

**PENGARUH MODEL *ACTIVE LEARNING* BERBASIS MEDIA
QUESTION CARD TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR
KRITIS PESERTA DIDIK PADA PELAJARAN
IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**YOGI DWI PAMBUDI
NPM 2113053265**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *ACTIVE LEARNING* BERBASIS MEDIA *QUESTION CARD* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK PADA PELAJARAN IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR

Oleh

Yogi Dwi Pambudi

Penelitian ini membahas masalah tentang rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 16 Gedong Tataan. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh model *active learning* berbasis *question card* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan *Quasi Eksperimen Design* dengan jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian sebanyak 42 yang terdiri dari kelas IV A 22 peserta didik dan kelas IV B 22 peserta didik yang ditentukan menggunakan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non-tes. Teknik analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan pengaruh yang signifikan pada model *active learning* berbasis media *question card* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV SD pada mata pelajaran IPAS di SDN 16 Gedong Tataan.

Kata Kunci: *active learning*, berpikir kritis, *question card*.

ABSTRACT

THE EFFECT OF AN ACTIVE LEARNING MODEL BASED ON QUESTION CARD MEDIA ON STUDENTS' CRITICAL THINKING SKILLS IN IPAS SUBJECT OF FOURTH GRADE ELEMENTARY SCHOOL

By

Yogi Dwi Pambudi

This research discussed the issue of low critical thinking skills among fourth-grade students in the IPAS subject at SD Negeri 16 Gedong Tataan. The purpose of the research was to determine the effect of the active learning model based on question cards on students' critical thinking skills. This study employed a quantitative method with a Quasi-Experimental Design, specifically the Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of 42 students, with Class IV A comprising 22 students and Class IV B comprising 20 students, selected through purposive sampling. Data collected through test and non-test techniques. The data were analyzed using simple linear regression. The results showed that the use of the active learning model with question cards had a significant impact on the critical thinking skills of fourth-grade students in the IPAS subject at SDN 16 Gedong Tataan.

Keywords: active learning, critical thinking, question card.

**PENGARUH MODEL *ACTIVE LEARNING* BERBASIS MEDIA
QUESTION CARD TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR
KRITIS PESERTA DIDIK PADA PELAJARAN
IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Oleh

Yogi Dwi Pambudi

Skripsi

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

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi : **Pengaruh Model *Active Learning* Berbasis Media *Question Card* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar**

Nama Mahasiswa : **Yogi Dwi Pambudi**

Nomor Pokok Mahasiswa : 2113053265

Program Studi : SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dosen Pembimbing I

Deviyanti Pangestu, M.Pd.
NIP. 199308032024212048

Dosen Pembimbing II

Nindy Profitasari, M.Pd.
NIK. 232111920824201

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si
NIP. 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

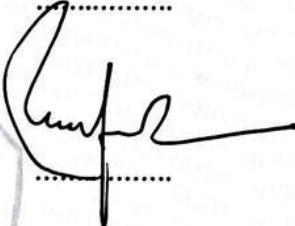
Ketua : Deviyanti Pangestu, M.Pd.


.....

Sekretaris : Nindy Profithasari, M.Pd.


.....

Penguji Utama : Drs. Rapani, M.Pd.


.....

2. Dekan Fakultas Keguruan Hmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.
NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 15 Juli 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yogi Dwi Pambudi
NPM : 2113053265
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul ""Pengaruh Model *Active Learning* Berbasis Media *Question Card* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Pelajaran IPAS Kelas IV 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, 15 Juli 2025

Yang membuat pernyataan



Yogi Dwi Pambudi

NPM 2113053265

RIWAYAT HIDUP



Yogi Dwi Pambudi di lahirkan di Gedong Tataan, Kabupaten Pesawaran, Provinsi Lampung, pada tanggal 27 Juni 2003.

Peneliti ini merupakan anak kedua dari pasangan Bapak Purwanto dan Ibu Rukiyah.

Riwayat pendidikan formal yang telah ditempuh peneliti:

1. SD Negeri 55 Gedong Tataan, lulus pada tahun 2015.
2. SMP Negeri 1 Gedong Tataan, lulus pada tahun 2018.
3. SMK Negeri 1 Gedong Tataan, lulus pada tahun 2021.

Pada tahun 2021, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur tes SBMPTN. Pada tahun 2024 peneliti melaksanakan program Pengenalan Lingkungan Sekolah (PLP) di SD Negeri 1 Campang Tiga, serta melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Campang Tiga, Kecamatan Sidomulyo, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung

MOTTO

“Di atas Sang Maha Daya semua kendali terambil alih, jikalau kau keluhkan dengung sumbang yang mengganggu, buka lagi visimu, kau tahu mana urutan satu. Melamban bukanlah hal yang tabu, kadang itu yang kau butuh, bersandar hibahkan bebanmu. Sebutlah nama-Nya, tetap di jalan-Nya
Kelak kau mengingat, kau akan teringat”
(33x – Perunggu)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji bagi Allah Swt yang telah memberikan rahmat, ridho, dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Dengan segala kerendahan hati, skripsi ini kupersembahkan kepada:

Orang Tuaku Tercinta

Bapak Purwanto dan Ibu Rukiyah, yang selalu mendoakan, mendukung, memberikan rasa kasih sayang, dan mendidik aku secara tulus untuk dapat meraih cita-cita dan kesuksesan. Mereka yang selalu mengusahakan untuk bisa mencukupi semua kebutuhanku dalam hal apapun. Aku ingin melakukan yang terbaik untuk setiap kepercayaan yang diberikan. Terima kasih atas segala pengorbanan, nasihat, dan doa baik yang tidak pernah berhenti kalian berikan kepadaku. Sehat selalu bapak dan ibu.

Kakakku Terhebat

Restu Fitriyaningsih yang selalu membimbing, mendukung, mendoakan dan memberikan semangat kepadaku agar dapat menjadi orang yang sukses dan membanggakan keluarga.

Almamater tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Active Learning* Berbasis Media *Question Card* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar” sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh sebab itu dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN Eng. Rektor Universitas Lampung yang telah mengesahkan ijazah dan gelar sarjana mahasiswa.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah mengesahkan skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M. Ag., M. Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah menyetujui skripsi serta memfasilitasi administrasi dalam penyelesaian skripsi.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., Koordinator Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung yang senantiasa membantu, memfasilitasi administrasi serta memotivasi dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
5. Drs. Rapani, M.Pd., Penguji Utama yang telah memberikan motivasi dan saran-saran yang membangun untuk menyelesaikan skripsi.
6. Deviyanti Pangestu, M.Pd., Ketua Penguji sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberi arahan dan memotivasi peneliti untuk menyelesaikan skripsi.

7. Nindy Profithasari, S.Pd., M.Pd., Sekretaris Penguji yang telah memberi arahan, bimbingan, dan semangat kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi.
8. Amrina Izzatika, M.Pd., Dosen Validator yang telah membimbing dan memberi arahan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi.
9. Bapak/Ibu Dosen dan Staf karyawan S1 PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah membantu mengarahkan sampai skripsi ini selesai.
10. Kepala Sekolah SD Negeri 33 Gedong Tataan dan SD Negeri 16 Gedong Tataan yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
11. Pendidik wali kelas IV SD Negeri 33 Gedong Tataan dan SD Negeri 16 Gedong Tataan yang telah bersedia mengizinkan dan membantu peneliti melaksanakan penelitian di kelas IV..
12. Sahabat-sahabatku “P3mter” yaitu Amad, Gober, Duwik, Otan, Doeng, Faith, Pandu, Naim, Ulum, Bung, Aan Gaplo, Alip dan Wayan. Serta temanku Ara, Early, Ummul, Mifta, Jihan terima kasih telah memberikan canda tawa, suka duka, dan mendoakan yang terbaik.
13. Rekan mahasiswa S1-PGSD FKIP Universitas Lampung angkatan 2021 dan kelas J yang senantiasa mendukung dan memberikan kebahagiaan pada saat perkuliahan yang telah bersedia membantu dan menyemangati peneliti.
14. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua pihak atas kebaikan yang diberikan. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, namun sedikit harapan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Metro, 15 Juli 2025

Peneliti,



Yogi Dwi Pambudi

NPM 2113053265

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
II. KAJIAN PUSTAKA	8
A. Hakikat Belajar dan Pembelajaran	8
1. Pengertian Belajar	8
2. Tujuan Belajar	9
3. Teori Belajar	9
4. Ciri-ciri Belajar	14
5. Pembelajaran	15
B. Model Pembelajaran	16
1. Pengertian Model Pembelajaran	16
2. Fungsi Model Pembelajaran	17
3. Model Pembelajaran <i>Active Learning</i>	18
4. Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Active Learning</i>	19
5. Kelebihan Model Pembelajaran <i>Active Learning</i>	21
6. Kekurangan Model Pembelajaran <i>Active Learning</i>	22
C. Media Pembelajaran	23
1. Pengertian Media Pembelajaran	23
2. Fungsi Media Pembelajaran	24
3. Macam-Macam Media Pembelajaran	24
4. Media <i>Question Card</i>	26
5. Langkah Menggunakan Media <i>Question Card</i> dalam Proses Pembelajaran	27
6. Kelebihan Media <i>Question Card</i>	27
7. Kekurangan Media <i>Question Card</i>	28
D. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)	28
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)	28
2. Tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS)	30
E. Kemampuan Berpikir Kritis	31

1. Pengertian Berpikir	31
2. Pengertian Berpikir Kritis	32
3. Tujuan Berpikir Kritis	33
4. Indikator Berpikir Kritis.....	34
F. Penelitian Yang Relevan.....	35
G. Kerangka Pikir.....	37
H. Hipotesis.....	39
III. METODE PENELITIAN	40
A. Jenis Penelitian	40
B. Setting Penelitian.....	41
1. Subjek Penelitian.....	41
2. Tempat Penelitian.....	41
3. Waktu Penelitian	41
C. Prosedur Penelitian.....	41
D. Populasi dan Sampel	43
1. Populasi	43
2. Sampel.....	43
E. Variabel Penelitian.....	44
1. Variabel Bebas (<i>independent</i>)	44
2. Variabel Terikat (<i>dependent</i>)	44
F. Definisi Konseptual dan Operasional.....	45
1. Definisi Konseptual.....	45
2. Definisi Operasional.....	45
G. Teknik Pengumpulan Data	46
1. Teknik Tes	46
2. Teknik Non Tes	47
H. Instrumen Penelitian.....	48
1. Jenis Instrumen.....	48
2. Uji Prasyarat Instrumen.....	50
3. Uji Prasyarat Analisis Data	53
4. Teknik Analisis Data	54
I. Uji Hipotesis Penelitian.....	55
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	56
A. Proses Pelaksanaan Penelitian	56
B. Data Hasil Penelitian.....	57
1. Data Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	59
2. Data Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	61
3. Klasifikasi Nilai N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	64
4. Data Observasi Ketercapaian Model Active Learning.....	64
C. Uji Persyaratan Analisis Data.....	65
1. Uji Normalitas.....	65
2. Uji Homogenitas	66
3. Uji Hipotesis.....	67
D. Pembahasan.....	68
E. Keterbatasan Penelitian	73
1. Keterbatasan Materi	73
2. Keterbatasan Waktu.....	73

3. Keterbatasan Populasi	73
V. SIMPULAN DAN SARAN	56
A. Simpulan.....	56
B. Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA.....	58
LAMPIRAN.....	83

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Nilai Assesmen Formatif pada Muatan Kemampuan	4
2. Populasi Peserta Didik Kelas	43
3. Kisi-kisi Instrumen Tes Berdasarkan Indikator Kemampuan Berpikir Kritis ..	48
4. Kisi-kisi Penilaian Aktivitas Peserta Didik dengan Model <i>Active Learning</i> Berbantuan Media <i>Question Card</i>	49
5. Hasil Analisis Validitas Butir Instrumen	51
6. Koefisien Reliabilitas	51
7. Nilai Reliabilitas	52
8. Klasifikasi Tingkat Kesukaran	52
9. Hasil Tingkat Kesukaran Instrumen	52
10. Kategori Nilai Aktivitas Belajar Peserta Didik	55
11. Jadwal Penelitian dan Pengumpulan Data di Kelas IV SDN 16	56
12. Keterlaksanaan Perolehan Nilai Kemampuan Berpikir Kritis	57
13. Deskripsi Kemampuan Berpikir Kritis	58
14. Distribusi Nilai Pretest Kelas Eksperimen	59
15. Distribusi Nilai Pretest Kelas Kontrol	60
16. Distribusi Nilai Posttest Kelas Eksperimen	61
17. Distribusi Posttest Nilai Kelas Kontrol	62
18. Rata-Rata Pretest dan Posttest Kemampuan Berpikir Kritis	63
19. Klasifikasi Nilai N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas	64
20. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik	65
21. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen	66
22. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol	66
23. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen	67
24. ANOVA	67
25. R Square	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	38
2. Non equivalent control group design	41
3. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	59
4. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	60
5. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	61
6. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	62
7. Histogram Rata-Rata Kemampuan Berpikir Kritis	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin dan Balasan Penelitian Pendahuluan	84
2. Surat Izin Uji Instrumen dan Balasan	84
3. Surat Izin Penelitian dan Balasan.....	85
4. Modul Ajar IPAS Kelas Eksperimen.....	86
5. Modul Ajar IPAS Kelas Kontrol	94
6. Media Question Card/Kartu Pertanyaan	102
7. Lembar Kerja Question Card	103
8. Kisi-Kisi Soal Berdasarkan Indikator Berpikir Kritis	105
9. Soal Instrumen	106
10. Uji Validitas.....	110
11. Uji Reabilitas.....	111
12. Uji Kesukaran Soal	111
13. Soal Pretest dan Posttest.....	112
14. Dokumentasi Pretest Kelas Eksperimen	116
15. Dokumentasi Pretest Kelas Kontrol	117
16. Dokumentasi Posttest Kelas Eksperimen.....	118
17. Dokumentasi Posttest Kelas Kontrol	119
18. Lembar Kerja Media Question Card	120
19. Perhitungan Distribusi Nilai Pretest dan Posttest	121
20. Perhitungan Distribusi Nilai Pretest dan Posttest	122
21. Data Uji N-Gain Kelas Eksperimen.....	123
22. Uji N-Gain <i>Kelas</i> Eksperimen	123
23. Data Uji N-Gain Kelas Kontrol.....	124
24. Uji N-Gain Kelas Kontrol	124
25. Hasil Observasi Aktivitas Keterlaksanaan Model Active	125
26. Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	126
27. Uji Homogenitas	126
28. Uji Hipotesis.....	127
29. R Square	127
30. Uji Tabel F.....	128
31. Dokumentasi Penelitian	129

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di era sekarang ini menjadi salah satu hal yang sangat penting. Pendidikan di Indonesia juga lebih mengedepankan peserta didik untuk lebih bebas berekspresi. Pendidikan, adalah proses usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi diri peserta didik, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Kurikulum yang saat ini digunakan yaitu kurikulum Merdeka Belajar. Kemendikbudristek Nomor 56/M/2022 tentang pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran khususnya implementasi kurikulum merdeka untuk diterapkan saat ini.

Pembelajaran di Abad ke-21 harus dirancang untuk mempersiapkan generasi berikutnya di Indonesia untuk menghadapi kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi. Menurut Noh, dkk (2022) Pembelajaran abad 21 harus dapat mempersiapkan generasi manusia Indonesia menyongsong kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan bermasyarakat. Implikasinya, pembelajaran di sekolah mengharuskan pendidik dan peserta didik harus melek teknologi dan media komunikasi, dapat melakukan komunikasi yang efektif, berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mampu berkolaborasi.

Hal pertama yang perlu dilakukan oleh pendidik adalah menciptakan lingkungan pembelajaran yang kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa pendidik memiliki teknis pembelajaran yang menarik sehingga dengan menggabungkan pembelajaran IPS dan IPA salah satunya di kelas IV Sekolah Dasar. Menurut Rahman dan Fuad (2023) dalam kurikulum merdeka, pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) diintegrasikan dengan ilmu pengetahuan sosial, yang menjadi IPAS.

Menurut Dewi Rahmadayani (2022) didalam Kurikulum Merdeka ini, bahwa dalam melaksanakan pembelajaran harus memberikan kebebasan kepada pendidik dan peserta didik untuk berinovasi, belajar mandiri, dan kreatif. Dengan ada nya mata Pelajaran IPAS peserta didik diharapkan mampu untuk memiliki kemampuan berpikir kritis yang baik. Sedangkan menurut Agustina, dkk (2022) pada kurikulum ini tujuan pembelajaran IPAS adalah untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan ketertarikan untuk belajar, berpartisipasi secara aktif, menguasai keterampilan inkuiri, memahami diri sendiri dan lingkungannya, dan memperoleh pemahaman dan pengetahuan konsep IPAS.

Keterampilan berpikir adalah salah satu keterampilan hidup yang harus dikembangkan melalui proses pendidikan. Sebagaimana diungkapkan oleh Juliyantika dan Batubara (2022) bahwa kemampuan seseorang untuk berhasil dalam kehidupannya antara lain ditentukan oleh keterampilan berpikir, terutama dalam hal kemampuan untuk memecahkan masalah. Menurut Partono, dkk (2021) pendidik sebagai pengajar, inspirasi, dan motivator untuk mencapai kondisi belajar yang ideal, penggunaan model pembelajaran yang optimal selalu terkait dengan kualitas pengajaran. Ini berarti bahwa setiap mata pelajaran harus disusun dengan model pengorganisasian yang tepat dan diberikan kepada peserta didik dengan model yang tepat. Adapun keterampilan-keterampilan yang harus dimiliki pada abad 21 yakni meliputi 4C (*Critical Thinking, Communiaction, Collaborative, Creativity*).

Kemampuan berpikir kritis adalah salah satu pemikiran yang harus di miliki peserta didik di Abad 21. Menurut Ennis (2011) berpikir kritis adalah pemikiran masuk akal dan reflektif dengan berfokus untuk memutuskan apa yang mesti dipercaya atau dilakukan. Berdasarkan definisi ini dapat diungkapkan bahwa berpikir kritis difokuskan ke dalam pengertian sesuatu yang dilakukan dengan penuh kesadaran dan mengarah pada sebuah tujuan. Ennis (1985) juga mengungkapkan ada 5 indikator berpikir kritis yaitu (*elementary clarification*), (*basic support*), (*Inference*), (*advance clarification*), (*strategy and tactics*). Sedangkan menurut Azizah, dkk (2018)

keterampilan berpikir kritis adalah proses kognitif yang dilakukan oleh pendidik untuk mengidentifikasi dan mempelajari informasi untuk merencanakan strategi pemecahan masalah, menganalisis dan membedakan masalah secara komprehensif dan spesifik.

Saat ini kemampuan berpikir kritis peserta didik di Indonesia masih sangat rendah. Menurut Suryani, dkk (2020) menunjukkan bahwa Indonesia berada di peringkat 60 dari 65 negara pada tahun 2009, di peringkat 64 dari 65 negara pada tahun 2012, dan di peringkat 69 dari 75 negara pada tahun 2015, ke 72 dari 77 negara tahun 2019. Dari data di atas dapat dilihat bahwa peserta didik di Indonesia masih berada di posisi rendah karena kurangnya keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Dengan Keterampilan berpikir kritis diharapkan dapat membantu peserta didik menjadi lebih percaya diri dan mandiri dalam menyelesaikan pembelajaran yang baik. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah harus mengajarkan peserta didik kemampuan dan keterampilan yang diperlukan untuk mencari, mengolah, dan menilai berbagai jenis pertanyaan secara kritis khususnya disekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada kegiatan pembelajaran peserta didik kelas IV di SD Negeri 16 Gedong Tataan memang cenderung pasif. Pembelajaran yang mereka lakukan masih menerapkan model pembelajaran yang masih bersifat tradisional dan lebih berpusat kepada pendidik serta masih belum menggunakan media dengan optimal. Model yang paling sering mereka gunakan adalah ceramah dan penugasan. Pembelajaran di SD Negeri 16 Gedong Tataan harus mengikuti seiring perubahan dan perkembangan zaman. Saat ini terjadi permasalahan terkait rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik di kelas IV SD Negeri 16 Gedong Tataan. Peneliti melakukan observasi pendahuluan di bulan November 2024 pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Penulis juga melakukan tes kemampuan awal di kelas IV SD Negeri 16 Gedong Tataan, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Nilai Asesmen Formatif pada Muatan Kemampuan Berpikir Kritis IPAS Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 16 Gedong Tataan

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Indikator	Persentase
IV A	23	Memberikan Penjelasan Sederhana	52,17%
		Membangun Keterampilan Dasar	47,19%
		Menyimpulkan	43,47%
		Memberi Penjelasan Lebih Lanjut	39,13%
		Mengatur Strategi dan Taktik	26,08%
IV B	22	Memberikan Penjelasan Sederhana	54,54%
		Membangun Keterampilan Dasar	50,00%
		Menyimpulkan	45,00%
		Memberi Penjelasan Lebih Lanjut	40,90%
		Mengatur Strategi dan Taktik	27,00%

Sumber: Data nilai kemampuan berpikir kritis kelas IV SDN 16 Gedong Tataan

Berdasarkan dari data yang diperoleh dapat dilihat jika hasil nilai asesemen formatif peserta didik tergolong rendah, maka kemampuan berpikir kritis peserta didik pun masih tergolong rendah. Rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik karena ada beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan berpikir kritis oleh peserta didik. Salah satu faktornya kurangnya konsentrasi peserta didik selama proses pembelajaran dikarenakan kurangnya minat peserta didik untuk belajar dan pembelajaran yang membosankan sehingga tidak memperhatikan pembelajaran, oleh karena itu, diperlukannya suatu inovasi dalam model pembelajaran dan juga penggunaan media pembelajaran, salah satunya menerapkan model pembelajaran yang aktif sehingga diharapkan mampu untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik untuk memecahkan suatu masalah. Penerapan model pembelajaran yang inovatif hal ini dapat menghidupkan proses pembelajaran yang lebih baik dan mendorong motivasi belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Media pembelajaran adalah alat-alat bantu yang digunakan untuk menunjang pelaksanaan proses pembelajaran. Di zaman sekarang media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Menurut Nauli Situngkir, dkk (2023) media pembelajaran *Question Card*

adalah alat berbentuk kartu yang menampilkan gambar yang menarik dan berisikan pertanyaan atau situasi yang terjadi dalam kehidupan nyata. Hal ini selaras dengan Pelajaran IPAS yang mengkaji mengenai makhluk hidup dan kehidupan nyata sehari-hari. Media ini adalah salah satu jenis inovasi media yang terdiri dari kartu yang dilengkapi dengan gambar dan berisi pertanyaan atau situasi yang terkait dengan materi pembelajaran sehingga peserta didik dapat menjawab atau memecahkan masalah selama pembelajaran berlangsung. Menurut Alifah dalam Kusumawati (2019) menyatakan bahwa media *Question Cards* dapat dijadikan alternatif pembelajaran baru bagi pendidik, karena pembelajaran ini terbukti berpengaruh terhadap hasil kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Banyak faktor yang dapat menghambat upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Usaha yang mungkin bisa dilakukan oleh pendidik adalah menciptakan pembelajaran yang menarik, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat menumbuhkan keaktifan peserta didik agar dapat mengikuti kegiatan pembelajaran yang diinginkan oleh pendidik. Salah satu model yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran adalah model pembelajaran *Active Learning*.

Pembelajaran *Active Learning* juga dikenal sebagai pembelajaran aktif, adalah salah satu jenis model pembelajaran yang berfokus pada aktivitas peserta didik. Dengan pembelajaran aktif, diharapkan peserta didik menjadi lebih aktif dalam belajar. Sebagaimana diungkapkan Toha (2018) pembelajaran *Active Learning*, juga dikenal sebagai "pembelajaran aktif, adalah proses pembelajaran di mana peserta didik memiliki kesempatan untuk lebih melakukan aktifitas mengikuti pelajaran". Tentunya dapat mendorong peserta didik untuk lebih memahami materi dari pada hanya menerima pelajaran. Karena dengan berfokus kepada pendidik untuk lebih aktif melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dimana mereka dapat untuk lebih aktif, mengamati dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis untuk membantu mereka menemukan pengetahuan, sikap, dan keterampilan secara mandiri.

Berdasarkan Latar Belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Active Learning* Berbantuan Media *Question Card* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 16 Gedong Tataan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik.
2. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*).
3. Penggunaan model pembelajaran *Active Learning* yang belum diterapkan oleh pendidik saat pembelajaran di kelas.
4. Pendidik belum menggunakan media pembelajaran yang menarik.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada penggunaan model pembelajaran *Active Learning* berbantuan media *Question Card* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV di salah satu sekolah dasar. Aspek yang diteliti adalah pengaruh penggunaan media *Question Card* pada pembelajaran IPAS, serta fokus pada kemampuan berpikir kritis peserta didik yang mencakup keterampilan analisis, evaluasi, dan inferensi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang masalah, Identifikasi masalah dan Batasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan rumusan masalah penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *active learning* berbantuan media *question card* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 16 Gedong Tataan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, dapat dirumuskan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *active learning* berbantuan

media *question card* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 16 Gedong Tataan?

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadikan pemahaman tentang pembelajaran *Active Learning* berbantuan media *Question Card* yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, khususnya dalam sekolah dasar. Sehingga nantinya dapat bermanfaat bagi pendidik untuk di implementasikan di dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Peserta Didik

Diharapkan kemampuan berpikir kritis peserta didik akan berkembang melalui penggunaan model pembelajaran *Active Learning* yang memanfaatkan media *Question Card*. Dengan menerapkan model ini, peserta didik diharapkan dapat lebih terlibat dan aktif dalam proses belajar. Selain itu, kegiatan yang interaktif dan menyenangkan akan menantang mereka untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah.

b. Pendidik

Hasil penelitian ini memberikan panduan bagi pendidik untuk menerapkan model pembelajaran *Active Learning* dengan bantuan media *Question Card*. Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS dan membantu pendidik meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka.

c. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini di harapkan mampu menjadi bahan acuan untuk meningkatkan kualitas model pembelajaran di SD Negeri 16 Gedong Tataan.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Belajar dimaknai sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Menurut Wahab dan Rosnawati (2021) mengungkapkan bahwa Belajar adalah suatu proses perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya ke arah yang baik maupun tidak baik. Belajar setiap orang dapat dilakukan dengan cara berbeda. Ada belajar dengan cara melihat, menemukan dan juga meniru. Karena melalui belajar seseorang akan mengalami pertumbuhan, perkembangan dan perubahan dalam dirinya baik secara fisik maupun psikis.

Para ahli pendidikan dan psikologi menjelaskan bahwa proses perubahan tingkah laku dapat terjadi dalam berbagai kondisi. Sebagaimana diungkapkan Pane dan Darwis Dasopang (2017) Perubahan perilaku terhadap hasil belajar bersifat fungsional, positif, aktif, dan terarah. Belajar adalah aktivitas yang secara sadar dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan perubahan langkah laku terhadap lingkungannya. Sedangkan menurut Rita sari, dkk (2024) belajar adalah upaya untuk mempelajari seseorang atau sekelompok orang bagaimana memanfaatkan berbagai hal yang ada di lingkungan mereka untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan perspektif baru. Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat dipahami bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku, pengetahuan, dan keterampilan seseorang yang dapat dipengaruhi dari lingkungannya.

2. Tujuan Belajar

Tujuan belajar adalah perubahan tingkah laku hanya berbeda cara atau usaha untuk mencapainya. Menurut Istiadah (2020) Tujuan belajar dapat didefinisikan sebagai perubahan kondisi tingkah laku seseorang setelah seseorang melakukan proses belajar. Melalui belajar diharapkan dapat terjadi perubahan (peningkatan) bukan hanya pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek lainnya. Tujuan belajar menurut Sardiman dalam buku Sariani N, dkk (2021) adalah: a) untuk mendapatkan pengetahuan, b) Hal ini ditandai dengan kemampuan berpikir, karena antara kemampuan berpikir dan pemilihan pengetahuan tidak dapat dipisahkan. Kemampuan berpikir tidak dapat dikembangkan tanpa adanya pengetahuan dan sebaliknya kemampuan berpikir akan memperkaya pengetahuan, c) Penanaman konsep dan keterampilan. Penanaman konsep memerlukan keterampilan, baik keterampilan jasmani maupun keterampilan rohani.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa tujuan belajar yaitu untuk menciptakan perubahan positif pada diri seseorang dalam aspek pengetahuan, kemampuan berpikir, dan keterampilan. Belajar bertujuan agar seseorang tidak hanya memiliki pengetahuan tetapi juga kemampuan berpikir dan keterampilan praktis yang mendukung penerapan pengetahuan tersebut dalam kehidupan nyata.

3. Teori Belajar

Beberapa ahli pendidikan dan ahli psikologi menciptakan sejumlah teori belajar yang dapat membantu pendidik memahami bagaimana peserta didik belajar. Memahami bagaimana peserta didik belajar dapat membantu proses belajar lebih efektif.

a. Teori Belajar Behavioristik

Menurut Abdurakhman dan Khotamir (2020) Teori behavioristik merupakan teori belajar yang lebih menekankan pada perubahan tingkah laku serta sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon. Koneksionisme (*connectionism*), merupakan rumpun yang

paling awal dari teori behavioristik. Menurut teori ini tingkah laku manusia tidak lain dari suatu hubungan *stimulation-respons*. Siapa yang menguasai *stimulation-respons* sebanyak-banyaknya ialah orang yang pandai dan berhasil dalam belajar.

Teori ini didasari percobaan Ivan Pavlov (1849-1936) menggunakan obyek yaitu hewan (anjing). Thorndike (1874–1949), seorang tokoh terkenal yang mengembangkan teori ini, menggunakan *trial-and-error* metode untuk belajar pada hewan yang juga berlaku untuk manusia. Thorndike mendefinisikan belajar sebagai proses pembentukan koneksi antara *stimulation* dan *respons*. Stimulus adalah apa saja yang dapat merangsang kegiatan belajar, seperti pikiran, perasaan atau hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indra, dan respon adalah reaksi yang ditunjukkan peserta didik saat belajar, yang dapat berupa pikiran, perasaan, atau gerakan atau tindakan.

Skinner memperkenalkan konsep *operant conditioning*, di mana perilaku dipengaruhi oleh konsekuensi yang menyertainya. Jika suatu tindakan diikuti oleh konsekuensi yang menyenangkan, kemungkinan perilaku tersebut akan diulangi. Menurut Jelita, dkk (2023) Teori belajar behavioristik adalah teori yang mempelajari perilaku manusia. Perspektif behaviorial berfokus pada peran dari belajar dalam menjelaskan tingkah laku manusia dan terjadi melalui rangsangan berdasarkan (stimulus) yang menimbulkan hubungan perilaku reaktif (respon) hukum-hukum mekanistik.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, konsep dasar teori belajar behavioristik adalah bahwa belajar adalah interaksi antara rangsangan (stimulus) dan tanggapan (respon). Stimulus ialah rangsangan atau dorongan yang digunakan oleh pendidik untuk membentuk tingkah laku anak, sedangkan respon ialah tanggapan atau kemampuan

(pikiran, perasaan, atau tindakan) yang ditunjukkan oleh anak setelah pendidik memberikan stimulus.

b. Teori Kognitif

Teori belajar kognitif lebih menekankan pada belajar merupakan suatu proses yang terjadi dalam akal pikiran manusia. Menurut Nurhadi (2020) Teori belajar kognitif adalah teori belajar yang lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajarnya. Sebagaimana di ungkapkan Sufraini, dkk (2024) teori belajar kognitivisme menekankan lebih pada proses pembelajaran daripada hasil dari pembelajaran itu sendiri. Pendekatan kognitif ini melihat belajar tidak hanya sebagai hubungan mekanis antara stimulus dan respon, melainkan sebagai aktivitas yang juga melibatkan proses mental yang terjadi di dalam individu yang sedang belajar.

Teori kognitif berpusat pada bagaimana pikiran manusia memproses informasi, membentuk pengetahuan, dan memahami dunia di sekitarnya. Fitria dan Muslimah (2023) menjelaskan bahwa teori kognitif meliputi kegiatan-kegiatan mental yang sadar seperti berfikir, mengetahui, memahami, dan kegiatan konsepsi mental seperti: sikap, kepercayaan, dan pengharapan, yang kemudian itu merupakan faktor yang menentukan di dalam perilaku. Sedangkan menurut Ni'amah (2021) Teori kognitif mengartikan belajar merupakan suatu proses interaksi antara manusia dengan lingkungannya secara kontinyu hingga tiada. Kognitif merupakan suatu pelengkap pada diri manusia yang bertugas menjadi sentral penggerak aktivitas mengenal, melihat dan menganalisis masalah, mencari informasi, menyimpulkan dan lain sebagainya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat dipahami bahwa teori kognitif bahwa belajar bukan sekadar hubungan mekanis antara stimulus dan respon, tetapi merupakan proses mental yang kompleks yang melibatkan aktivitas seperti berpikir, memahami, mengetahui, menganalisis, dan menyimpulkan

c. Teori Humanistik

Teori ini menjadikan peserta didik sebagai pusat proses belajar. Ini berarti bahwa peserta didik diberi kebebasan untuk memilih bahan pelajaran yang mereka inginkan dan mempelajarinya dengan cara yang sesuai dengan minat dan kemampuan mereka. Menurut Sumantri dan Ahmad (2019) Teori ini menjadikan peserta didik sebagai pusat proses belajar. Ini berarti bahwa peserta didik diberi kebebasan untuk memilih bahan pelajaran yang mereka inginkan dan mempelajarinya dengan cara yang sesuai dengan minat dan kemampuan mereka.

Tugas pendidik adalah berusaha untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik bagi semua peserta didik. Widiyanto, dkk (2023) menjelaskan bahwa teori humanistika adalah suatu jenis pembelajaran yang bertujuan untuk menghormati, mengeksplorasi, melayani, dan mendukung perkembangan potensi yang dimiliki oleh setiap peserta didik. Kegiatan belajar mengajar yang kurang efektif biasanya lebih banyak terjadi pada lingkungan belajar yang tidak menarik dan menyenangkan peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat dipahami bahwa teori humanistik ini bertujuan menghormati, mengeksplorasi, dan mendukung potensi peserta didik. Pendidik berperan menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan untuk mendukung efektivitas pembelajaran.

d. Teori Konstruktivistik

Konstruktivisme merupakan suatu epistemologi tentang bagaimana perolehan pengetahuan (*knowledge acquisition*) yang lebih memfokuskan pada pembentukan pengetahuan dari pada penyampaian dan penyimpanan pengetahuan Saputro dan Pakpahan (2021). Dalam teori konstruktivisme, ada tiga jenis konstruktivisme yang mengacu pada pembentukan: 1) *exogenous constructivism*, yang menganggap bahwa realitas eksternal diubah menjadi pengetahuan; 2) *endogenous constructivism*, yang dikenal sebagai konstruktivisme kognitif, yang berfokus pada internal individu dalam proses pembentukan pengetahuan; dan 3) *dialectical constructivism*, yang dikenal sebagai konstruktivisme sosial, yang menganggap bahwa realitas eksternal diubah menjadi pengetahuan.

Menurut Suryana, dkk (2022) teori konstruktivistik dalam proses pembelajaran memandang bahwa pembelajar dikatakan telah belajar apabila mereka mampu membangun atau mengkonstruksi pemahaman mereka sendiri tentang dunia di sekitar mereka dengan cara mengumpulkan informasi dan menafsirkannya serta mengaitkannya dengan pengalaman yang telah mereka dapatkan sebelumnya.

Sedangkan menurut Abdiyah dan Subiyantoro (2021) Dalam teori konstruktivistik, fokus *experimental learning* adalah adaptasi manusia berdasarkan pengalaman nyata, seperti berbicara dengan teman sekelas. Pengalaman ini memungkinkan orang untuk mengembangkan gagasan dan konsep baru. Akibatnya, kegiatan pendidikan dan pembelajaran tidak terfokus pada pendidik tetapi pada peserta didik.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat dipahami bahwa teori konstruktivisme memandang bahwa pengetahuan dibentuk melalui pengalaman dan pemahaman individu, bukan sekadar disampaikan dan disimpan. Peneliti dalam penelitian ini menggunakan teori konstruktivistik karena teori belajar tersebut diyakini sesuai dengan

model pembelajaran dimana peserta didik dituntut untuk aktif mencari informasi dan menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki, sehingga dengan kondisi tersebut maka peserta didik dapat berpikir secara logis, sistematis, dan kritis.

4. Ciri-ciri Belajar

Belajar merupakan suatu proses usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk suatu perubahan dari tidak tahu menjadi tahu. Menurut Lubis, dkk (2024) belajar tidak hanya sekedar memetakan pengetahuan atau informasi yang disampaikan. Namun bagaimana melibatkan individu secara aktif membuat atau pun merevisi hasil belajar yang diterimanya menjadi suatu pengalaman yang bermanfaat bagi pribadinya.

Menurut Elbadiansyah, dkk (2021) Adapun ciri-ciri belajar yaitu sebagai berikut:

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

Sedangkan menurut Festiawan (2020) ciri-ciri belajar dapat ditinjau dari dua segi, yaitu dari segi proses dan dari segi hasil yaitu :

1. Segi Proses
 - a. Adanya aktivitas (fisik, mental dan emosional)
 - b. Melibatkan unsur lingkungan
 - c. Bertujuan kearah terjadinya perubahan tingkah laku (*behavioral changes*)
2. Segi Hasil
 - a. Bersifat relatif tetap
 - b. Diperoleh melalui usaha yang maksimal

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat dipahami bahwa ciri-ciri belajar meliputi adanya perubahan kemampuan atau tingkah laku secara kognitif, psikomotorik, dan afektif yang bersifat menetap dan terjadi melalui usaha

atau interaksi dengan lingkungan. Belajar melibatkan aktivitas fisik, mental, dan emosional dengan tujuan menghasilkan perubahan perilaku yang relatif permanen dan diperoleh melalui usaha maksimal.

5. Pembelajaran

Pengertian pembelajaran secara umum adalah proses interaksi antara peserta didik atau peserta didik dengan pendidik atau pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. yang meliputi pendidik dan peserta didik yang saling bertukar informasi. Menurut Qur'ani (2023) pembelajaran adalah perbuatan, upaya, cara mengajar yang dilakukan oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan. Selain itu, pembelajaran diaartikan juga sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidikan dan sumber belajar pada lingkungan belajar.

Sedangkan menurut Faizah dan Kamal (2024) pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks dan melibatkan berbagai aspek yang berkaitan. Dalam sebuah sistem pembelajaran pasti terdiri dari berbagai komponen yang saling berkaitan. Komponen pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran, Kurikulum, pendidik, peserta didik, metode, materi, alat pembelajaran (media), dan evaluasi. Pembelajaran dimaknai kegiatan yang berproses melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat dipahami bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam lingkungan tertentu untuk mencapai tujuan pendidikan. Proses ini melibatkan berbagai aspek, seperti penyampaian ilmu, interaksi yang kompleks, dan koordinasi komponen pembelajaran, termasuk tujuan, kurikulum, metode, media, dan evaluasi

B. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Menurut Mirdad, dkk (2020) model pembelajaran merupakan petunjuk bagi pendidik dalam merencanakan pembelajaran di kelas, mulai dari mempersiapkan perangkat pembelajaran, media dan alat bantu, sampai alat evaluasi yang mengarah pada upaya pencapaian tujuan pelajaran.

Model pembelajaran ini mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan. Rani Sri Wahyuni, dkk (2024) menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Hal ini diperkuat oleh pendapat Yuliyanto, dkk (2023) bahwa model pembelajaran pada dasarnya merupakan cara yang digunakan untuk mempermudah peserta didik dalam mencapai kompetensi dasar yang diharapkan. Semakin tepat model yang digunakan dalam suatu pembelajaran maka akan semakin efektif pencapaian kompetensi yang ditunjukkan dengan semakin meningkatnya prestasi belajar peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat dipahami bahwa model pembelajaran adalah kerangka pedoman pembelajaran yang bisa digunakan dalam berbagai muatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dasar pembelajarannya.

2. Fungsi Model Pembelajaran

Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman untuk perancang pengajaran dan pendidik dalam menerapkan pembelajaran. Menurut Rosdiani dalam Ahyar, dkk (2021), model pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut:

- a. Bimbingan.
Suatu model pembelajaran harus memiliki desain instruksional yang menyeluruh, memberikan pedoman atau acuan untuk pendidik dan peserta didik, dan memungkinkan pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Mengembangkan Kurikulum
Setiap kelas atau tahapan pendidikan memiliki model pembelajaran yang dapat membantu dan mengembangkan kurikulum.
- c. Spesifikasi alat Pelajaran
Salah satu alat pengajaran yang dapat digunakan pendidik adalah model pembelajaran, yang dapat membantu mereka membawa peserta didik mereka ke perilaku yang mereka inginkan
- d. Memberikan masukan dan perbaikan terhadap Pengajaran.
Model pembelajaran juga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam kelas.

Menurut Ahyar, dkk (2021), model pembelajaran tidak hanya dapat mengubah perilaku peserta didik sesuai dengan harapan, tetapi juga dapat mengembangkan dan memperbaiki berbagai aspek kemampuan yang terkait dengan proses pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa ketika model pembelajaran diterapkan, pendidik akan memiliki alat yang tepat untuk mengarahkan aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman untuk melaksanakan dan merancang pembelajaran yang berguna untuk memudahkan pendidik dalam mengajar peserta didik mereka dan membantu mereka memperoleh informasi, gagasan, keterampilan, nilai-nilai, cara berpikir, dan pengetahuan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3. Model Pembelajaran *Active Learning*

Model pembelajaran *Active Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Menurut Kadi (2021) model pembelajaran aktif adalah suatu model dalam pengelolaan sistem pembelajaran melalui cara-cara belajar yang aktif menuju belajar yang mandiri. Kemampuan belajar mandiri merupakan tujuan akhir dari belajar aktif (*Active Learning*). Untuk dapat mencapai hal tersebut kegiatan pembelajaran dirancang sedemikian rupa agar bermakna bagi peserta didik dan pendidik. Belajar aktif merupakan perkembangan teori *learning by doing* (1859-1952). Dewey menerapkan prinsip-prinsip “*learning by doing*”, bahwa peserta didik perlu terlibat dalam proses belajar secara spontan. Dari rasa keingintahuan (*curiositas*) peserta didik terdapat hal-hal yang belum diketahuinya, maka akan dapat mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif dalam suatu proses belajar.

Sebagaimana diungkapkan Auliyah (2022) bahwa pembelajaran aktif (*Active Learning*) adalah proses pembelajaran di mana peserta didik mendapat kesempatan untuk lebih banyak melakukan aktifitas belajar, berupa hubungan interaktif dengan materi pelajaran sehingga terdorong untuk menyimpulkan pemahaman daripada hanya sekedar menerima pelajaran yang diberikan. Sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan, tidak membosankan bagi peserta didik. Hal ini sejalan dengan Nisa dan Tirtoni (2023) bahwa pada kurikulum merdeka, pembelajaran aktif sangat efektif karena menuntut peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dan menunjukkan hasil belajar mereka tentang materi yang di sampaikan pendidik. Peserta didik akan mudah melupakan apa yang diajarkan oleh pendidik jika mereka hanya diam duduk mendengarkan apa yang dikatakan pendidik. Model ini akan sangat membantu dalam proses pembelajaran karena pendidik akan lebih tertarik untuk mendengarkan apa yang dikatakan pendidik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, model pembelajaran aktif menekankan bahwa peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar, dan pendidik bertindak sebagai fasilitator. Tujuan model ini adalah untuk memaksimalkan potensi pendidik dengan membuat lingkungan belajar yang kondusif dan interaktif.

4. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Active Learning*

Model pembelajaran memiliki langkahnya sendiri untuk menjadi pedoman pembelajaran pendidik. Adapun Langkah-langkah dari model pembelajaran *Active Learning* menurut Machmudah dalam Kadi (2021) yaitu sebagai berikut:

- a. Menyampaikan tujuan dan motivasi peserta didik
 Dalam fase ini pendidik menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi peserta didik.
- b. Menyajikan informasi
 Dalam fase ini pendidik menyampaikan penjelasan umum tentang materi kepada peserta didik.
- c. Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok
 Dalam fase ini pendidik membagikan kartu berisi informasi tentang materinya sebagai penentuan kelompok peserta didik.
- d. Membimbing kelompok bekerja dan belajar
 Dalam fase ini pendidik membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
- e. Evaluasi
 Dalam fase ini pendidik meminta peserta didik mempresentasikan hasil diskusi, pendidik mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari dengan memberikan soal dan penjelasan.
- f. Memberikan penghargaan
 Dalam fase ini pendidik memberikan penghargaan bagi kelompok yang terbaik sesuai dengan kriteria pendidik.

Sedangkan Menurut Kariadi dan Suprpto (2018) langkah-langkah model pembelajaran *Active Learning* dengan strategi pengajuan pertanyaan yang harus diaplikasikan yang diharapkan berjalan secara maksimal, dengan total waktu yang dialokasikan selama 80 menit (40 x 2jam pelajaran) dengan rincian yaitu sebagai berikut:

- a. Menyampaikan kutipan materi PKn pada pokok bahasan yang telah ditentukan dengan memberikan alokasi waktu 30 menit
- b. Kemudian mengalokasikan waktu khusus selama 17 menit untuk mempersilahkan peserta didik bertanya kepada pendidik, ataupun sebaliknya pendidik bisa bertanya mengenai materi yang sudah dijelaskan kepada peserta didik
- c. Mengalokasikan waktu 5 menit untuk sesi penyegaran belajar di kelas dengan mempersilahkan peserta didik yang ingin buang air kecil, pada sesi ini dapat diisi pula dengan cerita-cerita singkat namun lucu (menghibur), yang dapat menginspirasi sekaligus dapat memotivasi peserta didik untuk senantiasa bersemangat dalam belajar, hal ini untuk kembali menyegarkan semangat anak dalam membuka cakrawala berpikir positif mereka.
- d. Alokasikan 17 menit untuk dapat dijadikan pendidik untuk pendalaman materi pada hari itu.
- e. Ada sesi terakhir, tersisa alokasi waktu 17 menit untuk penyampaian kesimpulan pendidik, evaluasi belajar pada hari itu, penyampaian pengumuman (bila ada), nasehat peserta didik, dan penutupan.

Berdasarkan para pendapat ahli diatas peneliti menggunakan langkah-langkah *Active Learning* menurut Kadi (2021) sebagai acuan untuk digunakan dalam penelitian.

5. Kelebihan Model Pembelajaran *Active Learning*

Model-model pembelajaran pasti memiliki kekurangan dan kelebihan nya sendiri, Adapun dari model pembelajaran *Active Learning* yaitu :

a. Kelebihan Model Pembelajaran *Active Learning*

Model Pembelajaran *Active Learning* tentunya memiliki kelebihan.

Menurut Kadi (2021) Adapun kelebihan model *Active Learning* yaitu sebagai berikut:

- 1) Peserta didik lebih termotivasi.
- 2) Mempunyai lingkungan yang aman.
- 3) Partisipasi oleh seluruh kelompok belajar.
- 4) Setiap orang bertanggung jawab dalam kegiatan belajarnya sendiri.
- 5) Kegiatan bersifat fleksibel dan ada relevansinya.
- 6) Reseptif meningkat.
- 7) Pendapat induktif distimulasi.
- 8) Partisipan mengungkapkan proses berpikir mereka

Sedangkan menurut Tayar Yusuf dalam Sutinah (2018) *Active Learning* memiliki kelebihan sebagai berikut:

- 1) *Active Learning* dapat membantu menciptakan suasana kelas yang hidup dan dinamis di mana semua pendidik dan peserta didik terlibat dalam aktivitas.
- 2) Adanya komunikasi timbal balik antara pendidik dan peserta didik, yang mendorong suasana peserta didik yang responif dan bergairah
- 3) Peserta didik merasa terlibat secara langsung secara intelektual dan emosional dalam proses pengajaran, yang memungkinkan mereka untuk mengembangkan kemampuan terbaik mereka.
- 4) Mendorong pendidik untuk menyiapkan dan menyajikan pelajaran sebaik mungkin dengan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi atau bahan pelajaran, pemahaman mereka tentang metode dan penerapan metode tersebut dalam situasi belajar mengajar yang sesuai dengan media pembelajaran.
- 5) Jika pendidik membuat lingkungan belajar dan sumber belajar yang ideal, mereka dapat merangsang anak didik untuk berpartisipasi secara aktif dan kreatif dalam pengembangan kemampuan dan penalarannya.
- 6) Peserta didik memperoleh kepuasan intelektual dan emosional dalam belajar karena minat dan kemampuan mereka dapat diwujudkan, menumbuhkan kepercayaan diri, meningkatkan optimisme, dan menumbuhkan semangat belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat di pahami bahwa model ini berfokus pada peserta didik dan menekankan pada proses menemukan pengetahuan dan mendorong peserta didik untuk menjadi aktif, kreatif, dan terlibat secara emosional dan intelektual. *Active Learning* memungkinkan komunikasi timbal balik antara peserta didik dan pendidik serta mendorong kemampuan pemecahan masalah.

6. Kekurangan Model Pembelajaran *Active Learning*

Model Pembelajaran *Active Learning* memiliki kekurangan dalam pembelajaran. Menurut Sutinah (2018) kekurangan dari model pembelajaran *Active Learning* adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran *Active Learning* memerlukan pendidik yang siap dengan rencana pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik. Pendidik yang malas dan tidak disiplin pasti akan menghadapi kesulitan ini. Hasil dari pembelajaran adalah kehilangan arti dan tujuan
- b. Di satu sisi, memberikan kebebasan dan demokratisasi untuk belajar kepada anak-anak dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan. Di sisi lain, memberikan terlalu banyak kebebasan dan demokratisasi kepada anak-anak dapat menyebabkan anarkis, yang merugikan proses belajar.

Sedangkan menurut Kadi (2021) beberapa kekurangan model *Active Learning* adalah sebagai berikut:

- a. Keterbatasan waktu.
- b. Kemungkinan bertambahnya waktu untuk persiapan.
- c. Ukuran kelas yang besar.
- d. Keterbatasan materi, peralatan dan sumberdaya.
- e. Resiko penerapan *Active Learning*.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas ada beberapa kekurangan model pembelajaran *Active Learning*. Di antaranya adalah bahwa membutuhkan waktu lebih lama untuk persiapan dan pelaksanaan, memerlukan pendidik yang disiplin dan terampil dalam komunikasi dan interaksi, dan memerlukan pengelolaan kelas yang baik.

C. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah alat komunikasi yang digunakan dalam pendidikan. Penggunaan media akan optimal apabila lingkungan belajar dirancang dengan baik oleh pendidik. Menurut Saleh dan Syahrudin (2023) Media pembelajaran pada hakekatnya adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (pendidik) kepada komunikan (peserta didik) sebagai penerima. Jika lingkungan belajar dirancang secara sistematis akan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal. Sedangkan menurut Trisiana (2020) bahwa media pembelajaran memberikan ketertarikan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran untuk mengembangkan pengetahuan yang telah dimilikinya. Seperti yang diungkapkan Wulandari, dkk (2023) bahwa Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran pendidik biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat dipahami bahwa media pembelajaran adalah alat komunikasi yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi kepada pendidik dengan tujuan meningkatkan pemahaman pendidik dan mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan, dorongan, dan relevansi peserta didik serta memainkan peran penting dalam pembentukan pengalaman belajar yang efektif, menarik, dan relevan.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pendidikan memiliki banyak tujuan. Satu-satunya, yaitu mendukung motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran. Menurut Hasan, dkk (2021) fungsi media pembelajaran sebagai perantara informasi, pencegah terjadinya hambatan dalam proses pembelajaran, pengstimulus motivasi peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran, dan memaksimalkan proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Mc Kown dalam jurnal Fadilah, dkk (2023) mengemukakan ada empat fungsi media dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Mengubah titik berat pendidikan formal yaitu dengan adanya media pembelajaran yang asalnya masih abstrak menjadi pembelajaran yang konkrit,
- b. menumbuhkan semangat motivasi belajar, dalam hal ini motivasi sangatlah berpengaruh bagi peserta didik, karena penggunaan media pada saat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menjadikan peserta didik lebih fokus dalam pembelajaran.
- c. memberikan kejelasan, supaya pengetahuan dan pengalaman yang didapatkan peserta didik dapat tersampaikan dengan jelas dan dapat dipahami maka penggunaan media dalam proses belajar mengajar sangatlah diperlukan
- d. memberikan sebuah rangsangan terutama rasa keinginan tahu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Karena rasa ingin tahu memberikan gambaran untuk pendidik mengetahui bahwa peserta didiknya memperhatikan materi yang disampaikan.

3. Macam-Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan pendidik untuk membantu peserta didik belajar, beragam dan dapat disesuaikan dengan kebutuhannya. Menurut Rohmah (2021) seiring dengan perkembangan teknologi tentu juga mempengaruhi perkembangan media pembelajaran.

Sehingga, ada beberapa media pembelajaran baru yang dirasa lebih efektif dan efisien di masa sekarang yaitu sebagai berikut:

a. Media Pembelajaran Berbasis Audio

Media pembelajaran berbasis audio merupakan media pembelajaran yang menggunakan suara dalam penggunaannya. Dahulu, media pembelajaran berbasis audio dilakukan dengan memutar tape recorder, kaset CD, laboratorium bahasa, dan sejenisnya. Cara merekamnya pun belum bisa dilakukan oleh semua orang karena peralatan yang digunakan masih rumit. Akan tetapi, saat ini penggunaan media audio banyak dibuat dengan merekam melalui Handphone atau Voice notepada aplikasi WhatsApp.

b. Media Pembelajaran Berbasis Audio

Visual Media audio visual merupakan media pembelajaran dengan menampilkan gambar bergerak disertai dengan suara seperti film. Dahulu, pembuatan media pembelajaran audio visual cukup sulit karena tidak semua orang memiliki peralatan untuk membuatnya dan pembuatannya butuh proses yang panjang. Namun saat ini, media audio visual dapat dibuat dengan mudah oleh peserta didik dengan membuat video melalui Handphone dan dapat di edit melalui aplikasi yang tersedia pada handphone.

c. Media Pembelajaran Berbasis Cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan merupakan media pembelajaran yang tidak menggunakan teknologi tertentu dalam penggunaannya. Media ini merupakan media yang cukup sederhana dalam penggunaannya. Contoh media berbasis cetakan adalah buku, majalah, koran, dll.

Pendapat lain juga mengemukakan beberapa macam media pembelajaran.

Menurut Arsyat dalam jurnal Nurdyansah (2019) sebagai berikut:

- a. Benda nyata
- b. Bahan yang tidak diproyeksikan, seperti: bahan cetak, papan tulis, bagan balik (flip chart), diagram, bagan, Grafik, foto.

- c. Rekaman audio audio dalam kaset atau piringan d. Gambar diam yang diproyeksikan, seperti; Slide (film bingkai), film rangkai, OHT (transparansi),
- d. Program Komputer, gambar bergerak yang diproyeksikan, Contoh : film, rekaman video
- e. Gabungan media, seperti bahan dengan pita video, slide dengan pita audio, film rangkai dengan pita audio, mikrofilm dengan pita audio, komputer interaktif dengan pita audio atau piringan video.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat dipahami bahwa ada beberapa macam jenis media pembelajaran media audio, media cetakan, dan media audio.

4. *Media Question Card*

Pendidik dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran dapat menggunakan media pembelajaran sebagai pendukung proses pembelajaran. Salah satu media yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan model pembelajaran *Active Learning* yaitu dengan media *Question Card*. Menurut Kusumawati (2019) *Question Card* merupakan kartu yang berisi sejumlah pertanyaan dengan menggunakan media ini bisa menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar bagi peserta didik. Media *Question Card* adalah pertandingan yang dilakukan oleh kelompok peserta didik dengan menjawab pertanyaan berupa kartu. Penggunaan media kartu ini merupakan sarana yang fungsi utamanya sebagai alat bantu untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Peserta didik ditugaskan menjawab pertanyaan yang terdapat dalam kartu soal untuk menambah poin. Hal ini sejalan dengan pendapat Lailia (2020)) media *Question Card* mengkonkritkan suatu konsep abstrak dan dapat mengarahkan perhatian sehingga tertuju pada satu titik fokus. Media *Question Card* juga juga bisa meningkatkan interaksi peserta didik sehingga pesan dari pendidik dapat tersampaikan dengan baik sehingga dapat membantu meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

5. Langkah Menggunakan Media *Question Card* dalam Proses Pembelajaran

Adapun Langkah-langkah penggunaan media pembelajaran kartu soal.

Menurut Berlian dalam C. R. Putri (2023), yaitu sebagai berikut:

- a. Langkah-langkah pembelajaran pendidik
 - 1) Pembagian kelompok belajar peserta didik.
 - 2) Penjelasan materi yang akan dijelaskan.
 - 3) Menyediakan soal-soal pertanyaan.
 - 4) Menyediakan kertas karton untuk media pembelajaran.
 - 5) Pembagian kertas karton masing-masing peserta didik mendapatkan dua lembar kertas karton.
- b. Langkah-langkah pembelajaran untuk peserta didik
 - 1) Mendengarkan penjelasan materi dari pendidik.
 - 2) Mendapat dua lembar kartu soal atau lebih..
 - 3) Kumpulan soal dan jawaban yang telah dibuat pendidik.
 - 4) Setiap kelompok menerima kartu soal untuk ditulis jawaban pada lembar yang telah disediakan.
 - 5) Setelah dijawab dan diteliti bersama kumpulkan kepada fasilitator.
 - 6) Fasilitator memberikan nilai kepada peserta didik.

Adapun langkah-langkah pembelajaran *Question Card* menurut Abdullah (2020), sebagai berikut:

- a. Pendidik membuat karta-kartu.
- b. Pendidik menyusun soal-soal.
- c. Soal-soal ditempelkan dalam kartu-kartu yang disebut "*Questions Card*".
- d. Pendidik menyusun kunci jawaban dan skor masing-masing kartu soal.
- e. *Questions Card* dibagikan kepada setiap kelompok untuk analisa, didiskusikan dan ditarik kesimpulan.
- f. Setiap kelompok mempresentasikan *Questions Card*.
- g. Setiap kelompok membuka termin untuk tanya jawab dan "*Quis*" berhadiah bagi yang bisa menjawab dengan benar
- h. Pendidik dan observer memberikan penilaian atas presentasi dari jawaban *Questions Card*.

6. Kelebihan Media *Question Card*

Setiap media tentunya memiliki kelebihan nya masing-masing dalam pelaksanaan nya. Adapun menurut Kholipah, dkk (2022), kelebihan dalam media ini dapat membuat dalam proses pembelajaran lebih bervariasi, bahan media ini dapat memperjelas dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik. Sedangkan menurut Gunarta dalam Dika, dkk (2019)

kelebihan media *Question Card* adalah kartu kuis yang bisa membuat anak merasa lebih senang saat mengerjakan tugas dengan sambil bermain kartu kuis. Nantinya, bisa akan meningkatkan semangat belajar dan mendorong peserta didik untuk berkompetisi dalam belajar secara sehat dan berpartisipasi saat belajar. Sehingga hasil belajar peserta didik tercapai secara optimal.

7. Kekurangan Media *Question Card*

Penggunaan media kartu ini merupakan sarana yang fungsi utamanya sebagai alat bantu untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Tapi adapun kekurangan dalam pelaksanaan media *Question Card* menurut Dika, dkk (2019) kelemahan dari media ini yaitu, karena berbahan dasar kertas hingga tidak tahan lama, mudah rusak jika terkena air dan juga hanya bisa. Sedangkan menurut Kholipah (2022) Kelemahan model ini membutuhkan waktu yang dibutuhkan cukup lama karena perlu menjelaskan kepada peserta didik terlebih dahulu bagaimana cara mainnya, kartu soal dalam penelitian ini berbentuk lingkaran yang berisi permasalahan baik berupa soal-soal pada suatu materi yang akan disampaikan pendidik yang harus dikerjakan, dipecahkan atau diselesaikan secara berkelompok atau mandiri sesuai waktu yang telah ditentukan.

D. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

IPAS menggabungkan konsep-konsep dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk membantu peserta didik memahami hubungan antara ilmu alam dan aspek sosial dalam lingkungannya. Menurut Kemendikbud (2022) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. IPAS membantu peserta didik menjadi lebih tertarik pada fenomena yang terjadi di sekitar

mereka. Keingintahuan ini dapat mendorong peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta berfungsi dan bagaimana kehidupan manusia di Bumi berinteraksi dengannya. Untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan, pemahaman ini dapat digunakan untuk mengidentifikasi berbagai masalah yang dihadapi dan menemukan solusinya. Peserta didik akan dibekali dengan sikap ilmiah seperti keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, kemampuan analitis, dan kemampuan untuk membuat kesimpulan yang tepat, yang akan menghasilkan kebijaksanaan. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah yang digunakan dalam pembelajaran IPAS akan ditanamkan dalam peserta didik.

Menurut Ramadhan, dkk (2024) pembelajaran IPAS memberi kesempatan untuk mempelajari diri mereka sendiri dan lingkungan mereka, serta menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari, yang memungkinkan mereka untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang dunia dan mempersiapkan diri untuk menghadapi kesulitan di masa depan. Hal ini sejalan dengan Samsul Wadi, dkk (2023) bahwa pembelajaran IPAS memberikan peluang bagi peserta didik untuk mempelajari diri mereka sendiri dan alam sekitar, serta memberi mereka kesempatan untuk menerapkan pengetahuan ini dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran di sekolah dasar perlu memberikan peserta didik kesempatan untuk melakukan eksplorasi, investigasi dan mengembangkan pemahaman terkait lingkungan di sekitar nya. Kemendikbud (2022) menjelaskan bahwa pembelajaran IPAS di sekolah dasar tidak terfokus pada jumlah materi yang dapat diserap peserta didik. Sebaliknya, fokusnya adalah bagaimana peserta didik dapat menggunakan pengetahuan mereka. Dengan mempertimbangkan bahwa anak usia sekolah dasar masih melihat segala sesuatu secara apa adanya, utuh dan terpadu. Pembelajaran IPA dan IPS disederhanakan menjadi satu mata pelajaran, IPAS, karena anak usia

sekolah dasar masih dalam tahap berpikir konkrit atau sederhana, holistik, komprehensif, dan tidak detail.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat dipahami IPAS adalah mata pelajaran yang menggabungkan IPA dan IPS untuk membantu peserta didik memahami hubungan alam, sosial, dan interaksi manusia dengan lingkungannya. Pembelajaran ini menekankan eksplorasi, berpikir kritis, dan penerapan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari, sesuai dengan cara peserta didik sekolah dasar yang masih berpikir konkrit atau sederhana.

2. Tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS)

Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) memiliki tujuan-tujuan dalam mengembangkan kemampuan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Agustina, dkk (2022) tujuan pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu, berperan aktif, mengembangkan keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya, dan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS. Hal ini diperkuat oleh Ramadhan, dkk (2024) bahwa mata Pelajaran IPAS juga dirancang secara sistematis dengan tujuan agar pembelajaran menjadi interaktif, menginspirasi, menarik, dan menantang. Selain itu kurikulum ini juga memberikan ruang yang cukup kreativitas, kemandirian, dan perkembangan mental anak.

Menurut Kemendikbud (2022) Dengan mempelajari IPAS, peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila. Adapun tujuan nya yaitu sebagai berikut:

- a. Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia
- b. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak
- c. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata

- d. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu
- e. Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia

E. Kemampuan Berpikir Kritis

1. Pengertian Berpikir

Berpikir adalah suatu keaktifan manusia dengan mengelola mentransformasi informasi dalam memori untuk membentuk konsep, bernalar, berpikir secara kritis dan memecahkan suatu masalah. Menurut Saputri, dkk (2020) Berpikir adalah memanipulasi atau mengelola dan mentransformasi informasi dalam memori. Hal tersebut sering dilakukan untuk membentuk konsep, bernalar dan berpikir secara kritis, membuat keputusan, berpikir kreatif, dan memecahkan masalah. Ada banyak pendapat yang berbeda dari para ahli tentang apa itu berpikir. Plato menganggap berpikir sebagai berbicara dalam hati, menurut ahli psikologi asosiasi. Mereka percaya bahwa berpikir adalah kelanjutan tanggapan-tanggapan ketika subjek berpikir secara pasif. Sedangkan menurut Purwanto dkk, (2019) berpikir adalah proses aktif yang terjadi dalam pikiran seseorang untuk menyelesaikan masalah, membuat keputusan, dan memahami sesuatu dengan lebih baik.

Berpikir merupakan proses kognitif yang melibatkan manipulasi informasi mental untuk membentuk konsep, bernalar, mengambil keputusan, dan memecahkan masalah. Armansyah, dkk (2022) menjelaskan bahwa berpikir adalah sesuatu yang manusia mampu lakukan agar mereka terus tumbuh dan berubah. Mengetahui kebenaran adalah tujuan utama berpikir itu sendiri. Kebenaran yang dimaksud adalah yang mempertahankan kontrol diri untuk menghindari jatuh kedalam kesalahan. Hal ini sejalan dengan pendapat Munahefi, dkk (2020) bahwa berpikir adalah proses mental yang dilakukan setiap orang untuk dapat memperoleh, memilih,

dan mengelolah informasi dalam melakukan aktivitas. Oleh karena itu setiap individu diharapkan memiliki kemampuan berpikir.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat di pahami bahwa berpikir adalah proses mental aktif yang melibatkan pengelolaan dan transformasi informasi untuk memahami, menganalisis, dan memecahkan masalah. Proses ini mencakup pembentukan pengertian, pendapat, dan penarikan kesimpulan.

2. Pengertian Berpikir Kritis

Saat ini kemampuan berpikir kritis sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, karena untuk mengembangkan kemampuan berpikir lainnya, seperti kemampuan untuk membuat keputusan dan menyelesaikan masalah.

Menurut Ennis (2011) mendefinisikan *critical thinking is reasonable and reflective thinking focused on deciding what to believe or do*, yang artinya berpikir kritis adalah suatu proses berpikir reflektif yang berfokus pada memutuskan apa yang diyakini atau dilakukan. Berpikir kritis merupakan salah satu kecakapan yang perlu dikembangkan dalam proses pendidikan. Menurut Profithasari, dkk (2024) pendidik sekolah dasar perlu membekali kemampuan berpikir kritis kepada peserta didiknya. Hal itu perlu dilakukan agar peserta didik mampu mengatasi permasalahan yang mereka hadapi. Hal ini sejalan dengan pendapat Manurung, dkk (2023) bahwa berpikir kritis adalah jenis kemampuan penalaran tingkat tinggi di mana individu menunjukkan kemampuan mereka untuk mengevaluasi fenomena secara ilmiah dan bijaksana dari perspektif yang berbeda dalam konteks yang berbeda untuk membuat keputusan akhir yang efektif.

Menurut Pangestu, dkk (2024) kemampuan berpikir kritis adalah suatu kemampuan yang berupaya memecahkan suatu permasalahan, yang terdiri dari berbagai proses secara sistematis dan terarah. Hal ini sejalan dengan pendapat Saputra (2020) bahwa keterampilan berpikir kritis merupakan keterampilan berpikir yang melibatkan proses kognitif dan mengajak

peserta didik untuk berpikir reflektif terhadap permasalahan. Berpikir kritis melibatkan keahlian berpikir induktif seperti mengenali hubungan, menganalisis masalah yang bersifat terbuka, menentukan sebab dan akibat, membuat kesimpulan dan mem-perhitungkan data yang relevan.

Sedangkan menurut Latif, dkk (2020) bahwa berpikir kritis telah menjadi salah satu kompetensi dari tujuan pendidikan, bahkan sebagai salah satu sasaran yang ingin dicapai. Hal tersebut dilatar belakangi kajian-kajian yang menunjukkan bahwa berpikir kritis merupakan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan telah diketahui berperan dalam perkembangan moral, perkembangan sosial, perkembangan mental, perkembangan kognitif, dan perkembangan sains.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat dipahami bahwa kemampuan berpikir kritis merupakan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang melibatkan proses kognitif, seperti analisis, evaluasi, dan refleksi terhadap permasalahan. Keterampilan ini penting dalam pengambilan keputusan dan penyelesaian masalah secara ilmiah dan bijaksana dengan mempertimbangkan berbagai perspektif.

3. Tujuan Berpikir Kritis

Berpikir kritis membantu peserta didik menemukan kebenaran dan memilah informasi untuk digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Putri, dkk (2020) tujuan berpikir kritis adalah lebih menekankan pada peserta didik agar memiliki pemahaman yang mendalam, pemahaman mengkaji dan mengungkapkan suatu kejadian atau memecahkan sebuah permasalahan serta mengambil keputusan. Sedangkan menurut Cahyani, dkk (2021) Tujuan berpikir kritis untuk menilai suatu pemikiran, menafsir nilai bahkan mengevaluasi pelaksanaan atau praktik suatu pemikiran dan nilai tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat Fauziah dan Kuntoro (2022) salah satu tujuan berpikir kritis adalah dapat membantu peserta didik membuat kesimpulan dengan mempertimbangkan data dan fakta yang terjadi di lapangan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat di pahami bahwa tujuan berpikir kritis adalah untuk membantu peserta didik, menilai, mengevaluasi, dan memahami informasi secara menyeluruh sehingga mereka dapat mengambil keputusan berdasarkan fakta yang terjadi.

4. Indikator Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis ada indikator yang meliputi beberapa aspek yang mencerminkan kemampuan seseorang dalam menganalisis, mengevaluasi, dan menyelesaikan masalah secara rasional dan logis.

Indikator berpikir kritis menurut Ennis (1985) dalam jurnal Setyawati, dkk (2021) kemampuan berpikir kritis ditandai oleh lima aspek yaitu sebagai berikut:

- a. Memberikan penjelasan sederhana (*elementary clarification*)
- b. Membangun keterampilan dasar (*basic support*)
- c. Menyimpulkan (*Inference*)
- d. Memberikan penjelasan lebih lanjut (*advance clarification*)
- e. Strategi dan taktik (*strategy and tactics*).

Sedangkan menurut Facione (2020) indikator berpikir kritis terdiri dari 6 komponen, yaitu:

- a. *Interpretation*, yaitu kemampuan seseorang untuk memahami dan menyampaikan makna dari situasi, data, penilaian, aturan, prosedur, atau kriteria yang berbeda.
- b. *Analysis*, yaitu kemampuan seseorang untuk menjelaskan kesimpulan berdasarkan hubungan antara informasi dan ide, dengan mempertimbangkan pertanyaan yang ada dalam masalah.
- c. *Evaluation*, yaitu kemampuan seseorang untuk menilai kredibilitas suatu pertanyaan, atau representasi lain dari pendapat seseorang, atau menilai suatu kesimpulan berdasarkan hubungan antara informasi dan ide dengan pertanyaan yang ada dalam masalah.
- d. *Inference*, yaitu kemampuan seseorang untuk menemukan komponen yang diperlukan untuk membuat kesimpulan yang rasional dengan mempertimbangkan informasi yang relevan dengan masalah tersebut dan akibatnya berdasarkan data yang ada
- e. *Explanation*, yaitu kemampuan seseorang untuk menyatakan penalaran seseorang dengan memberikan alasan untuk membenaran dari bukti, konsep, metode, dan standar logis berdasarkan informasi atau data saat ini dan kemudian menyajikan penalaran tersebut dalam bentuk argumen.

- f. *Self-regulation*, yaitu kemampuan seseorang untuk menggunakan kemampuan analisis dan evaluasi untuk mengonfirmasi, memvalidasi, dan mengoreksi kembali hasil penalaran sebelumnya dengan memeriksa kegiatan kognitif diri, komponennya, dan hasilnya.

Berdasarkan penjelasan para ahli diatas peneliti menggunakan indikator kemampuan berpikir menurut Ennis (1985) yaitu memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, menyimpulkan, memberikan penjelasan lebih lanjut, strategi dan taktik.

F. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian Kusuma, dkk (2024) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Active Learning* Berbantuan Media Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta didik Kelas 5 Sekolah Dasar” menyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel model pembelajaran *Active Learning* memengaruhi variabel dependen (Y) yakni Hasil Belajar. Pengaruh *active learnig* terhadap Hasil Belajar yaitu 0,435 atau 43,5% yang berarti bahwa variabel independen (X) yakni *active learnig* memengaruhi variabel dependen (Y) yakni Hasil Belajar sebesar 43,5%. Sisanya sebesar 56,5% dijelaskan oleh variabel lain.
2. Penelitian Naniek Kusumawati (2017) yang berjudul “ Penerapan Metode *Active Learning* Tipe *Time Quis* untuk Meningkatkan Keaktifan Bertanya dan Kreativitas Peserta didik pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN Ronowijayan Ponorogo” yakni menyatakan bahwa hasil penelitian perolehan persentase sebelum sebelum dilakukan tingkat keaktifan bertanya peserta didik 36 % dan kreativitas belajar peserta didik 32%, sampai dengan siklus II yang mengalami peningkatan dengan persentase tingkat keaktifan bertanya peserta didik 84% dan kreativitas belajar peserta didik 76% dengan demikian telah mencapai kriteria keberhasilan. Hasil tersebut pada akhirnya berpengaruh pada hasil belajar kognitif sisw pada sebelum siklus 40% meningkat pada siklus II menjadi 80% yang menunjukkan tingkat ketuntasan klasikal peserta didik mengalami peningkatan dan telah mencapai harapan. Hal ini dikarenakan bahwa penerapan metode pembelajaran *Active Learning* tipe quiz team mampu

meningkatkan aktivitas bertanya peserta didik dan kreativitas peserta didik pada pembelajaran IPA pada peserta didik kelas V SDN Ronowijayan.

3. Penelitian Renata , dkk (2023) yang berjudul “Pengaruh model cooperative learning tipe think pair and share (TPS) berbantuan media *Question Card* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV” yakni menyatakan bahwa hasil penelitian dengan uji-t diketahui bahwa $t_{hitung} = 3,329$ dan $t_{tabel} = 1,697$ dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5% nilai $t_{hitung} = 3,329$ dan $t_{tabel} = 1,697$ sehingga ditolak dan diterima, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model *Cooperatif Learning* tipe *Think Pair and Share* (TPS) berbantuan media *Question Card* terhadap hasil belajar IPAS kelas IV.
4. Penelitian Nelyza , dkk (2022) yang berjudul “ Penerapan *Active Learning* Pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Kemandirian Peserta Didik” yakni menyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan kemandirian belajar peserta didik Kelas V D Negeri Kandang pada mata pelajaran IPA dapat meningkat melalui penerapan strategi pembelajaran *Active Learning*, hal ini dapat diketahui berdasarkan hasil evaluasi dari pertemuan I dan II bahwa adanya perubahan nilai rata-rata yang diperoleh. Pada test awal (Pre-test) yaitu 68,1 dan pada test akhir (post-test) yaitu 80,9. Maka Penerapan *Active Learning* pada pembelajaran IPA dapat meningkatkan kemandirian belajar peserta didik kelas V SD Negeri Kandang.
5. Penelitian Adireza dan Nugraha (2024) yang berjudul “ Penerapan Metode Pembelajaran Active dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta didik Sekolah Dasar” yakni menyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan hasil berpikir kritis peserta didik setelah pembelajaran menggunakan metode aktif adalah mengalami peningkatan yang signifikan pada setiap pertemuan. Pada pertemuan 1 terdapat 4 orang peserta didik berhasil tuntas pada nilai test keterampilan berpikir kritis dengan persentase ketuntasan 26,67%. Pada pertemuan 2 terdapat 8 orang peserta didik berhasil tuntas pada nilai test keterampilan berpikir kritis dengan persentase ketuntasan 60%. Jika dibandingkan pada kondisi awal dan pertemuan 1 yang hanya ada orang peserta didik tuntas dengan

persentase ketuntasan 6,7% dan 26,7% maka dapat disimpulkan terdapat peningkatan lagi nilai ketuntasan pada peserta didik. Dari artinya terdapat peningkatan pada keterampilan berpikir kritis peserta didik SD pada pertemuan 2 sehingga metode pembelajaran aktif dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar.

G. Kerangka Pikir

Kerangka berpikir adalah sebuah gambaran berupa konsep yang didalamnya menjelaskan tentang hubungan antara satu variabel dengan variabel lainnya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan variabel bebas dan variabel terikat, yaitu membandingkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV dengan menggunakan model pembelajaran *Active Learning* berbantuan media *Question Card*.

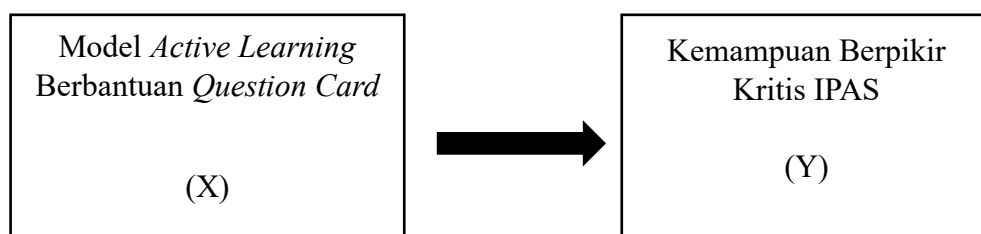
Model pembelajaran *Active Learning* menurut Jannah (2015) pada dasarnya merupakan suatu model pembelajaran yang menekankan pada keaktifan dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, pada model pembelajaran ini peran pendidik atau pendidik tidak begitu dominan untuk menguasai proses pembelajaran, justru hanya berperan sebagai (fasilitator) untuk memberi kemudahan bagi peserta didik dengan merangsang keaktifannya dalam segi fisik, mental, social, emosional, dan sebagainya. Menurut Hidayah, dkk (2017) berpikir kritis adalah kemampuan untuk berpikir secara logis, reflektif, sistematis, dan produktif yang diaplikasikan dalam membuat pertimbangan dan mengambil keputusan yang baik.

Menurut Agustin, dkk (2017) model pembelajaran *Active Learning* mengutamakan peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Diharapkan peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berpartisipasi secara aktif dalam mencari, menganalisis, dan memproses data ini melalui berbagai metode, seperti presentasi, diskusi, tanya jawab, simulasi, eksperimen, atau pembelajaran berbasis proyek. Tujuan utama

model pembelajaran *Active Learning* adalah untuk meningkatkan pemahaman dan pengalaman peserta didik tentang pembelajaran. Peneliti berharap pembelajaran *Active Learning* dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Dalam penelitian ini di temukan masalah yaitu rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Hal ini disebabkan beberapa hal diantaranya belum di terapkan nya metode pembelajaran yang aktif dan tepat dalam kegiatan pembelajaran, pembelajaran yang masih bersifat monoton atau masih berpusat pada pendidik sehingga peserta didik masih kurang aktif dalam kegiatan belajar, seperti masih kurang aktif dalam bertanya, menjawab pertanyaan, memahami materi yang akibatnya peserta didik masih rendah dalam kemampuan berpikir kritis.

Peneliti mengambil Solusi dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan model *Active Learning* berbantuan media *Question Card*. Dalam model ini, peserta diminta untuk berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan pembelajaran dan berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, Sehingga peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang topik yang dipelajari dan bagaimana pengaruh model ini terhadap kemampuan berpikir kritis mereka. Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka pikir pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan :

X = Variabel Bebas (model pembelajaran *Active Learning*)

Y = Variabel Terikat (keterampilan berpikir kritis peserta didik)

➡ = Pengaruh

H. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori, penelitian relevan dan kerangka pikir yang telah dikemukakan di atas, maka hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini yaitu “Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *Active Learning* berbantuan medi *Question Card* terhadap kemampuan berpikir kritis IPAS pada peserta didik kelas IV SD Negeri 16 Gedong Tataan”.

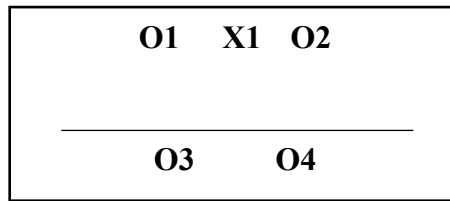
III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Menurut Sugiyono (2019) Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *freatment* (perlakuan) tertentu. Sedangkan menurut (Abraham dan Supriyati, (2022) Penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang mencoba mencari hubungan sebab akibat antara variabel bebas dan variabel terikat, dimana variabel bebas sengaja dikendalikan atau percobaan (*experiment research*) adalah kegiatan percobaan (*experiment*), yang bertujuan untuk mengetahui suatu gejala atau pengaruh yang timbul, sebagai akibat dari adanya perlakuan tertentu. Peneliti menggunakan jenis metode eksperimen semu (*quasi experiment design*). Desain eksperimen ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. *Quasi experimental design* terdiri dari dua bentuk yaitu *time series design* dan *non-equivalent control group design*.

Menurut Sugiyono (2019) Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Penelitian ini menggunakan *non-equivalent control group design* yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain ini kedua kelompok terlebih dahulu diberi tes awal (*Pretest*) dengan tes yang sama. Kemudian kelompok eksperimen diberi perlakuan khusus yaitu dengan model *Active Learning*, sedangkan kelompok kontrol diberi perlakuan yaitu dengan pembelajaran konvensional. Setelah masing-masing diberi perlakuan kemudian kedua kelompok diberi tes akhir

(*Posttest*). Menurut Sugiyono (2019) Desain penelitian *non equivalent control group design* yaitu sebagai berikut:



Gambar 2. *Non equivalent control group design*

Keterangan:

O1 = Skor *Pretest* kelompok eksperimen

O2 = Skor *Posttest* kelompok eksperimen

O3 = Skor *Pretest* kelompok kontrol

O4 = Skor *Posttest* kelompok kontrol

X = Perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Active Learning* berbantuan media *Question Card*

B. Setting Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 16 Gedong Tataan

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 16 Gedong Tataan

3. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester ganjil kelas IV SD Negeri 16 Gedong Tataan tahun pelajaran 2024/2025

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah Langkah-langkah kegiatan yang akan di tempuh dalam melakukan penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

- a) Peneliti melakukan penelitian pendahuluan di SD Negeri 16 Gedong Tataan, peneliti bertemu kepala sekolah, pendidik, serta tenaga pendidikan. Penelitian pendahuluan ini berupa observasi dan dokumentasi. Hal yang di observasi yaitu keadaan sekolah, jumlah

kelas, cara mengajar pendidik, serta jumlah peserta didik kelas IV yang akan di jadikan subjek penelitian.

- b) Peneliti menemukan permasalahan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran di kelas yang kemudian dijadikan objek penelitian oleh peneliti.
- c) Peneliti menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpulan data yang berupa tes dalam bentuk pilihan jamak.
- d) Peneliti membuat dan menyusun modul ajar yang akan di gunakan dalam penelitian.
- e) Peneliti melakukan uji coba instrumen.
- f) Peneliti menganalisis data uji coba untuk mengetahui instrumen yang valid dan reliabel untuk dijadikan sebagai soal *Pretest* dan *Posttest*.

2. Tahap Pelaksanaan

- a) Peneliti memberikan *Pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas control untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik.
- b) Peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran, yaitu pada kelas eksperimen diberikan penerapan model pembelajaran *Active Learning*, sedangkan pada kelas kontrol menerapkan pembelajaran konvensional.
- c) Peneliti memberikan *Posttest* pada kelas eksperimen dan kelas control dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik.

3. Tahap Penyelesaian

- a) Peneliti melakukan analisis terhadap data hasil tes dengan cara menghitung perbedaan hasil *Pretest* dan *Posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b) Peneliti membuat laporan hasil penelitian.
- c) Peneliti menyimpulkan hasil penelitian.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Dalam penelitian populasi merupakan keseluruhan objek yang akan diamati. Menurut Sugiyono (2019) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang dan benda-benda alam lainnya. Populasi juga bukan hanya yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari itu mencakup semua sifat dan karakteristik yang dimiliki objek atau subjek tersebut.

Populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV pada dua kelas SD Negeri 16 Gedong Tataan sebanyak 45 orang peserta didik dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 2. Populasi Peserta Didik Kelas

Kelas	Banyak Peserta Didik		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
IV A	13	9	22
IV B	12	10	22
Jumlah	25	19	44

2. Sampel

Bagian yang diambil dari populasi penelitian disebut sebagai sampel. Menurut (Sugiyono, 2019) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2019) teknik sampling jenuh adalah teknik pengambilan sampel yang memperhatikan nilai kejenuhan sampel. Sampel jenuh juga sering diartikan sampel yang sudah maksimum, karena ditambah berapapun jumlahnya tidak akan merubah keterwakilan populasi.

Pada penelitian ini penulis akan menggunakan sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapatkan perlakuan menggunakan *Active Learning* berbantuan *Question Card* yaitu peserta didik kelas IV B dengan jumlah 22 peserta didik. Sedangkan kelas kontrol yaitu peserta didik kelas IV A dengan jumlah 22 peserta didik. Hal yang menjadi pertimbangan dalam menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen tersebut adalah hasil kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV B lebih rendah dibandingkan dengan kelas IV A yang didapatkan dari hasil wawancara bersama pendidik dan observasi yang dilakukan di lapangan secara langsung dengan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti saat proses kegiatan pembelajaran

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah faktor yang diukur atau diamati dalam penelitian. Dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*). Variabel *independent* dilambangkan dengan (X) dan variabel *dependent* dilambangkan dengan (Y). Menurut (Sugiyono, 2019) variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

1. Variabel Bebas (*independent*)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *Active Learning learning* berbantuan media *Question Card* (X).

2. Variabel Terikat (*dependent*)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah keterampilan berfikir kritis peserta didik kelas IV SD Negeri 16 Gedong Tataan (Y).

F. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Definisi Konseptual

a. Model *Active Learning* berbantuan Media *Question Card*

Pembelajaran aktif (*Active Learning*) merupakan suatu proses pembelajaran dengan maksud untuk memberdayakan peserta didik agar belajar dengan menggunakan berbagai cara/strategi secara aktif. Dalam hal ini proses aktivitas pembelajaran didominasi oleh peserta didik dengan menggunakan otak untuk menemukan konsep dan memecahkan masalah yang sedang dipelajari, disamping itu juga untuk menyiapkan mental dan melatih ketrampilan fisiknya. Menurut Kusumawati (2019) *Question Card* merupakan kartu yang berisi sejumlah pertanyaan dengan menggunakan media ini bisa menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar bagi peserta didik. Media *Question Card* adalah pertandingan yang dilakukan oleh kelompok peserta didik dengan menjawab pertanyaan berupa kartu

b. Keterampilan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan yang sangat penting yang dimiliki oleh semua individu. Kemampuan ini digunakan untuk membantu membuat keputusan, memecahkan masalah, dan mengatasi masalah dengan mengidentifikasi dan mempelajari informasi untuk menentukan cara terbaik untuk memecahkan masalah.

2. Definisi Operasional

a. Model *Active Learning* berbantuan media *Question Card*

Aktivitas peserta didik pada saat menggunakan model pembelajaran *Active Learning* adalah pembelajaran dengan memperhatikan langkah-langkahnya nya. Menurut Machmudah dalam Kadi (2021) yaitu meliputi (1) Menyampaikan tujuan dan motivasi peserta didik, (2) Menyajikan informasi, (3) Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok, (4) Membimbing kelompok bekerja dan belajar, (5) Evaluasi, (6) Memberikan penghargaan.

b. Kemampuan Berpikir Kritis

Dalam penelitian ini kemampuan berpikir kritis dalam diri peserta didik dapat diukur dengan melihat indikator kemampuan berpikir kritis.

Indikatornya yaitu sebagai berikut:

- a) Memberikan penjelasan sederhana (*elementary clarification*)
- b) Membangun keterampilan dasar (*basic support*)
- c) Menyimpulkan (*Inference*)
- d) Memberikan penjelasan lebih lanjut (*advance clarification*)
- e) Strategi dan taktik (*strategy and tactics*).

Tabel 3. Kriteria Berpikir Kritis

No	Presentase	Kategori
1	80-100	Sangat Kritis
2	61-80	Kritis
3	41-60	Cukup Kritis
4	21-40	Kurang Kritis
5	0-20	Tidak Kritis

Sumber; Rahmawati, dkk (2023)

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Tes

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes. Menurut Festiyed dikutip dari Shofiah, dkk (2023) bahwa tes adalah beberapa pertanyaan yang diberikan kepada seseorang untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan tertentu dengan tujuan untuk mengukur tingkat kemampuan yang dimiliki oleh seseorang. Tes yang diberikan dalam penelitian ini berupa tes awal (*Pretest*) dan tes akhir (*Posttest*). Tes akan diberikan kepada kelas kontrol maupun eksperimen yang dilakukan dengan dua tahap yaitu *Pretest* dan *posttets*. Tes ini sebagai alat ukur untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi pembelajaran serta mendapatkan data keterampilan berfikir kritis peserta didik menggunakan model *Active Learning*.

2. Teknik Non Tes

Menurut Shobariyah (2018) non tes dapat kita artikan sebagai teknik penilaian yang dilakukan tanpa menggunakan tes. Sehingga teknik ini dilakukan lewat pengamatan secara teliti dan tanpa menguji peserta didik. Non tes biasanya dilakukan untuk mengukur hasil belajar yang berkenaan dengan soft skill, terutama yang berhubungan dengan apa yang dapat dibuat atau dikerjakan oleh peserta didik dari apa yang diketahui atau dipahaminya. Teknik non tes dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Menurut Sugiyono (2019) observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu waktu penelitian pendahuluan. Peneliti melakukan observasi dengan mengamati secara langsung peserta didik saat mereka melakukan aktivitas pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Active Learning*. Tujuan observasi ini adalah untuk mengumpulkan data tentang penilaian, kondisi sekolah, dan proses pembelajaran di SD Negeri 16 Gedong Tataan. Peneliti melakukan observasi di kelas yang akan digunakan sebagai kelas penelitian.

b. Dokumentasi

Teknik non-tes ini menggunakan dokumentasi, yang mencakup foto, bahan statistik, dan dokumen. Menurut Nuralan, dkk (2022) dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Pada penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi untuk digunakan memperoleh foto atau gambar pada saat kegiatan penelitian berlangsung.

H. Instrumen Penelitian

1. Jenis Instrumen

a. Instrumen Tes

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa instrumen tes. Pada penelitian ini instrumen yang digunakan yaitu 10 soal *essay* (uraian) yang disusun secara baik dan disesuaikan dengan indikator berpikir kritis, yang terdiri dari memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, menyimpulkan, memberikan penjelasan lebih lanjut, mengatur strategi dan taktik. Tes uraian ini diberikan kepada kedua kelas yaitu kelas IV A dan kelas IV B *pre-test* dan *post-test* dengan kisi-kisi sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Tes Berdasarkan Indikator Kemampuan Berpikir Kritis

Capaian Pembelajaran (CP)	Indikator	Tingkat Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Butir Soal
Peserta didik dapat menelaah masalah yang berkaitan dengan sumber daya alam di lingkungan sekitar melalui penelusuran informasi	Memberikan penjelasan sederhana (<i>elementary clarification</i>)	C4	1,2,5	3
Peserta didik dapat menganalisis manfaat sumber daya alam di lingkungan makhluk hidup	Membangun keterampilan dasar (<i>basic support</i>)	C4	3,8,9	3
Peserta didik mampu menarik kesimpulan dari data atau informasi yang tersedia, termasuk analisis masalah dan memprediksi konsekuensi	Menyimpulkan (<i>Inference</i>)	C5	12,13,14	3
Peserta didik mampu memberikan argumentasi mengenai masalah yang berkaitan dengan sumber daya alam dan memberikan Solusi	Memberikan penjelasan lebih lanjut (<i>advance clarification</i>)	C5	4,6,7	3

Capaian Pembelajaran (CP)	Indikator	Tingkat Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Butir Soal
Peserta didik mampu memberikan strategi dan taktik yang berhubungan dengan sumber daya alam dan lingkungan Strategi dan taktik (strategy and tactics).	Strategi dan taktik (strategy and tactics).	C6	5,10,15	3

Sumber: Analisis peneliti berdasarkan acuan Ennis (2011)

b. Instrumen Non Tes

Teknik non tes salah satunya adalah observasi. Observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung, yang dilakukan dengan pengamatan secara langsung oleh penulis untuk mengukur aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung Berikut ini adalah kisi-kisi penilaian yang digunakan untuk menilai aktivitas peserta didik.

Tabel 4. Kisi-kisi Penilaian Aktivitas Peserta Didik dengan Model *Active Learning* Berbantuan Media *Question Card*

NO	Tahap Pembelajaran	Aspek yang diamati	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
1	Menyampaikan tujuan dan motivasi peserta didik	1. Pemahaman peserta didik terhadap tujuan pembelajaran 2. Antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran	Observasi	<i>checklist</i>
2	Menyajikan informasi	3. Pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan	Observasi	<i>checklist</i>
3	Mengorganisasi kan peserta didik ke dalam kelompok	4. Kemampuan peserta didik untuk berkolaborasi dan membagi tugas dalam kelompok	Observasi	<i>checklist</i>
4	Membimbing kelompok bekerja dan belajar	5. Keterlibatan peserta didik dalam diskusi kelompok menggunakan <i>Question Card</i>	Observasi	<i>checklist</i>

NO	Tahap Pembelajaran	Aspek yang diamati	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
5	Evaluasi	1. Kemampuan peserta didik menyampaikan hasil diskusi dan menjelaskan jawaban	Observasi	<i>checklist</i>
6	Memberi Penghargaan	2. Peserta didik menunjukkan sikap positif terhadap apresiasi, baik kepada diri sendiri maupun orang lain.	Obsevasi	<i>checklist</i>

Sumber: Analisis peneliti berdasarkan acuan Kadi (2021)

2. Uji Prasyarat Instrumen

a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Menurut Sugiyono (2019) valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas digunakan untuk mengetahui data yang valid dan tidak valid. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan rumus *product moment*.

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N = jumlah sampel

$\sum X$ = skor item

$\sum Y$ = skor total

Selanjutnya hasil perhitungan tersebut akan dibandingkan dengan r_{tabel}

dengan $\alpha = 0,05$. Kriteria pengambilan keputusan yaitu: Jika $r_{hitung} >$

r_{tabel} dinyatakan valid. Sedangkan Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ dinyatakan

tidak valid.

Tabel 5. Hasil Analisis Validitas Butir Instrumen

No Butir Soal	Jumlah Butir Soal	Klasifikasi
1,2,3,4,7,8,9,,12,13,14	10	Valid
5,6,10,11,15	5	Tidak valid

Sumber: Peneliti tahun 2025

Tabel 15 menunjukkan bahwa dari 15 butir soal instrumen yang diuji cobakan terdapat 10 butir soal yang valid dan 5 butir soal yang tidak valid. Soal instrumen yang valid peneliti gunakan pada saat *Pretest* dan *Posttest*, sedangkan untuk soal instrument yang tidak valid peneliti gunakan sebagai contoh soal ketika pendidik menjelaskan materi yang diberikan terdapat pada lampiran 10 halaman 107.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menurut Sugiyono (2019) adalah ketepatan hasil tes apabila instrumen tes yang digunakan beberapa kali mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama maka dikatakan reliabel. Penelitian ini menggunakan uji reliabilitas *alpha cronbach* dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum s_t^2}{s_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} : Reliabilitas instrumen

n : Jumlah butir pertanyaan

$\sum s_t^2$: Jumlah varians skor tiap item

s_t : Varians total

Kaidah pengujian dengan $\alpha = 0,05$, dengan kriteria sebagai berikut.

Jika r hitung $< r$ tabel maka dinyatakan reliabel, apabila r hitung $> r$ tabel maka dinyatakan tidak reliabel.

Tabel 6. Koefisien Reliabilitas

No.	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: (Muncarno, 2017)

Tabel 7. Nilai Reliabilitas

Nilai Cronbach's Alpha	Kriteria
0,647	Kuat

Menurut Tarigan dkk, (2022) tujuan utama uji reliabilitas instrumen penelitian ialah untuk mengukur konsistensi alat ukur yang digunakan peneliti kuantitatif. Instrumen tes dikatakan memiliki kualitas yang baik apabila memiliki validitas dan reliabilitas Hasil perhitungan reabilitas sesuai dengan rumus yang digunakan *Alpha Cronbach* menunjukan R hitung = 0,647 dengan kriteria kuat yang tinggi terdapat pada lampiran 11 halaman 108.

c. Uji Tingkat Kesukaran

Soal yang baik tidak terlalu mudah atau sukar. Uji kesukaran dilakukan terlebih dahulu oleh peneliti untuk menentukan tingkat kesulitan soal yang akan diberikan. Rumus yang digunakan untuk menghitung tingkat kesukaran pada penelitian ini yaitu:

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

Keterangan:

P : Indeks tingkat kesukaran

B : Jumlah peserta didik yang menjawab soal dengan benar

JS : Jumlah seluruh peserta didik yang mengikuti tes

Tabel 8. Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Besar Tingkat Kesukaran	Interpretasi
0,0 - 0,30	Sukar
0,31 - 0,70	Sedang
0,71 - 1,00	Mudah

Sumber: (Arikunto, 2016)

Tabel 9. Hasil Tingkat Kesukaran Instrumen

Tingkat Kesukaran	Nomor Soal	Indeks Kesukaran
Sedang	2,3,4,5,6,7,8,9,10	0,31 – 0, 70
Mudah	1	0,71 – 1,00

Berdasarkan tabel 11 diatas, dapat diketahui bahwa dari 10 butir soal yang valid dan reliabel terdapat 9 butir soal kategori sedang dan 1 butir soal kategori mudah terdapat pada lampiran 12 halaman 108.

3. Uji Prasyarat Analisis Data

a. Analisis Data Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis

Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah data kuantitatif, yaitu nilai kemampuan berpikir kritis pada hasil kemampuan akhir yang diperoleh dari nilai *Posttest*. Metode analisis ini digunakan untuk mengidentifikasi dampak yang signifikan dari penerapan model *Active Learning*. Data *Pretest*, *Posttest*, dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*) diperoleh setelah kelas eksperimen dan kelas kontrol diperlakukan. Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan, dapat menggunakan rumus sebagai berikut.

$$N-Gain = \frac{Skor\ posttest - skor\ pretest}{Skor\ maksimum - Skor\ pre\ test}$$

Kategori sebagai berikut:

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

Sedang : $0,3 \leq N-Gain < 0,7$

Rendah : $N-Gain < 0,3$

b. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah data yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini uji normalitas yang digunakan adalah uji *Shapiro-Wilk*. Uji *Shapiro-Wilk* sangat efektif digunakan pada penelitian dengan sampel kecil ($n < 50$). Program SPSS versi 26 dapat digunakan untuk menguji normalitas data dengan uji *Shapiro-Wilk*, dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil uji menunjukkan bahwa data berdistribusi normal jika nilai output pada kolom sig. lebih besar dari taraf signifikansi ($p > 0,05$), dan sebaliknya jika nilai output pada kolom sig. lebih kecil dari taraf signifikansi ($p < 0,05$).

c. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan setelah uji normalitas berdistribusi normal. Uji homogenitas dilakukan menggunakan uji *Levene*. Uji homogenitas dilakukan untuk menguji homogen atau tidaknya sampel yang diambil

dari populasi yang sama. Sampel dapat dikatakan memiliki varian populasi sama jika harga probabilitas perhitungan lebih besar dari 0,05 atau $p > 0,05$.

- a. Buka file data yang akan dianalisis pada software SPSS.
- b. Pilih menu “*Analyze*” di bagian atas layar dan pilih “*Compare Means*”.
- c. Pilih “*One-Way ANOVA*” dari sub menu yang muncul.
- d. Pada jendela “*One-Way ANOVA*”, masukkan variabel yang ingin dianalisis ke dalam kotak “*Dependent List*”.
- e. Klik tombol “*Options*” dan pastikan bahwa opsi “*Descriptives*” dan “*Homogeneity of Variance Test*” dicentang.
- f. Pilih salah satu dari tiga tes homogenitas yang tersedia, yaitu *Levene’s Test*, *Brown-Forsythe Test*, atau *Welch’s Test*. Secara default, *Levene’s Test* dipilih.
- g. Klik “*Continue*” dan “*OK*” untuk menampilkan output hasil. Cari bagian “*Tests of Homogeneity of Variances*” pada output hasil analisis untuk melihat hasil uji homogenitas. Pada bagian ini, SPSS akan menampilkan nilai uji statistik, nilai p, dan rasio varian antara kelompok yang diuji. Interpretasikan hasil uji homogenitas dengan melihat nilai signifikansi. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka data dianggap tidak bersifat homogen, sedangkan jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data bersifat homogeny

4. Teknik Analisis Data

a. Analisis Data Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik Kelas IV

Analisis data pada penelitian ini menggunakan lembar observasi agar mengetahui aktivitas peserta didik dengan model *Active Learning* berbantuan media *Question Card* selama pembelajaran, aktivitas peserta didik dinilai dengan rumus:

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

Keterangan :

Na = Nilai akhir

R = Jumlah skor yang diperoleh

SM = Skor maksimum
100 = Bilangan tetap

Tabel 10. 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: Arikunto (2016)

I. Uji Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana untuk mengetahui apakah ada pengaruh X (Model *Active Learning*) terhadap Y (kemampuan berpikir kritis peserta didik). Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji regresi sederhana dengan SPSS dengan kriteria uji:

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka H_a diterima, H_o ditolak artinya signifikan.
Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka H_a ditolak, H_o diterima artinya tidak signifikan
dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$

Sumber: (Muncarno, 2017)

Rumusan hipotesis yaitu:

- H_a : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *Active Learning* berbantuan media *Question Card* terhadap kemampuan berpikir kritis IPAS pada peserta didik kelas IV SD Negeri 16 Gedong Tataan”.
- H_o : Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *Active Learning* berbantuan media *Question Card* terhadap kemampuan berpikir kritis IPAS pada peserta didik kelas IV SD Negeri 16 Gedong Tataan”

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan uji hipotesis dengan uji regresi linier sederhana membuktikan bahwa adanya pengaruh yang signifikan variabel X (*Active Learning*) terhadap variabel Y (kemampuan berpikir kritis). Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik pada saat sebelum diberi perlakuan dengan menerapkan model *Active Learning* berbantuan *Question Card* berupa *Pretest* dan pada saat sesudah diberikan perlakuan dengan menerapkan model *Active Learning* berbantuan *Question Card* berupa *Posttest*. Hal ini juga dapat dibuktikan dengan analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana diperoleh nilai $F_{hitung} = 20,962 \geq F_{tabel} = 4,351$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya signifikan. Jadi dapat disimpulkan bahwa model *Active Learning* berbantuan *Question Card* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV SD Negeri 16 Gedong Tataan.

B. Saran

Berdasarkan hasil pada kesimpulan yang telah dipaparkan, maka peneliti memberikan saran yaitu sebagai berikut.

1. Bagi Pendidik

Pendidik di sekolah dasar diharapkan untuk terus berupaya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan cara menerapkan strategi pembelajaran yang efektif seperti penggunaan pendekatan, model dan media pembelajaran yang lebih inovatif salah satunya menggunakan pendekatan yang peneliti gunakan.

2. Bagi Peserta didik

Diharapkan kemampuan berpikir kritis peserta didik akan berkembang melalui penggunaan model pembelajaran *Active Learning* yang memanfaatkan media *Question Card*. Dengan menerapkan model ini, peserta didik diharapkan dapat lebih terlibat dan aktif dalam proses belajar.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan mampu memberikan dukungan bagi pendidik untuk dapat menerapkan pendekatan yang peneliti gunakan yaitu berupa fasilitas yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran guna peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

4. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi gambaran dan informasi bagi peneliti lain untuk bisa dikembangkan pada penelitian lebih lanjut mengenai model *Active Learning* berbantuan media *Questions Card* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Penelitian ini masih jauh dari kata sempurna sehingga peneliti lain bisa mencari sumber informasi lain yang berkaitan dan dapat mendukung penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdiah, L., & Subiyantoro, S. 2021. Penerapan Teori Konstruktivistik Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 127. <https://doi.org/10.30651/else.v5i2.6951>
- Abdullah, J. 2020. Analisis metode pembelajaran smart pocket and questions card dalam meningkatkan antusiasme siswa belajar perpajakan di kelas xi ips, 01(2), 163–178.
<https://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/suluhedukasi/article/view/2692>
- Abdurakhman, O., & Khotamir, R. 2020. Integrasi Pemikiran Imam Al-Ghazali & Ivan Pavlov Dalam Membentuk Prilaku Peserta Didik. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(1), 103–113.
<https://doi.org/10.24090/insania.v25i1.3651>
- Abraham, I., & Supriyati, Y. 2022. Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482.
<https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Adireza, R., & Nugraha, R. G. 2024. Penerapan metode pembelajaran aktif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. 5(5), 5451–5462. <https://doi.org/10.57251/el.v4i1.1292>
- Agustin, U., Hasbiyallah, & Tarsono2. 2017. Critical Thinking Skill: Konsep dan Indikator Penilaian. *Neuropsychology*, 3(8), 85–102.
http://clpsy.journals.pnu.ac.ir/article_3887.html
- Agustina, N., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. 2022. Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9186.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>
- Arikunto, S. 2013. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Armansyah, Nurwahidin, M., & Sudjarwo. 2022. Aksiologi kemampuan berpikir kritis. 6(1), 77–86.
<https://doi.org/10.53625/jcijurnalcakrawalailmiah.v2i4.4329>
- Asmara, R., & Ningsih, Y. 2020. *Efektivitas Pembelajaran Active Learning terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi*. *EduHumaniora*, 12(2), 132–141.
- Auliyah, K. 2022. Inovasi Metode Pendidikan Agama Islam Melalui Active

- Learning. *Edupedia : Jurnal Studi Pendidikan Dan Pedagogi Islam*, 7(1), 29–36. <https://doi.org/10.35316/edupedia.v7i1.2094>
- Cahyani, H. D., Hadiyanti, A. H. D., & Saptoro, A. 2021. Peningkatan Sikap Kedisiplinan dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 919–927. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.472>
- Dika, S., Destiniar, & Dedy, A. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Scramble dengan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 5 Pedamaran. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 15(2), 9–25. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1397>
- Elbadiansyah, E., & Masyni, M. 2021. *Belajar dan Pembelajaran: Konsep, Teori, dan Praktik*. Sebatik.
- Elmi, Y., & Utari, M. P. S. 2022. Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064–1074. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2124>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. 2023. Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Faizah, H., & Kamal, R. 2024. Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>
- Fauziah, E., & Kuntoro, T. 2022. Modifikasi Intelegensi dan Berpikir Kritis dalam Memecahkan Masalah. *El-Athfal : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 2(01), 49–63. <https://doi.org/10.56872/elathfal.v2i01.694>. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Festiawan, R. 2020. Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.
- Firdausi, B. W., Warsono, & Yermiandhoko, Y. 2021. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(2), 229–243. <http://dx.doi.org/10.22373/jm.v11i2.8001>
- Fitria, R., & Muslimah, M. 2023. Kemampuan Kreatif Siswa Dalam Implementasi Teori Belajar Kognitivisme. *Ihtitam: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 6(2), 1–14.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. 2021. Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Jannah, A. 2015. *Konsep Dasar Belajar Aktif Dan Contoh Model Pembelajaran Inovatif*. 1–11.
- Jelita, M., Ramadhan, L., Pratama, R., Andy, Yusri, F., & Yarni, L. 2023. Teori Belajar Behavioristik. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 404–411.

- Kadi, T. 2021. Model & Strategi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 04(Desember), 1–23.
- Kariadi, D., & Suprpto, W. 2018. Model Pembelajaran Active Learning Dengan Strategi Pengajuan Pertanyaan untuk Meningkatkan Kualitas Proses Pembelajaran PKn. *Educatio*, 13(1), 11–21. <https://doi.org/10.29408/edc.v12i1.838>
- Kemendikbud. 2022. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas>.
- Kholipah, N., Surindra, B., & Forijati, R. 2022. Penerapan Media Qestion Card dalam Model Pembelajaran Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 8(1), 43–52. <https://doi.org/10.29407/pn.v8i1.18626>
- Kusuma, R. A., Yanto, E. N. A., & Suyanti. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Active Learning Berbantuan Media Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 5(1), 1–13.
- Kusumawati, N. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Dengan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kertosari II Kabupaten Madiun. *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 4(1), 87–100. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v4i1.66>
- Lailia, N. 2020. Pengembangan Permainan Question Card Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 16(2), 61–68. <https://doi.org/10.21831/jep.v16i2.28237>
- Latif, N. H., Jamaludin, M., Zakaria, M. A., Hussin, I., & Anwar, L. 2020. Teori Perkembangan Moral kognitif dalam Membuat Keputusan Pertimbangan Moral, Kecekapan Moral dan Keputusan Moral. *Jurnal Kejuruteraan, Teknologi Dan Sains Sosial*, 3(1), 1–17.
- Lubis, P., Hasibuan, M. B., & Gusmaneli, G. 2024. Teori-Teori Belajar dalam Pembelajaran. In *Intelletika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa* (Vol. 2, Issue 3).
- Manurung, A. S., Fahrurrozi, F., Utomo, E., & Gumelar, G. 2023. Implementasi Berpikir Kritis dalam Upaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 120–132. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v5i2.3965>
- Mirdad, J., & Pd, M. I. 2020. *Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran)*. 2(1), 14–23.
- Munahefi, D. N., Kartono, K., Waluya, B., & Dwijanto, D. 2020. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis pada Tiap Gaya berpikir Gregorc. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 3, 650–659. <https://journal.unnes.ac.id/sju/prisma/article/view/37590>

- Muncarno. 2017. Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan. In *Hamim Gruop, Lampung*.
- Naniek Kusumawati. 2017. Penerapan Metode Active Learning Tipe Team Quiz Untuk Meningkatkan Keaktifan Bertanya Dan Kreatifitas Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sdn Ronowijayan Ponorogo. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, Vol. 1 No.(2), 26–36.
<http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD>
- Nelyza, F., Ruslaini, R., & Novika, T. 2022. Penerapan Active Learning Pada Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tunas Bangsa*, 9(2), 64–77.
<https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v9i2.1850>
- Ni'amah, K., & M, H. S. 2021. Teori Pembelajaran Kognivistik dan Aplikasinya dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Raushan Fikr*, 10(2), 204–217. <https://doi.org/10.24090/jimrf.v10i2.4947>
- Nisa, M. A., & Tirtoni, F. 2023. Pengaruh Pembelajaran Active Learning Poster Comment Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kurikulum Merdeka. *Visipena*, 13(2), 85–102. <https://doi.org/10.46244/visipena.v13i2.1923>
- Noh, R., Purwati, E., & Papuangan, N. 2022. Memfasilitasi Pembelajaran Berpusat Pada Peserta Didik Melalui Praktik Lesson Study Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Ips1 Di Sman 10 Ternate. *OIKOS Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 6(1), 22–29.
<https://doi.org/10.23969/oikos.v6i1.4995>
- Nuralan, S., Ummah, K. M., & Haslinda. 2022. Analisis Gaya Belajar Siswa Berprestasi di SD Negeri 5 Tolitoli. *Pendekar jurnal: Pengembangan Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(1), 5.
- Nurdyansyah. 2019. Media pembelajaran inovatif. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). <http://eprints.umsida.ac.id/id/eprint/6674>
- Nurhadi. 2020. Transformasi Teori Kognitivisme Dalam Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(1), 16–34.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. 2017. Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.
<https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Pangestu, D., Mahardika, F. F., Lestari, Y. D., & Susanto, R. 2024. Pengaruh Model PBL Berbasis Media Video terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPAS Peserta Didik SD. 4(2), 903–910.
<https://doi.org/10.52562/biochephy.v4i2.1336>
- Profithasari, N., & Lutfiani, U. I. 2024. Efektivitas Brain Based Learning Berbantuan Wordwall terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. 7(1), 399–408.
- Purwanto, W. R., Sukestiyarno, Y. L., & Junaedi, I. 2019. Proses berpikir siswa

- dalam memecahkan masalah matematika ditinjau dari perspektif gender. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 894–900.
<https://proceeding.unnes.ac.id/snpasca/article/view/390>
- Putra, M. I., & Ramdhani, M. A. 2017. *Penerapan Model Active Learning dalam Pembelajaran Sains untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa*. Jurnal Pendidikan IPA, 3(1), 22–28.
- Putri, C. R. 2023. Penggunaan media question card untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada muatan ipa kelas IV madrasah ibtidaiyah Nurul Hikmah Kota Jambi. At Tawassuth: *Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(1), 1–19.
- Putri, F. A., Bramasta, D., & Hawanti, S. 2020. Studi literatur tentang peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran the power of two di SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 605–610. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.561>
- Qur'ani, B. 2023. Belajar dan Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Vol. 01).
- Rahmawati, H., Pujiastuti, P., & Cahyaningtyas, A. P. 2023. Kategorisasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Empat Sekolah Dasar di SD se-Gugus II Kapanewon Playen, Gunung Kidul. Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 8(1), 88–104. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v8i1.3338>
- Ramadhan, R., Rezki, B., & Prasetyo, T. 2024. *Pembelajaran Ipas Pada Proses Belajar Sekolah*. 3, 7457–7464.
- Rani Sri Wahyuni, Shokhibul Arifin, Ika Puspitasari, N. A., Ni Wayan Ramini Santika, Yurika Oktaviane, Umi Chabibatus Zahro, N. L., & Ela Nurlaela, Agung Suci Dian Sari, W. K. 2024. *Model-Model Pembelajaran*.
- Renata, Y. A., Maruti, E. S., & Samsiyah, N. 2023. Pengaruh model cooperative learning tipe think pair and share (TPS) berbantuan media question card terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4.
- Rofiah, K., Hasanah, L., & Susanti, D. 2020. *Pengembangan Berpikir Kritis Melalui Pembelajaran Aktif*. Jurnal Pendidikan, 6(3), 210–220.
- Rohmah, N. 2021. Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan dan Kegunaannya. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 4(2), 177–181.
<https://doi.org/10.58518/awwalayah.v4i2.771>
- Saleh & Syahrudin, D. 2023. *Media Pembelajaran*.
<https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Samsul Wadi, Mijahamuddin Alwi, Arif Rahman Hakim, & M. Reza Azwardi Zhanni. 2023. Pengembangan Modul Pembelajaran IPAS Berbasis Kearifan Lokal Tanaman Penyehatan. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(3), 870–877.
<https://doi.org/10.37630/jpm.v13i3.1201>
- Saputra, H. 2020. Kemampuan Berfikir Kritis Matematis. *Perpustakaan IAI Agus Salim Metro Lampung*, 2(April), 1–7.

- Saputri, R., Nurlela, N., & Patras, Y. E. 2020. Pengaruh Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 38–41.
<https://doi.org/10.33751/jppguseda.v3i1.2013>
- Saputro, M. N. A., & Pakpahan, P. L. 2021. Mengukur Keefektifan Teori Konstrutivisme dalam pembelajaran. 4, 6.
- Sari, Rita, D., & Bakar, R. M. 2020. *Belajar & pembelajaran*.
- Sari, A., & Sugiyanto. 2020. *Efektivitas Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 78–85.
- Setyawati, A., Rosyidah, U., & Astuti, D. 2021. Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Ipa Di Sdn Karang Tengah 11 Kota Tangerang. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 1(1), 33–44.
<https://doi.org/10.54443/sibatik.v1i1.4>
- Shobariyah, E. 2018. Teknik Evaluasi Non Tes. *Adz-Zikr: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 1–13.
- Shofiah, S., Bachtiar, E., Permatasari, D. K., Syahropi, H., Zaman, N., Nurhemah, N., Fitriani Djollong, A., Astuti Wahyu, D. N., Fierna Janvierna Lusie Putri, M., Rostiani, T., Ladisa, S., Jannah, M., & Hidayat, N. 2023. *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*.
- Sufraini, Tegar Setia Budi, & Putri Nur Aini. 2024. Teori Belajar Dan Pembelajaran Anak Usia Dasar. *Journal Of Islamic Primary School*, 2(1), 26–41.
- Sugiyono, P. D. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Switzerland: Sustainability.
- Sumantri, B. A., & Ahmad, N. 2019. Teori Belajar Humanistik dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fondatia*, 3(2), 1–18.
<https://doi.org/10.36088/fondatia.v3i2.216>
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. 2022. Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2070–2080. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.666>
- Sutinah, S. 2018. Implementasi Strategi Active Learning Dalam Pembelajaran Fiqh Siswa Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Gedontengen Kota Yogyakarta. *Al-Manar*, 7(1), 1–38. <https://doi.org/10.36668/jal.v7i1.71>
- Tarigan, E. F., Nilmarito, S., Islamiyah, K., Darmana, A., & Suyanti, R. D. 2022. Analisis Instrumen Tes Menggunakan Rasch Model dan Software SPSS 22.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 16(2), 92–96.
<https://doi.org/10.15294/jipk.v16i2.30530>
- Trisiana, A. 2020. Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*,

- 10(2), 31. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>
- Uyun, S. N., Ali, M., & Badarudin, B.-. 2021. Pengaruh Model Active Learning dan Kecerdasan Majemuk Logis-Matematis Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Abad 21. *Educatio*, 16(1), 9–23. <https://doi.org/10.29408/edc.v16i1.2770>
- Wahab, G., & Rosnawati. 2021. Teori-teori belajar dan pembelajaran. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (Vol. 3, Issue April). [http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/Teori-teori belajar dan pembelajaran.pdf](http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/Teori-teori%20belajar%20dan%20pembelajaran.pdf)
- Widianto, J. T., Febriana, A., Wijayanti, A 2023. Implementasi Teori Humanistik Pada Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Kegiatan Rumah Belajar di Kelurahan Panularan. *Al-Khidmah: Jurnal*, 1(September), 62–72. <http://jurnal.staip.ac.id/index.php/khidmah/article/view/273%0Ahttp://jurnal.staip.ac.id/index.php/khidmah/article/download/273/82>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. 2023. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Wulandari, R., & Anitah, S. 2017. *Penerapan Active Learning untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA*. *Jurnal Pendidikan*, 18(2), 45–52.
- Yuliani, K., & Aisyah, N. 2021. *Pengaruh Model Active Learning terhadap Pemahaman Konsep Siswa*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 35–44.
- Yuliyanto, A., Sofiasyari, I., Fasrikhin, L., & Rogibah. 2023. Model-Model Pembelajaran untuk Sekolah Dasar. In *NBER Working Papers*. <http://www.nber.org/papers/w16019>