

**EFEKTIVITAS MODEL *PROBLEM-BASED LEARNING* BERBANTUAN
MEDIA MONOPOLI TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS
PESERTA DIDIK KELAS IV SD PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA**

(Skripsi)

Oleh

**ANNISA PUTRI AISYAH
NPM 2113053169**



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

ABSTRAK

EFEKTIVITAS MODEL *PROBLEM-BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA MONOPOLI TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK KELAS IV SD PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA

Oleh

ANNISA PUTRI AISYAH

Masalah rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV sekolah dasar menjadi fokus utama dalam penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas model *Problem-Based Learning* berbantuan media monopoli dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila dibandingkan dengan model *Problem-Based Learning* berbantuan media gambar. Metode dalam penelitian ini adalah eksperimen semu dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas IV yang berjumlah 54 peserta didik, yang ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen tes berupa soal uraian. Analisis data yang digunakan adalah uji *n-gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model *Problem-Based Learning* berbantuan media monopoli lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan model *Problem-Based Learning* berbantuan media gambar dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Utara.

Kata kunci : berpikir kritis, monopoli, *problem based learning*

ABSTRACT

EFFECTIVENESS OF PROBLEM-BASED LEARNING MODEL ASSISTED BY MONOPOLY MEDIA ON CRITICAL THINKING ABILITIES OF GRADE IV ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS IN PANCASILA EDUCATION LEARNING

By

ANNISA PUTRI AISYAH

The problem of low critical thinking skills of grade 4th elementary school students was the main focus of this study. This study aimed to describe the effectiveness of the problem based learning model assisted by monopoly media in improving students' critical thinking skills in Pancasila education learning compared to the problem based learning model assisted by image media. The method in this study was a quasi-experiment with a nonequivalent control group design. The population of this study were all grade 4th students totaling 54 students, who were determined using a purposive sampling technique. The data collection technique used a test instrument in the form of descriptive questions. The data analysis used was the n-gain test. The results of the study showed that learning with the problem based learning model assisted by monopoly media was more effective than learning using the problem based learning model assisted by image media in improving the critical thinking skills of grade IV students of SD Negeri 6 Metro Utara.

Kata kunci : critical thinking, monopoly, problem based learning

**EFEKTIVITAS MODEL *PROBLEM-BASED LEARNING* BERBANTUAN
MEDIA MONOPOLI TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS
PESERTA DIDIK KELAS IV SD PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA**

Oleh

ANNISA PUTRI AISYAH

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

: **EFEKTIVITAS MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA MONOPOLI TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK KELAS IV SD PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA**

Nama Mahasiswa

: **Annisa Putri Aisyah**

Nomor Pokok Mahasiswa

: 2113053169

Program Studi

: SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan

: Ilmu Pendidikan

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP. 196512301991111001

Fadhilah Khairani, M.Pd.
NIP. 199208022019032019

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

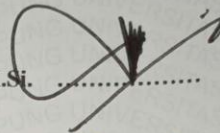
Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP. 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

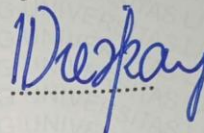
Ketua

: Prof. Dr. Sunyono, M.Si.



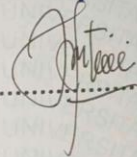
Sekretaris

: Fadhilah Khairani, M.Pd.



Penguji Utama

: Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 16 Juli 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Annisa Putri Aisyah

NPM : 2113053169

Program Studi : PGSD

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Efektivitas Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Monopoli Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas IV SD Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini saya buat apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro

Yang membuat pernyataan



Annisa Putri Aisyah

NPM. 2113053169

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Annisa Putri Aisyah, lahir di Kotabumi pada tanggal 19 Juni 2002. Peneliti merupakan anak kedua dengan empat bersaudara dari pasangan Bapak Fordan Bachsin dan Ibu Sepriyanti.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 1 Gapura lulus pada tahun 2014.
2. SMP Negeri 7 Kotabumi lulus pada tahun 2017.
3. SMA Negeri 3 Kotabumi lulus pada tahun 2020.

Pada tahun 2021, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN. Selama menyelesaikan studi, peneliti aktif di kegiatan organisasi mahasiswa, yaitu Forkom PGSD tahun 2022 menjabat sebagai anggota Divisi Kewirausahaan. Pada tahun 2024, peneliti ikut melaksanakan Program Pengenalan Lingkungan Sekolah (PLP) di SD Negeri 1 Kuala Sekampung, melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Kuala Sekampung Kecamatan Sragi, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung.

MOTTO

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

(Q.S. Al-Baqarah: 286)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah rabbil'alamin, segala puji bagi Allah Swt. dzat yang Maha Sempurna, peneliti mengucapkan rasa syukur kepada Allah Swt. atas terselesaikannya penulisan skripsi, maka dengan segala kerendahan hati kupersembahkan karya ini kepada yang paling berharga di dunia.

Orang Tuaku Tercinta

Ayahanda Fordan Bachsin dan Ibunda Sepriyanti,

Terima kasih telah melahirkan, merawat, dan membesarkanku dengan penuh kasih sayang dan cinta yang tulus. Kalianlah sumber kekuatan dan inspirasi dalam setiap langkahku. Teruntuk Ayah, terima kasih telah menjadi sosok penyemangat dalam setiap perjuanganku untuk menuntut ilmu. Teruntuk Ibu, terima kasih atas segala doa, cinta, dan pengorbananmu yang tak pernah putus. Hiduplah lebih lama lagi agar kalian selalu ada dalam setiap proses perjalanan dan pencapaianku.

Semoga Allah Swt. selalu menjaga dan melindungi Ayah Ibu.

Aamiin Allahumma Aamiin.

Kakakku dan Adikku Tersayang

Fisnu Perdana Putra, Nabila Sintia, dan Carissa Audrey

Terimakasih karena sudah menjadi kakak yang baik selama ini, sudah mendukung dan menemani di semua perjuanganku. Hiduplah lebih lama dan bahagia selalu.

Terima kasih karena senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan agar kakakmu ini termotivasi untuk membanggakan keluarga dengan menjadi orang sukses. Tumbuhlah lebih baik dibanding diriku dik!

Almamater tercinta **“Universitas Lampung”**

SANWACANA

Puji syukur kehadirat Allah SWT telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Efektivitas Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Monopoli Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas IV SD Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan di Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini 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.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah mengesahkan skripsi ini.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu dan memfasilitasi peneliti menyelesaikan skripsi.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., Koordinator Program Studi S-1 PGSD Universitas Lampung sekaligus Sekretaris Penguji dan Pembimbing Akademik yang telah membimbing dengan sabar dan memberikan semangat juga motivasi yang sangat bermanfaat guna penyempurnaan skripsi.
5. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Ketua Penguji yang telah memfasilitasi administrasi dan memberikan arahan, bimbingan, serta saran kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd., Penguji Utama yang telah memberikan bimbingan, masukan, saran, nasihat, kritik yang sangat bermanfaat selama proses penyelesaian dan penyempurnaan skripsi ini.

7. Dayu Rika Perdana M.Pd., Dosen Validator yang senantiasa memberikan bimbingan, masukan, dan motivasi kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian.
8. Dosen serta Staf S-1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
9. Siti Rupiah, S.Pd., dan Fatan, S.Pd., yang telah memberikan izin dan membantu peneliti untuk melaksanakan uji instrumen di SD Negeri 8 Metro Timur.
10. Adi Firmansyah, S.Pd., Iip, S.Pd dan Rina Fitriana, S.Pd., selaku Kepala Sekolah dan Pendidik Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila yang telah memberikan izin, arahan, dan bantuan selama melakukan penelitian di SD Negeri 6 Metro Utara.
11. Peserta didik kelas IV A dan Kelas IV B yang telah berpartisipasi aktif dalam kelancaran penelitian skripsi ini.
12. Pamanku Septi Ade Riza, M. Pd. yang telah memberikan motivasi, mendukungku, memberikan nasihat, dan membiayai dalam proses penyusunan skripsiku.
13. Keluarga besar Sardi Jamiah yang senantiasa menemani, menyalurkan dukungan, menjadi sumber kebahagiaan, mendengarkan segala keluhan, dan memberikan kasih sayang yang tulus.
14. Pendengar baikku Richy Afrindo yang senantiasa mendengarkan segala cerita senang, sedih, dan random, selalu memberikan nasihat dan solusi untuk setiap persoalan, selalu menemani, serta memberikan dukungan yang sangat menghibur.
15. Sahabat Seperjuanganku Natasya, Unyil, Dhea, Ansal, Fani, Yosepha, Melani, Windi, Kia, dan Rani yang senantiasa membantu, memberikan semangat, menjadi teman diskusi seputar skripsi, dan memberikan kesan tersendiri bagi peneliti selama perkuliahan.
16. Teman seperjuangan mahasiswa S-1 PGSD Unila angkatan 2021 terkhusus kelas D yang telah berjuang bersama dalam menyelesaikan studi ini.

17. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini. Kita dipertemukan oleh pendidikan dan dipisahkan oleh masa depan. Semoga Allah SWT memberikan rahmat dan kemudahan atas apa yang kita jalani selama ini dan bermanfaat bagi banyak orang.

Metro, 13 Juni 2025

Peneliti



Annisa Putri Aisyah
NPM 2113053169

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	11
II. KAJIAN PUSTAKA	13
A. Belajar	13
1. Pengertian Belajar	13
2. Tujuan Belajar	14
3. Teori Belajar.....	14
B. Pembelajaran.....	16
1. Pengertian Pembelajaran.....	16
2. Tujuan Pembelajaran	17
C. Kemampuan Berpikir Kritis.....	17
1. Pengertian Kemampuan Berpikir Kritis	17
2. Tujuan Berpikir Kritis	18
3. Indikator Kemampuan Berpikir Kritis	19
D. Model <i>Problem Based Learning</i>	21
1. Pengertian Model <i>Problem Based Learning</i>	21
2. Karakteristik Model <i>Problem Based Learning</i>	23
3. Langkah-Langkah Model <i>Problem Based Learning</i>	25
4. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Problem Based Learning</i>	27
E. Media Pembelajaran.....	30
1. Pengertian Media Pembelajaran	30
2. Macam-Macam Media Pembelajaran	31
F. Media Monopoli.....	33
1. Pengertian Media Monopoli	33
2. Kelebihan dan Kekurangan Media Monopoli.....	34
3. Langkah-Langkah Penggunaan Media Monopoli.....	36
G. Media Gambar	38
1. Pengertian Media Gambar	38

2. Macam-Macam Media Gambar	38
3. Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar.....	40
H. Pendidikan Pancasila	41
1. Pengertian Pendidikan Pancasila	41
2. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila	42
I. Penelitian yang Relevan.....	44
J. Kerangka Pikir	45
K. Hipotesis Penelitian	48
III. METODE PENELITIAN	49
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	49
B. <i>Setting</i> Penelitian	50
C. Prosedur Penelitian	50
D. Populasi dan Sampel Penelitian	51
1. Populasi Penelitian.....	51
2. Sampel Penelitian	52
E. Variabel Penelitian	52
1. Variabel Bebas (<i>Independent</i>).....	52
2. Variabel Terikat (<i>Dependent</i>).....	52
F. Teknik Pengumpulan Data	52
G. Instrumen Penelitian	53
H. Uji Prasyarat Instrumen Tes	53
1. Uji Validitas	53
2. Uji Reliabilitas	55
3. Uji Taraf Kesukaran	56
4. Uji Daya Pembeda	57
I. Uji N-Gain	58
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	59
A. Hasil Penelitian	59
1. Deskripsi Data Hasil Penelitian	59
2. Hasil Analisis Data Penelitian.....	60
3. Uji N-Gain	71
B. Pembahasan.....	72
C. Keterbatasan Penelitian.....	76
V. SIMPULAN DAN SARAN	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA.....	80
LAMPIRAN.....	89

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil PAS Semester Ganjil Kelas IV B SD Negeri 6 Metro Utara.....	4
2. Data Analisis PAS Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 6 Metro Utara Berdasarkan Indikator Kemampuan Berpikir Kritis Pendidikan Pancasila.....	5
3. Indikator Berpikir Kritis.....	20
4. Langkah Penerapan Model <i>Problem Based Learning</i> Menurut Sari	25
5. Langkah Penerapan Model <i>Problem Based Learning</i> Menurut Sofyan & Komariyah	26
6. Penelitian Relevan.....	44
7. <i>Non Equivalent Control Group Design</i>	49
8. Populasi Peserta Didik Kelas IV	52
9. Kategori Level Kemampuan Berpikir Kritis.....	53
10. Klasifikasi Validitas	54
11. Hasil Uji Validitas Soal Berpikir Kritis.....	54
12. Koefisien Reliabilitas	55
13. Taraf Kesukaran	56
14. Hasil Analisis Taraf Kesukaran	56
15. Kriteria Uji Daya Pembeda	57
16. Hasil Analisis Daya Beda Soal.....	57
17. Klasifikasi Nilai N-Gain	58
18. Deskripsi Hasil Penelitian	59
19. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	61
20. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Post test</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	64
21. Rata-Rata Peningkatan Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Post test</i>	66
22. Keterlaksanaan Perolehan Nilai Kemampuan Berpikir Kritis	67

23. Persentase Nilai Tiap Indikator Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas Eksperimen	69
24. Persentase Nilai Tiap Indikator Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas Kontrol	70
25. Hasil Uji N-Gain	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	48
2. Diagram Penilaian <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	62
3. Diagram Penilaian <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	62
4. Diagram Penilaian <i>Post test</i> Kelas Eksperimen	65
5. Diagram Penilaian <i>Post test</i> Kelas Kontrol.....	65
6. Perbandingan Nilai Rata-Rata.....	67
7. Kategori Berpikir Kritis Peserta Didik.....	68
8. Persentase Nilai Tiap Indikator Berpikir Kritis.....	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	90
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	91
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen	92
4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen	93
5. Surat Izin Penelitian	94
6. Surat Balasan Izin Penelitian	95
7. Kisi-Kisi Instrumen Soal	96
8. Modul Ajar Kelas Eksperimen	97
9. Modul Ajar Kelas Kontrol	110
10. Tampilan Media Monopoli	123
11. Tampilan Media Gambar	125
12. Soal dan Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Post test</i>	126
13. Pedoman Penskoran Soal Kemampuan Berpikir Kritis	130
14. Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	131
15. Hasil <i>Post test</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	132
16. Hasil Uji Validitas	133
17. Hasil Uji Reliabilitas	134
18. Hasil Uji Taraf Kesukaran	135
19. Hasil Uji Daya Beda	136
20. Data <i>Pretest</i> dan <i>Post test</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	137
21. Analisis Perolehan Nilai <i>Pretest</i> Tiap Indikator Berpikir Kritis Kelas Eksperimen	138
22. Analisis Perolehan Nilai <i>Post test</i> Tiap Indikator Berpikir Kritis Kelas Eksperimen	139
23. Analisis Perolehan Nilai <i>Pretest</i> Tiap Indikator Berpikir Kritis Kelas Kontrol	140
24. Analisis Perolehan Nilai <i>Post test</i> Tiap Indikator Berpikir Kritis Kelas kontrol	141

25. Hasil Uji <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol	142
26. Hasil Uji <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen	143
27. Nilai R <i>Product Moment</i>	144
28. Dokumentasi Penelitian Pendahuluan	145
29. Dokumentasi Uji Coba Instrumen	146
30. Dokumentasi Kelas Eksperimen	147
31. Dokumentasi Kelas Kontrol	148

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Indonesia dituntut untuk menerapkan kemampuan 4C (*Critical Thinking, Communiaction, Collaboration, Creativity*). Kemampuan ini dibutuhkan untuk menghadapi tantangan pada pembelajaran abad 21. Peserta didik akan belajar secara langsung dan berpikir kritis saat menghadapi permasalahan, kemudian mencari solusi yang diwujudkan dalam produk bermanfaat untuk digunakan ke depannya (Fahrozy dkk., 2022). Karakteristik peserta didik pada abad ke-21 meliputi: 1. Kemampuan berpikir kritis, kemauan serta keterampilan dalam pemecahan masalah, komunikasi, kreativitas, kolaborasi, dan inovasi. 2. Kemauan dan kemampuan dalam literasi digital, media baru, serta teknologi informasi dan komunikasi (ICT). 3. Sikap inisiatif, fleksibilitas, dan kemampuan beradaptasi (Rahayu dkk., 2022). Peningkatan terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik harus mulai ditingkatkan agar siap menghadapi berbagai tantangan yang hadir di abad 21.

Peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam menghadapi berbagai tantangan di abad 21 memerlukan peran dari seorang pendidik. Pendidik haruslah memiliki karakteristik yang sesuai dengan pembelajaran abad 21. Karakteristik pendidik pada abad 21 adalah memiliki minat baca yang tinggi, memiliki keterampilan membuat karya tulis ilmiah, kreatif dan inovatif dalam menerapkan model-model pembelajaran, serta mampu bertransformasi secara kultural (Syahputra, 2018). Seorang pendidik juga harus mampu memiliki keterampilan yang mampu menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Keterampilan yang harus dimiliki pendidik adalah *Life and career skills* (kecakapan hidup serta berkarir), *Learning and innovation skills* (keterampilan belajar dan berinovasi), dan *Information media and technology skills* (keterampilan teknologi serta media isu) (Yulianisa dkk., 2018; Fahrozy dkk., 2022).

Kemampuan berpikir kritis menjadi salah satu kemampuan yang harus dikuasai peserta didik pada pembelajaran abad 21. “*Critical thinking is important, students who are able to think critically are able to solve problems*” (Peter; Aizikovitsh-Udi dan Cheng, 2015). Pernyataan ini memiliki arti peserta didik penting untuk memiliki kemampuan berpikir kritis karena jika memiliki kemampuan ini maka otomatis peserta didik mampu menyelesaikan masalah. Menguasai kemampuan berpikir kritis akan memiliki manfaat jangka panjang dan mampu menjadikan seseorang menjadi lebih kreatif. “*The benefit of critical thinking are life long, supporting students in the regulation of their study skills and subsequently empowering individual to contribute creatively*” (Aizikovitsh-Udi dan Cheng, 2015).

Kemampuan berpikir kritis ini dapat ditingkatkan mulai dari pendidikan dasar (Anggraeni dkk., 2022). Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui mata pelajaran pendidikan pancasila. Mata pelajaran pendidikan pancasila mampu mengasah kemampuan berpikir kritis peserta didik selama proses pembelajaran. Mata pelajaran pendidikan pancasila adalah mata pelajaran yang menuntut peserta didik untuk berpikir kritis, memiliki wawasan dan kreatif, sehingga pendidik harus memberikan proses pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran (Kurniawati dan Hardini, 2023). Pendidikan pancasila memiliki karakter antara lain, 1) melatih kemampuan berpikir kritis, 2) membiasakan peserta didik memecahkan masalah sendiri, 3) melatih peserta didik untuk berpikir berdasarkan realitas, dan 4) melatih kemampuan sosialisasi peserta didik (Dewi dkk., 2022). Kemampuan ini sangat penting untuk pembelajaran karena peserta didik yang memiliki kemampuan ini akan lebih mampu memecahkan masalah dari materi yang diajarkan (Ariadila dkk., 2023). Kemampuan berpikir kritis merupakan bagian dari berpikir tingkat tinggi atau sering disebut sebagai HOTS (*Higher Order Thinking Skills*). Berpikir kritis dan HOTS merupakan suatu hal yang tidak terpisahkan. Kemampuan berpikir kritis sangat penting untuk mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi perubahan zaman yang semakin berkembang.

Kenyataannya, kemampuan berpikir kritis peserta didik masih rendah. Hal ini ditemukan di SD Negeri 6 Metro Utara saat penulis melakukan penelitian pendahuluan pada November 2024. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan bersama pendidik SD Negeri 6 Metro Utara, peneliti memperoleh informasi bahwa peserta didik kelas IV SD memiliki kemampuan berpikir kritis yang rendah terutama pada pembelajaran pendidikan pancasila. Rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran pendidikan pancasila disebabkan oleh beberapa hal. Sikap pendidikan karakter, peralatan yang tidak memadai untuk membantu proses belajar, materi yang terlalu berat untuk dipahami peserta didik, dan terkadang peserta didik kurang aktif (Aisah dkk., 2022). Selain itu, terdapat beberapa kendala yang menyebabkan kemampuan berpikir kritis peserta didik rendah terutama pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Sebagian besar proses pembelajaran belum mengoptimalkan keterlibatan peserta didik dalam berpikir tingkat tinggi, dan soal-soal yang diberikan belum mencapai standar HOTS (*Higher Order Thinking Skills*). Beberapa peserta didik masih mengalami kesulitan memahami materi, yang tercermin dari nilai mata pelajaran pendidikan pancasila mereka yang berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), terutama pada hasil PAS (Penilaian Akhir Semester).

Metode pembelajaran yang digunakan pendidik cenderung tradisional, dengan fokus pada ceramah sebagai cara utama penyampaian materi, sehingga peserta didik hanya berperan sebagai pendengar dan pencatat. Pendekatan ini lebih menekankan hafalan dan kurang mendorong keaktifan peserta didik selama pembelajaran, seperti melalui diskusi atau tanya jawab. Selain itu, pendidik jarang menggunakan media pembelajaran yang menarik, sehingga peserta didik tidak terlatih untuk mengasah kemampuan berpikir kritis secara optimal (Kurniawati dan Hardini, 2023). Penyebab dari kemampuan berpikir kritis peserta didik yang rendah pada pembelajaran pendidikan pancasila meliputi pendidik belum menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, hanya berfokus pada metode konvensional berupa ceramah, pembelajaran lebih ditekankan pada kemampuan menghafal materi tanpa memahami konsep materi tersebut, kurangnya

keterlibatan peserta didik pada pembelajaran, pemberian soal-soal belum mencapai standar HOTS.

Penelitian ini lebih menekankan pada kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila. Alasan peneliti mengambil pembelajaran pendidikan pancasila karena pada kategori kelas tinggi, hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Utara memiliki nilai paling rendah dibandingkan jenjang kelas lainnya. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara bersama pendidik kelas tinggi SD Negeri 6 Metro Utara yang dilaksanakan saat penelitian pendahuluan. Berikut data hasil penilaian akhir semester ganjil peserta didik kelas IV B SD Negeri 6 Metro Utara.

Tabel 1. Hasil PAS Semester Ganjil Kelas IV B SD Negeri 6 Metro Utara

Kelas	Mata Pelajaran	KKTP	Angka		Persentase	
			Tercapai	Belum Tercapai	Tercapai (%)	Belum Tercapai (%)
IV B	Pendidikan Pancasila	70	10	16	38,46	61,54
	Bahasa Indonesia	70	20	9	68,97	31,03
	Matematika	70	15	14	51,72	48,28
	IPAS	70	14	15	42,28	51,72
	SBdP	70	16	13	55,17	44,83
Rata-rata					51,32	48,68

Sumber: Dokumen Penelitian PAS Kelas IV B SD Negeri 6 Metro Utara

Data tabel 1 menunjukkan bahwa nilai mata pelajaran pendidikan pancasila mendapatkan skor terendah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Peserta didik yang mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) pada pembelajaran pendidikan pancasila sebanyak 10 peserta didik dengan persentase ketercapaian hanya sebesar 38,46%. Jumlah peserta didik yang belum memenuhi KKTP pada pembelajaran pendidikan pancasila sebanyak 16 peserta didik dengan persentase ketercapaian sebesar 61,54%. Hal inilah yang membuat penulis memfokuskan penelitian pada pembelajaran pendidikan pancasila untuk melihat kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Penelitian ini akan dilaksanakan pada kelas IV SD untuk kategori kelas tinggi. Pemilihan kelas untuk penelitian ini didasarkan karena kelas IV SD masih memiliki kemampuan berpikir kritis yang rendah. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis soal PAS (Penilaian Akhir Semester) peserta didik kelas tinggi yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV masih tergolong rendah dengan hasil persentase sebesar 22,19% dan 34,66%. Hasil persentase ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik sangat rendah karena berada pada interval < 44 . Analisis soal PAS untuk melihat kemampuan berpikir kritis peserta didik mengacu pada indikator Indrapangastuti, 2023 yang terdiri dari 5 indikator, yaitu 1) Memberikan penjelasan sederhana (*elementary clarification*), 2) Membangun keterampilan dasar (*basic support*), 3) Menyimpulkan (*inference*), 4) Memberikan penjelasan lebih lanjut (*advance clarification*), 5) Mengatur strategi dan taktik (*strategy and tactics*). Berikut adalah data hasil analisis soal PAS peserta didik kelas tinggi SD Negeri 6 Metro Utara.

Tabel 2. Data Analisis PAS Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 6 Metro Utara Berdasarkan Indikator Kemampuan Berpikir Kritis Pendidikan Pancasila

Kelas	Indikator	Persentase	Rata-Rata	Jumlah Peserta Didik
IV A	Memberikan penjelasan sederhana (<i>elementary clarification</i>)	40%	34,66%	28
	Membangun keterampilan dasar (<i>basic support</i>)	37,7%		
	Menyimpulkan (<i>inference</i>)	38,9%		
	Memberikan penjelasan lebih lanjut (<i>advance clarification</i>)	27,13%		
	Mengatur strategi dan taktik (<i>strategy and tactics</i>)	29,57%		
IV B	Memberikan penjelasan sederhana (<i>elementary clarification</i>),	30,45%	22,19%	26
	Membangun keterampilan dasar (<i>basic support</i>),	22,3%		
	Menyimpulkan (<i>inference</i>)	15,6%		
	Memberikan penjelasan lebih lanjut (<i>advance clarification</i>)	21,82%		
	Mengatur strategi dan taktik (<i>strategy and tactics</i>)	20,8%		

Lanjutan tabel 2

Kelas	Indikator	Persentase	Rata-Rata	Jumlah Peserta Didik
V A	Memberikan penjelasan sederhana (<i>elementary clarification</i>),	49,14%	45,00%	27
	Membangun keterampilan dasar (<i>basic support</i>)	50,00%		
	Menyimpulkan (<i>inference</i>)	44,83%		
	Memberikan penjelasan lebih lanjut (<i>advance clarification</i>)	41,38%		
	Mengatur strategi dan taktik (<i>strategy and tactics</i>)	39,66%		
VB	Memberikan penjelasan sederhana (<i>elementary clarification</i>),	51,79%	47,68%	28
	Membangun keterampilan dasar (<i>basic support</i>)	47,32%		
	Menyimpulkan (<i>inference</i>)	53,57%		
	Memberikan penjelasan lebih lanjut (<i>advance clarification</i>)	45,54%		
	Mengatur strategi dan taktik (<i>strategy and tactics</i>)	40,18%		
VI A	Memberikan penjelasan sederhana (<i>elementary clarification</i>),	54,31%	51,20%	29
	Membangun keterampilan dasar (<i>basic support</i>)	51,72%		
	Menyimpulkan (<i>inference</i>)	50,86%		
	Memberikan penjelasan lebih lanjut (<i>advance clarification</i>)	51,72%		
	Mengatur strategi dan taktik (<i>strategy and tactics</i>)	47,41%		
VI B	Memberikan penjelasan sederhana (<i>elementary clarification</i>),	55,36%	49,82%	27
	Membangun keterampilan dasar (<i>basic support</i>)	49,11%		
	Menyimpulkan (<i>inference</i>)	49,11%		
	Memberikan penjelasan lebih lanjut (<i>advance clarification</i>)	50,00%		
	Mengatur strategi dan taktik (<i>strategy and tactics</i>)	45,54%		

Sumber: Penelitian Pendahuluan Tahun 2024.

Data tabel 2 menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV masih tergolong rendah dibandingkan jenjang kelas tinggi lainnya. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis soal PAS untuk kelas IV yang memperoleh hasil persentase kemampuan berpikir kritis yang rendah dari setiap indikatornya. Hasil analisis menunjukkan bahwa kelas IV A memperoleh skor rata-rata kemampuan berpikir kritis sebesar 34,66% dan kelas B sebesar 22,19%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV termasuk ke dalam kategori sangat rendah karena berada di interval < 44 .

Berdasarkan hasil analisis rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik di SD Negeri 6 Metro Utara dapat disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu: (1) kurangnya peran aktif peserta didik, ditunjukkan dengan sedikitnya peserta didik yang aktif dalam bertanya dan berpendapat. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik cenderung berfokus pada pendidik tanpa menganalisis, mengkritik, atau mengevaluasi apa yang disampaikan oleh pendidik. (2) Peserta didik cenderung menghafal materi daripada memahami konsep. (3) Peserta didik tidak terbiasa mengerjakan soal dengan standar HOTS. (4) Pendidik melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan metode konvensional berupa ceramah. (5) Pendidik belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik seperti model *problem based learning*. (6) Pendidik belum menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang mampu merangsang peserta didik untuk memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga aktif dalam kegiatan pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan model *problem based learning*. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) adalah kegiatan pembelajaran yang mengarah pada pemecahan masalah dengan memberikan masalah yang sesuai dengan kejadian di lingkungan nyata, proses pembelajaran dalam bentuk pembagian kelompok dapat merumuskan masalah dan mengidentifikasi masalah yang dibahas. Setiap kelompok menentukan materi yang berkaitan dengan masalah dan mencari solusi untuk memecahkan masalah tersebut (Melathi dkk., 2022). Pelaksanaan dalam menggunakan model pembelajaran *problem based learning* mengikuti sintaks pembelajaran. Sintaks model pembelajaran *problem based learning* meliputi orientasi peserta didik kepada masalah, mengorganisasi peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individual dan kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Sofyan dan Komariah, 2016).

Solusi lainnya adalah menggunakan alat bantu berupa media yang interaktif dan dapat memotivasi peserta didik untuk belajar. Salah satunya dengan media monopoli. Monopoli merupakan suatu permainan papan, di mana para pemain berlomba untuk memperoleh kekayaan melalui suatu aturan permainan dengan cara mengambil urutan untuk melemparkan dadu dan bergerak di bidang yang tersedia pada papan permainan dengan mengikuti angka yang diperoleh dari lemparan dadu tadi beserta menjawab pertanyaan yang tersedia pada bidang (Kurniawati, 2021). Pemilihan media monopoli untuk menyampaikan materi pendidikan pancasila adalah karena dengan menggunakan media berbasis permainan, peserta didik dapat berperan aktif dan lebih termotivasi mengikuti pembelajaran di kelas. Selain itu, pemilihan media monopoli didasarkan karena media ini memiliki beberapa kelebihan seperti, 1) Membuat peserta didik tertarik dan menimbulkan keinginan belajar peserta didik dengan media pembelajaran yang dikombinasikan melalui permainan yang tidak asing bagi peserta didik. 2) Materi dijelaskan melalui beberapa pertanyaan yang tertulis di dalam kantong-kantong perintah dan tantangan yang terdapat pada bidang monopoli, sehingga peserta didik akan menjawab dan melaksanakan tugas yang sudah diberikandalam permainan monopoli. 3) Memperkuat jiwa sosial juga komunikasi peserta didik dengan adanya permainan yang dimainkan secara berkelompok. 4) Meningkatkan keterampilan berpikir kritis oleh karena itu, media ini sangat direkomendasikan untuk peserta didik kelas tinggi (Nasution dkk., 2024).

Solusi selanjutnya adalah dengan menggunakan media gambar. Penerapan media gambar untuk jenjang sekolah dasar dinilai tepat karena mampu memotivasi peserta didik untuk semangat mengikuti pembelajaran. Media gambar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan menarik perhatian mereka untuk mendengarkan penjelasan pendidik (Siregar, 2017). Penggunaan media gambar dalam pembelajaran membuat peserta didik lebih tertarik, aktif, dan cepat memahami materi yang diajarkan pendidik tanpa merasa bosan (Winarti dkk., 2023). Media gambar memberikan contoh nyata dari materi yang dipelajari, sehingga membantu peserta didik memahami lebih baik daripada hanya dijelaskan dengan kata-kata (Ulfah, 2019). Dengan demikian, penggunaan media gambar

sesuai jika diintegrasikan dengan model *problem based learning* karena mampu memotivasi peserta didik untuk aktif, lebih memahami materi, dan tertarik mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti bertujuan untuk membuktikan bahwa model *problem based learning* berbantuan media monopoli dan media gambar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis pendidikan pancasila peserta didik kelas IV SD. Oleh karena itu, peneliti akan melaksanakan penelitian eksperimen yang berjudul “Efektivitas Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Monopoli Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas IV SD Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Rendahnya kemampuan berpikir kritis pendidikan pancasila peserta didik kelas IV dengan persentase 34,66% dan 22,19%.
2. Rendahnya hasil PAS pendidikan pancasila pada kelas IV B dengan persentase 61,54%
3. Pendidik belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi.
4. Pendidik belum menerapkan media monopoli dalam pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka penelitian ini dibatasi agar tidak menyimpang dari pokok permasalahan. Oleh karena itu, penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut.

1. Model *problem based learning* berbantuan media monopoli
2. Model *problem based learning* berbantuan media gambar
3. Kemampuan berpikir kritis

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka penelitian ini dibatasi agar tidak menyimpang dari pokok permasalahan. Oleh karena itu, peneliti memberikan batasan masalah yaitu, Bagaimana efektivitas model *problem based learning* berbantuan media monopoli dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Utara pada pembelajaran pendidikan pancasila dibandingkan dengan model *problem based learning* berbantuan media gambar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, dapat dirumuskan tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan, Efektivitas model *problem based learning* berbantuan media monopoli dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Utara pada pembelajaran pendidikan pancasila dibandingkan dengan model *problem based learning* berbantuan media gambar.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Memberikan pengetahuan mengenai model *problem based learning* yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan sebagai pegangan referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Peserta Didik

Memberikan pengalaman tersendiri bagi peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan model *problem based learning* berbantuan media monopoli yang dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis Pendidikan Pancasila peserta didik

b. Pendidik

Memberikan gambaran kepada pendidik dalam merancang pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan menggunakan model *problem based learning*.

c. Kepala Sekolah

Sebagai bahan dalam pengambilan keputusan kepala sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan melalui model *problem based learning*.

d. Peneliti Lain

Memberikan ilmu pengetahuan baru, wawasan dan pengalaman yang sangat berharga serta bermanfaat bagi peneliti dalam mengembangkan kompetensi sebagai calon pendidik pada tingkat sekolah dasar.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Efektivitas adalah tingkat ketercapaian ukuran keberhasilan suatu proses, seperti pembelajaran atau pemasaran. Pembelajaran dikatakan efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik apabila secara statistik hasil belajar peserta didik menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pemahaman awal sebelum pembelajaran dan pemahaman setelah pembelajaran (gain yang signifikan) (Wicaksono, 2008). Dalam penelitian ini pembelajaran dikatakan efektif apabila rata-rata N-gain kemampuan berpikir kritis peserta didik pada kelas eksperimen lebih besar dibanding rata-rata N-gain kelas kontrol dan peserta didik yang mencapai N-gain tinggi $\geq 75\%$.
2. Model pembelajaran *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan peserta didik pada aktivitas berdasarkan masalah kontekstual yang membutuhkan suatu upaya penyelidikan dalam usaha memecahkan masalah tersebut (Hendriana, 2018). Dalam penelitian ini, model *problem based learning* digunakan pada pembelajaran pendidikan pancasila peserta didik kelas IV.
3. Media monopoli merupakan suatu permainan papan, di mana para pemain berlomba untuk memperoleh kekayaan melalui suatu aturan permainan dengan cara mengambil urutan untuk melemparkan dadu dan bergerak di bidang yang tersedia pada papan permainan dengan mengikuti angka yang diperoleh dari lemparan dadu tadi beserta menjawab pertanyaan yang tersedia pada bidang (Umayah dan Harmanto, 2019). Dalam penelitian ini, media monopoli diintegrasikan pada model *problem based learning*.

4. Media gambar merupakan segala sesuatu yang disajikan secara visual dalam bentuk dua dimensi, seperti lukisan, foto, *slide*, dan lainnya, yang mencerminkan berbagai ide atau pemikiran (Siregar, 2017)
5. Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan merumuskan suatu jawaban dalam menyelesaikan masalah atau menjawab pertanyaan setelah mempertimbangkan berbagai aspek dan sudut pandang (Fati dan Daryanto, 2021). Dalam penelitian ini, kemampuan berpikir kritis diukur menggunakan indikator seperti memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, menyimpulkan, membuat penjelasan lebih lanjut, serta mengatur strategi dan taktik.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan manusia yang dilakukan sejak lahir dengan tujuan memenuhi kebutuhan hidupnya dan dalam rangka mengembangkan dirinya. Belajar merupakan suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian (Azani dkk., 2024). Selain itu, belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang terjadi secara internal dalam diri individu dengan usaha agar memperoleh hal yang baru baik itu berupa rangsangan, reaksi atau kedua-duanya yaitu rangsangan dan reaksi, karena belajar juga merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan dan sikap (Herawati, 2020).

Belajar menjadi bagian yang mendasar dalam penyelenggaraan pendidikan dan tidak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Belajar merupakan segala proses atau usaha yang dilakukan secara sadar, sengaja, aktif, sistematis, dan integratif untuk menciptakan perubahan-perubahan dalam diri seseorang menuju kearah kesempurnaan hidup (Sutianah, 2021). Belajar adalah aktivitas mental yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang bersifat positif dan menetap relatif lama melalui latihan atau pengalaman yang menyangkut aspek kepribadian, baik secara fisik ataupun psikis (Setiawan, 2017).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, belajar adalah proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan perubahan sikap melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Proses ini bersifat sadar, aktif, dan terencana, serta melibatkan aspek fisik dan psikis dalam diri individu. Tujuan utama dari belajar adalah terjadinya

perubahan positif yang bersifat menetap dalam diri seseorang, baik dalam hal pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

2. Tujuan Belajar

Tujuan belajar merupakan suatu hal yang penting untuk dicapai dalam proses pembelajaran. Tujuan belajar merupakan hasil yang hendak dicapai oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar (Hamalik, 2015). Selain itu, tujuan belajar adalah untuk meningkatkan dan memperoleh tingkah laku manusia dalam bentuk keterampilan, pengetahuan, sikap positif, dan beberapa kemampuan lainnya (Dermawan, 2023).

Seorang pendidik dapat melihat apakah terjadi perubahan dari tingkah laku peserta didik dengan melihat keberhasilan tujuan belajar yang diterapkan. Tujuan belajar adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh peserta didik setelah berlangsungnya proses belajar (Uyun dan Warsah, 2021). Tujuan belajar dapat diartikan sebagai suatu kondisi perubahan tingkah laku dari individu setelah individu tersebut melaksanakan proses belajar (Sudjana, 2017). Melalui belajar diharapkan dapat terjadi perubahan (peningkatan) bukan hanya pada aspek kognitif, tetapi pada aspek lainnya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar adalah hasil yang ingin dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar. Tujuan ini mencakup peningkatan pengetahuan, keterampilan, sikap positif, dan perubahan tingkah laku lainnya yang diharapkan terjadi pada individu. Secara umum, tujuan belajar menggambarkan kondisi perubahan tingkah laku yang diinginkan setelah proses belajar berlangsung. Dengan demikian, tujuan belajar berfungsi sebagai pedoman untuk merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran secara efektif.

3. Teori Belajar

Proses pembelajaran perlu adanya teori-teori belajar yang tepat agar tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal. Teori belajar adalah teori yang di

dalamnya terdapat tata cara pengaplikasian kegiatan pembelajaran antara pendidik dan peserta didik yang akan dilaksanakan (Fithriyah, 2024). Terdapat beberapa teori belajar yaitu sebagai berikut.

- a. Teori Belajar Behaviorisme. Menurut teori behavioristik, belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara stimulus (rangsangan) dan respon (tanggapan). Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami peserta didik dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu apabila ia dapat menunjukkan perubahan pada tingkah lakunya.
- b. Teori Belajar Kognitivisme. Menurut teori ini, belajar merupakan perubahan dalam struktur mental seseorang yang atas kapasitas untuk menunjukkan perilaku yang berbeda. Teori ini memandang belajar bukan hanya sekedar stimulus dari respon yang bersifat mekanistik, tetapi lebih dari itu, belajar juga melibatkan kegiatan mental yang ada di dalam individu yang sedang belajar.
- c. Teori Belajar Humanisme. Menurut teori ini, proses belajar harus berhulu dan bermuara pada manusia itu sendiri. Meskipun teori ini sangat menekankan pentingnya isi dari proses belajar, pada kenyataannya teori ini lebih banyak berbicara tentang pendidikan dan proses belajar dalam bentuknya yang paling ideal, dari pada belajar seperti apa adanya, seperti apa yang bisa kita amati dalam dunia kesaharian.
- d. Teori Belajar Konstruktivisme. Pembelajaran konstruktivisme merupakan pembelajaran yang lebih menekankan pada proses dan kebebasan dalam menggali pengetahuan serta upaya dalam mengkonstruksi pengalaman. Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengemukakan gagasannya dengan bahasa sendiri sesuai pengalamannya sehingga peserta didik menjadi lebih kreatif dan imajinatif serta dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif (Herliani dkk., 2021).

Berdasarkan uraian di atas, disimpulkan bahwa dalam penelitian ini akan menerapkan teori belajar konstruktivisme. Peneliti menggunakan teori belajar

konstruktivisme karena teori ini berhubungan dengan model *problem based learning*, yaitu pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajarannya. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan baru dan melatih kemampuan berpikir kritisnya.

B. Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Proses pembelajaran memegang peran sentral dalam membentuk pemahaman dan keterampilan peserta didik terutama dalam dunia pendidikan. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (Pane dan Dasopang, 2017). Interaksi yang terjadi dimaksudkan untuk mencapai tujuan yang diinginkan dalam rangka menciptakan perubahan sikap serta pola pikir peserta didik (Wahab dan Rosnawati, 2021).

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan kompetensi generasi penerus bangsa. Dalam mencapai tujuan tersebut, diperlukan proses pembelajaran yang terstruktur dan bermakna. Pembelajaran merupakan proses transfer ilmu yang melibatkan sistem dalam dunia pendidikan yaitu, pendidik, peserta didik, materi, tujuan dan alat yang direncanakan dalam pembelajaran haruslah efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran tercapai dan diterima dengan baik oleh peserta didik sehingga tujuan nasional pendidikan mampu dicapai dengan baik (Kurniawati, 2021). Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Sutianah, 2022). Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Proses ini melibatkan berbagai komponen seperti peserta didik, pendidik, materi

pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar yang saling berinteraksi untuk menciptakan perubahan positif dalam diri peserta didik.

2. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah tujuan yang ingin dicapai selama proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran juga dapat diartikan sebagai kemampuan yang diharapkan peserta didik akan miliki setelah belajar. Adanya perilaku yang diharapkan muncul, dimiliki, atau dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran merupakan tujuan pembelajaran (Hazmi, 2019). Tujuan pembelajaran merupakan proses perubahan perilaku yang berdampak positif pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik bagi individu yang belajar (Herawati, 2018).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pembelajaran adalah serangkaian perubahan sikap peserta didik yang terlihat setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran. Perubahan ditujukan pada hal yang lebih baik.

C. Kemampuan Berpikir Kritis

1. Pengertian Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan merupakan suatu keahlian atau potensi yang dimiliki seseorang dalam menyelesaikan suatu pekerjaan. Berpikir kritis merupakan proses berpikir mengenai suatu hal secara mendalam dalam menggali informasi untuk menyelesaikan suatu persoalan. berpikir kritis merupakan kemampuan merumuskan suatu jawaban dalam menyelesaikan masalah atau menjawab pertanyaan setelah mempertimbangkan berbagai aspek dan sudut pandang (Fati dan Daryanto, 2021).

Menghadapi tantangan zaman yang semakin kompleks, dibutuhkan suatu keterampilan yang sangat untuk dimiliki oleh setiap individu yaitu kemampuan berpikir kritis. Berpikir kritis merupakan pembentukan konsep yang diperoleh melalui pengamatan, pengalaman, dan pemikiran untuk mengambil keputusan.

Berpikir kritis merupakan proses intelektual yang melibatkan pembentukan konsep, penerapan, sintesis, dan evaluasi informasi yang diperoleh melalui observasi, pengalaman, refleksi, pemikiran, atau komunikasi, yang digunakan sebagai dasar untuk membangun keyakinan dan mengambil tindakan (Lismaya, 2019). “*critical thinking is reasonable and reflective thinking focused on deciding what to believe or do*” yang artinya, berpikir kritis merupakan suatu proses berpikir reflektif yang berfokus pada memutuskan apa yang diyakini atau dilakukan (Prasetyo dan Hakim, 2022).

Kemampuan berpikir kritis dapat membuat seseorang mampu memahami situasi secara lebih dalam karena terlebih dulu dianalisis dan dievaluasi. Kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mengintegrasikan informasi guna memahami suatu situasi atau permasalahan secara mendalam (Kusuma dkk., 2024).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa berpikir kritis adalah kemampuan berpikir logis, rasional, dan reflektif yang berfokus pada analisis, evaluasi, dan pengambilan keputusan berdasarkan berbagai pertimbangan. Proses ini melibatkan penerapan standar dan prosedur tertentu untuk menguji informasi yang diperoleh dari berbagai sumber, seperti pengamatan langsung, logika, atau media komunikasi.

2. Tujuan Berpikir Kritis

Kemampuan dalam berpikir kritis dapat mendorong peserta didik untuk mampu menyelesaikan masalah melalui proses berpikir secara mendalam dan rasional. Kemampuan berpikir kritis perlu dikuasai terutama pada sistem pendidikan abad 21. Hal ini dikarenakan, kemampuan berpikir kritis mampu membantu seseorang dalam melakukan penilaian, menganalisis, dan memilih informasi yang valid dan dapat dipercaya. Selain itu, dengan berpikir kritis seseorang mampu menyelesaikan masalah secara efektif sehingga mampu membuat keputusan dengan lebih baik karena telah ditelaah, dianalisis, dan dievaluasi terlebih dahulu.

Berpikir kritis bertujuan menilai suatu pemikiran, membuktikan kebenaran sehingga dapat ditarik kesimpulan. Tujuan berpikir kritis adalah untuk mengevaluasi pemikiran, menafsirkan nilai-nilai, dan menilai penerapan atau praktik dari pemikiran serta nilai tersebut (Cahyani dkk., 2024). Selain itu, tujuan berpikir kritis adalah untuk menguji pendapat dengan cara yang dapat dipertanggungjawabkan, sehingga menghasilkan kesimpulan yang valid (Septiana dan Kurniawan, 2018).

Seseorang yang terbiasa menggunakan kemampuan berpikir kritis akan menyelesaikan permasalahan dengan mempertimbangkan segala aspek dan sumber dalam memutuskan sesuatu. Berpikir kritis bertujuan untuk memungkinkan seseorang dalam memilih dan mempertimbangkan dengan cermat opsi-opsi yang ada sebelum mengambil keputusan (Ramdliyani; Komariyah dkk., 2018). Berpikir kritis dapat membantu peserta didik memahami sesuatu secara mendalam dan memecahkan permasalahan serta untuk mengambil keputusan terbaik. 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 (Putri dkk., 2020).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat dipahami bahwa, tujuan berpikir kritis adalah untuk mengevaluasi gagasan dan nilai secara mendalam, mengidentifikasi kebenaran, menghilangkan kekeliruan, serta menghasilkan kesimpulan yang valid. Berpikir kritis membantu memahami, menganalisis, dan menyelesaikan masalah dengan mempertimbangkan berbagai opsi secara cermat, sehingga mendukung pengambilan keputusan yang bertanggung jawab.

3. Indikator Kemampuan Berpikir Kritis

Indikator kemampuan berpikir kritis merupakan ciri atau kriteria yang digunakan sebagai pedoman untuk mengukur kemampuan seseorang dalam menganalisis, mengevaluasi, dan menarik kesimpulan secara logis. Indikator berguna untuk melihat sejauh mana seseorang mampu berpikir kritis ketika dihadapkan suatu

permasalahan yang menuntut solusi terbaik. Indikator-indikator ini digunakan sebagai acuan atau pedoman agar tujuan dari berpikir kritis itu dapat tercapai.

Indikator berpikir kritis tersebut antara lain:

- a. *Interpretation*, dapat menuliskan apa yang ditanyakan pada soal dengan jelas dan tepat.
- b. *Analysis*, dapat menuliskan hubungan konsep-konsep yang digunakan dalam menyelesaikan soal.
- c. *Inference*, dapat mengidentifikasi unsur-unsur yang diperlukan untuk menarik kesimpulan yang masuk akal, untuk membentuk hipotesis.
- d. *Evaluation*, dapat menilai suatu pernyataan yang merupakan penjelasan dari persepsi, pengalaman, situasi, penilaian, keyakinan, dan pendapat.
- e. *Explanation*, dapat menyajikan alasan dalam bentuk argumen yang meyakinkan.
- f. *Self regulation*, secara sadar diri dapat memantau aktivitas kognitif seseorang, elemen yang digunakan dalam kegiatan tersebut, terutama dalam menerapkan keterampilan dan analisis, serta evaluasi terhadap penilaian inferensial seseorang dengan pandangan terhadap pertanyaan, konfirmasi, validasi, atau koreksi salah satu hasil seseorang (Facione, 2015).

Pendapat lain juga mengungkapkan bahwa terdapat 12 indikator kemampuan berpikir kritis yang dikelompokkan ke dalam lima aspek, yaitu memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, membuat kesimpulan, membuat penjelasan lebih lanjut, dan mengatur strategi dan taktik (Indrapangastuti, 2023). Berikut indikator dari setiap aspek tersebut.

Tabel 3. Indikator Berpikir Kritis

No	Aspek Kemampuan Berpikir Kritis	Indikator Kemampuan Berpikir Kritis
1	Memberikan penjelasan sederhana	1. Mengidentifikasi atau merumuskan pertanyaan. 2. Menganalisis argumen atau sudut pandang. 3. Bertanya dan menjawab pertanyaan.
2	Membangun keterampilan dasar	1. Mempertimbangkan sumber dapat dipercaya atau tidak. 2. Mengobservasi dan mempertimbangkan laporan observasi.
3	Menyimpulkan	1. Mendeduksi dan mempertimbangkan hasil deduksi. 2. Menginduksi dan mempertimbangkan induksi. 3. Membuat dan menentukan hasil pertimbangan.

No	Aspek Kemampuan Berpikir Kritis	Indikator Kemampuan Berpikir Kritis
4	Membuat penjelasan lebih lanjut	1. Mendefinisikan istilah dan mempertimbangkan suatu istilah. 2. Mengidentifikasi asumsi-asumsi.
5	Mengatur strategi dan taktik	1. Menentukan suatu tindakan. 2. Berinteraksi dengan orang lain

Sumber: (Indrapangastuti, 2023)

Adapun 8 indikator kemampuan berpikir kritis sebagai berikut.

- a. Merumuskan pertanyaan
- b. Membatasi permasalahan
- c. Menguji data-data
- d. Menganalisis berbagai pendapat dan bias
- e. Menghindari pertimbangan yang sangat emosional
- f. Menghindari penyederhanaan berlebihan
- g. Mempertimbangkan berbagai interpretasi
- h. Mentoleransi ambiguitas (Wade; Rahmaniah, dkk., 2023).

Berdasarkan beberapa indikator keterampilan berpikir kritis menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator berpikir kritis merupakan suatu pedoman yang dijadikan sebagai tolak ukur untuk menilai kemampuan berpikir kritis seseorang. Pada penelitian ini peneliti mengadopsi indikator berpikir kritis menurut Indrapangastuti, indikator menurut Indrapangastuti ini berkaitan dengan model pembelajaran *problem based learning* karena dapat memecahkan masalah dengan memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, membuat kesimpulan, membuat penjelasan lebih lanjut, mengatur strategi dan taktik.

D. Model *Problem Based Learning*

1. Pengertian Model *Problem Based Learning*

Pendidik membutuhkan sebuah model pembelajaran yang mampu mengasah kemampuan berpikir kritis peserta didiknya. Model pembelajaran yang dapat digunakan oleh seorang pendidik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik adalah dengan menggunakan model pembelajaran *problem based*

learning. Model *problem based learning* adalah model pembelajaran yang menekankan keaktifan belajar dan bekerja secara kelompok peserta didik pada proses pembelajaran. Peserta didik diharapkan mampu menyelesaikan suatu permasalahan yang disajikan pendidik berdasarkan peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar (Kulsum, 2021).

Seseorang pendidik yang ingin mengasah kemampuan berpikir kritis peserta didiknya akan memberikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan nyata melalui model *problem based learning*. Model *problem based learning* merupakan model yang suatu rangkaian aktivitas pembelajarannya menggunakan masalah riil atau masalah yang disimulasikan oleh pendidik sebagai dasar dalam penyampaian kandungan materi suatu mata pelajaran (Muniroh, 2015). Model *problem based learning* memberikan aktivitas berupa penyelesaian suatu masalah yang harus dianalisis dan diselidiki untuk memperoleh solusi terbaik. *Problem based learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan peserta didik pada aktivitas berdasarkan masalah kontekstual yang membutuhkan suatu upaya penyelidikan dalam usaha memecahkan masalah tersebut (Hendriana, 2018). Selain itu, PBL adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam memecahkan masalah melalui langkah-langkah metode ilmiah, sehingga mereka dapat belajar pengetahuan yang terkait dengan masalah tersebut dan juga mengembangkan keterampilan untuk menyelesaikannya (Syamsidah dan Suryani, 2018).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat dipahami bahwa model pembelajaran *problem based learning* merupakan model pembelajaran berbasis masalah, dimana peserta didik diberikan permasalahan yang berhubungan dengan dunia nyata untuk dicari solusi dari permasalahan itu, sehingga nantinya peserta didik akan berusaha mencari dan menemukan solusi dari permasalahan yang diberikan

2. Karakteristik Model *Problem Based Learning*

Model *problem based learning* yang memusatkan proses pembelajaran pada masalah kontekstual yang harus dipecahkan oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajarannya. Model *problem based learning* memiliki karakteristik antara lain,

- 1) Mengorientasikan peserta didik pada masalah autentik dan menghindari pembelajaran terisolasi,
- 2) Berpusat pada peserta didik dalam jangka waktu yang lama,
- 3) Menciptakan pembelajaran interdisiplin,
- 4) Penyelidikan masalah autentik yang terintegrasi dengan dunia nyata dan pengalaman praktis,
- 5) Menghasilkan produk atau karya dan memamerkannya,
- 6) Mengajarkan pada peserta didik untuk mampu menerapkan apa yang mereka pelajari di sekolah dalam kehidupan yang panjang,
- 7) Pembelajaran terjadi pada kelompok kecil (kooperatif),
- 8) Pendidik berperan sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing,
- 9) Masalah diformulasikan untuk memfokuskan dan merangsang pembelajaran,
- 10) Masalah adalah kendaraan untuk pengembangan keterampilan pemecahan masalah, dan
- 11) Informasi baru diperoleh melalui belajar mandiri (Tiyasrini, 2021).

Pendapat lain mengenai karakteristik *problem based learning* dimana model pembelajaran dapat dikatakan sebagai PBL jika memiliki karakteristik antara lain,

- 1) Proses pembelajaran dilaksanakan dengan penyajian masalah autentik peserta didik.
- 2) Pembelajaran didesain agar berpusat pada peserta didik untuk belajar.
- 3) Peserta didik berkolaborasi dalam kelompok kecil menemukan berbagai informasi yang dibutuhkan dari berbagai sumber.
- 4) Pendidik hanya berperan sebagai fasilitator dan memastikan proses dan tujuan pembelajaran tercapai.
- 5) Adanya proses penyampaian hasil dalam bentuk produk atau proyek (Setyo, dkk., 2020).

Model *problem based learning* memiliki tiga karakteristik diantaranya sebagai berikut:

1. Pelajaran berfokus pada memecahkan masalah,
2. Tanggung jawab untuk memecahkan masalah bertumpu pada peserta didik, dan
3. Pengajar mendukung proses saat peserta ajar mengerjakan masalah (Dahri, 2022).

Karakteristik lainnya dari model *problem based learning* sebagai berikut:

1. Belajar dimulai dengan suatu masalah.
2. Memastikan bahwa masalah yang diberikan berhubungan dengan dunia nyata peserta didik atau integrasi konsep dan masalah dunia nyata.
3. Mengorganisasikan pelajaran di seputar masalah, bukan di seputar disiplin ilmu.
4. Memberikan tanggung jawab yang besar kepada pembelajar dalam membentuk dan menjalankan secara langsung proses belajar mereka sendiri.
5. Menggunakan kelompok kecil.
6. Menuntut pembelajar untuk mendemonstrasikan apa yang telah mereka pelajari dalam bentuk suatu produk atau kinerja. Inilah yang akan membentuk *skill* peserta didik. Jadi peserta didik diajari keterampilan (Fathurrohman, 2015).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* memiliki karakteristik seperti memulai kegiatan pembelajaran dengan memberikan masalah kontekstual yang autentik dan memberikan peserta didik untuk mampu menyelesaikan masalah tersebut melalui penyelidikan dan berpikir secara mendalam sehingga akan mengasah kemampuan berpikir kritis peserta didik.

3. Langkah-Langkah Model *Problem Based Learning*

Model *problem based learning* memiliki langkah-langkah yang harus diikuti agar penerapan lebih terstruktur dan efektif. Sehingga dalam hal ini tentunya pendidik harus mengetahui terlebih dahulu bagaimana langkah-langkah penerapan model *problem based learning* agar pembelajaran yang dilakukan bisa mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat 5 langkah penerapan model *problem based learning* yaitu sebagai berikut.

Tabel 4. Langkah Penerapan Model *Problem Based Learning* Menurut Sari

Langkah-langkah penerapan model <i>problem based learning</i>	Aktivitas pendidik	Aktivitas peserta didik
Orientasi peserta didik pada masalah	Pendidik menyampaikan masalah yang akan dipecahkan secara kelompok. Masalah yang diangkat hendaknya kontekstual. Masalah bisa ditemukan sendiri oleh peserta didik melalui bahan bacaan atau lembar kegiatan.	Mengamati dan memahami masalah yang disampaikan pendidik atau yang diperoleh dari bahan bacaan yang disarankan.
Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Pendidik memastikan setiap anggota memahami tugas masing-masing.	Peserta didik berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/bahan bahan/alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.
Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok	Pendidik memantau keterlibatan peserta didik dalam pengumpulan data/bahan selama proses penyelidikan	Peserta didik melakukan penyelidikan (mencari data/referensi/sumber) untuk bahan diskusi kelompok.
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Pendidik memantau diskusi dan membimbing pembuatan laporan sehingga karya setiap kelompok siap untuk dipresentasikan	Kelompok melakukan diskusi untuk menghasilkan solusi pemecahan masalah dan hasilnya dipresentasikan/disajikan dalam bentuk karya.
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Pendidik membimbing presentasi dan mendorong kelompok memberikan penghargaan serta masukan kepada kelompok lain. Pendidik bersama peserta didik menyimpulkan materi.	Setiap kelompok melakukan presentasi, kelompok yang lain memberikan apresiasi. Kegiatan dilanjutkan dengan merangkum/membuat kesimpulan sesuai dengan masukan yang diperoleh dari kelompok lain.

Sumber: (Sari dkk., 2022)

Tahap model *problem based learning* terdiri dari 5 tahapan yang dimulai dari orientasi peserta didik kepada masalah, mengorganisasi peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individual dan kelompok, mengembangkan

dan menyajikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Tabel 5. Langkah Penerapan Model *Problem Based Learning* Menurut Sofyan & Komariyah

Tahap	Aktivitas Pendidik
Tahap 1 Orientasi peserta didik kepada masalah.	Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, memotivasi peserta didik agar terlibat pada aktivitas pemecahan masalah yang dipilihnya.
Tahap 2 Mengorganisasi peserta didik untuk belajar.	Pendidik membantu peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut
Tahap 3 Membimbing penyelidikan individual dan kelompok.	Pendidik mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah. mereka berbagi tugas dengan temannya.
Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.	Pendidik membantu peserta didik merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, dan model serta membantu.
Tahap 5 Menganalisis dan Mengevaluasi proses pemecahan masalah.	Pendidik membantu melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan dan proses-proses yang mereka gunakan.

Sumber: (Sofyan dan Komariah, 2016)

Selanjutnya terdapat langkah-langkah dalam model *problem based learning* yang dilakukan oleh pendidik agar pembelajaran yang dilakukan lebih efektif dan terarah. Langkah-langkah model *problem based learning* adalah sebagai berikut:

1. Penyampaian tujuan dan pengenalan masalah.
2. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar dalam kelompok.
3. Memfasilitasi peserta didik dalam mengidentifikasi dan melakukan telaah serta Menyusun berbagai rencana penyelesaian masalah.
4. Melakukan kontrol dan pendampingan terhadap peserta didik untuk mengumpulkan informasi dan juga data yang berhubungan dengan rencana yang sudah ditetapkan.
5. Memfasilitasi penyajian karya yang dilakukan peserta didik.
6. Mengarahkan dan melakukan pendampingan kepada peserta didik untuk memeriksa dan mengevaluasi berbagai kegiatan yang sudah dilakukan (Setyo, dkk., 2020).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam menerapkan model pembelajaran diperlukan adanya tahapan-tahapan yang harus diterapkan agar pembelajaran yang dilaksanakan berlangsung efektif dan terarah. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan langkah-langkah model *problem based learning* dari teori Sofyan & Komariah (2016), yang memuat langkah-langkah orientasi peserta didik terhadap masalah; mengorganisasikan peserta didik untuk belajar; membimbing penyelidikan individual maupun kelompok; mengembangkan dan menyajikan hasil karya; menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model *Problem Based Learning*

Setiap model yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran memiliki kelebihan. Namun, di sisi lain juga memiliki kelemahan begitupun dengan model *problem based learning* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan kekurangan model *problem based learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Kelebihan model *problem based learning*
 - a. Peserta didik didorong untuk mewakili kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata.
 - b. Peserta didik memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar.
 - c. Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu dipelajari oleh peserta didik. Hal ini mengurangi beban peserta didik dengan menghafal atau menyimpan informasi.
 - d. Terjadi aktivitas ilmiah pada peserta didik melalui kerja kelompok
 - e. Peserta didik terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan, baik dari perpustakaan, internet, wawancara, dan observasi.
 - f. Peserta didik memiliki kemampuan menilai kemajuan belajarnya sendiri.
 - g. Peserta didik memiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi ilmiah dalam kegiatan diskusi atau presentasi hasil pekerjaan mereka.
 - h. Kesulitan belajar peserta didik secara individual dapat diatasi melalui kerja kelompok dalam bentuk *peer teaching*.
- 2) Kekurangan *problem based learning* antara lain;

- a. *Problem based learning* tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi. *Problem Based Learning* lebih cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah.
- b. Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman siswa yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas (Shoimin, 2014).

Sementara itu pendapat lain menambahkan kelebihan PBL sebagai berikut.

Kelebihan model *problem based learning* antara lain,

- 1) Peserta didik didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata.
- 2) Peserta didik memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar.
- 3) Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu saat itu dipelajari oleh peserta didik. Hal ini mengurangi beban peserta didik untuk menghafal atau menyimpan informasi.
- 4) Terjadi aktivitas ilmiah pada siswa melalui kerja kelompok
- 5) Peserta didik terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan baik dari perpustakaan, internet, wawancara dan observasi (Rerung, 2017; Masrinah dkk., 2019).

Kekurangan model *problem based learning* antara lain,

- 1) untuk peserta didik yang malas, tujuan dari metode tersebut tidak dapat tercapai.
- 2) membutuhkan banyak waktu dan dana; dan
- 3) tidak semua mata pelajaran dapat diterapkan dengan metode ini.
- 4) dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman peserta didik yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas
- 5) PBL kurang cocok untuk diterapkan di sekolah dasar karena masalah kemampuan bekerja dalam kelompok.
- 6) PBL biasanya membutuhkan waktu yang tidak sedikit membutuhkan kemampuan pendidik yang mampu mendorong kerja siswa dalam kelompok secara efektif (Rerung, 2017; Masrinah dkk., 2019).

Kelebihan dan kekurangan model *problem based learning* lainnya adalah sebagai berikut.

1) Kelebihan model *problem based learning*

- a. *Problem based learning* dapat menstimulus kemampuan peserta didik serta memberikan kepuasan peserta didik untuk menemukan pengetahuan yang baru dan mengembangkan pengetahuan baru tersebut.
- b. *Problem based learning* dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kreatif, inovatif, meningkatkan motivasi dari dalam diri peserta didik untuk belajar dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan yang baru.
- c. *Problem based learning* dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam dunia nyata.
- d. *Problem based learning* dapat mendorong peserta didik untuk belajar sepanjang hayat.
- e. *Problem based learning* tidak hanya memberikan kesadaran kepada peserta didik bahwa belajar tidak tergantung pada kehadiran pendidik namun tergantung pada motivasi intrinsik peserta didik (Arends 2007; Mudlofir, 2017).

2) Kekurangan model *problem based learning*

- a. Apabila peserta didik tidak memiliki minat dan memandang bahwa masalah yang akan diselidiki adalah sulit, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
- b. Membutuhkan waktu untuk persiapan, apabila pendidik tidak mempersiapkan secara matang model ini, maka tujuan pembelajaran tidak tercapai.
- c. Pemahaman peserta didik terhadap suatu masalah di masyarakat atau dunia nyata terkadang kurang, sehingga *problem based learning* terhambat oleh faktor ini (Mudlofir, 2017).

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari model *problem based learning* adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada

peserta didik, yang memberikan mereka kebebasan untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan kekurangan model *problem based learning* adalah memerlukan persiapan yang matang dari pendidik untuk dapat mengimplementasikannya dan juga menghadapi tantangan dalam mengelola keragaman kemampuan peserta didik, yang mengakibatkan kesulitan dalam pembagian tugas untuk menyelesaikan tugas tertentu.

E. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu media dan pembelajaran. Media dapat diartikan sebagai perantara untuk mengirim pesan dari pengirim ke penerima, sedangkan pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu kegiatan pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar. Media adalah hal-hal yang dapat membantu menyampaikan pesan dari pemberi pesan (pendidik) kepada penerima pesan (peserta didik) (Furoidah, 2020).

Media berperan penting dalam pembelajaran terutama sebagai alat penyampaian materi yang dapat memudahkan pendidik selama proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian penting dari tercapainya proses pembelajaran, karena media digunakan sebagai alat peraga yang mampu memaksimalkan penggunaan metode pengajaran yang digunakan oleh pendidik (Banat dkk., 2022). Media merupakan segala bentuk perantara yang digunakan oleh pendidik sebagai penyebar ide, sehingga suatu ide atau gagasan tersebut bisa tersampaikan pada penerima atau peserta didik (Fadilah dkk., 2023).

Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu pendidik dalam pembelajaran untuk mempermudah pendidik menyampaikan informasi kepada peserta didik ketika dalam proses kegiatan mengajar (Audie, 2019). Selain itu, media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat membantu pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran agar anak bisa memiliki minat dan ketertarikan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan (Wulandari dkk., 2023).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah perantara atau alat yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan informasi, materi dan ide sehingga peserta didik lebih tertarik dan berminat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

2. Macam-Macam Media Pembelajaran

Pendidik sering kali menggunakan alat bantu berupa media pembelajaran dalam menjelaskan materi pelajaran yang akan diajarkan kepada peserta didik. Alat bantu ini biasanya ada beraneka ragam sehingga dikelompokkan menjadi beberapa macam. Pengelompokkan macam-macam media pembelajaran antara lain sebagai berikut.

- 1) Media visual yaitu jenis media yang menggunakan mata (indra penglihatan) seperti, peta, gambar, jurnal, buku dan lain-lain;
- 2) Media audio yaitu jenis media yang menggunakan telinga (indra pendengaran) seperti radio dan *tape recorder*;
- 3) Media audio visual yaitu video, program tv, film dan lain-lain (Asyhar; Suci dkk., 2020).

Media pembelajaran juga dikelompokkan berdasarkan perkembangan dan pemanfaatannya yang dibagi berdasarkan jenisnya, daya liputnya, bahan pembuatannya. Berikut ini adalah penjelasan lebih lanjut dari media berdasarkan jenis, daya liput, dan bahan pembuatan.

1. Jenisnya : auditif, visual dan audiovisual.
2. Daya liputnya : luas dan serentak, terbatas ruang dan waktu, untuk individual.
3. Bahan dan pembuatannya : media sederhana dan media kompleks
(Akhiruddin dkk., 2019).

Media pembelajaran selain dikelompokkan berdasarkan jenis, daya liput serta bahan dan pembuatannya juga dikelompokkan menjadi karakteristik, kapabilitas, dan teknik penggunaannya. Pengelompokkan ini sebagai berikut :

- 1) Menurut karakteristiknya
 - a. Media audio, prinsip penggunaan media ini adalah dengan didengarkan, media ini hanya menghasilkan suara, sama dengan radio ataupun rekaman audio.
 - b. Media audio visual, media ini dengan memproduksi unsur suara sehingga dapat didengarkan, dan memproduksi gambar sehingga bisa dilihat, contohnya video, film, *slide* suara dan yang lainnya.
- 2) Berdasarkan kapabilitas
 - a. Media yang mempunyai fungsi yang ekstensif dan serentak misalnya radio dan TV.
 - b. Media yang mempunyai limitasi waktu dan ruang, sebagai contoh: film *slide*, film, video, dan lainnya.
- 3) Berdasarkan cara penggunaannya
 - a. Media yang membutuhkan proyektor misalnya film, *slide*, dokumenter, dan sebagainya. Media ini memerlukan alat bantu proyeksi khusus misalnya projector film untuk mempresentasikan *slide*. *Over Head Projector* (OHP) dipakai untuk menunjukkan kejelasan/kejernihan. Saat proyektor tidak tersedia, menyebabkan media tersebut tidak bisa dipakai.
 - b. Media yang tidak membutuhkan proyektor contohnya gambar, potret, memo, *figure*, radio, dan sebagainya (Alti dkk., 2022).

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa macam-macam media pembelajaran banyak sekali, bisa dikategorikan berdasarkan karakteristik, daya liput, kapabilitas dan cara penggunaannya. Namun macam-macam media pembelajaran yang dominan di dunia pendidikan adalah media audio, media visual dan media audiovisual. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media visual berupa media monopoli. Media monopoli merupakan media yang dapat ditangkap oleh indra penglihatan, dapat disentuh, dan dapat dihadirkan ke dalam kelas. Pemilihan media monopoli karena dengan menghadirkan media yang dapat ditangkap oleh indra penglihatan mampu membuat peserta didik lebih mudah memahami isi materi, memudahkan mengingat dan menumbuhkan motivasi

belajar. Sehingga pembelajaran yang dilakukan lebih menarik dan berjalan interaktif.

F. Media Monopoli

1. Pengertian Media Monopoli

Monopoli merupakan sebuah permainan yang menggunakan sebuah papan dan dadu untuk bergerak, pada permainan ini setiap pemain akan mendapat giliran dengan melemparkan dadu dan bergerak sesuai angka yang didapatkan pada dadu tersebut. Tujuan dari permainan ini adalah berkompetisi untuk memperoleh kekayaan. Monopoli merupakan suatu permainan papan, di mana para pemain berlomba untuk memperoleh kekayaan melalui suatu aturan permainan dengan cara mengambil urutan untuk melemparkan dadu dan bergerak di bidang yang tersedia pada papan permainan dengan mengikuti angka yang diperoleh dari lemparan dadu tadi beserta menjawab pertanyaan yang tersedia pada bidang (Umayah dan Harmanto, 2019).

Monopoli merupakan permainan papan paling terkenal di dunia, dengan tujuan mengontrol semua bagian di papan melalui suatu aturan ekonomi yang diringkas untuk membeli, menyewa, dan bertukar aset. Setiap pemain mengambil urutan melemparkan dadu untuk menggerakkan pion; Jika mendarat di bagian yang bukan milik pemain lain, ia dapat membelinya dengan harga yang tertera di kartu; namun, jika telah dibeli oleh pemain lain, ia harus membayar sewa sesuai harga tertentu. Pemain dinyatakan memenangkan permainan jika berhasil mengumpulkan uang terbanyak (Dian, 2015; Adilah dan Minsih, 2022). Selain itu, monopoli merupakan permainan papan yang berisi plot, serta tiap- tiap pion ataupun pemain bisa membeli tanah di kavling yang sesuai dengan harga yang tertera yang mana sudah termasuk bangunan serta tanah (Ramadhani dkk., 2022).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media monopoli merupakan sebuah permainan menggunakan papan dan dadu untuk menggerakkan pion, tujuan dari permainan ini adalah untuk mengumpulkan uang

sebanyak mungkin dengan membeli aset yang belum dimiliki lawan dan tidak boleh sampai memasuki area yang telah dimiliki oleh lawan.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media Monopoli

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang memberikan kemudahan bagi pendidik dalam menjelaskan materi pelajaran, menumbuhkan minat belajar peserta didik, dan membuat pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih bermakna. Namun, sebaik-baiknya sebuah media yang digunakan pastinya memiliki kelebihan dan kekurangannya sendiri. Berikut ini adalah kelebihan dan kekurangan media monopoli.

- 1) Membuat peserta didik tertarik dan menimbulkan keinginan belajar peserta didik dengan media pembelajaran yang dikombinasikan melalui permainan yang tidak asing bagi peserta didik.
- 2) Materi dijelaskan melalui beberapa pertanyaan yang tertulis di dalam kantong-kantong perintah dan tantangan yang terdapat pada bidang monopoli, sehingga peserta didik akan menjawab dan melaksanakan tugas yang sudah diberikandalam permainan monopoli
- 3) Memperkuat jiwa sosial juga komunikasi peserta didik dengan adanya permainan yang dimainkan secara berkelompok.
- 4) Meningkatkan keterampilan berpikir kritis oleh karena itu, media ini sangat direkomendasikan untuk peserta didik kelas tinggi.

Kekurangan permainan monopoli yaitu:

- 1) Media monopoli kurang sesuai jika diterapkan kepada peserta didik dengan gaya belajar auditori.
- 2) Penyajian materi terbatas hanya berupa pertanyaan dan perintah.
- 3) Permainan monopoli digunakan setelah peserta didik memahami konsep dari materi yang diajarkan, artinya pendidik tidak bisa langsung menggunakan media monopoli untuk menyampaikan isi materi pada awal pembelajaran (Nasution dkk., 2024).

Media monopoli memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran yaitu:

- 1) Pembelajaran menggunakan permainan monopoli bila dirancang dengan baik merupakan media pembelajaran yang menarik, efektif dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 2) Membuat pembelajaran yang bersifat hafalan menjadi lebih menyenangkan.
- 3) Media monopoli merupakan media visual yang dapat digunakan dimana saja dan tidak harus dikelas.
- 4) Permainan monopoli mudah dimainkan.
- 5) Permainan monopoli dibuat dengan desain dan warna yang menarik sehingga tidak membuat peserta didik cepat bosan.
- 6) Media monopoli mudah untuk disimpan dan tidak memerlukan tempat yang luas untuk menyimpannya.
- 7) Memberikan pengalaman pembelajaran yang baru kepada peserta didik dengan menggunakan media monopoli.

Kelemahan Media Monopoli antara lain,

- 1) Media monopoli cenderung terlalu menyederhanakan konteks pembelajaran sehingga tidak mustahil peserta didik justru memperoleh kesan yang salah
- 2) Permainan hanya melibatkan beberapa orang peserta didik saja (minimal 3 orang).
- 3) Untuk memainkannya dibutuhkan meja/tempat/lantai yang datar (Ulfaeni dkk., 2017).

Selain itu, media pembelajaran monopoli juga memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut.

Kelebihan dari media permainan monopoli yaitu:

- 1) Dirancang semenarik mungkin
- 2) Meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik,
- 3) Dapat meningkatkan kekompakan kelompok dan individu.

Sedangkan kekurangan dari media permainan monopoli sebagai berikut:

- 1) Media permainan monopoli membatasi hanya terfokus pada satu mata pelajaran saja tidak tematik,
- 2) Bermain monopoli membutuhkan waktu yang lama,

- 3) Media permainan monopoli tidak cocok untuk diterapkan kepada anak yang suka belajar dengan menggunakan musik/audio saja (Lestari dkk., 2021).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media monopoli mempunyai kelebihan untuk mempermudah pendidik menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Selain itu dengan penggunaan media monopoli dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melatih keterampilan dalam menggunakan alat indera pengelihatan. Kekurangan dari media monopoli adalah tidak cocok bagi peserta didik yang menggunakan gaya belajar auditori.

3. Langkah-Langkah Penggunaan Media Monopoli

Media monopoli memiliki langkah-langkah atau aturan dalam penerapan penggunaan media ini. Penggunaan langkah-langkah pada media monopoli bertujuan mempermudah selama proses penggunaan dan agar kegiatan pembelajaran bisa berlangsung lebih efektif dan optimal. Ada beberapa langkah-langkah dalam melaksanakan permainan monopoli sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan bahan dan peralatan terlebih dahulu.
- 2) Dimainkan 2-4orang/lebih.
- 3) Untuk memulaikan permainan maka melemparkan dadu terlebih dahulu di kotak.
- 4) Jika pemain sudah berhenti disalah satu kotak.
- 5) Pemain mendapatkan pertanyaan dan perintah dalam kartu tersebut maka pemain harus bisa menjawab sebuah dan melaksanakan perintah.
- 6) Seorang pemenang mendapatkan hadiah dan pujian dari sorang pendidik (Rohmawati, 2019).

Selain itu, terdapat langkah-langkah lain dalam permainan monopoli. Adanya langkah-langkah ini bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam menerapkan monopoli dalam kegiatan pembelajaran. Adapun langkah-langkah permainan monopoli sebagai berikut.

- 1) Penentuan urutan main dengan melempar dadu, bilangan yang keluar terbesar menjadi pemain pertama dan diikuti urutan bilangan selanjutnya;

- 2) Pemain melangkah sesuai bilangan dadu yang dilempar;
- 3) Sekali putaran penuh dari *start* sampai *finish*, pemain baru dapat membeli wilayah pengetahuan atau mengambil kartu pintar dan kesempatan saat mendudukinya;
- 4) Membeli wilayah pengetahuan yang iduduki dengan mengambil kartu pintar dan harus dijawab dengan benar oleh pemain dibantu dengan anggota kelompoknya, waktu maksimal 30 detik
- 5) Saat menduduki kotak kesempatan atau kartu pintar, pemain mengambil kartu tersebut di tengah wilayah papan permainan, dan menjalankan sesuai perintah yang ada di kartu;
- 6) Pemain masuk penjara, jika: tepat berhenti di kotak penjara, tidak dapat menjawab kartu pintar 2 kali berturut-turut, menduduki wilayah pengetahuan lawan dan tidak dapat menjawab pertanyaan dari wilayah pengetahuan tersebut. Hukuman masuk penjara dengan tidak bermain selama sekali putaran semua pemain;
- 7) Pemain menduduki wilayah pengetahuan lawan harus dapat menjawab pertanyaan dari wilayah tersebut;
- 8) Pemain menduduki wilayah pengetahuannya sendiri, sekali menduduki harus menjelaskan pengetahuan atau pertanyaan yang telah dijawab oleh kelompoknya, menduduki kedua kalinya dapat tidak melakukan apa-apa atau menambah informasi dari wilayah pengetahuan tersebut dan mendapat bintang sebagai pengganti membangun rumah.;
- 9) Permainan berlangsung selama 50 menit;
- 10) Pemenang ditentukan melihat seberapa banyak wilayah pengetahuan yang telah dibeli dan dikembangkan;
- 11) Lima menit setelah permainan berakhir, peserta didik diberikan kesempatan untuk melengkapi pertanyaan yang belum terselesaikan sebelum dikumpulkan kepada guru (Umayah dan Harmanto, 2019).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa untuk menerapkan media monopoli diperlukan langkah-langkah atau aturan yang harus diikuti agar pembelajaran bisa berlangsung lebih terarah dan efektif. Penelitian ini

menggunakan langkah-langkah dari teori Umayah & Harmanto (2019) karena peneliti menilai, bahwa langkah-langkah yang dijelaskan lebih rinci dan sesuai dengan penelitian.

G. Media Gambar

1. Pengertian Media Gambar

Pendidik membutuhkan media pembelajaran sebagai alat bantu menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran yang umumnya digunakan adalah media yang mampu memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media gambar. Media gambar adalah segala bentuk visual dua dimensi yang mengungkapkan ide atau pemikiran, seperti lukisan, foto, *slide*, film, komik, atau proyektor opaque (Adnyana & Yudaparmita, 2023). Media gambar adalah segala sesuatu yang disajikan secara visual dalam bentuk dua dimensi, seperti lukisan, foto, *slide*, dan lainnya, yang mencerminkan berbagai ide atau pemikiran (Siregar, 2017). Gambar adalah tiruan dari benda-benda, tapi ukurannya tidak selalu sama seperti aslinya — bisa lebih kecil atau lebih besar (Afridzal, 2018).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media gambar adalah bentuk visual dua dimensi yang digunakan untuk menyampaikan ide atau pemikiran, seperti lukisan, foto, dan komik. Gambar ini merupakan tiruan dari benda-benda nyata, namun ukuran gambarnya bisa berbeda dari ukuran aslinya.

2. Macam-Macam Media Gambar

Media gambar memiliki beragam bentuk yang digunakan untuk menyampaikan informasi, ide, atau pesan secara visual. Setiap jenis media gambar memiliki fungsi dan karakteristik yang berbeda-beda, sehingga dapat disesuaikan dengan tujuan dan situasi penggunaannya. Berikut ini adalah beberapa macam media gambar yang umum digunakan dalam kegiatan pembelajaran maupun komunikasi visual.

- 1) Sketsa: Gambar sederhana yang hanya menunjukkan bagian penting tanpa detail. Biasanya dibuat cepat saat guru menjelaskan.
- 2) Diagram: Gambar sederhana yang menggunakan garis dan simbol untuk menunjukkan struktur suatu objek.
- 3) Bagan (chart): Gambar yang digunakan untuk menjelaskan ide atau konsep yang sulit jika hanya dijelaskan lewat kata-kata.
- 4) Grafik: Gambar yang menggunakan titik, garis, atau simbol untuk menunjukkan data angka. Grafik membantu memperlihatkan perkembangan dan perbandingan data secara singkat dan jelas.
- 5) Kartun: Gambar yang menggunakan simbol dan dibuat untuk menyampaikan pesan tentang orang, kejadian, atau situasi dengan cepat dan ringkas.
- 6) Poster: Gambar yang bertujuan untuk memengaruhi orang, misalnya agar membeli produk atau mengikuti program. Poster bisa dibuat di atas kertas, kain, kayu, seng, dan bahan lainnya (Afridzal, 2018).

Media gambar dalam pembelajaran mencakup berbagai bentuk visual yang digunakan untuk menyampaikan informasi secara efektif dan menarik. Berbagai jenis media gambar dapat digunakan untuk memperjelas materi pelajaran dan meningkatkan pemahaman peserta didik. Berikut ini adalah macam-macam media gambar.

1) Gambar jadi

Gambar jadi adalah gambar yang diperoleh dari majalah, brosur, selebaran, dan sejenisnya. Untuk menggunakan gambar tersebut dalam penyampaian materi pelajaran, sebaiknya gambar difotokopi terlebih dahulu. Kemudian, gabungkan gambar dengan label judul menggunakan huruf-huruf lekat. Setelah itu, hasilnya dapat difotokopi atau difoto, lalu dicetak pada kertas fotografi berkualitas sesuai ukuran yang diinginkan.

2) Gambar garis

Gambar garis adalah gambar sederhana yang dapat dibuat langsung di papan tulis saat pembelajaran atau disiapkan sebelumnya pada lembaran karton atau kertas. Gambar ini dapat digunakan pada media *flashcard*, yaitu kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau simbol yang membantu mengingatkan peserta didik tentang

materi yang diajarkan. *Flashcard* ini berfungsi sebagai petunjuk dan rangsangan bagi siswa untuk memberikan respons yang diinginkan (Sholihah, 2017).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa macam-macam media gambar terbagi menjadi media gambar jadi (kartun, poster) dan gambar garis (sketsa, diagram, grafik, bagan).

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam membantu penyampaian materi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Salah satu media yang sering digunakan adalah media gambar, yang memiliki berbagai kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya. Kelebihan media gambar antara lain;

- 1) Bersifat nyata, jadi gambar bisa membantu menunjukkan sesuatu secara jelas dan langsung.
- 2) Gambar bisa mengatasi batasan ruang dan waktu, misalnya memperlihatkan tempat yang jauh atau peristiwa yang sudah lama terjadi.
- 3) Gambar membantu pengamatan kita, terutama pada hal-hal yang sulit dilihat secara langsung.
- 4) Gambar bisa memperjelas suatu hal, baik dalam berbagai bidang maupun untuk berbagai usia, sehingga bisa mencegah atau mengoreksi kesalahpahaman.
- 5) Gambar harganya terjangkau, mudah digunakan, dan tidak memerlukan alat khusus untuk menggunakannya

Pendapat lain menyatakan bahwa media gambar memiliki kelebihan dan kekurangan diantaranya sebagai berikut.

- 1) Sifatnya konkret, gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- 2) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
- 3) Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.

- 4) Gambar dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.
- 5) Gambar harganya murah dan gampang didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus

Sementara itu, media gambar memiliki kekurangan sebagai berikut.

- 1) Gambar hanya melibatkan penglihatan dan tidak melibatkan indera lain.
 - 2) Gambar objek yang rumit dapat membuat pembelajaran menjadi kurang efektif.
 - 3) Ukuran gambar terbatas, sehingga sulit dilihat oleh kelompok besar.
- (Sholihah, 2017)

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media gambar memiliki kelebihan seperti bersifat konkret atau nyata, mengatasi batasan ruang dan waktu, mengatasi batasan pengamatan mata, memperjelas hal, dan harganya terjangkau. Namun, memiliki kelemahan pada ukurannya yang terbatas, hanya berfokus pada indra penglihatan, dan gambar yang sulit diamati membuat pembelajaran kurang bermakna.

H. Pendidikan Pancasila

1. Pengertian Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan sistem pendidikan yang mengintegrasikan nilai-nilai dasar Pancasila ke dalam proses belajar mengajar. Tujuannya adalah mengembangkan kesadaran, pemahaman, dan pengamalan nilai-nilai tersebut di kalangan siswa. Melalui pendidikan ini, siswa dibimbing untuk memahami dan menghayati makna Ketuhanan Yang Maha Esa, Kemanusiaan Yang Adil dan Beradab, Persatuan Indonesia, Kerakyatan Yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan, serta Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia. Pendidikan pancasila adalah bagian dari pendidikan kewarganegaraan yang bertujuan untuk menanamkan dan menyelaraskan nilai-nilai ideologi Pancasila ke dalam diri peserta didik, sehingga mereka dapat tumbuh menjadi warga negara Indonesia yang berkualitas. Dengan demikian, Pendidikan Pancasila berperan sebagai sarana

untuk memperkenalkan sekaligus menanamkan ideologi negara kepada generasi penerus (Najicha dan Raichanah, 2023).

Pancasila adalah roh dari pendidikan kewarganegaraan (Wahidin; Hayqal dan Najicha, 2023). Selain itu, pendidikan pancasila merupakan mata pelajaran yang memuat berbagai materi yang bertujuan membentuk peserta didik sebagai generasi penerus bangsa yang berpendidikan, memiliki disiplin tinggi, mandiri, cinta tanah air, dan menghormati hak asasi manusia (Triwahyu 2021; Gani dkk., 2023).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila merupakan mata Pelajaran yang mampu mendidik generasi penerus bangsa menjadi disiplin, bertanggungjawab, cinta tanah air, dan berperilaku sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945.

2. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Setiap pembelajaran tentunya memiliki tujuan. Tujuan pendidikan pancasila adalah menumbuhkan pemahaman sikap cinta tanah air, tanggungjawab, disiplin, dan berperilaku sesuai pancasila dan UUD 1945. tujuan dari pendidikan pancasila adalah untuk membentuk pemahaman dan kesadaran bernegara, serta menumbuhkan sikap dan perilaku yang mencintai tanah air dan berlandaskan kebudayaan bangsa. Selain itu, juga untuk memperkuat wawasan nusantara dan ketahanan nasional dalam diri para calon penerus bangsa yang tengah mempelajari serta akan menguasai ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (Suryati, 2021).

Seiring dengan perkembangan zaman dibutuhkan pendidikan yang mampu mempertahankan nilai-nilai luhur dalam diri generasi penerus bangsa sekaligus mempersiapkan keterampilan yang mampu dikuasai dalam menghadapi tantangan abad 21. Mata Pelajaran yang sesuai adalah pendidikan pancasila karena memiliki tujuan yang sesuai dengan pemikiran tersebut. Tujuan pembelajaran pendidikan pancasila adalah agar peserta didik mampu;

- 1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- 2) Berpartisipasi secara bermutu, bertanggungjawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup Bersama dengan bangsa-bangsa lain.
- 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Munthe dkk., 2023).

Selain itu, pendidikan pancasila juga memastikan moralitas peserta didik sesuai dengan konteks pancasila, undang-undang, dan peraturan pemerintah republik Indonesia yang berlaku sehingga bisa menghasilkan generasi penerus yang memiliki pemikiran kritis dan unggul. Secara holistik, tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah untuk memastikan bahwa setiap warga muda memiliki rasa moralitas dan kebangsaan dalam konteks pancasila, undang-undang dan peraturan pemerintah Republik Indonesia 1945, undang-undang dan peraturan Bhineka Tunggal Ika, serta bernegara kesatuan Republik Indonesia. Pendidikan kewarganegaraan mirip dengan pendidikan demokrasi karena tujuannya adalah untuk memberdayakan dan mendorong masyarakat bangsa agar memiliki pemikiran kritis dan demokratis (Suhardiansyah, dkk., 2016; Munthe dkk., 2023).

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran pendidikan pancasila adalah membentuk pemahaman, kesadaran, moralitas, dan kebangsaan yang berlandaskan Pancasila dan UUD 1945 sehingga dapat berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menghadapi berbagai isu yang berkembang.

I. Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan yang diambil memiliki keterkaitan langsung dengan topik, isu, atau pertanyaan penelitian yang sedang dilakukan. Relevansi penelitian ini membantu memberikan landasan teoretis, mendukung argumen, atau menunjukkan celah penelitian yang ingin diisi. Berikut tabel penelitian yang relevan dengan penelitian ini.

Tabel 6. Penelitian Relevan

No.	Nama dan Tahun	Judul	Hasil
1.	Kurniawati dan Hardini (2023)	Pengaruh Model <i>Problem Based Learning</i> dan <i>Problem Solving</i> Terhadap Berpikir Kritis Siswa Kelas V Pada Pembelajaran PPKn	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Model <i>Problem Based Learning</i> dan <i>Problem Solving</i> berpengaruh pada peningkatan kemampuan berpikir kritis. Hal ini dapat dilihat dari kelompok eksperimen hasil rata-rata <i>pretest</i> sebesar 67,40 dan untuk rata-rata hasil <i>posttest</i> sebesar 85,88. Pada kelompok kontrol rata-rata hasil <i>pretest</i> 58,56 dan untuk rata-rata hasil <i>posttest</i> 79,60.
2.	Sutrisno (2019)	Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah (<i>Problem Based Learning</i>) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas VI di SDN Kota Sumenep	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran PKn kelas VI SDN Kota Sumenep setelah menggunakan model pembelajaran berbasis masalah (PBL). Hal ini dibuktikan dengan melihat mean <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> dari kelompok eksperimen yang mengalami peningkatan sebesar 74,38, sedangkan kelompok kelas kontrol hanya sebesar 66,94.
3.	Andriyani dkk. (2021)	Pengaruh Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Media Ludo Tematik Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPA	Hasil penelitian menunjukkan bahwa Z hitung -3,065 dengan probabilitas $0,002 < 0,005$ yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik setelah menggunakan model <i>problem based learning</i> berbantuan media ludo tematik. Hal ini dilihat dari hasil <i>pretest</i> 49,75 meningkat setelah diberikan treatment dengan mean nilai <i>posttest</i> 71,83. Oleh karena itu, model pembelajaran ini layak digunakan dalam proses pembelajaran karena mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Lanjutan tabel 6

No.	Nama dan Tahun	Judul	Hasil
4.	Putri dan Purwanti (2023)	Pengaruh Model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Media <i>Pop-up Book</i> Terhadap Kemampuan berpikir kritis Siswa	Hasil penelitian yang dilakukan berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari $t \text{ hitung} = 5.516 > t \text{ tabel} = 3.828$ dan nilai signifikan 0,000 lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan perbedaan sebelum dan setelah menggunakan model dan media tersebut. Nilai R square atau $R^2 = 0,580 = 58,0\%$ yang berarti dari hasil uji regresi linier sederhana menunjukkan bahwa variabel model pembelajaran PBL yang didukung oleh media <i>Pop-up Book</i> berpengaruh terhadap peningkatan variabel kemampuan berpikir kritis sebesar 67,7%. Dimana kelas eksperimen memperoleh rata-rata persentase sebesar 85,9%, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata persentase sebesar 82,9%.
5.	Setyawan dkk. (2023)	Pengaruh Penerapan Model <i>Problem Based Learning</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas 5 SDN Jomblangan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata <i>pretest</i> adalah 70,14, setelah dilakukan tindakan menggunakan model PBL nilai rata-ratanya meningkat menjadi 86,14. Hasil uji t data <i>pretest</i> eksperimen dan <i>pretest</i> kontrol menunjukkan nilai sig 0,332 (nilai sig > 0.05) atau $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ ($0,980 < 1,67$) yang berarti kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan awal yang sama, sehingga dapat dilanjutkan dengan memberikan perlakuan. Setelah diberikan perlakuan terjadi peningkatan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada hasil nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen menunjukkan hasil 70,14 menjadi 86,14, sementara pada kelas kontrol nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> nya 74,46 menjadi 79,85. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model <i>problem based learning</i> pada pembelajaran tematik mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas 5 SDN Jomblangan.

J. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan suatu kesimpulan untuk melihat adanya pengaruh atau hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat pada penelitian. Salah satu pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV SD pada pembelajaran pendidikan pancasila.

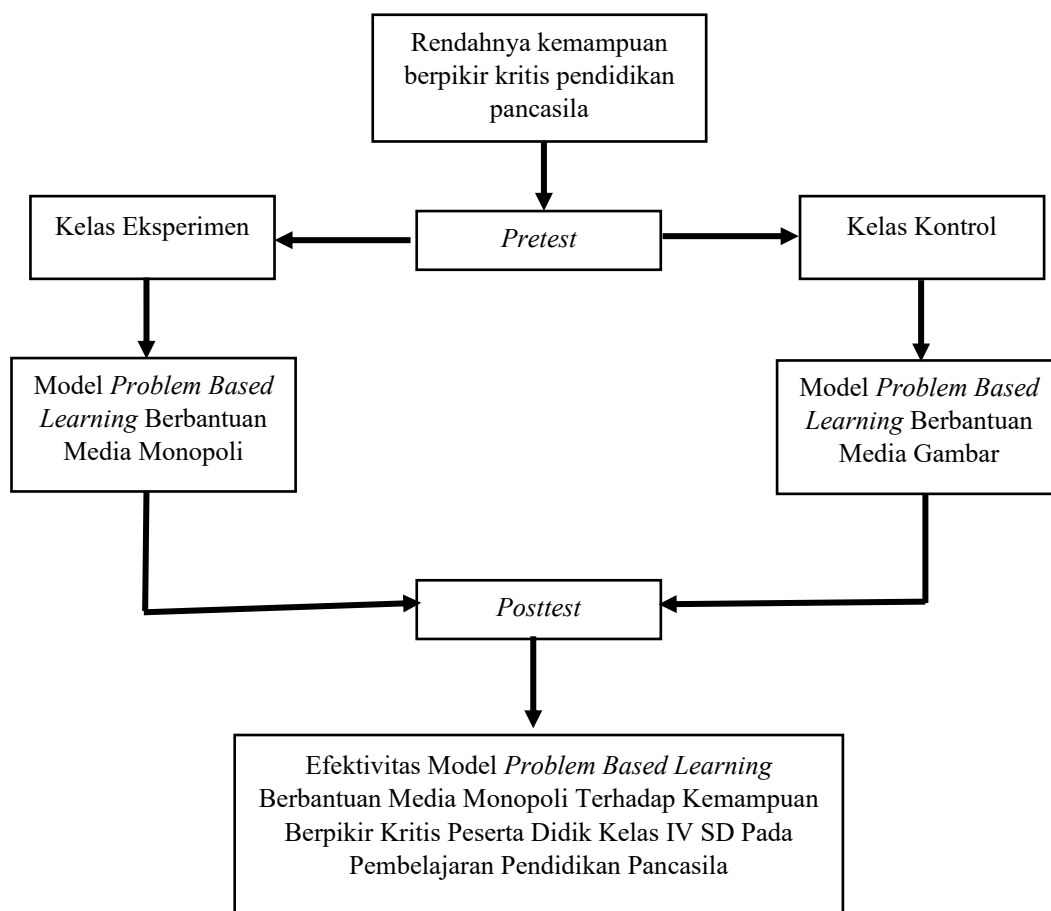
Beberapa permasalahan lain yang ditemukan berdasarkan observasi dan wawancara adalah pembelajaran yang dilaksanakan pendidik masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*), peserta didik cenderung menghafal materi daripada memahami konsep, pendidik belum menerapkan model pembelajaran bervariasi, pendidik belum menggunakan soal dengan standar HOTS yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, pendidik belum menggunakan media monopoli dalam pembelajaran, dan peserta didik kurang aktif ketika pembelajaran berlangsung. Hal tersebut menimbulkan kejenuhan dalam proses pembelajaran dan seringkali menyebabkan miskonsepsi pada mata pelajaran pendidikan pancasila sehingga kebanyakan peserta didik kurang memahami materi pembelajaran, mudah lupa pada materi yang baru diajarkan dan kurang terlibat aktif sehingga menyebabkan nilai sumatif tengah semester dan kemampuan berpikir kritis pendidikan pancasila relatif rendah.

Model pembelajaran *problem based learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan cara memberikan permasalahan yang harus diselesaikan oleh peserta didik. Model pembelajaran *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah. Langkah-langkah dalam model pembelajaran *problem based learning* dimulai dengan orientasi peserta didik pada masalah, mengorganisasi peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individu atau kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses pembelajaran. Langkah-langkah tersebut dapat melatih peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis yang dimiliki dengan menggunakan indikator-indikator kemampuan berpikir kritis. Indikator yang dijadikan patokan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik adalah memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, menyimpulkan, membuat penjelasan lebih lanjut, serta mengatur strategi dan taktik.

Penerapan model *problem based learning* diterapkan berbantuan media monopoli. Pemilihan media monopoli dalam pembelajaran mampu memotivasi peserta didik untuk belajar karena penggunaan media ini berupa permainan yang tentunya mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif. Selain itu, melalui media monopoli peserta didik dapat lebih mudah mengingat materi yang disampaikan secara visual melalui sebuah permainan yang menyenangkan. Sehingga diharapkan penerapan model *problem based learning* berbantuan media monopoli mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti akan melakukan *pretest* terlebih dahulu pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Setelah pelaksanaan *pretest*, kemudian peneliti memberikan perlakuan yang berbeda pada kelas eksperimen, yaitu memberikan pembelajaran menggunakan model *problem based learning* berbantuan monopoli, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media gambar. Selanjutnya, untuk mengetahui sudah sejauh mana pemahaman peserta didik dalam pembelajaran dan peningkatan kemampuan berpikir kritis, maka peneliti memberikan *posttest* kepada peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir

K. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara yang harus dibuktikan kebenarannya.

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah dalam sebuah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2019). Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut.

Pembelajaran dengan model *problem based learning* berbantuan media monopoli lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan model *problem based learning* berbantuan media gambar dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Utara.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah kuasi eksperimen. Desain penelitian ini menggunakan *non-equivalent control group design*, yaitu desain penelitian dengan melibatkan dua kelompok kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelompok kelas tersebut tentunya mendapatkan perlakuan yang berbeda, namun pemberian materi ajar tetap sama. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberi perlakuan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media monopoli, sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media gambar.

Tabel 7. *Non-equivalent Control Group Design*

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Post test
B	O1	X1	O2
A	O3	X2	O4

Keterangan:

A : Kelas kontrol

B : Kelas eksperimen

X₁ : Pemberian perlakuan menggunakan media monopoli

X₂ : Pemberian perlakuan menggunakan media gambar

O₁ : Pengukuran kelompok awal kelas eksperimen

O₂ : Pengukuran kelompok akhir kelas eksperimen

O₃ : Pengukuran kelompok awal kelas kontrol

O₄ : Pengukuran kelompok akhir kelas kontrol

Pretest diberikan di awal penelitian baik kepada kelas eksperimen maupun kelas kontrol sebelum memberikan perlakuan yang bertujuan untuk melihat kemampuan awal berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila.

Pemberian *post test* dilakukan di akhir pembelajaran untuk melihat besar pengaruh dari perlakuan yang diberikan. Selisih nilai (O₂ dan O₄) akan digunakan

sebagai perbandingan untuk mengukur perbedaan pengaruh pemberian perlakuan antara media monopoli dengan media gambar.

B. *Setting* Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 6 Metro Utara. Kec. Metro Utara. Kota Metro. Provinsi Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap di kelas IV tahun pelajaran 2024/2025.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Utara.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian dilaksanakan dalam tiga tahapan, yaitu tahap awal, tahap penelitian, dan tahap akhir.

1. Tahap Awal

Pada tahap awal peneliti melakukan hal-hal sebagai berikut:

- a. Peneliti membuat surat izin penelitian pendahuluan yang akan diserahkan ke SD Negeri 6 Metro Utara.
- b. Melakukan observasi, wawancara, dan studi dokumentasi terkait hal-hal yang diperlukan dalam pendataan sebelum melakukan penelitian, seperti kondisi sekolah, proses pembelajaran, jumlah peserta didik, hasil sumatif tengah semester pendidikan pancasila, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Utara.
- c. Merumuskan masalah, menentukan populasi dan sampel penelitian, merumuskan hipotesis, dan menyusun desain penelitian.
- d. Mengembangkan kisi-kisi instrumen yang akan digunakan.
- e. Membuat perangkat pembelajaran berupa modul ajar sesuai model *problem based learning* dan menyiapkan media monopoli serta LKPD.
- f. Melakukan pengujian awal instrumen dan metode yang akan digunakan di sekolah yang berbeda, yaitu di SD Negeri 8 Metro Timur.

- g. Menganalisis data uji coba yang telah didapatkan
- h. Menganalisis kembali instrumen yang valid dan tidak valid serta memperbaikinya.

2. Tahap Penelitian

Pada tahap penelitian peneliti melakukan hal-hal sebagai berikut:

- a. Melakukan penelitian utama di SD Negeri 6 Metro Utara.
- b. Memberikan *pretest* pada kedua kelompok, yaitu kelas eksperimen (IV B) dan kelas kontrol (IV A).
- c. Menilai hasil *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik.
- d. Memberikan perlakuan yang berbeda di kedua kelompok, yaitu kelas eksperimen (IV B) diberikan perlakuan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media monopoli dan kelas kontrol (IV B) diberikan perlakuan dengan pembelajaran konvensional berbantuan media gambar.
- e. Memberikan *post test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- f. Menilai hasil *post test* untuk mengetahui adanya peningkatan terhadap pemberian perlakuan yang berbeda di kelas eksperimen.
- g. Menganalisis data yang telah dikumpulkan
- h. Menafsirkan hasil data ke dalam bentuk hipotesis.

3. Tahap Akhir

Pada tahap penelitian penulis melakukan hal-hal sebagai berikut:

- a. Menyusun laporan hasil penelitian.
- b. Menyajikan segala data yang telah diperoleh dalam bentuk skripsi.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Utara pada tahun pelajaran 2024/2025 dengan jumlah 54 peserta didik, sebagai berikut:

Tabel 8. Populasi Peserta Didik Kelas IV

Kelas	Banyak Peserta Didik		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
IV A	14	14	28
IV B	12	14	26
Jumlah			54

Sumber: Dokumentasi pendidik Pendidikan pancasila kelas IV SD Negeri 6 Metro Utara Tahun Pelajaran 2024/2025

2. Sampel Penelitian

Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah sampling jenuh yaitu semua anggota populasinya dijadikan sampel. Sampel pada penelitian ini terdiri dari 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas kontrol yaitu kelas yang diberikan perlakuan berupa model *problem based learning* berbantuan media gambar, sedangkan kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media monopoli. Kelas kontrol pada penelitian ini adalah kelas IV A dan kelas eksperimen dalam penelitian ini adalah IV B.

E. Variabel Penelitian

Variabel merupakan sesuatu yang dapat diukur, diamati, atau dimanipulasi dalam suatu penelitian.

1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas pada penelitian ini adalah model *problem based learning* berbantuan media monopoli dan model *problem based learning* berbantuan media gambar.

2. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat pada penelitian ini adalah kemampuan berpikir kritis.

F. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik tes untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila. Peserta didik diberikan tes dalam bentuk soal uraian (*essay*) karena soal *essay* dapat membuat peserta didik berpikir untuk menyelesaikan suatu permasalahan melalui proses analisis yang diberikan pada saat *pretest* dan *posttest*. Tujuan diberikan *pretest*

adalah untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan pemberian *posttest* adalah untuk mengetahui sejauh mana penguasaan materi peserta didik setelah diberikan perlakuan.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Instrumen tes dipilih dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media monopoli. Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes subjektif berbentuk *essay* (uraian) berjumlah 5 soal yang mengacu pada indikator kemampuan berpikir kritis dengan menyesuaikan pada pemetaan capaian pembelajaran. Soal-soal tersebut diberikan dua kali, yaitu saat *pretest* dan *post test*. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui data kemampuan berpikir kritis untuk kemudian diteliti guna melihat pengaruh dari perlakuan dengan menggunakan pendekatan *problem based learning*.

Tabel 9. Kategori Level Kemampuan Berpikir Kritis

Persentase	Kategori
$81,25 < x \leq 100$	Sangat tinggi
$71,50 < x \leq 81,25$	Tinggi
$62,50 < x \leq 71,50$	Sedang
$43,75 < x \leq 62,50$	Rendah
$0 < x \leq 43,75$	Sangat rendah

Sumber: Putri dkk. (2023)

H. Uji Prasyarat Instrumen Tes

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Validitas merujuk pada tingkat ketepatan atau kecermatan suatu instrumen dalam melakukan pengukuran. Penelitian ini menggunakan uji validitas *product moment* dengan rumus berikut.

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

Keterangan

r_{xy} = Koefisien antara variabel X dan Y

N = Jumlah responden

$\sum X$ = Jumlah skor variabel X

$\sum Y$ = Jumlah skor variabel Y

$\sum XY$ = Total perkalian X dan Y

$\sum X^2$ = Total kuadrat skor variabel X

$\sum Y^2$ = Total kuadrat skor variabel Y

Selanjutnya hasil perhitungan tersebut dibandingkan dengan r_{tabel} dengan $\alpha = 0,05$.

Kriteria pengambilan keputusan yaitu:

Jika $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ maka dinyatakan valid. Sedangkan

Jika $r_{\text{hitung}} < r_{\text{tabel}}$ maka dinyatakan tidak valid.

Tabel 10. Klasifikasi Validitas

Klasifikasi Validitas	Kategori
$0,00 < r_{xy} < 0,20$	Sangat rendah
$0,20 < r_{xy}$	Rendah
$0,40 < r_{xy} < 0,60$	Sedang
$0,60 < r_{xy}$	Tinggi
$0,80 < r_{xy}$	Sangat tinggi

Sumber: Arikunto (201)

Uji validitas dilakukan pada peserta didik yang berjumlah 24 orang. Uji validitas dilakukan dengan memberikan soal *essay* yang berjumlah 5 soal. Setelah dilakukan pengujian soal, peneliti melakukan analisis soal *essay* menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan bantuan *Microsoft Office Excel*.

Berdasarkan hasil analisis validitas butir soal, terdapat 4 butir soal yang valid dan layak digunakan dalam penelitian. Berikut ini hasil uji validitas instrumen soal.

Tabel 11. Hasil Uji Validitas Soal Berpikir Kritis

Nomor Soal	Validitas	Jumlah Soal
1, 2, 3, dan 4	Valid	4
5	Tidak valid	1

Sumber: Hasil Analisis Peneliti 2025

Tabel 11 menunjukkan bahwa dari 5 soal yang diuji cobakan terdapat 4 butir soal yang valid dan 1 butir soal yang tidak valid, sehingga 4 soal dapat digunakan dalam penelitian. Sedangkan soal yang tidak valid dikarenakan $r_{hitung} < r_{tabel}$ yaitu, $0,156 < 0,404$. (lampiran 16, hlm 133)

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen adalah suatu alat yang memberikan hasil yang tetap sama. Reliabilitas adalah serangkaian pengukuran yang memiliki konsistensi apabila pengukuran tersebut dilaksanakan berulang. Penelitian ini akan menggunakan uji reliabilitas *alpha cronbach* dengan nilai acuan 0,7 berbantuan *Microsoft Office Excel* dengan rumus berikut.

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

Keterangan

r_{11} = Koefisien reliabilitas

n = banyak butir soal

$\sum \sigma^2$ = jumlah varians butir

$\sum \sigma t^2$ = varians total

Sumber: Arikunto (2016)

Tabel 12. Koefisien Reliabilitas

Nilai Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
0,00 – 0,20	Sangat rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Sedang
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat tinggi

Sumber: Arikunto (2016)

Berdasarkan hasil perhitungan untuk menguji tingkat reliabilitas soal dengan *Microsoft Office Excel*, diperoleh hasil $r_{hitung} = 0,931$ (lampiran 17, hlm 134) sehingga diperoleh kesimpulan bahwa soal tes tersebut mempunyai kriteria reliabilitas sangat tinggi dan dapat digunakan dalam penelitian.

3. Uji Taraf Kesukaran

Uji tingkat kesukaran digunakan untuk menentukan derajat kesukaran pada butir soal. Pengujian taraf kesukaran soal dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut.

$$TK = \frac{\bar{X}}{SMI}$$

Keterangan:

TK = Indeks tingkat kesukaran

$\bar{X}$ = Nilai rata-rata tiap butir soal

SMI = Skor maksimum ideal

Sumber: Arikunto (2016)

Tabel 13. Taraf Kesukaran

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

Sumber: Arikunto (2016)

Berdasarkan analisis data taraf kesukaran soal yang diperoleh melalui analisis dengan bantuan *Microsoft Office Excel* maka diperoleh hasil sebagai berikut. (lampiran 18, hlm 135)

Tabel 14. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran

Butir Soal	Kategori
1, 2, 3, dan 4	Sedang

Sumber: Hasil Analisis Peneliti 2025

Berdasarkan tabel 14 dapat diketahui bahwa 4 soal yang valid dan reliabel memiliki kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa soal tersebut dapat digunakan dalam penelitian. Soal tersebut dapat digunakan untuk menguji kemampuan berpikir kritis peserta didik karena memiliki tingkat kesukaran pada kategori sedang yang berada pada interval 0,31 – 0,70.

4. Uji Daya Pembeda

Daya pembeda soal digunakan untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dan peserta didik yang berkemampuan rendah. Rumus untuk menghitung daya pembeda adalah sebagai berikut.

$$DP = \frac{\overline{X}_A - \overline{X}_B}{SMI}$$

Keterangan

D = Daya pembeda soal

$\overline{X}_A$ = Rata-rata skor kelompok atas

$\overline{X}_B$ = Rata-rata skor kelompok bawah

SMI = Skor maksimum ideal

Sumber: Arikunto (2016)

Tabel 15. Kriteria Uji Daya Pembeda

Daya Pembeda	Kriteria
0,70 – 1,00	Baik sekali
0,40 – 0,69	Baik
0,20 – 0,39	Cukup
0,00 – 0,19	Kurang baik
< 0,00	Tidak baik

Sumber: Arikunto (2016)

Berdasarkan hasil analisis data dengan bantuan *Microsoft Office Excel* dapat diperoleh daya beda soal pada penelitian ini adalah sebagai berikut. (lampiran 19, hlm 136)

Tabel 16. Hasil Analisis Daya Beda Soal

Butir Soal	Kriteria	Jumlah
5	Kurang baik	1
1, 2, 3, dan 4	Cukup	4

Sumber: Hasil Analisis Peneliti 2025

Berdasarkan tabel 16 hasil analisis uji daya pembeda soal, terdapat 1 butir soal yang bernilai kurang baik, dan 4 butir soal bernilai cukup. Hal ini berarti soal dikatakan baik dan dapat digunakan dalam penelitian karena masuk dalam interval 0,20 – 0,39.

I. Uji N-Gain

Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik setelah perlakuan tertentu dalam penelitian. Cara yang digunakan yaitu dengan menghitung selisih antara nilai *pretest* dan *post test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil tersebut akan diketahui apakah penerapan suatu perlakuan efektif atau tidak. Rumus uji N-Gain yaitu sebagai berikut.

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

Tabel 17. Klasifikasi Nilai N-Gain

Nilai N-Gain	Interpretasi
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq G \leq 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

Sumber: Ahyar (2020)

Berdasarkan perhitungan data menggunakan bantuan *Microsoft Office Excel* dapat diperoleh hasil perhitungan n-gain kelas eksperimen memperoleh hasil 0,72 dan berada pada kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol memperoleh hasil 0,6 dan berada pada kategori sedang. (lampiran 25 dan 26, hlm 142-143)

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model *problem based learning* berbantuan media monopoli lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan model *problem based learning* berbantuan media gambar dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Utara. Hasil analisis data membuktikan bahwa nilai *post test* kelas eksperimen yang menerapkan model *problem based learning* berbantuan media monopoli lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang menerapkan model *problem based learning* berbantuan media gambar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan diatas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, khususnya peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Utara.

1. Peserta Didik

Peneliti berharap peserta didik dapat berperan dalam proses pembelajaran dengan model *problem based learning*, seperti mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh sehingga suasana belajar dapat lebih aktif, kondusif, dan terjalin kerjasama yang baik antara pendidik dan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

2. Pendidik

Pendidik diharapkan dapat menerapkan model *problem based learning* berbantuan media monopoli dan gambar sebagai variasi model dan media dalam proses pembelajaran. Namun, pendidik harus memperhatikan komponen indikator berpikir kritis karena pada saat penerapan model *problem based learning* berbantuan media monopoli, hanya komponen indikator memberikan penjelasan sederhana dan mengatur strategi dan taktik

yang muncul paling tinggi, sedangkan pada penerapan model *problem based learning* berbantuan media gambar, hanya indikator memberikan penjelasan sederhana dan memberikan penjelasan lebih lanjut yang muncul paling tinggi. Pendidik juga hendaknya memerhatikan pembuatan instrumen penilaian untuk mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat memberikan dukungan kepada pendidik dalam menerapkan model *problem based learning* berbantuan media monopoli dan gambar berupa fasilitas sekolah yang dapat mendukung tercapainya pembelajaran secara maksimal sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dan menghasilkan *output* yang baik.

4. Peneliti Selanjutnya

Peneliti lain yang akan melakukan penelitian dalam bidang yang sama, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat dijadikan referensi tentang penerapan model *problem based learning* berbantuan media monopoli dan gambar terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adilah, A. N., & Minsih, M. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5076–5085. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3026>
- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar . *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar* , 4(1), 61–70. 10.55115/edukasi.v4i1.3023
- Afridzal, A. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar dan Video Animasi Pada Materi Karangan Deskripsi Di Kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 5(2), 231–247.
- Ahyar, H. 2020. *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu.
- Aini, M., Ridianingsih, D. S., & Yunitasari, I. 2022. Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Berbasis STEM Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(4), 247–253. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i4.118>
- Aisah, R. N., Masfuah, S., & Rondli, W. S. 2022. Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar PPKn Di SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 671–685. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.339>
- Aizikovitsh-Udi, E., & Cheng, D. 2015. Developing Critical Thinking Skills from Dispositions to Abilities: Mathematics Education from Early Childhood to High School. *Creative Education*, 6, 455–462. <https://doi.org/10.4236/ce.2015.64045>
- Akhiruddin, S., Atmowardoyo, H., & Nurhikmah. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Cahaya Bintang Cemerlang, Gowa <https://doi.org/10.31219/osf.io/fsj7w>
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. 2022. *Media Pembelajaran*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Andriyani, A., Purwandari, S., & Kun, H. H., 2021. Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Ludo Tematik Terhadap Kemampuan

- Berpikir Kritis IPA. *Borobudur Educational Review*, 1(01), 22–29.
<https://doi.org/10.31603/bedr.4790>
- Anggraeni, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. 2022. Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas Tinggi. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 8(1).
<https://doi.org/10.26740/jrpd.v8n1.p84-90>
- Ariadila, S. N., Silalahi, Y. F. N., Fadiyah, F. H., Jamaludin, U., & Setiawan, S. 2023. Analisis Pentingnya Keterampilan Berpikir Kritis Terhadap Pembelajaran Bagi Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(20), 664–669. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8436970>
- Arikunto, S. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VD)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Audie, N. 2019. Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
<https://doi.org/10.17509/jpm.v8i2.52070>
- Azani, A., Sarmila, S., & Gusmaneli, G. 2024. Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *Mutiara: Penelitian Dan Karya Ilmiah*, 2(3), 17–37.
<https://doi.org/10.59059/mutiara.v2i3.1183>
- Banat, A., Febrianti, M., Martiani, M., Juwita, J., & Gustini, G. 2022. Pendampingan Penggunaan Teknologi Media dan Internet Bagi Pengurus Bumdes Teratai Indah Desa Nanti Agung Ilir Talo Kabupaten Seluma. *Jurnal Dehasen Untuk Negeri*, 1(1), 33–36.
<https://doi.org/10.37676/jdun.v1i1.1920>
- Budiarti, I., & Airlanda, G. S. 2019. Penerapan Model Problem Based Learning Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (Jartika)*, 2(1), 167–183. <https://shorturl.at/BBTQC>
- Cahyani, M., Mustari, M., Kurniawansyah, E., & Sawaludin. 2024. Upaya Guru PPKn dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Pembelajaran Problem Based Learning Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 17 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3).
 10.29303/jipp.v9i3.2490
- Chan, Faizal., Sofwan, M., & Putri, N.D. (2018). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Media Gambar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(1), 57–72. <https://doi.org/10.22437/gentala.v3i1.6755>
- Dahri, N. 2022. *Problem and Project Based Learning (PPjBL) Model Pembelajaran Abad 21*. Padang: CV. Muharika Rumah Ilmiah.

- Darmawan, H. 2023. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Dewi, L. P. C., Pramarta, I. P. A., Dewi, N. P. V. F., Indirayani, A. A. I. R., & Suastika, I. N. 2022. Sumber Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Mengenai Negara Kesatuan Republik Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 2669–2676. <https://doi.org/10.31316/jk.v6i2.3096>
- Facione, P. A. 2015. Critical Thinking: What It Is and Why It Counts. . *Insight Assessment*, 1–28. <https://doi.org/10.1002/au.3650050202>
- 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. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Fahrozy, F. P. N., Iskandar, S., Abidin, Y., & Sari, M. Z. 2022. Upaya Pembelajaran Abad 19-20 dan Pembelajaran Abad 21 di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 3093–3101. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2098>
- Fathurrohman, M. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. AR-Ruzz Media, Jogjakarta. <https://kubuku.id/detail/model-model-pembelajaran-inovatif/20731>
- Fati, A., & Daryanto, J. 2021. Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Dalam Pemecahan Masalah Matematika Berdasarkan Teori Robert H Ennis Pada Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(6). <https://jurnal.uns.ac.id/JDDI/article/view/56158>
- Febriana, T., Ilyas, M., & Basir, F. (2019). Efektivitas Model Kooperatif Tipe STAD Berbasis Komputer Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SMK Negeri 4 Palopo. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(2), 62–72. <https://core.ac.uk/download/pdf/267088361.pdf>
- Fithriyah, D. N. 2024. Teori-Teori Belajar dan Aplikasinya dalam Pembelajaran. *Jemi: Jurnal Edukasi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 12–21. <https://doi.org/10.61815/jemi.v2i1.341>
- Furoidah, A. 2020. Media Pembelajaran dan Peran Pentingnya Dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Fusha: Arabic Language Education Journal*, 2(2), 63–77. <https://doi.org/10.36835/alfusha.v2i2.358>
- Gani, A., Nasution, J., Ziliwu, S., Akhiriani, W., Waina, A., Tarbiyah, F. I., Keguruan, D., Sumatera, U., & Medan, U. 2023. Penguatan Moral Melalui Pembelajaran PPKN di MIS Al-Afkari Kabupaten Deli Serdang. *Journal of Basic Educational Studies*, 3(1), 151. <https://doi.org/10.47467/edui.v3i1.3156>

- Hamalik, O. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hayqal, M. R., & Najicha, F. U. 2023. Peran Pendidikan Pancasila sebagai Pembentuk Karakter Mahasiswa. *Jurnal Civic Education: Media Kajian Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 7(1), 55–62.
<https://doi.org/10.53682/jce.v7i1.6165>
- Hazmi, N. 2019. Tugas Guru dalam Proses Pembelajaran. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 2(1), 56–65.
<https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.734>
- Hendriana, E. C. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Gaya Belajar Auditorial Terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(1), 1–8.
<https://dx.doi.org/10.26737/jpdi.v3i1.484>
- Herawati. 2018. Memahami Proses Belajar Anak. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, IV(1), 27–48. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v4i1.4515>
- Herawati. 2020. Memahami Proses Belajar Anak. *UIN Ar-Raniry*, 4(1).
<https://doi.org/10.22373/bunayya.v4i1.4515>
- Herliani, Boleng, D. T., & Maasawet, E. T. 2021. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Klaten: Lakeisha.
- Indrapangastuti, D. 2023. *Berpikir Kritis Melalui Problem Based Learning (Teori dan implementasi)*. Surakarta: Pajang Putra Wijaya.
- Juwantara, R. A. 2019. Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27-34. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011>
- Komariyah, S., Fatmala, A., & Laili, N. 2018. Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika*, 4(2), 55–60.
<https://doi.org/10.37058/jp3m.v4i2.523>
- Kulsum, U. 2021. *Model Problem-Based Learning Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Peserta Didik*. Nusa Tenggara Barat: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Kurniahtunnisa, K., Dewi, N. K., & Utami, N. R. 2016. Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Materi Sistem Ekskresi. *Journal of Biology Education*, 5(3), 310-318.
<https://doi.org/10.15294/jbe.v5i3.14865>

- Kurniawati, E. 2021. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.56393/pedagogi.v1i1.74>
- Kurniawati, M., & Hardini, A. T. A. 2023. Pengaruh Model Problem Based Learning Dan Problem Solving Terhadap Berpikir Kritis Siswa Kelas V Pada Pembelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan*, 32(3), 393–402. <https://doi.org/10.32585/jp.v32i3.4262>
- Kurniawati, W. 2021. Desain Perencanaan Pembelajaran. *An-Nur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman*, 7(1), 1–10. <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/annur/article/view/18>
- Kusuma, E. S. J., Handayani, A., & Rakhmawati, D. 2024. Pentingnya Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah dasar: Sebuah Tinjauan Literatur. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 4(24), 369–379. <https://doi.org/10.26877/jwp.v4i2.17971>
- Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Tema Perkembangan Teknologi Untuk Siswa Kelas III Di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275–282. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.219>
- Lismaya, L. 2019. *Berpikir Kritis & PBL: (Problem Based Learning)*. Surabaya: Media Sahabat Cendikia.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. 2020. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Bintang: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 418–430. <https://doi.org/10.36088/bintang.v2i3.995>
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. D. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 32. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.33586>
- Masrinah, E. N., Aripin, I., & Gaffar, A. A. 2019. *Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis*. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/129/126>
- Melathi, D. R., Putra, L. V., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. 2022. Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Permainan Monopoli Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *JANACITTA : Journal of Primary and Children's Education*, 5(1), 39–46. <http://jurnal.unw.ac.id/index.php/janacitta>

- Mudlofir. 2017. *Aplikasi Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Bahan Ajar dalam Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Lampung: Hamim Group.
- Muniroh, A. 2015. *Penerapan Model Problem-Based Learning di Madrasah*. Yogyakarta: LKis Pelangi Aksara.
- Munthe, A. F., Harahap, M. J., & Fajri, Y. 2023. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan dan Riset*, 1(1), 29–40. <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/ami>.
- Najicha, F. U., & Raichanah, N. 2023. Peran Pendidikan Pancasila di Perguruan Tinggi dalam Menghadapi Hoax. *Jurnal Global Citizen*, 12(2), 122–128. <https://doi.org/10.33061/jgz.v12i2.9940>
- Nasution, J. S., Damayanti, L., Aulia, D., Munthe, Y., & Harahap, I. S. 2024. Menumbuhkan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Media Monopoli Siswa Kelas Tinggi MI/SD. *Jurnal Abdimas UPMI*, 3(1), 1–11. <https://journal-upmi.com/index.php/abdimas>
- Pane, A., & Dasopang, M. D. 2017. Belajar dan pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352. <http://dx.doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Prasetyo, N. H., & Hakim, D. L. 2022. Pencapaian Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas VII Pada Materi Segiempat dengan Strategi Heuristik Krulik-Rudnick. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(22), 555–564. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7357373>
- Putri, D. K., & Purwanti, K. Y. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) Berbantuan Media Pop-up Book Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 10(1), 56–65. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v10i1.15761>
- 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>
- Putri, W. I., Sundari, P. D., Mufit, F., & Dewi, W. S. 2023. Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMA Pada Materi Pemanasan Global. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2428–2435. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1787>

- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. 2022. Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Rahmaniah, N., Oktaviani, A. M., Arifin, F., & dkk. 2023. *Berpikir Kritis dan Kreatif: Teori dan Implementasi Praktis dalam Pembelajaran*. Jakarta: Publica Indonesia Utama.
- Ramadhani, S., Leonard, L., Nurmantoro, M. A., & Sumilat, J. M. 2022. The Development of MONOTIKA (Monopoly Mathematics) Learning Media in Algebraic Material for Junior High School Students in Grade VII. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 12(1), 111–126.
<http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v12i1.11959>
- Rohmawati, S. 2019. Penerapan Hasil Modifikasi Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Berbicara Bahasa Arab. *Jurnal Al Mi'yar*, 2(2), 165–182. 10.35931/am.v2i2.141
- Saputro, O. A & Rahayu, T. S., 2020. Perbedaan Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) dan Problem Based Learning Berbantuan Media Monopoli Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 185-193.
<https://doi.org/10.23887/jipp.v4i1.24719>
- Sari, S., Nurhaedah, & Hamka, M. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas V UPT SPF SD Inpres Bira 2 Makassar Sulawesi Selatan. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 165–169. <https://ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/download/211/191/>
- Septiana, T. S., & Kurniawan, M. R. 2018. Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas 5 Pada Mata Pelajaran PKN Di SD Muhammadiyah Kauman Tahun 2016/ 2017. *Fundamental Pendidikan Dasar*, 1(1), 94–105.
<https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v1i1.74>
- Setiawan, M. A. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Setyawan, A. D., Atmaja, D. T., Arief, A., Purnamasari, D. I., Wardani, K., & Marwanti, E. 2023. Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas 5 SD N Jomblangan. *In Indonesian Journal of Learning and Educational Studies* (Vol. 1, Issue 2).
<https://doi.org/10.62385/ijles.v1i2.57>
- Setyo, A. A, Fathurahman, M., Anwar, Z., 2020. *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning*. Makassar: Yayasan Barcode.

- Shoimin, A. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-Ruz Media.
- Sholihah. (2017). Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Mufrodat. *Jurnal Tarling*, 1(1), 62–76. <https://doi.org/10.24090/tarling.v1i1.1122>
- Siregar, R. (2017). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar. *Suara Guru : Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, Dan Humaniora*, 3(4), 715–722. <http://dx.doi.org/10.24014/suara%20guru.v3i4.4855>
- Sofyan, H., & Komariah, K. 2016. Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(3), 260–271. <https://doi.org/10.21831/jpv.v6i3.11275>
- Suci, I. G. S., Irawan, I., Wijoyo, H., & Kurniawan, F. 2020. *Transformasi Digital dan Gaya Belajar* (1st ed.). CV. Purwokerto: Pena Persada.
- Sudjana, N. 2017. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryati, E. 2021. Peningkatan Kualitas Pembelajaran PPKn Tema 2 Tentang Aturan Yang Berlaku di Rumah Melalui Metode Make a Match Berbantuan Powerpoint Pada Siswa Kelas I. *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 1(2), 242–1. <https://doi.org/10.28926/jtpdm.v1i2.240>
- Sutianah, C. 2022. *Belajar dan Pembelajaran*. Pasuruan: CV Qiara Media.
- Sutrisno, T. 2019. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas VI di SDN Kota Sumenep. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 98. <https://doi.org/10.30651/else.v3i2.3394>
- Syahputra, E. 2018. Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional SINASTEKMAPAN*, 1276–1283.
- Syamsidah, & Suryani, H. 2018. *Buku Model Problem Based Learning (PBL)*. Yogyakarta: Deepublish (Grup Penerbitan CV Budi Utama).
- Tiyasrini, W. A., & Kunci, K. 2021. Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Kegiatan Ekonomi Di Negara Asean Pada Siswa Kelas

- VI SDN Dawuhansengon II Tahun 2020. *Educatif: Journal of Education Research*, 3(1), 208–217. <https://doi.org/10.36654/edukatif.v3i1.198>
- Ulfaeni, S., Wakhyudin, H., & Henry, J. S., 2017. Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD. *PPD: Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), 136–144. <https://journals.ums.ac.id/index.php/ppd/article/view/4990>
- Ulfah, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Kartik (Kartu Tematik) Tema 8 Keselamatan Di Rumah Dan Di Perjalanan Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas II. *PPD: Profesi Pendidikan Dasar*, 6(2), 211–223. <https://journals.ums.ac.id/ppd/article/view/9067>
- Umayah, R., & Harmanto. 2019. Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis PAIKEM Dalam Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKN di Kelas VII SMP Negeri 1 Jabon. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 7(2), 1023–1037.
- Uyun, M., & Warsah, I. 2021. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish (Grup Penerbitan CV Budi Utama).
- Wahab, G., & Rosnawati. 2021. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jawa Barat: CV. Adanu Abimata.
- Winarti, Dewi, R. A. K., & Khoimatun. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Gambar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 1884–1898. <https://doi.org/10.22437/irje.v7i2.31616>
- 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. <http://jonedu.org/index.php/joe>