Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik setelah Penerapan Model Pembelajaran Student Team Achievement Divisions (STAD) pada Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). *Prosiding Seminar Nasional Quantum*. Vol. 42. Hal. 175–181.
- Hamalik, O. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Handayani, S. L., Amirullah, G. 2019. Meningkatkan Pemahaman Guru Sekolah Dasar Melalui Pelatihan Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Literasi, 4C, PPK dan Hots. *Jurnal SOLMA*. Vol 8. No. 1. Hal. 14–23.
- Hardani, Auliya, N. H., Andrian, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., Istiqomah, R. R. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Pustaka Ilmu.
- Hasanah, N., Rajagukguk, K. P., Shafa, I. 2020. Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sintaksis*. Vol. 3. No. 1. Hal 24–30.
- Helmiati. 2012. *Model Pembelajaran*. Aswaja Pressindo.
- Hermansyah. 2020. Problem Based Learning in Indonesian Learning. *Social, Humanities, and Educations Studies (SHEs): Conference Series*. Vol3. No. 3. Hal. 2257–2262.
- Hilmi, M. Z. 2017. Implementasi Pendidikan Ips Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*. Vol. 3. No. 2. Hal. 164–172.
- Jumriani, Syaharuddin, Mutiani, Abbas, W. 2021. Telaah Literatur ; Komponen Kurikulum IPS di Sekolah Dasar pada Kurikulum 2013. *Jurnal Basicedu*. Vol. 5. No. 4. Hal. 2027–2035.
- Khairunnisa. 2023. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Peserta didik Kelas IV SD Negeri Kaloy Kecamatan Tamiang Hulu Kabupaten Aceh Tamiang. *Seminar Nasional LPPM UMMAT*. Vol 2. Hal 353–361.

- Masgumelar, K., Mustafa, S. 2021. Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran. *GHAITSA : Islamic Education Journal*. Vol. 2. No. 1. Hal. 49–57.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. 2021. Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*. Vol. 2. No. 1. Hal. 552–560.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Hamim Group.
- Musyarofah, Ahmad, A., Suma, N. 2021. *Konsep Dasar IPS*. Komojoyo Press.
- Nahar, N. I. 2016. Penerapan Teori Belajar Behavioristik dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*. Vol 1. Hal. 64–74.
- Pramesti, A. A., Ekowati, D. W., Febriyanti, F. 2023. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Menggunakan Media Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SD pada Pelajaran Bahasa Indonesia. *Simki Pedagogia*. Vol. 6. No. 2. Hal. 489–499.
- 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*. Vol. 7. No. 1. Hal. 13–27.
- Qonita, A. G., Handayani, S. L. 2023. Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Wordwall terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Materi Gaya Gravitasi pada Kelas IV SD Negeri Ciracas 10 Pagi. *Jurnal Ideas*. Vol. 9. No. 3. Hal. 867–874.
- Risnawati, A., Nisa, K., Oktavianti, I. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Pada Tema Kerukunan dalam Bermasyarakat SD Negeri Wora. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. Vol. 7. No. 1. Hal. 109–115.
- Rohmatin, D. N. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Pengajuan dan Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Gamatika*. Vol. 5. No. 1. Hal. 1–7.
- Rositawati, D. N. 2018. Kajian Berpikir Kritis Pada Metode Inkuiri. *Prosiding SNFA (Seminar Nasional Fisika Dan Aplikasinya)*. Vol. 3. Hal. 74–84.
- Rukajat, A. 2018. *Pendekatan penelitian kuantitatif*. Deepublish.

- Sahanata, M., Widia Asiani, R., Syahputri, E. D., Pradani, A. P. 2022. Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Sarana Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif. *LOKOMOTIF ABDIMAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol 1. No. 1. Hal. 11–21.
- Sani, B., Kurniasih, I. 2014. *Sukses Mengimplementasikan Kurikulum 2013*. Kata Pena.
- Saputra, A. 2019. Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini. *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*. Vol. 1. No. 1. Hal. 102–113.
- Saputra, H. 2020. Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Pendidikan Inovatif*. Vol 5. No. 3. Hal. 1–9.
- Saputra, S. A., Kuntjoro, S. 2019. Keefektifan Lembar Kegiatan Peserta Dodok Berbasis Problem Based Learning pada Materi Perubahan Lingkungan Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis. *BioEdu Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*. Vol. 8. No. 2. Hal. 291–297.
- Sardiman. 2016. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers.
- Setiawati, S. M. 2018. Telaah Teoritis: Apa itu Belajar? *Helper*. Vol. 35. No. 1. Hal. 31–46.
- Siska, Y. 2016. *Konsep Dasar IPS*. Garudhawaca.
- Sofyan, H., Wagiran, Komariah, K., Triwiyono, E. 2017. *Problem Based Learning Dalam Kurikulum 2013*. UNY Press.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Syamsidah, Suryani, H. 2018. *Model Peoblem Based Learning (PBL)*. Deepublish.
- Undang-undang No.20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Indonesia). Diakses tanggal 19 Oktober 2023 dari <https://jdih.setkab.go.id/PUUdoc/7308/UU0202003.htm>
- Ulhusna, M., Diana Putri, S., Zakirman. 2020. Permainan Ludo untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *Nternational Journal of Elementary Education*. Vol 4. No. 2. Hal. 130–137.
- Utari, R., Madya, W. 2011. Taksonomi bloom. *Jurnal: Pusdiklat KNPk*. Vol. 766. No. 1. Hal. 1–13.

- Verinsyah, N. O., Fitria, Y. 2020. Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*. Vol. 3. No. 2. Hal. 368–379.
- Wahab, G., & Rosnawati. 2021. *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Penerbit Adab.
- Wisman, Y. 2020. Teori Belajar Kognitif dan Implementasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*. Vol. 11. No. 1. Hal. 209–215.
- Zainal, N. F. 2022. Problem Based Learning pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*. Vol 6. No. 3. Hal. 3584–3593.