

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN  
VIDEO ANIMASI TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS  
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA  
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**IRMANDA FRAHANI  
NPM 2113053124**



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

## **ABSTRAK**

### **PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN VIDEO ANIMASI TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Oleh**

**IRMANDA FRAHANI**

Masalah penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *problem based learning* berbantuan video animasi terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Metode penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi experiment design*) dengan desain penelitian, yaitu *non-equivalent control group design*. Populasi penelitian seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Jatimulyo tahun ajaran 2024/2025 dengan sampel kelas IV B sebagai kelas eksperimen dan kelas IV A sebagai kelas kontrol. Penentuan sampel penelitian menggunakan teknik *purposive sampling* dengan jumlah sampel 56 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan non tes. Pengujian hipotesis menggunakan uji t dengan hasil  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ , yaitu terdapat pengaruh model *problem based learning* berbantuan video animasi terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV pada mata pelajaran pendidikan pancasila di SD Negeri 3 Jatimulyo Tahun Ajaran 2024/2025.

Kata kunci : kemampuan berpikir kritis, model *problem based learning*, video animasi

## **ABSTRACT**

### **THE EFFECT OF PROBLEM-BASED LEARNING MODEL ASSISTED BY ANIMATED VIDEO ON CRITICAL THINKING SKILLS IN THE SUBJECT OF PANCASILA EDUCATION GRADE IV ELEMENTARY SCHOOL**

**By**

**IRMANDA FRAHANI**

The problem of this study is the low critical thinking skills of fourth grade students in Pancasila education. This study aims to determine the effect of the problem-based learning model assisted by animated videos on critical thinking skills in Pancasila education. The research method used is a quasi-experimental design with a non-equivalent control group design. The research population consisted of all fourth-grade students at SD Negeri 3 Jatimulyo in the 2024/2025 academic year, with sample class IV B as the experimental class and class IV A as the control class. The research sample was determined using purposive sampling with a sample size of 56 students. Data collection techniques used tests and non-tests. Hypothesis testing used the t-test with a  $t\text{-count} \geq t\text{-table}$ , indicating that there was an effect of the animation video-assisted problem-based learning model on the critical thinking skills of fourth-grade students in Pancasila education at SD Negeri 3 Jatimulyo in the 2024/2025 Academic Year.

Keywords: critical thinking skills, problem based learning model, animated video

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN  
VIDEO ANIMASI TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS  
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA  
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Oleh**

**IRMANDA FRAHANI**

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

**Pada**

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



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

Judul Skripsi

: PENGARUH MODEL **PROBLEM BASED LEARNING**  
BERBANTUAN VIDEO ANIMASI TERHADAP  
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA MATA  
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV  
SEKOLAH DASAR

Nama Mahasiswa

: Irminda Frahani

NPM

: 2113053123

Program Studi

: S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

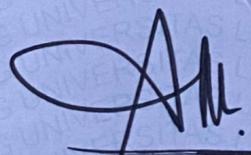
Jurusan

: Ilmu Pendidikan

Fakultas

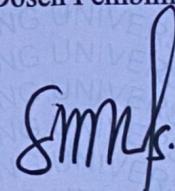
: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dosen Pembimbing I



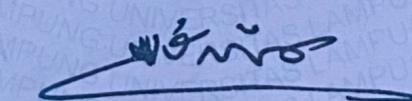
Alif Luthvi Azizah, M.Pd.  
NIP. 199305232022032011

Dosen Pembimbing II



Siti Nuraini, M.Pd.  
NIP.199408042025212054

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

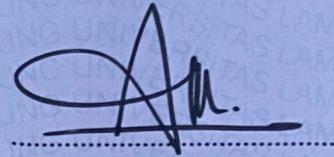


Dr. Muhammad Nur wahidin, M.Ag., M.Si.  
NIP. 197412202009121002

**MENGESAHKAN**

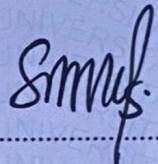
1. Tim Pengudi

Ketua : **Alif Luthvi Azizah, M.Pd.**



Sekretaris

: **Siti Nuraini, M.Pd.**



Pengudi Utama : **Dra. Erni, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**Dr. Albert Maydiantoro, M.Pd.**

NIP. 198705042014041001

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 15 Oktober 2025**

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Irmanda Frahani

NPM : 2113053124

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

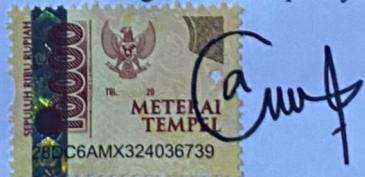
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “ Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Video Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar” adalah hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang menjadi rujukan dikutip dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Metro, 15 Oktober 2025  
Yang membuat pernyataan



Irminda Frahani  
NPM. 2113053124

## **RIWAYAT HIDUP**



Irmanda Frahani lahir di desa Jatimulyo, Kecamatan JatiAgung, Kabupaten Lampung Selatan pada tanggal 11 Januari 2003. Peneliti merupakan anak kedua dari tiga bersaudara, buah hati dari pasangan Bapak Sunardi (Alm) dan Ibu Jasiyem.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut:

1. SD Negeri 3 Jatimulyo lulus pada tahun 2014
2. Mts Negeri 2 Bandar Lampung lulus pada tahun 2017
3. SMA Negeri 6 Bandar Lampung lulus pada tahun 2020

Pada tahun 2021 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN).

Pada tahun 2023 peneliti mendapatkan kesempatan untuk mengikuti program Kemendikbudristek, yaitu Kampus Mengajar Angkatan 6 di SD Negeri 4 Merbau Mataram, Kecamatan Merbau Mataram, Kabupaten Lampung Selatan.

Pada tahun 2024 peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan praktek mengajar melalui program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 1 Sidorejo, Kecamatan Sidomulyo, Kabupaten Lampung Selatan.

## **MOTTO**

"Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.  
Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan"  
(Surah Al-Insyirah 5-6)

## **PERSEMBAHAN**

**Bismillahirrahmanirrahim**

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang.  
Puji syukur atas kehadiran Allah Swt. yang telah memberikan kesempatan  
sehingga saya dapat sampai di titik ini untuk menyelesaikan karya tulis ini.

Karya ini saya persembahkan untuk:

### **Orang Tuaku Tercinta Almarhum Bapakku Sunardi dan Ibuku Jasiyem**

Terima kasih atas cinta dan kasih sayang yang tak terhingga, yang selalu  
mendoakan saya dimanapun dan kapanpun tanpa henti, selalu berjuang tak kenal  
lelah dan memberikan motivasi serta dukungan yang luar biasa.

### **Kakak Perempuanku Rima Fitriani**

Terima kasih selalu mendoakan, mendukung segala sesuatu yang saya lakukan,  
memberikan nasihat serta motivasi untuk adik-adiknya untuk menjadi lebih baik.

Terima kasih sudah menjadi kakak terhebat untukku dan adikku.

### **Adikku Tersayang Ridwan Yusuf**

Terima kasih selalu mendoakan dan memberikan semangat setiap langkahku.  
Terima kasih atas canda tawamu yang meringankan beban, serta dukunganmu  
yang tak pernah surut. Semoga keberhasilan ini menjadi inspirasi bagi kita  
untuk terus meraih mimpi.

Almamater tercinta “Universitas Lampung”

## SANWACANA

Puji syukur atas kehadirat Allah SWT. yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Video Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar” sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, dengan kerendahan hati yang tulus, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM., Rektor Universitas Lampung yang telah mengesahkan ijazah dan gelar sarjana mahasiswa Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang mengesahkan skripsi.
3. Dr. Muhammad Nur wahidin, M. Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memfasilitasi administrasi dan menyetujui skripsi.
4. Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu dan motivasi kepada seluruh mahasiswa untuk menyelesaikan skripsi dengan baik.
5. Alif Luthvi Azizah, M.Pd., Ketua Penguji yang senantiasa sabar memberikan bimbingan, saran, masukan, serta motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Siti Nuraini, M.Pd., Pembimbing Akademik (PA) dan Sekretaris Penguji yang telah sabar memberikan bimbingan, saran, masukan serta motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini.

7. Dra. Erni, M.Pd., Pengaji Utama yang telah sabar memberikan bimbingan, saran, kritik, masukan, serta motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen serta Tenaga Kependidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FKIP Universitas Lampung yang telah menginspirasi, membantu, mendukung dan telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat.
9. Kepala Sekolah dan Guru SD Negeri 3 Jatimulyo yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian dan kemudahan selama penelitian.
10. Peserta didik SD Negeri 3 Jatimulyo, terkhusus kelas IV A dan IV B yang telah membantu dan berpartisipasi aktif selama penelitian.
11. Sahabat karibku, Sri Kartini, Salsa Putri Rahmadhona, Nova Saputra, Agistya Firanika, Rati Bayumi, Lulu Hamida, Tri Widia Sari yang memberikan motivasi dan mendengarkan keluh kesah tanpa menghakimi.
12. Sahabat perjuangan, Farhan Iqbal Pratama, Farida Julia Saputri, Annisa Salsabina Rahmadhani, Niken Azzahra, Wahyu Ringgit Kuncoro, Adelbertus Gading Ananta Putra, Hafid Triawan, Wiranto Oktavian, Putri Ristamarin, Jessica Amelia Putri, Dwi, Syakilla, Dinda, Fara, dan Rere terima kasih atas segala canda tawa yang menghibur, segala bantuan, motivasi, nasihat, saran serta doa selama penyusunan skripsi ini.'
13. Rekan-rekan S1-PGSD Kampus B Angkatan 2021, terkhusus kelas C yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terima kasih atas bantuan, motivasi dan doanya. Semoga kita semua menjadi orang sukses.
14. Seluruh pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini.

Bandar Lampung, 15 Oktober 2025

Irmanda Frahani  
NPM 2113053124

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	vi
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	vii
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	ix
<b>I. PENDAHULUAN .....</b>	1
A. Latar belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	10
A. Model <i>Problem Based Learning</i> .....	10
1. Pengertian Model Pembelajaran.....	11
2. Macam-macam Model Pembelajaran .....	12
3. Model <i>Problem Based Learning</i> .....	12
a. Pengertian Model <i>Problem Based Learning</i> .....	12
b. Karakteristik Model <i>Problem Based Learning</i> .....	14
c. Sintaks Model <i>Problem Based Learning</i> .....	15
d. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Problem Based Learning</i> .....	17
B. Media Pembelajaran Video Animasi .....	18
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	19
2. Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	20
3. Pengertian Video Animasi .....	20
4. Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi.....	22
5. Langkah-langkah Penggunaan Video animasi.....	23
C. Kemampuan Berpikir Kritis .....	25
1. Pengertian Berpikir Kritis.....	25
2. Karakteristik Berpikir Kritis.....	26
3. Indikator Berpikir Kritis .....	26

D. Pendidikan Pancasila .....	28
1. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Pancasila .....	28
2. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila .....	29
E. Penelitian yang Relevan .....	30
F. Kerangka Pikir.....	34
G. Hipotesis Penelitian.....	36
 <b>III. METODE PENELITIAN .....</b>	 37
A. Jenis dan Desain Penelitian .....	37
1. Jenis Penelitian .....	37
2. Desain Penelitian .....	38
B. <i>Setting</i> Penelitian .....	38
1. Tempat Penelitian .....	38
2. Subjek Penelitian .....	38
3. Waktu Penelitian.....	38
C. Prosedur Penelitian.....	38
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	39
1. Populasi penelitian.....	39
2. Sampel Penelitian .....	40
E. Variabel Penelitian.....	40
1. Variabel <i>Indenpendent</i> .....	40
2. Variabel <i>Dependent</i> .....	41
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	41
1. Definisi Konseptual .....	41
2. Definisi Operasional .....	42
G. Teknik Pengumpulan Data .....	43
1. Teknik Tes.....	43
2. Teknik Non Tes.....	43
H. Instrumen Penelitian.....	44
I. Uji Prasyarat Instrumen Tes .....	47
1. Uji Validitas Soal .....	47
2. Uji Realibitas Soal.....	49
3. Taraf kesukaran Soal .....	50
4. Uji Daya Beda .....	51
J. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis.....	52
1. Uji Prasyarat Analisis Data.....	52
K. Uji Hipotesis .....	54
 <b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	 56
A. Pelaksanaan Penelitian .....	56
B. Hasil Penelitian.....	57
1. Data <i>Hasil Pretest dan Postest</i> Kelas Ekperimen dan Kontrol.....	57
2. Data Ketercapaian Indikator Kemampuan Berpikir Kritis.....	61
3. Analisis Data Hasil Penelitian .....	64
4. Data Observasi Peserta Didik.....	69

C. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data .....	74
1. Hasil Uji Normalitas.....	74
2. Hasil Uji Homogenitas .....	75
3. Hasil Uji Normal Gain ( <i>N-Gain</i> ) .....	76
D. Hasil Uji Hipotesis .....	77
E. Pembahasan .....	79
F. Keterbatasan Penelitian .....	84
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>85</b>
A. Kesimpulan .....	85
B. Saran .....	85
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>86</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>91</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data nilai asesmen sumatif mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV .....	3
2. Indikator berpikir kritis menurut Facione .....	27
3. Indikator berpikir kritis menurut Ennis .....	27
4. Penelitian relevan.....	30
5. Prosedur penelitian .....	38
6. Data populasi kelas IV SD Negeri 3 Jatimulyo .....	39
7. Kisi-kisi soal instrumen tes.....	44
8. Kisi-kisi penilaian aktivitas peserta didik dengan model <i>problem based learning</i> .....	45
9. Rubrik penilaian aktivitas peserta didik dengan model <i>problem based learning</i> .....	46
10. Klasifikasi validitas soal .....	48
11. Rekapitulasi hasil uji validitas instrumen soal.....	48
12. Klasifikasi reliabilitas soal.....	49
13. Hasil uji reliabilitas .....	50
14. Klasifikasi taraf kesukaran soal .....	51
15. Hasil analisis taraf kesukaran soal .....	51
16. Klasifikasi daya beda soal.....	52
17. Hasil analisis daya beda soal .....	52
18. Klasifikasi <i>N-Gain</i> .....	54
19. Persebaran nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen .....	57
20. Persebaran nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas kontrol .....	59

21.	Persentase kemampuan berpikir kritis kelas eksperimen .....	61
22.	Persentase kemampuan berpikir kritis kelas kontrol .....	63
23.	Frekuensi Data Hasil Penelitian .....	64
24.	Distribusi frekuensi nilai <i>pretest</i> kelas ekperimen dan kelas kontrol .....	65
25.	Distribusi frekuensi nilai <i>posttest</i> kelas ekperiman dan kelas kontrol .....	66
26.	Perbandingan hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas ekperimen dan kelas kontrol .....	68
27.	Rerata kenaikan persentase kemampuan berpikir kritis kelas ekperimen dan kelas kontrol .....	66
28.	Panduan pengkategorian keterlaksanaan model pembelajaran .....	69
29.	Hasil penilaian keterlaksanaan model <i>problem based learning</i> .....	70
30.	Panduan pengkategorian aktivitas peserta didik .....	72
31.	Rekapitulasi aktivitas peserta didik kelompok eksperimen .....	72
32.	Rekapitulasi aktivitas peserta didik kelompok kontrol .....	73
33.	Rekapitulasi hasil uji normalitas <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol .....	75
34.	Hasil uji homogenitas data <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> .....	76
35.	Nilai <i>N-Gain</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol .....	76
36.	Hasil uji t.....	78

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir .....	36
2. Desain Penelitian.....	37
3. Histogram Frekuensi dan Internal Nilai <i>Pretest</i> Kelas Ekperimen .....	58
4. Histogram Frekuensi dan Internal Nilai <i>Pretest</i> Kelas Ekperimen .....	58
5. Histogram Frekuensi dan Internal Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol .....	60
6. Histogram Frekuensi dan Internal Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol .....	60
7. Presentase ketercapaian Indikator Kemampuan Berpikir Kritis Kelas Eksperimen .....	62
8. Presentase ketercapaian Indikator Kemampuan Berpikir Kritis Kelas Kontrol.....	63
9. Rerata hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas ekperimen dan kelas kontrol .....	68
10. Rerata Kenaikan Persentase Kemampuan Berpikir Kritis .....	69
11. Persentase Keterlaksanaan Model <i>Problem Based Learning</i> .....	71
12. Perbandingan Persentase Keaktifan Peserta Didik Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol.....	73

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran	Halaman
<b>LAMPIRAN I. DOKUMEN SURAT PENELITIAN</b>	
1. Surat izin penelitian pendahuluan .....	91
2. Balasan surat izin penelitian pendahuluan .....	92
3. Surat izin uji coba instrumen tes .....	93
4. Balasan surat izin uji coba instrumen tes .....	94
5. Surat izin penelitian.....	95
6. Balasan surat izin penelitian.....	96
<b>LAMPIRAN II. LEMBAR VALIDASI AHLI</b>	
7. Surat keterangan validasi ahli modul ajar .....	98
8. Lembar validasi ahli modul ajar.....	99
9. Surat keterangan validasi ahli instrumen tes .....	102
10. Lembar validasi ahli instrumen tes .....	104
<b>LAMPIRAN III. PERANGKAT PENELITIAN</b>	
11. Modul ajar kelas eksperimen .....	107
12. Modul ajar kelas kontrol .....	124
13. Media pembelajaran video animasi.....	142
14. Lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran .....	143
15. Lembar observasi aktivitas peserta didik .....	149
16. Kisi-kisi instrumen tes .....	151
17. Soal uji coba instrumen tes .....	152
18. Kunci jawaban soal .....	155
19. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	160

## **LAMPIRAN IV. HASIL UJI INSTRUMEN TES**

20.	Rekapitulasi uji validitas instrumen tes .....	164
21.	Rekapitulasi uji reliabilitas instrumen tes.....	165
22.	Rekapitulasi taraf kesukaran soal .....	166
23.	Rekapitulasi uji daya beda.....	167
24.	Lembar <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> .....	168

## **LAMPIRAN V. HASIL PENELITIAN**

25.	Nilai <i>pretest</i> kelas eksperimen .....	170
26.	Nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen.....	171
27.	Nilai <i>pretest</i> kelas kontrol .....	172
28.	Nilai <i>posttest</i> kelas kontrol.....	173
29.	Interval nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen .....	174
30.	Interval nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas kontrol.....	176
31.	Interval nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kedua kelas.....	178
32.	Nilai <i>N-Gain</i> kelas eksperimen .....	180
33.	Nilai <i>N-Gain</i> kelas kontrol.....	181
34.	Penilaian keterlaksanaan model pembelajaran .....	182
35.	Penilaian aktivitas peserta didik.....	183
36.	Hasil uji normalitas <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> .....	185
37.	Hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	186
38.	Uji-t .....	187

## **LAMPIRAN VI. TABEL STATISTIK**

39.	Tabel nilai $r_{hitung}$ .....	189
40.	Tabel nilai distribusi t.....	190

## **LAMPIRAN VII. DOKUMENTASI PENELITIAN**

41.	Dokumentasi penelitian pendahuluan .....	192
42.	Dokumentasi pelaksanaan uji coba instrumen tes.....	193
43.	Dokumentasi pelaksanaan <i>pretest</i> .....	194
44.	Dokumentasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran.....	195
45.	Dokumentasi pelaksanaan <i>posttest</i> .....	197

## **I. PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memegang peran penting dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas, berkarakter dan berdaya asing. Era digital saat ini, pendidikan tidak hanya menuntut peserta didik menguasai pengetahuan tetapi, peserta didik harus memiliki keterampilan berpikir kritis dan kemampuan memecahkan masalah. Pendidikan merupakan proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik. Menurut Wijaya dkk., (2019) pendidikan merupakan upaya untuk mengembangkan dan membimbing potensi individu melalui berbagai aktivitas pembelajaran yang diselenggarakan di semua tingkat pendidikan, mulai dari pendidikan dasar, menengah, hingga perguruan tinggi.

Kemajuan teknologi dan perubahan zaman yang semakin modern di abad ke-21, menuntut adanya kompetensi pembelajaran yang tepat. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menjelaskan bahwa terdapat enam kompetensi utama yang harus dimiliki oleh peserta didik di abad ke-21, yang dikenal sebagai 6C, yaitu *character* (karakter), *citizenship* (kewarganegaraan), *critical thinking* (berpikir kritis), *creativity* (kreatif), *collaboration* (kolaborasi), dan *communication* (komunikasi). Kemampuan berpikir kritis menjadi suatu keahlian yang sangat penting bagi setiap individu. Kemampuan berpikir kritis dapat membantu peserta didik untuk beradaptasi pada perkembangan teknologi yang semakin pesat.

.

Berdasarkan data hasil dari *Program for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 yang dirilis oleh OECD menunjukan bahwa Indonesia berada di peringkat ke-69 dari 80 negara yang mengikuti penilaian. Skor PISA 2022 Indonesia mengalami penurunan, tetapi peringkatnya naik dibandingkan tahun 2018. Skor literasi Indonesia adalah 359 turun 12 poin dari tahun 2018, skor matematika 366 turun 13 poin dari 2018, skor sains 383 cenderung stabil dibandingkan pada tahun-tahun sebelumnya. Adapun sebab yang mengakibatkan penurunan PISA yaitu disebabkan oleh *learning loss* akibat pandemi Covid-19. Hal tersebut juga menjelaskan bahwa peserta didik Indonesia pandai dalam pemahaman untuk *single text* tetapi lemah dalam memahami *multiple text*. Artinya peserta didik pandai dalam mencari informasi, mengevaluasi, dan merefleksi informasi. Namun, lemah dalam memahami informasi. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kritis yang rendah pada peserta didik di Indonesia menjadi masalah dan harus diatasi.

Rendahnya kemampuan berpikir kritis di Indonesia dibuktikan dengan beberapa literatur jurnal, yakni Pramuji, dkk (2020) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik di Indonesia masih dikatakan rendah. Anisa, dkk (2021) menyatakan bahwa terdapat permasalahan yang dihadapi dalam dunia pendidikan khususnya di sekolah yang ada di Indonesia yaitu rendahnya tingkat kemampuan berpikir kritis. Roslinda, dkk (2022) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik Indonesia berada pada level rendah.

Menurut Ennis (2011), keterampilan berpikir kritis merupakan keterampilan berpikir yang rasional (masuk akal) dan refleksif berfokus pada keyakinan dan keputusan yang akan dilakukan. Kemampuan ini melibatkan serangkaian proses kognitif yang mencakup menganalisis, mengevaluasi, dan membuat keputusan berdasarkan informasi atau argumen yang ada. Dalam konteks pendidikan, berpikir kritis tidak hanya membantu peserta didik memahami materi secara mendalam, tetapi juga membekali mereka dengan kemampuan untuk menghadapi masalah kompleks dan membuat

keputusan yang rasional. Hal ini sejalan dengan Nuryanti dkk., (2018), seseorang yang memiliki kemampuan berpikir kritis dapat memahami informasi yang diperolehnya melalui proses analisis yang mendalam dan evaluasi terhadap keabsahan dan relevansi informasi tersebut. Hal ini mencerminkan keterampilan untuk menilai informasi secara logis sebelum membuat keputusan.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan penulis pada tanggal 1 November 2024 di SD Negeri 3 Jatimulyo Tahun Ajaran 2024/2025 menunjukkan bahwa nilai asesmen sumatif peserta didik masih tergolong rendah dan masih banyak peserta didik yang belum mencapai KKTP. Hal ini dapat dilihat pada tabel data nilai asesmen sumatif peserta didik pada mata pelajaran pendidikan Pancasila sebagai berikut :

Tabel 1. Data asesmen sumatif mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV

Kelas	Jumlah Peserta Didik	KKTP				Jumlah %	
		Tercapai $\geq 70$		Tidak tercapai $< 70$			
		Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persentase (%)		
IV A	27	10	37,04	17	62,96	100	
IV B	29	4	13,79	25	86,21	100	

Sumber : dokumentasi data penelitian pendahuluan.

Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui bahwa hasil belajar mata pelajaran pendidikan Pancasila kelas IV masih banyak yang belum memenuhi KKTP. Hal tersebut disebabkan oleh banyaknya peserta didik yang belum bisa menjawab soal yang telah diberikan oleh pendidik secara maksimal. Sehingga, dapat diketahui bahwa peserta didik memiliki kemampuan berpikir yang rendah. Hal ini sejalan dengan Rachmadtullah (2015) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kritis dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar. Semakin tinggi kemampuan berpikir kritis semakin tinggi hasil belajar, sebaliknya semakin rendah berpikir kritis maka semakin rendah hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Pendidik juga belum menggunakan model pembelajaran serta belum memanfaatkan teknologi untuk membantu proses pembelajaran.

Hal tersebut dapat diminimalisasi dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan bantuan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik adalah model *problem based learning*. Saputri A, (2020) menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik merupakan penanganan yang efektif untuk ketercapaian tujuan pembelajaran.

Model *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang memfokuskan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah. Model *problem based learning* mengajak peserta didik untuk memecahkan masalah nyata di dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan Widiasworo (2018) menyatakan bahwa model *problem based learning* merupakan proses pembelajaran yang mengedepankan peserta didik pada suatu masalah dalam kehidupan nyata (kontekstual). Model pembelajaran ini dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, keterampilan pemecahan masalah peserta didik. Menurut Saputri A, (2022) menyatakan bahwa model pembelajaran *problem based learning* membantu peserta didik dalam mengembangkan kecakapan memecahkan masalah, meningkatkan pemahaman dan pengetahuan, serta keaktifan dalam mendapatkan pemahaman. Model *problem based learning* dapat membuat peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran tidak berpusat pada pendidik.

Tidak hanya model pembelajaran saja, melainkan media sebagai alat bantu harus digunakan secara optimal. Pemanfaatan media pembelajaran dapat mendukung efektivitas proses belajar mengajar. Menurut Harswi dan Arini (2020), pemanfaatan media pembelajaran memberikan dampak positif dengan mempermudah proses belajar peserta didik. Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu bagi pendidik dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik, sekaligus memfasilitasi pemahaman peserta didik

terhadap materi yang disampaikan. Melalui penyajian materi yang menarik, media pembelajaran mampu meningkatkan daya serap dan pemahaman peserta didik terhadap topik yang dipelajari. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat bantu kegiatan pembelajaran adalah media *audio visual*.

Menurut Mayer (2009), media pembelajaran *audio visual* seperti video animasi mampu meningkatkan pemahaman siswa karena memadukan elemen audio dan visual, yang sejalan dengan prinsip *multimedia learning*. Video animasi juga dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar dan berkontribusi dalam diskusi kelompok. Menurut Husni (2021) menyatakan bahwa video animasi merupakan pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar tersebut. Video animasi dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar menarik perhatian peserta didik sehingga materi yang disampaikan dalam video dapat diserap dengan baik sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Penelitian ini mengkaji mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yang mulai diterapkan secara resmi dalam Kurikulum Merdeka pada tahun ajaran 2022/2023. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila membahas keragaman sosial dan budaya Indonesia sebagai salah satu topik penting untuk memahami suku bangsa, sosial budaya dalam Bhineka Tunggal Ika. Negara Indonesia dikenal sebagai negara yang memiliki banyak keanekaragaman, meliputi perbedaan suku, agama, ras, bahasa, adat istiadat, dan tradisi yang tersebar di berbagai wilayah Nusantara. Dalam penelitian ini penulis fokus pada materi keragaman sosial dan budaya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu upaya sebagai alternatif solusi untuk mengatasi masalah rendahnya kemampuan berpikir kritis. Salah satu upayanya yaitu dengan mengimplementasikan model *problem based learning* berbantuan video animasi pada mata pelajaran

pendidikan pancasila dalam kegiatan pembelajaran di kelas IV agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Penggunaan video animasi dalam membantu model *problem based learning* akan menarik perhatian peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dikarenakan materi yang disajikan dalam bentuk video. Hal ini sejalan dengan pendapat Zamroni dalam Masdoeki (2022), terdapat empat cara untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, yaitu melalui penerapan model pembelajaran tertentu, pemberian tugas berupa analisis kritis terhadap buku, pemanfaatan cerita, serta penerapan metode tanya jawab.

Penelitian sebelumnya tentang penggunaan model *problem based learning* (PBL) berbantuan video animasi dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hal ini dapat dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahdah, dkk (2024) “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Muatan pembelajaran IPA”. Ririn, dkk (2022) “*Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Video Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa”. Sari, dkk. (2022) “Pengaruh *problem based learning* berbantuan video animasi terhadap kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran ipa kelas V SD se-kecamatan laweyan”.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, penulis akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Video Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa masalah yakni sebagai berikut :

1. Rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 3 Jatimulyo Tahun Ajaran 2024/2025.

2. Pembelajaran di kelas IV masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*) sehingga pembelajaran kurang menarik.
3. Pendidik belum menggunakan model *problem based learning* dalam kegiatan pembelajaran.
4. Pendidik belum menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dengan maksimal.
5. Pendidik belum memanfaatkan media video animasi dalam pembelajaran pendidikan pancasila.

#### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah , maka peneliti membatasi masalah pada penelitian ini, yakni sebagai berikut :

1. Model *Problem Based Learning* Berbantuan Video Animasi. (X)
2. Kemampuan Berpikir Kritis. (Y)

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, penulis dapat merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh model *problem based learning* berbantuan video animasi terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 3 Jatimulyo Tahun Ajaran 2024/2025? ”.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *problem based learning* berbantuan video animasi terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV SD Negeri 3 Jatimulyo Tahun Ajaran 2024/2025.

## F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang luas serta ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan terhadap pengaruh model *problem based learning* berbantuan video animasi terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV sekolah dasar.

### 2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis pada penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

#### a. Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui pembelajaran model *problem based learning* berbantuan video animasi yang digunakan oleh pendidik.

#### b. Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pendidik dalam menerapkan model *problem based learning* berbantuan video animasi sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

#### c. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi kepala sekolah sehingga kepala sekolah dapat mendukung pendidik secara penuh dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas menggunakan model *problem based learning* berbantuan video animasi sehingga kemampuan berpikir peserta didik dapat meningkat.

#### d. Peneliti Lainnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti lainnya sebagai referensi pada penulisan karya ilmiah serta menambah wawasan dan ilmu pengetahuan mengenai manfaat

model *problem based learning* berbantuan video animasi terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Model *Problem Based Learning***

#### **1. Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran sangat penting dalam proses kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran merupakan serangkaian penyajian materi ajar yang meliputi aspek kegiatan pembelajaran yang digunakan pendidik untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Menurut Nurrohmatul Amaliyah, (2020) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Hal ini sejalan dengan Octavia, (2020) model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam menyusun kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ponidi, dkk., (2021) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang disusun oleh pendidik untuk menjadi pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran. Menurut Kurniawan, dkk., (2022) juga menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang berfungsi sebagai pedoman dalam proses pelaksaan pembelajaran. Salah satu cara menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif dengan cara menggunakan model pembelajaran yang tepat. Hal ini dapat memaksimalkan potensi peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan serangkaian prosedur atau kerangka konseptual yang digunakan pendidik sebagai pedoman dalam menyusun dan melaksanakan proses pembelajaran. Model ini berfungsi untuk mengorganisasikan pengalaman belajar secara sistematis guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan membantu peserta didik dalam memaksimalkan potensinya.

## 2. Macam-macam Model Pembelajaran

Ada beberapa macam-macam model pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

a. Model *Discovery learning*

Menurut Hasan, dkk., (2020) model *discovery learning* merupakan model yang memahami konsep, arti, dan hunan melalui proses penalaran rasional dan intelektualitas agar akhirnya sampai pada suatu kesimpulan.

b. Model *Inquiry Learning*

Menurut Sanita & Anugraheni (2020) menyatakan bahwa model *inquiry learning* merupakan model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran, aktif mengeksplorasi dan menyidikan masalah berdasarkan fakta, serta mengumpulkan data untuk mengatasi permasalahan yang diajukan oleh pendidik.

c. Model *Project Based learning*

Menurut Barus (2019) model *project based learning* merupakan pembelajaran yang menerapkan metode proyek atau kegiatan sebagai media bagi siswa untuk memahami dan mencapai tujuan pembelajaran. Proyek yang dimaksudkan yakni bahwa siswa akan melakukan eksplorasi, penilain, interpretasi, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar

d. Model *Problem Based Learning*

Menurut Sutarjo dalam Amaludin (2022) model pembelajaran *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk merumuskan dan menentukan topik masalah yang relevan dengan materi pembelajaran tertentu. Peserta didik kemudian diarahkan untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah secara sistematis dan logis.

Berdasarkan macam-macam model pembelajaran yang telah dipaparkan, penulis akan menggunakan model *problem based learning* saat melakukan penelitian. Model *Problem Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang direkomendasikan dalam Kurikulum Merdeka. Model ini sangat cocok diterapkan pada anak usia sekolah dasar karena dirancang untuk melatih kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah secara efektif. Selain itu, model pembelajaran *problem based learning* adalah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, sehingga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Model pembelajaran ini memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menggali, menganalisis, dan memecahkan masalah secara mandiri maupun kolaboratif, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.

**3. Model *Problem Based Learning***

a. Pengertian Model *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *problem based learning* merupakan model yang menggunakan masalah sehari-hari untuk membantu peserta didik belajar berpikir kritis dan keterampilan. Menurut Madyaratri (2020) model *problem based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang dihasilkan dari proses bekerjasama menuju pemecahan masalah, dimana masalah diberikan kepada peserta didik pada awal proses pembelajaran sehingga peserta didik selalu aktif

menggunakan pengetahuannya dan pendidik hanya sebagai fasilitator. Model *problem based learning* peran pendidik sebagai fasilitator yang membimbing dan mendukung peserta didik dalam proses pembelajaran, sementara peserta didik secara aktif menggunakan pengetahuan mereka untuk menjelajahi, menganalisis, dan menyelesaikan masalah. Dengan demikian, model pembelajaran *problem based learning* tidak hanya bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan memecahkan masalah pada peserta didik.

Menurut Kulsum (2021) model *problem based learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menitikberatkan pada partisipasi aktif peserta didik serta kerja sama dalam kelompok selama proses belajar berlangsung. Dalam model ini, peserta didik didorong untuk mencari solusi dari permasalahan yang diberikan oleh guru, yang biasanya berkaitan dengan kejadian atau fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar.

Menurut Sutarjo dalam Amaludin (2022) model pembelajaran *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk merumuskan dan menentukan topik masalah yang relevan dengan materi pembelajaran tertentu. Peserta didik kemudian diarahkan untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah secara sistematis dan logis.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* adalah pendekatan yang menekankan pada penyelesaian masalah nyata sebagai dasar proses belajar. Peserta didik diberi kesempatan untuk merumuskan masalah yang relevan dengan materi pelajaran, kemudian mencari solusi secara aktif melalui kerja sama kelompok, berpikir kritis, dan pendekatan

sistematis. Model pembelajaran ini, pendidik berperan sebagai fasilitator yang membimbing proses belajar, sementara peserta didik terlibat aktif dalam eksplorasi pengetahuan dan pengembangan keterampilan pemecahan masalah.

### b. Karakteristik Model *Problem Based Learning*

Model *problem based learning* memiliki beberapa karakteristik dalam peroses pembelajarannya. Model *problem based learning* memiliki karakteristik sebagai pembelajaran yang beroorientasi pada masalah, berpusat pada peserta didik, dilakukan secara kolaboratif, dengan pendidik sebagai fasilitator. Hasil pembelajaran disajikan dalam bentuk produk atau proyek, mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu, dan bertujuan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah serta penerapan ilmu dalam kehidupan nyata. Adapun beberapa karakteristik *problem based learning* menurut Setyo, dkk (2020) sebagai berikut:

- 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.

Menurut Widiasworo Erwin (2017) menyebutkan karakteristik pembelajaran berbasis masalah sebagai berikut:

- 1) Mengorientasikan peserta didik pada masalah yang sebenarnya terjadi dan menghindari pembelajaran terisolasi.
- 2) Berpusat pada peserta didik.
- 3) Menciptakan pembelajaran interdisiplin.
- 4) Penyelidikan terintegrasi dengan dunia nyata dan pengalaman praktis.
- 5) Menghasilkan produk dan menyajikannya

- 6) Mengajarkan pada peserta didik untuk mampu menerapkan ilmu yang dipelajari dalam kehidupannya untuk jangka panjang.
- 7) Pembelajaran secara kooperatif.
- 8) Guru berperan sebagai fasilitator, motivator dan pembimbing.
- 9) Masalah diformulasikan untuk memfokuskan dan merangsang pembelajaran.
- 10) Masalah digunakan untuk pengembangan keterampilan pemecahan masalah.
- 11) Informasi baru diperoleh melalui belajar mandiri.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa karakteristik model *problem based learning* yaitu berorientasi pada maalah, berpusat pada peserta didik, pendidik sebagai fasilitator, dan hasil pembelajaran disajikan dalam bentuk produk atau proyek.

### c. Sintaks Model *Problem Based Learning*

Model *problem based learning* memiliki sintaks sebagai aturan dalam penerapannya. Sintaks dalam model *problem based learning* menurut Setyo, dkk. (2020) sebagai berikut:

- 1) Penyampaian tujuan dan pengenalan masalah.
- 2) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar dalam kelompok.
- 3) Memfasilitasi peserta didik dalam identifikasi dan melakukan telah serta Menyusun berbagai rencana penyelesaian masalah.
- 4) Melakukan pengendalian dan pendampingan terhadap peserta didik untuk mengumpulkan informasi dan juga data yang berhubungan dengan rencana yang telah ditetapkan.
- 5) Memfasilitasi penyajian karya yang dilakukan peserta didik.
- 6) Mengarahakan dan melakukan pendampingan kepada peserta didik untuk memeriksa dan menyalakan berbagai kegiatan yang sudah dilakukan.

Menurut Novelni & Sukma (2021) menyatakan bahwa sintaks model *problem based learning* sebagai berikut:

- 1) Orientasi peserta didik terhadap masalah. Pendidik memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi dalam permasalahan yang diajukan, sehingga peserta didik termotivasi untuk memecahkan masalah.

- 2) Mengorganisasi peserta didik untuk belajar. Pendidik mengarahkan peserta didik menyelesaikan pekerjaan rumah berdasarkan permasalahan yang ditemukan.
- 3) Membimbing peserta didik dalam penyelidikan individu dan kelompok. Pendidik membimbing peserta didik untuk menyampaikan informasi yang diperoleh secara individu kepada anggota kelompoknya, dan pendidik membimbing peserta didik untuk mengidentifikasi solusi dari permasalahan yang diajukan.
- 4) Menyampaikan dan menyajikan hasil karya peserta didik. Pendidik meminta kelompok lain untuk menanggapi hasil diskusi yang ditampilkan, dan pendidik memperkuat dan menjelaskan secara akurat hasil diskusi yang ditampilkan.
- 5) Menganalisis dan memecahkan proses pemecahan masalah. Pendidik membimbing peserta didik membuat rangkuman hasil belajarnya.

Menurut Sari, dkk. (2022) model *problem based learning* memiliki 5 tahap dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Orientasi peserta didik terhadap masalah.
- 2) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar.
- 3) Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok.
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa pendapat mengenai sintaks model *problem based learning*. Hal ini penulis mengadopsi sintaks model *problem based learning* menurut Sari dkk., yaitu terdapat lima sintaks model *problem based learning* yang akan digunakan pada penelitian ini, yaitu orientasi peserta didik terhadap masalah, mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, menyampaikan dan menyajikan hasil karya peserta didik, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Peneliti mengadopsi sintaks dari Sari dkk. karena lebih mudah dipahami dan mudah diterapkan pada pembelajaran yang akan dilaksanakan.

**d. Kelebihan dan Kekurangan Model *Problem Based Learning***

Model *problem based learning* mempunyai kelebihan dan kekurangan dalam mengimplementasikan pada proses pembelajaran. Berikut merupakan kelebihan dan kekurangan model *problem based learning*. Menurut Shoimin (2014) mengemukakan bahwa model *problem based learning* memiliki kelebihan dan kekurangan yakni sebagai berikut:

**Kelebihan model *problem based learning* yakni:**

- 1) Mendorong peserta didik untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah pada dunia nyata.
- 2) Membangun pengetahuan peserta didik melalui aktivitas belajar.
- 3) Mempelajari materi yang sesuai dengan permasalahan, terjadi aktivitas ilmiah melalui kerja kelompok pada peserta didik.
- 4) Kemampuan komunikasi akan terbentuk melalui kegiatan diskusi dan presentasi hasil pekerjaan, melalui kerja kelompok peserta didik yang mengalami kesulitan secara individual dapat diatasi.

**Kekurangan model *problem based learning* yakni:**

- 1) Tidak semua materi pembelajaran dapat menerapkan model *problem based learning*.
- 2) Keragaman peserta didik yang tinggi dalam suatu kelas akan menyulitkan dalam pembagian tugas berdasarkan masalah nyata.

Sedangkan Menurut Sanjaya (2019), kelebihan dan kekurangan model *problem based learning* yakni :

**Kelebihan model *problem based learning* yakni:**

- 1) Lebih memahami isi pelajaran.
- 2) Menantang untuk menemukan pengetahuan baru.
- 3) Meningkatkan aktivitas pembelajaran.
- 4) Memahami masalah dalam dunia nyata.
- 5) Lebih menyenangkan.
- 6) Mengembangkan berpikir kritis.
- 7) Mengaplikasikan pengetahuan.

**Kekurangan model *problem based learning* yakni:**

- 1) Keengganan peserta didik dalam memecahkan masalah, jika masalah tersebut dirasa sulit.
- 2) Tanpa pemahaman tentang permasalahan yang akan dipecahkan, peserta didik tidak akan belajar apa yang ingin dipelajari.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan bahwa model *problem based learning* memiliki kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaannya. Kelebihannya antara lain mampu melatih peserta didik dalam memecahkan masalah nyata, meningkatkan pembelajaran aktif, berpikir kritis, memperdalam pemahaman materi, serta mendorong kerja sama dan komunikasi melalui diskusi kelompok. Selain itu, model ini juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang. Namun, juga memiliki beberapa kekurangan, seperti tidak semua materi cocok diterapkan dengan model ini, perbedaan kemampuan peserta didik dapat menyulitkan pembagian tugas, serta peserta didik cenderung enggan jika menghadapi masalah yang dirasa sulit. Tanpa pemahaman awal terhadap masalah, tujuan pembelajaran sulit tercapai.

**B. Media Pembelajaran Video Animasi****1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang digunakan pendidik untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran ini digunakan pendidik agar mudah menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Musfiqon (2012) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien. Menurut Prananingrum dkk (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat peraga yang digunakan sebagai sarana guna menunjang pemahaman materi pembelajaran kepada peserta didik yang mana diantaranya adalah foto, video, gambar serta media lainnya yang akan berkembang dikemudian hari. Bunga dkk (2022) juga

menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengirimkan pesan atau informasi pada proses kegiatan pembelajaran sehingga dapat menstimulus peserta didik untuk senang belajar.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan pendidik untuk mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik. Media ini membantu dalam memahami materi secara lebih efektif dan efisien. Contoh media pembelajaran meliputi foto, video, gambar, dan berbagai alat peraga lainnya yang terus berkembang seiring waktu. Selain itu, media pembelajaran juga berperan dalam menyampaikan informasi sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

## 2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik tidak terlepas dari adanya media pembelajaran yang dapat membantu pendidik dalam menginterpretasikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Adanya media tersebut dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik. Media pembelajaran memiliki jenis-jenis yang sangat beragam sehingga dalam penggunaannya perlu disesuaikan dengan tujuan dan kebutuhan pembelajaran.

Menurut Nurotun Mumtahanah (2014) menyebutkan beberapa jenis-jenis media pembelajaran yaitu sebagai berikut :

a. Media audio

Media audio merupakan media yang menyampaikan informasi menggunakan suara. Adapun beberapa contohnya yaitu radio, musik, dan lain-lain.

b. Media visual

Media visual merupakan media yang menyampaikan informasi menggunakan gambar. Adapun beberapa contohnya yaitu gambar, poster, buku, dan lain-lain.

c. Media audio visual

Media audio visual merupakan media yang menggabungkan suara dan gambar untuk menyampaikan informasi. Adapun

beberapa contohnya yaitu video animasi, film, televisi dan lain-lain.

d. Media digital

Media digital merupakan media yang menggabungkan unsur cetak dengan teknologi. Contohnya yaitu *e-book*.

Menurut praptaningrum, dkk., (2023) media pembelajaran dikelompokan menjadi 4 kelompok diantaranya sebagai berikut.

a. Media audio

Media pembelajaran berbasis audio menitikberatkan pada rangsangan indera pendengaran.

b. Media visual

Media visual berfokus pada indera penglihatan sebagai penyampaian pesannya. Media visual terbagi menjadi media dua dimensi dan tiga dimensi.

c. Media audio visual

Media audio visual dapat didefinisikan sebagai media yang memadukan indera penglihatan dan pengdengaran serta untuk memahami suatu informasi.

d. Multimedia

Multimedia merupakan teknologi yang menggunakan komputer sebagai alat bantu untuk membuat serta menyajikan teks, suara, gambar, video dalam kesatuan program dengan menggunakan link dan *tool* yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dan berkomunikasi.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa terdapat macam-macam media pembelajaran yaitu media audio, media visual, media audio visual, media digital dan multimedia. Media pembelajaran yang digunakan pada kelas eksperimen berupa media audio visual, yaitu video animasi. Sedangkan, pada kelas kontrol, media pembelajaran yang digunakan berupa media visual, yaitu media gambar yang merupakan media dua dimensi.

### 3. Pengertian Video Animasi

Video animasi merupakan media *audio visual* yang menggabungkan gambar bergerak, suara, dan teks untuk menyampaikan informasi, bercerita, atau memberikan hiburan. Hal ini sejalan dengan Husni (2021) menyatakan bahwa video animasi merupakan pergerakan satu frame

dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar tersebut. Selain itu, media ini juga memungkinkan penyampaian materi yang kompleks menjadi lebih sederhana dan menyenangkan, sehingga sangat efektif digunakan dalam dunia pendidikan, periklanan, maupun hiburan.

Menurut Furoidah, Krisnayanti, dan Wiarta (2020) menyatakan bahwa video animasi merupakan kumpulan gambar bergerak yang dibuat dari berbagai objek yang diatur sedemikian rupa sehingga dapat bergerak sesuai dengan alur yang telah ditentukan pada waktu tertentu, serta berisi materi pembelajaran. Media ini efektif digunakan untuk pembelajaran karena mampu menyajikan materi secara menarik dan mempermudah pemahaman siswa. Hal ini sejalan dengan Primadewi dan Agustika (2022) menyatakan bahwa video animasi pembelajaran adalah media yang menggabungkan gerakan, gambar, suara, dan teks yang diatur secara sistematis untuk menyampaikan materi sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami materi.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa video animasi adalah media audio visual yang menggabungkan gambar bergerak, suara, dan teks untuk menyampaikan informasi, bercerita, atau memberikan hiburan. Video animasi terdiri dari kumpulan gambar yang diatur sedemikian rupa sehingga menciptakan kesan bergerak dalam durasi waktu tertentu. Selain itu, media ini juga dapat digunakan dalam pembelajaran karena mampu menyajikan materi secara menarik dan mempermudah pemahaman siswa dengan menggabungkan elemen visual dan audio secara sistematis.

#### **4. Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi**

Penggunaan video animasi tentunya terdapat kelebihan dan kekurangan. Menurut Dewayanti (2021), kelebihan dari media video animasi adalah dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan lebih mudah serta membangkitkan semangat belajar siswa. Secara umum, video animasi memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami isi pembelajaran, menstimulasi daya ingat, membangkitkan imajinasi, serta mendorong rasa ingin tahu yang berkontribusi pada pengembangan kemampuan berpikir kritis. Jika dirancang dengan menarik, video animasi dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada peserta didik, bahkan memungkinkan mereka untuk mempelajari kembali materi secara mandiri di rumah.

Sementara itu, kelemahan dari media ini terletak pada proses pembuatannya yang memerlukan waktu cukup lama, membutuhkan keterampilan teknis tertentu, serta membutuhkan kuota internet yang tidak sedikit saat ingin mengunduhnya.

Menurut Mashuri & Budiyono (2020) Media video animasi memiliki kelebihan, di antaranya tampilannya yang menarik sehingga mampu meningkatkan minat dan antusiasme siswa dalam proses belajar. Selain itu, media ini membantu siswa lebih menikmati pembelajaran, memudahkan dalam memahami konsep materi, serta mendukung pendidik dalam menyampaikan materi secara efektif. Kelebihan lainnya adalah sifatnya yang efisien karena dapat digunakan kapan saja. Meski demikian, menurut Rahmasari (2021) menyatakan bahwa media ini juga memiliki beberapa kelemahan, yang sebenarnya masih dapat diatasi apabila digunakan dengan bijak oleh pendidik. Beberapa kekurangan tersebut antara lain koneksi internet yang lambat dapat mengganggu kelancaran pembelajaran, kualitas gambar menurun jika video diunduh dalam resolusi rendah, dan pembelajaran dapat terasa membosankan apabila tampilan video kurang menarik .

Kelebihan video animasi menurut Johari (2016) yaitu memudahkan pendidik dalam menjelaskan materi yang kompleks, mengintegrasikan media audio dan visual secara bersamaan, mampu menarik perhatian peserta didik, meningkatkan fokus, motivasi, dan hasil belajar, bersifat interaktif, memungkinkan respon aktif dari peserta didik, serta dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik tanpa bimbingan pendidik. Kekurangan video animasi menurut Johari memerlukan perangkat lunak khusus untuk membuat animasi, membutuhkan keterampilan dan kreativitas dalam mendesain animasi yang efektif sebagai media pembelajaran dan kurang menghadirkan gambar yang realistik seperti fotografi atau video.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya, media ini membuat pembelajaran lebih menarik, meningkatkan minat, pemahaman, dan daya ingat siswa, serta mendukung pembelajaran mandiri. Namun, kekurangannya terletak pada proses pembuatan yang membutuhkan waktu, keterampilan, dan teknologi, serta ketergantungan pada akses internet. Efektivitasnya sangat bergantung pada kualitas desain dan kemampuan pendidik dalam mengelolanya.

### **5. Langkah-langkah Penggunaan Video Animasi**

Penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran memerlukan adanya serangkaian langkah-langkah yang sistematis. Langkah-langkah penggunaan media video animasi perlu dilaksanakan secara runtut oleh pendidik agar pembelajaran tidak berantakan. Adanya langkah-langkah tersebut diharapkan dapat membuat proses pembelajaran yang dilaksanakan mampu mendorong peserta didik menjadi aktif dalam memahami materi pembelajaran.

Adapun langkah-langkah dalam menggunakan video animasi menurut Zahro, R.S., (2022) yaitu sebagai berikut:

- a. Siapkan media video yang akan ditonton peserta didik.
- b. Isi video yang ditampilkan harus berkaitan dengan tema atau topik pembelajaran.
- c. Gambar-gambar yang ada di dalam video tidak memuat unsur pornografi, tindakan asusila, tindakan yang menistakan ras dan tindakan kekerasan.
- d. Durasi video tidak terlalu panjang, disarankan 3-5 menit.

Malik, L. A., & Maunah (2023) menyatakan bahwa terdapat 5 langkah-langkah menggunakan video animasi yaitu :

- a. Pendidik menyiapkan Laptop, LCD, proyektor, layar proyektor, dan juga materi.
- b. Pendidik meminta siswa untuk duduk dengan tenang agar pembelajaran kondusif.
- c. Pendidik menayangkan video animasi yang berhubungan dengan materi.
- d. Peserta didik diberikan kuis berhadiah.
- e. Pendidik meminta peserta didik mengulas kembali materi yang disampaikan.

Menurut Bambang Warsita (2010) langkah-langkah dalam penggunaan media sebagai berikut:

- a. Persiapan, langkah ini dilakukan sebelum menggunakan media.
- b. Pelaksanaan, penyajian pembelajaran pemanfaatan media.
- c. Tindak Lanjut/Evaluasi, evaluasi mengulas kembali materi yang telah disampaikan.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa terdapat langkah-langkah penggunaan video animasi dalam pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti menggunakan langkah-langkah menggunakan video animasi menurut Malik, L. A., & Maunah (2023) sebagai berikut; pendidik menyiapkan Laptop, LCD, proyektor, layar proyektor, dan juga materi; pendidik meminta siswa untuk duduk dengan tenang agar pembelajaran kondusif; pendidik menayangkan video animasi yang berhubungan dengan materi; peserta didik diberikan kuis berhadiah; pendidik meminta peserta didik mengulas kembali materi yang disampaikan.

## C. Kemampuan Berpikir Kritis

### 1. Pengertian Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis sangat penting dimiliki peserta didik.

Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menyelesaikan masalah secara objektif dan rasional.

Hal ini melibatkan proses pemikiran yang mendalam, reflektif, dan terstruktur, di mana individu tidak hanya menerima informasi begitu saja, tetapi juga mempertanyakan, menguji, dan mencari bukti untuk mendukung kesimpulan atau keputusan. Menurut Lismaya (2019) menyatakan bahwa berpikir kritis merupakan proses intelektual yang melibatkan pengembangan konsep, penerapan, sintesis, serta evaluasi informasi yang diperoleh melalui observasi, pengalaman, refleksi, pemikiran, atau komunikasi, yang digunakan sebagai dasar untuk meyakini atau mengambil tindakan.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Tumanggor (2021) bahwa berpikir kritis merupakan pemikiran logis dan reflektif yang berfokus pada pengambilan keputusan berdasarkan suatu situasi, dengan indikator seperti kejelasan dasar, inferensi, dan interaksi. Menurut Fitriya, dkk. (2022), kemampuan berpikir kritis adalah proses kognitif yang melibatkan analisis, pembedaan, identifikasi, dan evaluasi terhadap suatu masalah serta pengetahuan, dengan tujuan menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan materi yang dipelajari.

Berdasarkan pemaparan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis penting bagi peserta didik untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menyelesaikan masalah secara rasional. Proses ini melibatkan pemikiran yang mendalam, reflektif, dan berbasis bukti dalam pengambilan keputusan. Dengan demikian, peserta didik dapat memahami dan memecahkan masalah secara logis dan sistematis.

## 2. Karakteristik Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis memiliki sejumlah karakteristik sebagaimana dijelaskan oleh Facione dalam Rositawati (2019). Individu yang berpikir kritis cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, kepercayaan terhadap logika, bersikap terbuka, fleksibel, dan adil dalam menilai sesuatu. Individu tersebut juga jujur terhadap prasangka pribadi, bijaksana dalam pengambilan keputusan, terbuka untuk mempertimbangkan kembali pandangan mereka, serta memiliki pemahaman yang jelas tentang suatu isu.

Selain itu, peserta didik terorganisir dalam menghadapi situasi kompleks, tekun mencari informasi relevan, menggunakan kriteria secara rasional, fokus dalam penyelidikan, dan gigih dalam mencapai hasil yang diharapkan. Sedangkan karakteristik dari proses berpikir kritis menurut Deswani (2009) adalah konseptualisasi, rasional dan beralasan, reflektif, pemahaman suatu sikap dan kemandirian berpikir. Dasumsi, dkk (2023) mentakan bahwa karakteristik berpikir kritis peserta didik, seperti kemampuan analisis, evaluasi, dan sintesis.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa Kemampuan berpikir kritis ditandai dengan rasa ingin tahu, keterbukaan, kejujuran intelektual, serta kemampuan menganalisis dan mengevaluasi secara logis. Individu yang berpikir kritis bersikap adil, fleksibel, dan mampu mengambil keputusan secara bijak. Peserta didik juga terorganisir, tekun mencari informasi, reflektif, mandiri, serta mampu melakukan konseptualisasi, evaluasi, dan sintesis dalam memahami suatu isu.

## 3. Indikator Berpikir Kritis

Indikator berpikir kritis mencakup beberapa aspek yang menunjukkan sejauh mana seseorang dapat berpikir secara logis, reflektif, dan terstruktur. Facione (2015) juga mengemukakan pendapat mengenai pengelompokan indikator kemampuan berpikir kritis sebagai berikut :

Tabel 2. Indikator berpikir kritis menurut Facione

No.	Indikator
1.	<b>Interpretasi :</b> Mengenali, mengklasifikasi, dan menjelaskan fakta.
2.	<b>Analisis :</b> Mengidentifikasi masalah dan menyelediki terhadap suatu peristiwa untuk mengetahui keadaan sebelumnya.
3.	<b>Evaluasi :</b> Menilai kredibilitas informasi/pernyataan.
4.	<b>Inferensi :</b> Menentukan kesimpulan sementara.
5.	<b>Penjelasan :</b> Menjelaskan data berdasarkan argumen yang meyakinkan dan menyajikan bukti/fakta.

Menurut Ennis (2011) terdapat lima aspek yang terdiri dari 12 indikator berpikir kritis yaitu sebagai berikut:

Tabel. 3 Indikator berpikir kritis menurut Ennis

No.	Aspek	Indikator
1.	Memberikan penjelasan sederhana	1. Mengidentifikasi atau merumuskan pertanyaan. 2. Menganalisis argumen atau sudut pandang. 3. Bertanya dan menjawab suatu pertanyaan yang menantang.
2.	Membangun keterampilan dasar	1. Menilai kredibilitas suatu sumber. 2. Observasi dan mempertimbangkan hasil observasi
3.	Menyimpulkan	1. Mendedukasi dan mempertimbangkan hasil deduksi. 2. Menginduksi dan mempertimbangkan hasil induksi 3. Membuat dan mengkaji nilai-nilai hasil pertimbangan.
4.	Membuat penjelasan lebih lanjut	1. Membuat penjelasan lebih lanjut. 2. Mengidentifikasi asumsi
5.	Mengatur strategi dan taktik	1. Memutuskan suatu tindakan. 2. Berinteraksi dengan orang lain.

Sumber : Ennis (2011)

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, terdapat beberapa pendapat ahli mengenai indikator berpikir kritis. Pada penelitian ini peneliti mengadopsi indikator berpikir kritis menurut Ennis (2011).

Hal tersebut dikarenakan indikator ini sesuai dengan model *problem based learning*, yaitu memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, membuat kesimpulan, membuat penjelasan lebih lanjut, mengatur strategi dan taktik. Selain itu, alasan peneliti menggunakan indikator kemampuan berpikir kritis menurut Ennis juga dikarenakan indikator yang dijabarkan mampu memudahkan peneliti dalam memetakan kemampuan berpikir kritis peserta didik sesuai kebutuhan penelitian.

## D. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

### 1. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila mulai diterapkan secara resmi dalam Kurikulum Merdeka pada tahun ajaran 2022/2023. Menurut Hanafiah (2023) menyatakan bahwa Pendidikan Pancasila merupakan hal penting dalam kehidupan setiap warga negara yang berfungsi sebagai panduan untuk menjalani kehidupan sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan menjadi warga negara yang baik. Badan Pembinaan Ideologi Pancasila Republik Indonesia (2021) menjelaskan bahwa Pendidikan Pancasila bertujuan untuk membentuk individu yang memiliki karakter berlandaskan moral Pancasila, cinta tanah air, dan kesadaran akan tanggung jawab sebagai warga negara.

Salah satu topik mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas IV Sekolah Dasar yaitu membahas tentang Bhineka Tunggal Ika dengan tujuan agar peserta didik mampu mengidentifikasi, menyajikan dan menghargai berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial budaya di lingkungan sekitar dalam Bhineka Tunggal Ika. Materi ini berfokus pada pemahaman tentang berbagai aspek keragaman yang meliputi suku bangsa, sosial budaya di lingkungan sekitar. Melalui materi ini,

diharapkan peserta didik tidak hanya memahami keragaman sosial dan budaya di Indonesia tetapi juga mampu menghargai serta menerapkannya dalam interaksi sehari-hari di lingkungan sekitar.

## **2. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila**

Pendidikan Pancasila bertujuan mengembangkan sikap, karakter, dan kompetensi agar tercipta Profil Pelajar pancasila sehingga pada akhirnya dapat menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab. . Badan pembinaan Ideologi Pancasila Republik Indonesia menyatakan bahwa tujuan pendidikan Pancasila dapat membentuk warga negara yang baik dan paham akan hak dan kewajibannya sebagai warga negara serta memiliki rasa cinta dan nasionalisme terhadap negara indonesia. Hal ini sejalan dengan Pasla (2024) menjelaskan bahwa Pendidikan Pancasila di Indonesia memiliki tujuan yang mendalam dan komprehensif yaitu untuk membentuk karakter, sikap, dan perilaku warga negara yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Tujuan tersebut diharapkan dapat membangun kesadaran dan kepedulian warga negara tentang pentingnya kebutuhan negara. Sa'diyah dan Dewi (2022) menyatakan bahwa tujuan pendidikan pancasila di sekolah dasar yaitu untuk meningkatkan dan memperkuat pemahaman serta kemampuan dasar dalam menjalin hubungan yang baik antar warga negara maupun negara asing.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa pendidikan Pancasila bertujuan membentuk karakter dan sikap warga negara yang baik, bertanggung jawab, cinta tanah air, serta mampu menjalin hubungan sosial yang harmonis.

## E. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini memiliki acuan keterkaitan pada hasil penelitian sebelumnya yang dijadikan sebagai rujuan dan dapat dijadikan sebagai bahan kajian.

Tabel 4. Penelitian relevan

No	Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Media Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Muatan pembelajaran IPA (Wahdah dkk, 2024).	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model <i>Problem Based Learning</i> yang berbantuan media animasi memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hal ini dapat disimpulkan dari perbandingan rata-rata nilai posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.	Persamaannya menggunakan model <i>Problem Based Learning</i> yang berbantuan media animasi.	Perbedaan penelitian yang akan diteliti yaitu terletak pada mata pelajaran yang akan digunakan peneliti. Penelitian ini menggunakan mata pelajaran IPA sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
2.	<i>Problem Based Learning</i> (PBL) Berbantuan Video Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa (Ririn dkk, 2022)	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui model pembelajaran <i>problem based learning</i> (PBL) dengan salah satu inovasi berbantuan video animasi.	Persamaannya menggunakan model <i>Problem Based Learning</i> yang berbantuan video animasi.	Perbedaan penelitian ini terletak pada metode penelitian. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif.

Lanjutan tabel 4. Penelitian Relevan

No	Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
3.	Pengaruh <i>problem based learning</i> berbantuan video animasi terhadap kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran ipa kelas V SD se-kecamatan laweyan (Sari dkk, 2022)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan Uji linier sederhana pada aplikasi SPSS diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,013 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran berbasis masalah (PBL) berbantuan video animasi terhadap kemampuan berpikir kritis.	Persamaan penelitian ini terletak pada model dan media yang digunakan, yaitu model PBL dan media video animasi.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti yaitu terletak pada mata pelajaran yang akan digunakan peneliti. Penelitian ini menggunakan mata pelajaran IPA sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
4.	Penerapan Model Problem Based Learning Berbantu Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Kelas V SD N Tlogowungu 03 Pada Tema 6 Panas Dan Perpindahannya Subtema 1 (Murti G.H., 2021)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa model <i>Problem Based learning</i> berbantu media Audiovisual efektif terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik.	Persamaan penelitian ini terletak pada model dan media yang digunakan, yaitu model PBL dan media video animasi.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti peneliti pada subjek penelitian dan mata pelajaran yang diambil.

Lanjutan tabel 4. Penelitian Relevan

No	Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
5.	Pengaruh Model PBL Berbantuan Video pembelajaran terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pelajaran IPAS (Saputri dkk, 2024)	Hasil menunjukkan bahwa model PBL berbantuan video pembelajaran berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V C dan memiliki nilai efektivitas yang tinggi dan efektif.	Persamaan penelitian ini terletak pada model dan media yang digunakan, yaitu model PBL dan media video.	Perbedaan penelitian ini terletak pada subjek penelitian, kelas dan mata pelajaran yang diambil.
6.	Penggunaan Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Video Powtoon Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa kelas III Sekolah Dasar (Vania dkk, 2024)	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model PBL berbantuan video powtoon secara signifikan terdapat peningkatan berpikir kritis.	Persamaan penelitian ini terletak pada model <i>problem based learning</i> .	Perbedaan penelitian ini terletak pada subjek penelitian, mata pelajaran yang diambil, dan media yang digunakan
7.	Implementasi Model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran PKN Siswa Kelas V SD Negeri 104208 Cinta Rakyat (Suyanti, 2023)	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran <i>problem based learning</i> efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis.	Persamaan penelitian ini terletak pada model <i>problem based learning</i> dan mata pelajaran yang diambil yaitu PKN.	Perbedaan penelitian terletak pada metode penelitian. Metode penelitian yang digunakan penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, sedangkan peneliti menggunakan penelitian eksperimen.

Lanjutan tabel 4. Penelitian relevan

No	Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
8.	Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Model <i>Problem Based Learning</i> dalam Pembelajaran PPKn Sekolah Dasar (Pamungkas dkk, (2024)	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kritis ditandai dari perubahan yang terlihat dari kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi masalah pada soal, memberikan argumen pada jawaban, manrik kesimpulan dan dapat melakukan evaluasi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model PBL dalam peningkatan kemampuan berpikir kritis. Pada aktivitas pembelajaran peserta didik kelas V SD Muhammadiyah 3 Surakarta aktivitas pembelajaran terlihat peserta didik lebih aktif. Sehingga, model PBL ini dapat menjadi solusi dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.	Persamaan penelitian ini terletak pada model <i>problem based learning</i> dan mata pelajaran yang diambil yaitu PPKn.	Penelitian ini menggunakan SD Muhammadiyah 3 Surakarta sebagai subjek penelitian, sedangkan peneliti menggunakan SD N 3 Jatimulyo. Jenis penilitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas, sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Media yang digunakan penelitian ini adalah <i>Power Point</i> , sedangkan peneliti menggunakan Vodeo Animasi.

Lanjutan tabel 4. Penelitian relevan

No	Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
9.	Peningkatan Keterampilan Berfikir Kritis melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Audio Visual pada Siswa Kelas IVSD (Vera, dkk (2018)	Hasil penelitian ditemukan bahwa penggunaan model PBL berbantuan audio visual dapat meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa. Hal ini dapat dilihat pada siklus I, II, dan III.	Persamaan penelitian ini terletak pada model <i>problem based learning</i> , media, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis	Perbedaan penelitian ini terletak pada SDN Salatiga 01 sebagai subjek penelitian. Jenis penilitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas, dan mata pelajaran yang diambil.
10.	Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based learning Berbantuan Media Audio Visual Gerak Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa (Afriliyanti, dkk (2024).	Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media audio visual gerak terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPA materi peristiwa alam pada siswa kelas V	Persamaan penelitian ini terletak pada model <i>problem based learning</i> , media, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis	Perbedaan penelitian ini terletak pada SDN Salatiga 01 sebagai subjek penelitian, Metode yang digunakan, teknik penelitian, dan mata pelajaran.

Sumber : Analisis peneliti tahun 2025

## F. Kerangka Pikir

Kerangka pikir digunakan untuk membantu peneliti merumuskan penelitiannya. Kerangka pikir merupakan suatu ilustrasi yang di dalamnya terdapat konsep yang menjelaskan tentang hubungan antara variabel yang satu dengan variabel yang lainnya. Kerangka pikir ini dirancang untuk memudahkan peneliti mengetahui pengaruh antar variabel yang diteliti.

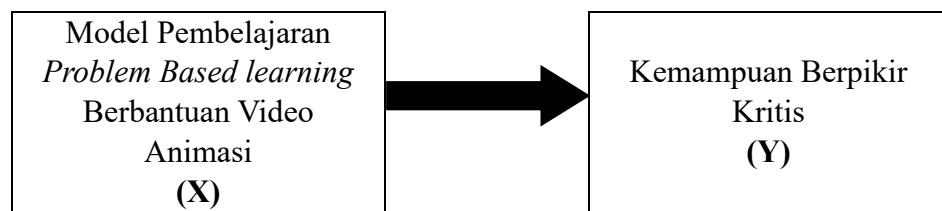
Permasalahan pokok pada penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV pada mata pelajaran pendidikan Pancasila di SD Negeri 3 Jatimulyo. Permasalahan lain yang ditemukan berdasarkan data awal penelitian adalah pendidik belum memanfaatkan dengan maksimal media pembelajaran berupa video animasi dan pembelajaran lebih terpusat pada pendidik. Hal tersebut dapat membuat pembelajaran menjadi kurang menarik dan belum mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan maksimal.

Model *problem based learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Hal ini dikarenakan model tersebut mengedepankan peran peserta didik sehingga peserta didik lebih aktif dalam memecahkan masalah secara nyata, baik secara individu maupun kelompok. Adanya media video animasi mampu mendukung kegiatan pembelajaran model *problem based learning* sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan maksimal.

Pembelajaran yang dilaksanakan pada penelitian ini sesuai dengan sintak model *problem based learning* oleh Sari dkk., yaitu: (1) orientasi peserta didik terhadap masalah; (2) mengorganisasikan peserta didik untuk belajar; (3) membimbing penyelidikan individual maupun kelompok; (4) menyampaikan dan menyajikan hasil karya peserta didik, dan (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Berpikir kritis merupakan kemampuan yang harus dimiliki peserta didik. Berpikir kritis tidak hanya membantu peserta didik memahami materi secara mendalam, tetapi juga membekali mereka dengan kemampuan untuk menghadapi masalah kompleks dan membuat keputusan yang rasional. Penilaian kemampuan berpikir kritis peserta didik disesuaikan dengan indikator berpikir kritis menurut Ennis, yaitu: (1) memberikan penjelasan sederhana; (2) membangun keterampilan Dasar; (3) menyimpulkan; (4) membuat penjelasan lebih lanjut; dan (5) mengatur strategi dan taktik.

Berdasarkan penjelasan di atas, bahwa model pembelajaran *problem based learning* berbantuan video animasi berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. Pengaruh antar variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar kerangka pikir sebagai berikut:



**Gambar 1. Kerangka pikir.**

Keterangan:

X = Variabel Bebas  
Y = Variabel Terikat

#### **G. Hipotesis Penelitian**

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

“Terdapat pengaruh model *problem based learning* berbantuan video animasi terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV pada mata pelajaran pendidikan Pancasila SD Negeri 3 Jatimulyo Tahun Ajaran 2024/2025”.

### **III. METODE PENELITIAN**

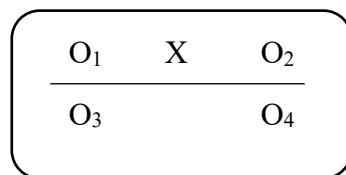
#### **A. Jenis dan Desain Penelitian**

##### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Menurut Arikunto (2019) menyatakan bahwa penelitian eksperimen merupakan cara untuk mencari hubungan sebab dan akibat antara dua faktor yang sengaja di munculkan oleh peneliti dengan mengurangi faktor-faktor yang mengganggu. Penelitian eksperimen digunakan untuk melihat akibat dari suatu perlakuan.

##### **2. Desain Penelitian**

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *quasi experimental design* tipe *non-equivalent control group design*. Menurut Sugiyono (2013) *quasi experimental design* menyatakan bahwa desain ini memiliki kelompok kontrol, namun tidak dapat berfungsi sepenuhnya dalam mengontrol variable luar yang mempengaruhi proses eksperimen. Desain *non-equivalent control group design* melibatkan dua kelompok subjek penelitian yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan model *problem based learning* berbantuan video animasi sedangkan kelompok kelas kontrol menggunakan model *problem based learning*.



**Gambar 2.** Desain penelitian.

Keterangan :

O<sub>1</sub>= Pengukuran awal pada kelas eksperimen

O<sub>2</sub>= Pengukuran akhir pada kelas eksperimen

O<sub>3</sub>= Pengukuran awal pada kelas kontrol

O<sub>4</sub>= Pengukuran akhir pada kelas kontrol

X = Penerapan model *problem based learning* berbantuan video animasi

Sumber : Sugiyono (2013)

## B. *Setting Penelitian*

### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Jatimulyo yang beralamat di Jl. Gajah Mada No.50, Jatimulyo, Kec. Jati Agung, Kab. Lampung Selatan, Lampung 35365.

### 2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Jatimulyo.

### 3. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada ajaran semester genap Tahun 2024/2025.

## C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah langkah-langkah kegiatan yang dilakukan dalam melakukan penelitian. Beberapa prosedur penelitian yang digunakan penelitian ini yaitu sebagai berikut :

Tabel 5. Prosedur penelitian

No.	Tahap	Aktivitas
1.	Tahap Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat surat izin penelitian pendahuluan yang akan diserahkan ke SD Negeri 3 Jatimulyo.</li> <li>• Melaksanakan penelitian pendahuluan ke SD Negeri 3 Jatimulyo untuk memperoleh informasi tentang kondisi sekolah, jumlah kelas, dan jumlah peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian serta cara pendidik mengajar di kelas.</li> </ul>

Tabel 5. Prosedur penelitian

No.	Tahap	Aktivitas
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merumuskan masalah dari hasil penelitian pendahuluan.</li> <li>• Menentukan populasi dan sampel penelitian.</li> <li>• Membuat perangkat pembelajaran berupa modul ajar.</li> <li>• Membuat kisi-kisi instrumen penelitian tes dan non-tes.</li> <li>• Menguji coba instrumen tes.</li> </ul>
2.	Tahap Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan <i>pretest</i> pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik.</li> <li>• Melaksanakan penelitian pada kelas eksperimen. Proses pembelajaran kelas eksperimen menggunakan model <i>problem based learning</i> sebagai perlakuan dan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah disusun.</li> <li>• Memberikan <i>posttest</i> pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.</li> </ul>
3.	Tahap Akhir	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan analisis dan pengolahan data hasil penelitian.</li> <li>• Menarik kesimpulan hasil perhitungan data.</li> </ul>

Sumber : Analisis peneliti

## D. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan seluruh objek yang memiliki karakteristik tertentu.

Menurut Sugiyono (2013) menyatakan bahwa populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Adapun populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Jatimulyo pada tahun ajaran 2024/2025 sebagai berikut :

Tabel 6. Data populasi kelas IV SD Negeri 3 Jatimulyo

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Peserta Didik
		Laki-laki	Perempuan	
1.	IV A	17	10	27
2.	IV B	16	13	29
Jumlah		33	23	56

Sumber: Data pendidik kelas IV SD Negeri 3 Jatimulyo tahun 2024/2025.

## 2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari populasi yang dipilih untuk dijadikan objek yang akan diteliti. Menurut Sugiyono (2013) menyatakan bahwa sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *non probability sampling*. Jenis sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2015) menyatakan bahwa *purposive sampling* merupakan teknik pengambilan data dengan menentukan sampel yang dipertimbangkan. *Purposive sampling* dipilih karena penulis menentukan sampel yang paling sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam hal ini, kelas IV B ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas IV A sebagai kelas kontrol karena keduanya dianggap memiliki karakteristik yang relevan dan sebanding untuk dibandingkan dalam penelitian dengan total 56 peserta didik.

## E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah sesuatu yang harus ditetapkan untuk diteliti. Menurut Sugiyono (2013) menyatakan bahwa variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel penelitian terdiri dari dua variabel yaitu variabel *independent* atau variabel bebas dan variabel *dependent* atau variabel terikat.

### 1. Variabel *Independent* (Variabel Bebas)

Variabel *independent* atau yang biasanya disebut dengan variabel bebas. Menurut Sugiyono (2013) menyatakan bahwa variabel *independent* atau variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi segala sesuatu yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel *independent* pada penelitian ini adalah model *problem based learning* berbantuan video animasi (X). Variabel ini akan mempengaruhi kemampuan berpikir kritis peserta didik.

## 2. Variabel *Dependent* (Variabel Terikat)

Variabel *dependent* atau yang biasanya disebut dengan variabel terikat. Menurut Sugiyono (2013) menyatakan bahwa variabel *dependent* atau variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel *dependent* atau variabel terikat pada penelitian ini adalah kemampuan berpikir kritis peserta didik (Y). Kemampuan berpikir kritis peserta didik dipengaruhi oleh penggunaan model *problem based learning* berbantuan video animasi.

## F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

### 1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan penjelasan tentang konsep-konsep yang ada dengan menggunakan pemahaman sendiri secara singkat, jelas, dan tegas. Defini konseptual dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Model *Problem Based Learning* Berbantuan Video Animasi (X)

Model *problem based learning* merupakan model *problem based learning* adalah pendekatan yang menekankan pada penyelesaian masalah nyata sebagai dasar proses belajar. Peserta didik diberi kesempatan untuk merumuskan masalah yang relevan dengan materi pelajaran, kemudian mencari solusi secara aktif melalui kerja sama kelompok, berpikir kritis, dan pendekatan sistematis. Video Animasi merupakan video animasi adalah media audio visual yang menggabungkan gambar bergerak, suara, dan teks untuk menyampaikan informasi, bercerita, atau memberikan hiburan.

Dengan adanya bantuan video animasi dapat memudahkan pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

- b. Berpikir Kritis

Berpikir kritis merupakan kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menyelesaikan masalah secara rasional. Proses ini melibatkan pemikiran yang mendalam, reflektif, dan berbasis bukti dalam pengambilan keputusan. Dengan demikian, peserta didik dapat memahami dan memecahkan masalah secara logis dan sistematis.

## 2. Definisi Operasional

Definisi operasional variabel merupakan pemahaman terhadap variabel dengan menspesifikasi kegiatan atau tindakan yang perlu dilakukan peneliti untuk mengukur atau memanipulasinya.

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a. Model *Problem Based learning* Berbantuan Video Animasi (X)

Model *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang menyajikan masalah sebagai landasan awal dengan kegiatan belajar diawali dengan pertanyaan yang berorientasi pada masalah dengan berbantuan media pembelajaran video animasi sehingga dapat menstimulus peserta didik untuk berpikir kritis.

Adapun langkah-langkah pembelajaran pada model *problem based learning* yang digunakan yaitu sebagai berikut :

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

- b. Berpikir kritis (Y)

Berpikir kritis merupakan kemampuan menganalisis informasi secara logis, reflektif, sistematis sehingga dapat memecahkan masalah dengan keputusan atau dasar bukti tertentu. kemampuan berpikir kritis mencakup berbagai indikator yang dikelompokkan dalam lima tahapan utama yaitu, memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, menyimpulkan, memberikan penjelasan lebih lanjut, dan mengatur strategi dan taktik.

## G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah pertama dalam penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari teknik tes dan teknik non tes.

### 1. Teknik Tes

Teknik tes pada penelitian ini digunakan untuk mencari data mengenai kemampuan berpikir kritis. Setelah sampel diberikan perlakukan menggunakan model *problem based learning* berbantuan video animasi, maka data akan diperoleh. Kemudian data tersebut dianalisis untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir kritis peserta didik. Data tersebut diperoleh dari kegiatan *pretest* dan *posttest*. Jenis tes yang digunakan pada penelitian ini yaitu soal essay *open ended* sebanyak 15 soal.

### 2. Teknik Non Tes

Teknik non tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### a. Observasi

Menurut Sugiono (2013) menyatakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang diperoleh dari pengamatan secara langsung. Pada penelitian ini, observasi dilakukan untuk melihat dan mengamati aktivitas belajar peserta didik selama proses kegiatan pembelajaran.

#### b. Dokumentasi

Menurut Riduwan (2014) dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data secara langsung dari tempat dilakukannya penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, dan data lain yang relevan pada penelitian. Teknik pengumpulan data ini digunakan untuk mengumpulkan data asesmen peserta didik kelas IV tahun ajaran 2024/2025 serta foto kegiatan pembelajaran.

## H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian atau biasanya sering disebut dengan alat ukur penelitian. Instrumen penelitian merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengukur fenomena (kejadian) alam maupun sosial yang akan diamati. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes terdiri dari tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Salah satu tujuan dibuatnya instrumen adalah untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang ingin dikaji dalam penelitian ini. Pada penelitian ini menggunakan 15 soal essay yang dibuat sesuai dengan indikator berpikir kritis menurut Ennis (2011) yang terdiri dari memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, menyimpulkan, memberikan penjelasan lebih lanjut, dan mengatur strategi serta taktik. Selanjutnya, instrumen soal ini akan diberikan kepada peserta didik kelas IV B (kelas eksperimen) dan kelas IV A (kelas kontrol).

Tabel 7. Kisi-kisi instrumen tes

Indikator Berpikir Kritis	Sub Indikator	Level Kognitif	Jumlah Soal	Nomor Soal
1. Memberikan penjelasan sederhana	Mengidentifikasi atau merumuskan masalah	C4	1	1
	Menganalisis argumen atau sudut pandang		1	3
	Bertanya dan menjawab suatu pertanyaan yang menantang		1	5
2. Membangun keterampilan dasar	Menilai kredibilitas suatu sumber	C4	1	2
	Observasi dan mempertimbangkan hasil observasi		2	4,6
3. Menyimpulkan	Mendedukasi dan mempertimbangkan hasil deduksi	C5	1	7
	Menginduksi dan mempertimbangkan hasil induksi		1	9
	Membuat dan mengkaji nilai-nilai pertimbangan		1	10

Lanjutan tabel 7. Kisi-kisi instrumen tes

Indikator Berpikir Kritis	Sub Indikator	Level Kognitif	Jumlah Soal	Nomor Soal
4. Memberikan penjelasan lebih lanjut	Membuat penjelasan lebih lanjut	C5	2	8, 11
	Mengidentifikasi asumsi		1	12
5. Mengatur strategi serta taktik	Menentukan suatu tindakan	C6	1	13
	Berinteraksi dengan orang lain		2	14,15
	<b>Jumlah</b>			<b>15</b>

Sumber : Analisis peneliti

Tabel 8. Kisi-kisi penilaian aktivitas peserta didik dengan model *problem based learning*

No.	Langkah-langkah Pembelajaran	Aspek yang Dinilai	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
1.	Orientasi peserta didik pada masalah	Peserta didik antusias mengikuti proses pembelajaran	Observasi	<i>Checklist</i>
		Peserta didik mengamati materi	Observasi	<i>Checklist</i>
2.	Mengorganisasikan peserta didik	Peserta didik membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 orang.	Observasi	<i>Checklist</i>
		Peserta didik menemukan masalah berdasarkan hasil pengamatannya	Observasi	<i>Checklist</i>
3.	Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	Peserta didik mengoptimalkan interaksi antara peserta didik dan pendidik dengan kerja kelompok	Observasi	<i>Checklist</i>
		Peserta didik bekerja sama dalam memecahkan masalah	Observasi	<i>Checklist</i>
4.	Mengembangkan dan menyajikan hasil	Peserta didik menyampaikan hasil diskusinya dengan percaya diri	Observasi	<i>Checklist</i>
5	Menganalisis dan mengevaluasi	Peserta didik menyimpulkan kegiatan pembelajaran	Observasi	<i>Checklist</i>

Sumber : Peneliti tahun 2025

Tabel 9. Rubrik penilaian aktivitas peserta didik dengan model *problem based learning*

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	1	2	3	4
Peserta didik antusias mengikuti proses pembelajaran	Peserta didik tidak antusias mengikuti proses pembelajaran	Peserta didik kurang antusias mengikuti proses pembelajaran	Peserta didik cukup antusias mengikuti proses pembelajaran	Peserta didik sangat antusias mengikuti proses pembelajaran
Peserta didik mengamati materi	Peserta didik tidak mengamati materi	Peserta didik kurang mengamati materi	Peserta didik cukup mengamati materi	Peserta didik sangat mengamati materi
Peserta didik membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 orang.	Peserta didik tidak membentuk kelompok.	Peserta didik membentuk kelompok akan tetapi tidak kondusif	Peserta didik membentuk kelompok yang kurang dari 5 orang	Peserta didik membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 orang.
Peserta didik menemukan masalah berdasarkan hasil pengamatannya	Peserta didik tidak menemukan masalah berdasarkan hasil pengamatannya	Peserta didik salah menemukan masalah berdasarkan hasil pengamatannya	Peserta didik menemukan masalah berdasarkan hasil pengamatannya tetapi tidak lengkap	Peserta didik menemukan masalah berdasarkan hasil pengamatannya dengan benar
Peserta didik mengoptimalkan interaksi antara peserta didik dan pendidik dengan kerja kelompok	Peserta didik tidak mengoptimalkan interaksi antara peserta didik dan pendidik dengan kerja kelompok	Peserta didik kurang mengoptimalkan interaksi antara peserta didik dan pendidik dengan kerja kelompok	Peserta didik cukup mengoptimalkan interaksi antara peserta didik dan pendidik dengan kerja kelompok	Peserta didik sangat mengoptimalkan interaksi antara peserta didik dan pendidik dengan kerja kelompok
Peserta didik menyampaikan hasil diskusinya dengan percaya diri	Peserta didik tidak menyampaikan hasil diskusinya dengan percaya diri	Peserta didik kurang menyampaikan hasil diskusinya dengan percaya diri	Peserta didik cukup menyampaikan hasil diskusinya dengan percaya diri	Peserta didik sangat menyampaikan hasil diskusinya dengan percaya diri

Lanjutan tabel 9. Rubrik penilaian aktivitas peserta didik dengan model *problem based learning*

<b>Aktivitas Peserta Didik</b>	<b>Kriteria</b>			
	1	2	3	4
Peserta didik menyimpulkan pelajaran	Peserta didik tidak menyimpulkan pelajaran	Peserta didik kurang menyimpulkan pelajaran	Peserta didik cukup menyimpulkan pelajaran	Peserta didik dapat menyimpulkan pelajaran

Sumber : Peneliti tahun 2025

## I. Uji Prasyarat Instrumen

### 1. Uji Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kebenaran suatu instrumen. Penelitian ini menggunakan rumus Korelasi *Product Moment* yang dikemukakan oleh Pearson.

Berikut rumus korelasi *product moment*.

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

Keterangan :

$r_{xy}$  = Koefisien antara variabel X dan Y

N = Jumlah responden

$\sum XY$  = Total perkalian skor X dan Y

$\sum X$  = Jumlah skor variabel X

$\sum Y$  = Jumlah skor variabel Y

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

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

Kriteria pengujian

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

Tabel 10. Klasifikasi validitas soal

No.	Nilai Validitas	Keterangan
1.	$0,00 > r_{xy}$	Tidak Valid
2.	$0,00 < r_{xy} < 0,20$	Sangat Rendah
3.	$0,20 < r_{xy} < 0,40$	Rendah
4.	$0,40 < r_{xy} < 0,60$	Sedang
5.	$0,60 < r_{xy} < 0,80$	Tinggi
6.	$0,80 < r_{xy} < 1,00$	Sangat Tinggi

Sumber : Arikunto (2013)

Hasil instrumen yang telah diuji validitas kemudian dianalisis menggunakan aplikasi IBM SPSS *Statistics Version 26*. Uji validitas IBM SPSS menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan nilai *sig. (2-tailed) > 0,05*.

Uji coba instrumen dilakukan kepada 27 peserta didik di SD Negeri 2 Wayhuwi. Berdasarkan hasil data perhitungan validitas instrumen soal tes dengan  $n = 27$  serta signifikansi sebesar 0,05 dengan  $r_{tabel}$  adalah 0,381. Berikut hasil analisis yang diperoleh sebagai berikut.

Tabel 11. Rekapitulasi hasil uji validitas instrumen soal

No.	Nomor Soal	Validitas	Jumlah Soal
1.	1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15	Valid	14
2.	2	Tidak Valid	1

Sumber :Analisis peneliti 2025. (lampiran 20 halaman 158 )

Berdasarkan tabel 11, diketahui bahwa dari 15 soal *essay* kemampuan berpikir kritis yang telah diujikan, terdapat 14 soal valid dan 1 soal tidak valid. Pada penelitian ini, *pretest* dan *posttest* akan menggunakan 14 soal yang valid, sedangkan 1 soal yang tidak valid tidak akan digunakan dalam penelitian ini.

## 2. Uji Reliabilitas

Menurut Arikunto (2013) menyatakan bahwa reliabilitas menunjukkan pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Suatu tes dikatakan reliabel apabila instrumen dicobakan kepada subjek yang sama secara berulang-ulang namun hasilnya tetap sama atau relatif sama.

Dalam penelitian ini untuk menghitung reliabilitas soal tes pilihan jamak maka digunakan rumus Cronbach Alpha sebagai berikut.

$$r_{11} = \left( \frac{n}{(n-1)} \right) \left( 1 - \frac{\sum \alpha_b^2}{\alpha_1^2} \right)$$

Keterangan :

$r_{11}$  = Reliabilitas instrumen

$n$  = Jumlah butir soal

$\sum \alpha_b^2$  = Skor tiap-tiap item

$\alpha_1^2$  = Varians soal

Sumber: Arikunto (2019)

Kriteria pengujian

apabila  $r_{11} > r_{tabel}$  maka instrumen tersebut dinyatakan reliabel, dan begitupun sebaliknya, apabila  $r_{11} < r_{tabel}$  maka instrumen tersebut dinyatakan tidak reliabel .

Klasifikasi mengenai besarnya reliabilitas mengacu pada tabel yaitu sebagai berikut.

Tabel 12. Klasifikasi reliabilitas soal

No	Nilai Koefesien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1	0,00- 0,20	Sangat rendah
2	0,20- 0,40	Rendah
3	0,40- 0,60	Sedang
4	0,60- 0,80	Tinggi
5	0,80- 1,00	Sangat tinggi

Sumber: Arikunto (2013)

Hasil uji realibilitas dengan aplikasi IBM SPSS menggunakan nilai  $r_{11}$  atau *Cronbach's Alpha*. Apabila  $r_{11} > 0,06$  maka hasil uji dapat dikatakan reliabel. Berikut hasil perhitungan realibilitas melalui IBM SPSS *Statistic Version 26*.

Tabel 13. Hasil uji reliabilitas

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0.912	14

Sumber: Analisis peneliti tahun 2025 (lampiran 21 halaman 159).

Berdasarkan tabel 13, diketahui bahwa dari 14 soal yang valid dan diuji realibilitas menggunakan perhitungan nilai *Cronbach's Alpha*, diperoleh nilai reliabilitas  $r_{11} = 0,912$  terkategorii "sangat tinggi". Nilai tersebut menunjukkan bahwa 14 soal telah valid dan reliabel dengan tingkat reliabilitas sangat tinggi.

### 3. Taraf Kesukaran Soal

Taraf kesukaran soal dibuat untuk melihat tingkatan tiap butir soal dari soal yang mudah ke soal yang sulit pada penelitian ini. Rumus yang akan digunakan untuk menghitung taraf kesukaran seperti dikemukakan oleh Arikunto (2013).

Rumus taraf kesukaran soal :

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

Keterangan :

P = Tingkat Kesukaran

B = Jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan benar

JS = Jumlah seluruh peserta didik peserta tes

Semakin kecil indeks yang diperoleh, semakin sulit soal tersebut.

Semakin besar indeks yang diperoleh, semakin mudah soal tersebut.

Tabel 14. Klasifikasi taraf kesukaran soal

No	Indeks Kesukaran	Tingkat Kesuakaran
1	0,71-1,00	Mudah
2	0,31-0,70	Sedang
3	0,00-0,30	Sukar

Sumber: Arikunto (2013)

Berdasarkan analisis taraf kesukaran soal, maka diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 15. Hasil analisis taraf kesukaran soal

Kategori	Nomor Soal	Jumlah
Sukar	-	0
Sedang	1, 3, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15	13
Mudah	2, 4	2

Sumber : Analisis peneliti tahun 2025.(Lampiran 22 halaman 160)

Berdasarkan tabel 16, diketahui bahwa dari 15 soal yang dianalisis tidak terdapat soal terkategori “Sukar”, 13 soal terkategori “Sedang” dan 2 soal terkategori “Mudah”.

#### 4. Uji Daya Beda

Daya beda soal merupakan instrumen yang menunjukkan seberapa baik suatu soal dapat membedakan peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan rendah. Rumus uji daya pembeda dalam penelitian ini sebagai berikut :

$$D = PA - PB = \frac{BA - BB}{JA - JB}$$

Keterangan:

- D = Daya pembeda soal
- JA = Jumlah peserta didik kelompok atas
- JB = Jumlah peserta didik kelompok bawah
- BA = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar
- BB = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar
- PA = Proporsi peserta didik kelompok atas yang menjawab benar
- PB = Proporsi peserta didik kelompok bawah menjawab soal benar

Tabel 16. Klasifikasi daya beda soal

No.	Indeks Daya Beda	Kategori
1.	0,71 – 1,00	Baik sekali
2.	0,41 – 0,70	Baik
3.	0,21 – 0,40	Cukup
4.	0,00 – 0,20	Jelek
5.	< 0,00	Tidak Baik

Sumber: Arikunto (2013)

Berdasarkan analisis uji daya beda soal, maka diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 17. Hasil analisis daya beda soal

Kategori	Butir Soal	Jumlah
Baik Sekali	1, 3, 8, 9, 10	5
Baik	4, 5, 6, 7, 12, 13, 14	7
Cukup	2, 11, 15	3
Jelek	-	0
Tidak Baik	-	0

Sumber : analisis peneliti tahun 2025 (Lampiran 23 halaman 161)

Berdasarkan tabel 17, diketahui bahwa terdapat 5 soal terkategori “Baik Sekali”, 7 soal terkategori “Baik”, 3 soal terkategori “Cukup”, dan tidak terdapat soal terkategori “Jelek” dan “Tidak Baik”.

## J. Teknik Analisi Data

### 1. Uji Prasyarat Analisi Data

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengukur apakah sebaran data sampel sudah sesuai atau tidak sesuai dari sebaran normal. Hasil data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol diuji untuk mengetahui kenormalan distribusi datanya. Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan rumus Chi- kuadrat ( $\chi^2$ ).

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

Sumber : Muncarno (2017)

Keterangan :

$\chi^2$  : Chi-kuadrat/ Nilai Normalitas Hitung

$f_o$  : Frekuensi yang diperoleh dari data penelitian

$f_h$  : Frekuensi yang diharapkan

Kriteria pengujian

apabila  $\chi^2_{\text{hitung}} \leq \chi^2_{\text{tabel}}$  dengan  $\alpha = 0,05$  maka berdistribusi normal, dan sebaliknya apabila  $\chi^2_{\text{hitung}} \geq \chi^2_{\text{tabel}}$  maka tidak berdistribusi normal.

Uji normalitas dengan aplikasi IBM SPSS menggunakan Shapiro-Wilk dikarenakan jumlah sample tiap kelas kurang dari 50. Data pretest dan posttest kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan data normal karena nilai signifikansi  $> 0,05$ .

#### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians dari kedua sampel berasal dari populasi dengan variansi yang sama atau tidak. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan Uji F. Uji F bertujuan untuk mencari apakah variabel independen secara bersama-sama (simultan) mempengaruhi variabel dependen. Uji F dilakukan untuk melihat pengaruh dari seluruh variabel bebas secara bersama-sama terhadap variabel terikat. Rumus uji F, yaitu sebagai berikut.

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

Sumber : Sugiyono (2013)

Harga  $F_{\text{hitung}}$  tersebut kemudian dikonsultasikan dengan  $F_{\text{tabel}}$  untuk diuji signifikansinya dengan taraf signifikan yaitu 0,05, selanjutnya  $F_{\text{hitung}}$  dibandingkan dengan  $F_{\text{tabel}}$

Dengan ketentuan:

Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima, artinya varian kedua kelompok data tersebut adalah homogen. Sedangkan jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak, artinya varian kedua kelompok data tersebut tidak homogen.

c. Uji Normal *Gain* (*N-Gain*)

Uji *N-Gain* dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta didik setelah diberikan perlakuan tertentu dalam penelitian. Uji *N-Gain* ini dilakukan dengan menghitung selisih antara nilai *pretest* dan nilai *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berikut rumus *N-Gain* :

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

Tabel 18. Klasifikasi *N-Gain*

No.	Nilai <i>N-Gain</i>	Keterangan
1.	$> 0,7$	Tinggi
2.	$0,3 - 0,7$	Sedang
3.	$< 0,3$	Rendah

Sumber : Arikunto (2019)

## K. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan video animasi terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV sekolah dasar. Pada penelitian ini penulis menggunakan uji T.

Menurut Sugiyono (2017) uji t digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara dua kelompok data.

Rumus uji t sebagai berikut.

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\Sigma x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

$Md$  = Mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

$\Sigma x^2 d$  = Jumlah kuadrat deviasi

$N$  = Subjek pada sampel

Sumber : Sugiyono, (2017)

Kaidah pengujian signifikansi adalah sebagai berikut.

Jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak artinya signifikan dan apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima artinya tidak signifikan. Taraf signifikansi 5% atau 0,05.

Hipotesis yang akan diuji pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

$H_0$  = Tidak terdapat pengaruh model *problem based learning* berbantuan video animasi terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV SD Negeri 3 Jatimulyo.

$H_a$  = Terdapat pengaruh model *problem based learning* berbantuan video animasi terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV SD Negeri 3 Jatimulyo.

## **V. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *problem based learning* berbantuan video animasi terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV SD Negeri 3 Jatimulyo Tahun Ajaran 2024/2025. Hal tersebut dapat dibuktikan pada hasil uji-t dengan diperoleh hasil  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05 maka  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima.

### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang telah dipaparkan, terdapat beberapa saran yang ingin peneliti berikan kepada pihak-pihak terkait penelitian ini dalam rangka meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV sekolah dasar. Adapun saran dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### a. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan optimal agar mampu memahami materi pembelajaran sehingga hasil belajar dapat meningkat.

#### b. Pendidik

Pendidik diharapkan lebih memotivasi peserta didik untuk belajar di sekolah dengan inovasi baru dalam pembelajaran seperti menggunakan model *problem based learning* berbantuan video animasi dalam proses pembelajaran di sekolah agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan.

c. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat mendukung dan memfasilitasi pendidik dalam menerapkan model *problem based learning* dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

d. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi dan masukan tentang pengaruh model *problem based learning* berbantuan video animasi terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV SD Negeri 3 Jatimulyo Tahun Ajaran 2024/2025.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Akhiruddin., Sujarwo, A Haryanto, H Nurhikmah. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar : CV Cahaya Bintang Gemerlang.
- Amaludin, La. 2022. Model Pembelajaran Problem Base Learning Penerapan Dan Pengaruhnya Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar. Pascal Books, Tangerang.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan praktik (Edisi Revisi VD). PT Renika Cipta. Jakarta
- Aunurrahman. 2019. Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Bunyamin. 2021. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta Selatan. UPT Uhamka Press.
- Bunga, A., Dani, M., Suhulah, G. A., & Raihan, P. 2022. Prinsip dan Landasan Penggunaan Media pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 3 (2), 586-593
- Dasusmi, K. J., Destami, L., Mardiana, M., Shobah, M. D., & Muhibbatuzzaeniah, M. 2023. Studi literatur: Model problem based learning (PBL) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(2), 325-334.  
<https://doi.org/10.29303/griya.v3i2.319>
- Djamaruddin, Ahdar. 2019. Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis. Sulawesi Selatan: CV. Kaffah Learning Center.
- Ennis, R. H. 2011. Critical Thinking: A Streamlined Conception. *Teaching Philosophy*, 34(1), 1-24.
- Facione, Peter A. 2015. Critical Thinking : What Is and Why It Counts. Insight Assessment
- Festiawan, R. 2020. Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran. Universitas Jenderal Soedirman.

- Furoidah, N., Krisnayanti, W., & Wiarta, I. 2020. Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(3), 87-95.
- Gasong, D. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish
- Hanafiah, D., Martati, B., & Mirnawati, L. B. 2023. Implementasi nilai karakter gotong royong dalam pendidikan Pancasila kelas IV di sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 539–551. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v7i2.1862>
- Harswi, U. B., & Arini, L. D. D. 2020. Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Herliani., Boleng, D.T., & Maasawet, E. T. 2021. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Lakeisha. Jawa Tengah.
- Husni, H. 2021. Efektivitas Penggunaan Video Animasi dalam Pembelajaran Konsep Abstrak. *Jurnal Media Pembelajaran*, 8(2), 45-52.
- Khairunnisa, J. F., & Nofrion, N. 2023. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learnlng Berbasis Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 31838-31843. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.12187>
- Krisnayanti, R., dan Wiarta, W. 2022. Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Matematika. *Journal on Teacher Education*, 3 : 414–427. <https://doi.org/10.31004/jote.v3i3.4867>
- Kurniawan, Andri dkk. 2022. *Model Pembelajaran Inovatif II*. PT Global Eksekutif Teknologi, Sumatera Barat.
- Lismaya, Lilis. 2019. Berpikir Kritis & PBL. Surabaya, Media Sahabat Cendekia.
- Malik, L. A., & Maunah, B. 2023. Penggunaan video animasi dalam pembelajaran IPS guna untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII di MTS Miftahul Huda Nguntul Tulungagung. *Journal of Creative Student Research*, 1(4), 238-255. <https://doi.org/10.55606/jcsrpolutama.v1i4.2275>
- Masdoeki. 2022. Metode investigasi pelajaran biologi meningkatkan berpikir kritis siswa VIII-D MTsN kota sorong tahun 2018. *ACTION : Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 2(3), 2003–2005. <https://doi.org/10.51878/action.v2i3.1385>

- Mayer, R. E. 2009. *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Munandar, R. N. R. 2022. Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Video Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 4, pp. 233-238). <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/803>
- Muncarno. 2017. Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan. Metro: Hamim Group.
- Mundriyani, E., & Huda, C. 2024. Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Pop Up Book dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 2B SDN Gayamsari 02. *Teaching and Learning Journal of Mandalika (Teacher) e-ISSN 2721-9666*, 5(1), 165-171. <https://doi.org/10.36312/teacher.v5i1.2900>
- Murti, G. W. 2021. Penerapan Model Problem Based Learning Berbantu Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Kelas V SD N Tlogowungu 03 Pada Tema 6 Panas Dan Perpindahannya Subtema 1. *Majalah Lontar*, 33(1), 30-40. <https://doi.org/10.26877/ltr.v33i1.7512>
- Ni'mah, N. 2022. Analisis Indikator Berpikir Kritis Terhadap Karakter Rasa Igin Tahu dalam Kurikulum 2013 Analysis of Critical Thinking Indicators on The Character of Curiosity in 2013 Curriculum Abstrak. *Anterior Jurnal*, 22(Special-1), 118–125. <https://doi.org/10.33084/anterior.vxix.xxx>
- Nuryanti, L., Zubaidah, S., & Diantoro, M. 2018. Analisis Kemampuan Berpikir Kritis. *Pendidikan Dasar. Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, 8(2), 112-122. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/EISSN: 2502-471X>
- Octavia, Shilpy A. 2020. Model-Model Pembelajaran. Deepublish, Yogyakarta.
- Pamungkas, R. S. A., & Wantoro, J. 2024. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Model Problem Based Learning dalam Pembelajaran PPKn Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1286-1297. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7360>
- Ponidi, Dewi, N.A.K., Trisnawati., Puspita, D., Nagar, E.S., Kristin M., Puastuti, D., Andewi, W., Anggraeni, L., & Utami, B.H.S. 2021. *Model Pembelajaran Inovatif Dan Efektif*. Indramayu. Cv Adanu Abimata.
- Pramuji, L., Permanasari, A., & Ardianto, D. 2020. Multimedia interaktif berbasis stem pada konsep pencemaran lingkungan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Journal of Science Education and Practice*, 2(1), 1-15. <https://doi.org/10.33751/jsep.v2i1.1699>
- Prananingrum, a. V., Rois, I. N., & Sholikhah, A. 2020. Kajian Teoritis Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(1), 124-136.

- Praptaningrum, G., Sukamti, S., & Suhartono, S. 2023. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik Kelas II di SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(3), 124-136. <https://doi.org/10.17977/um065v3i22023p124-136>
- Primadewi, N. M. A., & Agustika, G. N. S. 2022. Media Video Animasi Berorientasi Problem Based Learning Materi Pecahan pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1) : 167-177. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.46477>
- Rachmadtullah, R. 2015. Kemampuan berpikir kritis dan konsep diri dengan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar UNJ*, 6(2), 287-298. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpd/article/view/493>
- Rejeki, Adnan, M.F., & Siregar, P.S. 2020. Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicrdu*, 4(2), 337- 343. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>
- Ridho, M. F. 2024. Efektivitas model Problem Based Learning berbantuan video animasi terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 5(1), 45–54. <https://doi.org/10.15294/jpk.v11i1.10861>
- Sa'diyah, M. K., & Dewi, D. A. 2022. Penanaman Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9940-9945. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.3994>
- Sanita, R., & Anugraheni, I. 2020. Meta analisis model pembelajaran inquiry untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(3), 567-577. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i3.2949>
- Sanjaya. 2019. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Saputri, M. G., Prasetyowati, D., Reffiane, F., & Rizki, L. M. 2024. Pengaruh Model PBL Berbantuan Video Pembelajaran terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pelajaran IPAS. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(4), 533-538. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i4.659>
- Saputri, M. A. 2020. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i1.602>

- Saputri, N. A. 2023. Perbedaan hasil belajar menggunakan model Problem Based Learning dengan media animasi dan media gambar di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 112–120. <https://doi.org/10.31100/dikdas.v5i4.2105>
- Sari, F. P. H. 2022. Pengaruh *problem based learning* berbantuan video animasi terhadap keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran ipa kelas V SD se-kecamatan laweyan. <https://doi.org/10.20961/jpiuns.v8i4.70966>
- Septikasari, R., & Frasandy, R. N. 2018. Keterampilan 4C Abad 21 Dalam Pembelajaran Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(2), 155–158. <https://doi.org/10.15548/alawlad.v8i2.1597>
- Shoimin, A. 2014. Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013. Ar Ruz Media, Rembang.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sobry, M Sutikno. 2021. Strategi Pembelajaran. Adab, Jawa Barat.
- Soima, I. Y., Surur, M., & Puspitasari, Y. 2021. Penerapan PBL (Problem Based Learning) Berbantuan Media Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas X Di Ma Sarji Ar-Rasyid. *Visipena*, 12(1), 139-155. <https://doi.org/10.46244/visipena.v12i1.1459>
- Suardi, Moh. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Alfabeta, Bandung
- Suyanti, S. 2023. Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran PKN Siswa Kelas V SD Negeri 104208 Cerita Rakyat. *Proceeding Umsurabaya*.
- Suzana, Y., Jayanto, I., & Farm. 2021. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Literasi Nusantara, Malang
- Tumanggor, Mike. 2021. Berpikir Kritis (Cara Jitu Menghadapi Tantangan Pembelajaran Abad 21). Gracias Logis Kreatif, Ponorogo.
- Uno, Hamzah B. 2023. Perencanaan Pembelajaran. PT Bumi Aksara, Jakarta
- Vania, N., Hidayat, W., & Nugraha, T. 2024. Penggunaan Model Problem Based Learning Berbantuan Video Powtoon Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 3(1), 29-37. <https://doi.org/10.22460/jpp.v3i1.23352>

- Wahdah, N., Widiada, I. K., & Hasnawati, H. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV di SDN 20 Ampenan. *Journal of Classroom Action Research*, 6(3), 673-680. <https://doi.org/10.29303/jcar.v6i3.8820>
- Widiasworo, E. 2018. Strategi pembelajaran edutainment berbasis karakter (1st ed.). Yogyakarta, Indonesia: Ar-Ruzz Media.
- Wijaya, R., Fahreza, F., & Kistian, A. 2019. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Mengembangkan Karakter Toleransi Dan Demokratis Siswa Pada Pelajaran PKN Kelas V Di SD Negeri Paya Peunaga. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2).
- Yackel, E. 1993. “Problem Based Learning”. Dalam Syamsidah dan Hamidah Suryani. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Video Animasi terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. Yogyakarta: UNY Press.