

**PENGARUH *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTUAN MEDIA
MONOPOLI TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS
PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR
PADA PEMBELAJARAN IPAS**

(Skripsi)

Oleh

**EFI YULYANA
NPM 2213053075**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

PENGARUH *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTUAN MEDIA MONOPOLI TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR PADA PEMBELAJARAN IPAS

Oleh

EFI YULYANA

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Timur pada pembelajaran IPAS. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media monopoli terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Metode yang digunakan adalah *Quasi Experiment* dengan desain penelitian *Non-equivalent Control Group Design*. Populasi penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Timur berjumlah 84 peserta didik dan sampel yang digunakan berjumlah 56 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes, lembar observasi dan dokumentasi. Pengujian hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana dengan hasil $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ jadi terbukti bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Timur pada pembelajaran IPAS Tahun Pelajaran 2026.

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

ABSTRACT

THE EFFECT OF MEDIA-ASSISTED PROBLEM-BASED LEARNING (PBL) ON THE CRITICAL THINKING SKILLS OF V GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS IN IPAS LEARNING

By

EFI YULYANA

The problem in this study was the low critical thinking skills of fifth grade students at SD Negeri 4 Metro Timur in IPAS learning. This study aims to determine the effect of the Problem Based Learning model assisted by monopoly media on students' critical thinking skills. The method used is Quasi Experiment with a Non-equivalent Control Group Design. The population of this study was all 84 fifth-grade students at SD Negeri 4 Metro Timur, and the sample size was 56 students. Data collection techniques included tests, observation sheets, and documentation. Hypothesis testing used a simple linear regression test with the result $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ so it can be concluded that there is an influence of the Problem-Based Learning model on the critical thinking skills of fifth-grade students at SD Negeri 4 Metro Timur in IPAS learning in the 2026 academic year.

Keywords: critical thinking, monopoly, problem-based learning.

**PENGARUH *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTUAN MEDIA
MONOPOLI TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS
PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR
PADA PEMBELAJARAN IPAS**

Oleh

EFI YULYANA

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
2026**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA MONOPOLI TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK KELAS V PADA PEMBELAJARAN IPAS**

Nama : **Efi Yuliyana**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2253053075**

Program Studi : **S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

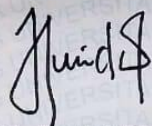
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Menyetujui,

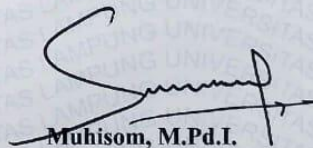
1. **Komisi Pembimbing**

Dosen Pembimbing I



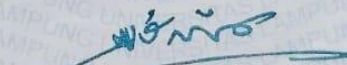
Frida Destini, M.Pd.
NIP 198912292019032019

Dosen Pembimbing II



Muhsom, M.Pd.I.
NIP 198507092025211035

2. **Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**



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

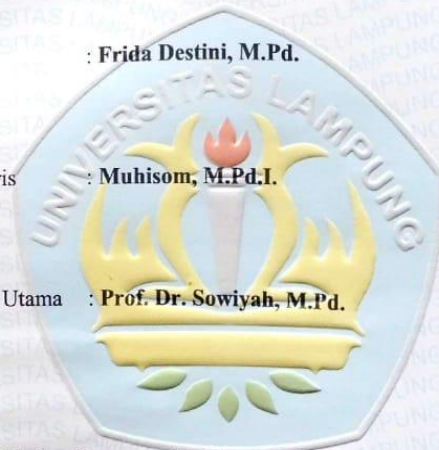
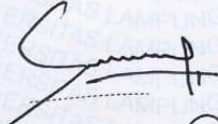
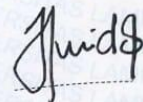
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Frida Destini, M.Pd.**

Sekretaris : **Muhisom, M.Pd.I.**

Penguji Utama : **Prof. Dr. Sowiayah, M.Pd.**



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.
NIP 198708042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 4 Maret 2026

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Efi Yulyana
NPM : 2253053075
Program Studi : S1 PendidikanGuru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pengetahuan
Fakulas : Keguruan dan Ilmu Pengetahuan

Dengan ini menyatakan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Monopoli Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V pada Pembelajaran IPAS.” adalah benar hasil karya penulis berdasarkan hasil penelitian, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar benarnya,

Atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Metro, 4 Maret 2026
Yang membuat Pernyataan



Efi Yulyana
NPM 2213053075

RIWAYAT HIDUP



Efi Yulyana lahir di Desa Way Empulau Ulu, Kecamatan Balik Bukit, Kabupaten Lampung Barat pada tanggal 19 Juli 2003 sebagai anak kelima dari pasangan Bapak Syu'aidi dan Ibu Rohaini, serta memiliki 2 kakak perempuan dan 2 kakak laki-laki.

1. Sekolah Dasar (SD) diselesaikan di SDN 1 Way Empulau Ulu tahun 2010-2016.
2. Sekolah menengah pertama di selesaikan di MTs Negeri 1 Lampung Barat pada tahun 2016-2019.
3. Sekolah Menengah Atas di selesaikan di SMA Negeri 1 Lampung Barat pada tahun 2019-2022.

Tahun 2022 peneliti diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Melalui jalur seleksi SNMPTN. Tahun 2025 pada bulan Januari-Februari peneliti melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan praktik mengajar melalui program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Desa Ringin Sari, Kecamatan Banjar Margo, Kabupaten Tulang Bawang. Selama menjadi mahasiwa, peneliti pernah menjadi bagian organisasi internal seperti Forum Komunikasi Mahasiswa (FORKOM PGSD) dan Himpunan Mahasiswa Ilmu Pendidikan (HIMAJIP)

MOTTO

Tugas kita bukan untuk berhasil,tugas kita adalah untuk mencoba karena didalam mencoba itulah kita menemukan kesempatan untuk berhasil

-Buya Hamka-

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan kemudahan hingga tugas akhir ini terselesaikan. Shalawat dan salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, suri teladan bagi seluruh umat. Atas segala cinta dan kasih sayang kupersembahkan karya ini untuk orang-orang yang berharga dalam hidupku.

Orang Tuaku Tercinta

Karya ini kupersembahkan untuk Ayah Syu'aidi dan Ibu Rohaini, yang tidak pernah berhenti percaya bahwa anak bungsu mereka dapat menggapai pendidikan yang dulu terasa jauh dari jangkauan. Terimakasih atas doa, pengorbanan, dan kasih sayang yang menjadi jalan hingga aku sampai di titik ini.

Kepada Kakak-Kakak Tercinta:

Mega Wati, Ahmad Naziri, Ari Munandar, dan Diya Nita. terima kasih atas bantuan, dukungan, dan kepercayaan yang kalian berikan sejak awal perjalanan ini. Kalian telah berperan besar dalam setiap langkah yang aku tempuh.

Untuk diriku sendiri, terimakasih karena masih memilih bertahan, bermimpi, dan percaya bahwa perjalanan ini layak diperjuangkan.

Almamater Tercinta

“Universitas Lampung”

SANWACANA

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuhu.

Puji syukur ke hadirat Allah Subhannahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Skripsi dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Monopoli terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V SD Pada Pembelajaran IPAS” yang peneliti susun merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan S-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tentunya tidak terlepas atas bantuan dari berbagai pihak. Dengan segenap hati yang tulus, peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan ijazah dan gelar sarjana mahasiswa Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan skripsi ini.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah berkontribusi dalam memberikan persetujuan sebagai bentuk legalisir skripsi yang diakui oleh Jurusan Ilmu Pendidikan.
4. Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd., Kordinator Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung yang telah membantu memfasilitasi administrasi dalam menyelesaikan skripsi.

5. Frida Destini, M.Pd., dosen ketua penguji yang senantiasa telah memberikan waktu, tenaga, dan kesediannya dalam memberikan bimbingan, saran, dan kritik dalam penyusunan skripsi ini.
6. Muhisom M.Pd.I, dosen pembimbing II yang senantiasa telah memberikan waktu, tenaga, bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Prof. Dr. Sowiyah M.Pd, Penguji Utama sekaligus dosen pembimbing akademik yang telah memberikan masukan dan saran kepada peneliti baik selama proses penyelesaian skripsi maupun bimbingan dan dukungan selama awal perkuliahan sampai akhir perkuliahan.
8. Dr. Tegar Pambudhi, M.Pd, Dosen Validator yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan demi kelancaran penyusunan skripsi.
9. Dosen serta staf pendidikan Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung, terima kasih atas ilmu pengetahuan yang telah diberikan selama masa perkuliahan.
10. Kepala sekolah, wali kelas VA, VB, VC, serta siswa/i SD Negeri 4 Metro Timur terimakasih telah mengizinkan melaksanakan penelitian sehingga mempermudah peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
11. Terima kasih kepada paman terbaikku Aruji (alm) orang pertama yang mendukung dan meyakinkan aku bahwa aku bisa menempuh jenjang pendidikan yang lebih tinggi.
12. Kakak iparku Novita Sari dan Selamat Samsul Hidayat terimakasih selama ini telah memperlakukanku seperti adik sendiri. Kebaikan, perhatian, dan bantuan yang kalian berikan sangat berarti dalam perjalanan perkuliahan ini.
13. Terima kasih kepada dua sahabat terbaikku Herma Siska dan Ariska Novita Fitri, yang telah menguatka, memotivasi, dan menemani segala kondisi.
14. Kepada teman *CORE* ku terutama Memorila, Andini, F. Riska, Alya, Nadila, Riri, Ayu, Habsah, Tiara, terimakasih sudah menghidupkan

suasana perkuliahan dan memberikan canda tawa, semoga kita suatu saat saling mengingat bahwa kita pernah berjuang bersama.

15. Terima kasih kepada teman teman terdekatku Velinda, Refi, Isra, Eka, Dita, Enita, Seli, Putri, sefti, yang selalu ada untuk sekedar bertukar pendapat berbagi cerita selama perkuliahan, kalian juga memberikan warna dalam proses ini.
16. Teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 2022 terutama kelas I, terima kasih atas kekeluargaan, kebersamaan, kekompakan dan kesolidannya, semoga doa dan harapan kita semua tercapai.
17. Terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga Allah SWT. selalu melindungi dan membalas semua kebaikan yang diberikan. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, namun peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Metro, 04 Maret 2026



Efi Yulyana
NPM 2213053075

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
II. TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Kemampuan Berpikir Kritis	10
1. Pengertian Kemampuan Berpikir Kritis	10
2. Indikator Kemampuan Berpikir Kritis	11
B. Belajar dan Pembelajaran	12
1. Pengertian Belajar	12
2. Tujuan Belajar	12
3. Teori Belajar	13
4. Pengertian Pembelajaran	14
5. Komponen Pembelajaran	15
C. Model Pembelajaran	16
1. Pengertian Model Pembelajaran	16
2. Fungsi Model Pembelajaran	17
3. Macam-macam Model Pembelajaran	18
D. Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	19
1. Pengertian Model <i>Problem Based Learning</i>	19
2. Tujuan Model <i>Problem Based Learning</i>	20
3. Karakteristik <i>Problem Based Learning</i>	21
4. Langkah-langkah Model <i>Problem Based Learning</i>	22
5. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Problem Based Learning</i>	24
E. Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD	25
1. Pengertian pembelajaran IPAS SD	25
2. Tujuan Pembelajaran IPAS	26
F. Media Pembelajaran	27

1. Pengertian Media Pembelajaran	27
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	28
3. Jenis Jenis Media Pembelajaran.....	29
4. Media Monopoli.....	30
5. Komponen-Komponen Media Monopoli.....	32
G. Penelitian Relevan	34
H. Kerangka Pikir	36
I. Hipotesis Penelitian	37
III. METODE PENELITIAN	39
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	39
B. Prosedur Penelitian	40
1. Tahap Persiapan	40
2. Tahap Pelaksanaan.....	41
3. Tahap Penyelesaian.....	41
C. <i>Setting</i> Penelitian	41
1. Subjek Penelitiain	41
2. Tempat Penelitian	42
3. Waktu Penelitian.....	42
4. Pelaksanaan Penelitian.....	42
D. Populasi dan Sampel.....	42
1. Populasi Penelitian.....	42
2. Sampel Penelitian.....	43
E. Variabel Penelitian	43
1. Variabel bebas (<i>independent</i>)	43
2. Variabel terikat (<i>dependent</i>)	43
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	44
1. Definisi Konseptual Variabel.....	44
2. Definisi Operasional	44
G. Teknik Pengumpulan Data.....	46
1. Teknik Tes	46
2. Teknik Non Tes.....	47
H. Instrumen Penelitian	48
1. Instrumen tes	48
2. Instrumen Non-Tes	49
I. Uji Prasyarat Instrumen	52
1. Uji Validitas	52
2. Uji Reliabilitas Instrumen	54
3. Daya Pembeda Soal	55
4. Tingkat Kesukaran Soal.....	57
J. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	57
K. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis (N-Gain)	58
L. Uji Prasyarat Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	58
1. Uji Normalitas.....	58
2. Uji Homogenitas	59
3. Uji Hipotesis Penelitian	60

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	62
A. Pelaksanaan Penelitian	62
B. Hasil Penelitian	63
1. Deskripsi Data Hasil Penelitian	63
2. Analisis Data Penelitian	64
3. Data Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik.....	69
4. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data.....	71
5. Hasil Uji Hipotesis	73
C. Pembahasan.....	75
D. Keterbatasan Penelitian	81
 BAB V KESIMPULAN.....	 82
A. Kesimpulan	82
B. Saran	82
 DAFTAR PUSTAKA.....	 84
LAMPIRAN.....	88

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 4 Metro Timur 2025/2026.....	5
2. Indikator Berpikir Kritis	11
3. Sintaks Model Ardianti dkk (2021)	23
4. Data populasi peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Timur Tahun Pelajaran 2025/2026	42
5. Tahap model Problem Based Learning.....	45
6. Kisi-Kisi Instrumen Tes Ranah Kognitif IPAS Kelas V	48
7. Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik dengan Model <i>Problem Based Learning</i>	50
8. Rubrik Penilaian Keterlaksanaan Aktivitas Pembelajaran Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Media Monopoli.....	50
9. TKategori Aktivitas Belajar Peserta Didik	52
10. Klasifikasi Validitas Soal.....	53
11. Hasil Uji Validitas Soal.....	53
12. Hasil Uji Validitas Soal.....	54
13. Klasifikasi Reliabilitas Soal.....	55
14. Hasil Uji Reliabilitas.....	55
15. Klasifikasi Daya Pembeda Soal.....	56
16. Hasil Uji Daya Beda Soal	56
17. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal	57
18. Hasil Analisis Taraf Kesukaran Instrumen Soal	57
19. Kriteria Kemampuan Berpikir Kritis (N-Gain)	58
20. Kriteria Uji N-Gain.....	58
21. Jadwal Pelaksanaan Penelitian	62
22. Deskripsi Hasil Penelitian.....	63
23. Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	64
24. Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	65
25. Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	67
26. Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	68
27. Presentase Indikator Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	69
28. Rekapitulasi Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen	70
29. Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	72
30. Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	73
31. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	37
2. <i>Non-Equivalent Control Group Design</i>	40
3. Diagram Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	65
4. Diagram Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.	66
5. Diagram Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	67
6. Diagram Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Kelas	68
7. Diagram Presentase Indikator Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	70
8. Diagram Rekapitulasi Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen.	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	89
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan.....	90
3. Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian.....	91
4. Surat Keterangan Validasi Media Pembelajaran.....	92
5. Surat Keterangan Validasi Modul Aja.....	93
6. Surat Izin Uji Coba Instrumen	94
7. Surat Balasan Izin Uji Coba Instrumen	95
8. Surat Izin Penelitian	96
9. Surat Balasan Izin Penelitian	97
10. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	98
11. Modul Ajar Kelas Kontrol	105
12. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	112
13. Kisi-Kisi Instrumen Tes	113
14. Soal Uji Coa Instrumen.....	118
15. Kunci Jawaban Uji Coba Instrument	121
16. Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	125
17. Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	126
18. Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	127
19. Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	128
20. Hasil Uji Coba Instrumen	129
21. Hasil Uji Validitas dengan <i>Microsoft Office Excel</i>	130
22. Hasil Uji Reliabilitas dengan <i>Microsoft Office Excel</i>	131
23. Hasil Uji Tingkat Kesukaran dengan <i>Microsoft Office Excel</i>	132
24. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik dengan Model <i>Problem Based Learning</i>	133
25. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik.....	134
26. Skor Indikator Soal <i>Pretes</i> Kemampuan Berpikir Kritis VC.....	136
27. Skor Indikator Soal <i>Posttest</i> Kemampuan Berpikir Kritis VC	137
28. Skor Indikator Soal <i>Pretes</i> Kemampuan Berpikir Kritis VB.....	138
29. Skor Indikator Soal <i>Posttest</i> Kemampuan Berpikir Kritis VB	139
30. Hasil Nilai N-Gain Kelas Kontrol.....	140
31. Hasil Nilai N-Gain Kelas Eksperimen	141
32. Hasil Perhitungan Uji Normalitas	142
33. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas	142
34. Hasil Uji Regresi Sederhana	143
35. Tabel Nilai r Product Moment	144
36. Tabel F.....	145
37. Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	146
38. Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	147

39. Foto Dokumentasi Penelitian Pendahuluan di SD Negeri 4 Metro Timur.....	148
40. Foto Peserta Didik Kelas V Negeri 4 Metro Timur	148

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mencapai taraf sumber daya manusia yang lebih baik. Hal tersebut tercantum dalam Undang-Undang No. 20, pasal 3 tahun 2003 yang menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan ini menegaskan pentingnya pendidikan dalam membentuk karakter sekaligus meningkatkan kualitas intelektual generasi muda. Menurut Arzeti dan Ismiyanti (2025) pendidikan berperan penting dalam membangun masyarakat dan bangsa yang berkualitas, karena pendidikan yang berkualitas dapat menghasilkan generasi penerus bangsa yang memiliki pengetahuan dan keterampilan yang luas, sehingga siap menghadapi tantangan di masa depan dan berkontribusi dalam membangun negara.

Di era abad 21 yang berkembang dengan pesat, telah banyak mempengaruhi berbagai aspek kehidupan termasuk dunia pendidikan. Dalam penyesuaian menghadapi pembelajaran abad 21 peserta didik dituntut untuk bisa menguasai berbagai keterampilan Menurut Nadiroh dkk., (2021) merinci 6 keterampilan penting (6C) yang harus dikuasai peserta didik: *critical thinking* (berpikir kritis), *creativity* (kreatif), *collaboration* (kolaborasi), *communication* (komunikasi), *character* (penguasaan karakter) dan *chitizenship* (kewarganegaraan). Penguasaan keterampilan 6C ini akan membekali peserta didik dengan kemampuan yang diperlukan untuk

mengatasi berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran dan kehidupan.

Di antara keterampilan abad 21 yang telah di sebutkan, kemampuan berpikir kritis menempati posisi yang sangat strategis. Halim (2022) menegaskan bahwa kemampuan berpikir kritis adalah kompetensi prioritas yang harus dicapai dalam sistem pendidikan saat ini, mengingat kemampuan ini berfungsi sebagai fondasi dasar bagi pengembangan seluruh kompetensi lainnya. Sejalan dengan yang disampaikan oleh Kania dkk (2025) mendefinisikan berpikir kritis sebagai kemampuan berpikir secara mendalam dan rasional yang bertujuan untuk membantu seseorang dalam menentukan keputusan yang tepat tentang apa yang seharusnya dilakukan atau diyakini.

Kemampuan berpikir kritis memiliki peran multidimensional dalam proses pembelajaran. Kemampuan ini tidak hanya membentuk pola komunikasi yang sistematis dan terarah, tetapi juga meningkatkan kemampuan bekerja sama secara efektif dalam kelompok serta membantu individu menyesuaikan diri dengan perkembangan yang semakin pesat dan dinamis. Maulana dalam Roudlo (2020) menguraikan tiga alasan utama mengenai pentingnya kemampuan berpikir kritis yaitu (1) sebagai respon terhadap tuntutan perkembangan zaman (2) karena setiap individu dihadapkan pada berbagai permasalahan dalam kehidupan, dan (3) berpikir kritis merupakan aspek yang dapat membantu memecahkan masalah. Berdasarkan pernyataan tersebut kemampuan berpikir kritis menjadi kebutuhan esensial bagi setiap individu, khususnya peserta didik yang memerlukan kemampuan ini untuk memahami dan mendalami materi pembelajaran secara optimal.

Mengingat pentingnya kemampuan berpikir kritis, pengembangan kemampuan ini perlu dilatih sedini mungkin, dimulai dari peserta didik memasuki jenjang pendidikan dasar, karena umumnya peserta didik pada

tahap ini masih berada pada tahap perkembangan. Menurut Halim (2022) mempelajari, mempraktik, dan membiasakan peserta didik berpikir secara kritis sejak sekolah dasar akan menjadi sebuah awal yang sempurna untuk menumbuhkan *critical thinking* yang lebih konkret, komprehensif, dan solutif pada tingkatan-tingkatan selanjutnya. Berdasarkan perspektif perkembangan kognitif, menurut teori Piaget, peserta didik pada usia 10-11 tahun berada pada tahap operasional konkret, dimana mereka memerlukan pengalaman nyata dan konkret untuk memahami konsep-konsep abstrak. Oleh karena itu, pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat menyediakan pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, serta mampu memberikan dampak yang luar biasa pada kemampuan adaptasi generasi baru terhadap tantangan revolusi industri. Salah satu mata pelajaran yang memiliki potensi besar untuk mengimplementasikan pembelajaran berpikir kritis adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan pengembangan Kurikulum Merdeka pada tahun 2022, yang mempelajari konsep-konsep sains dan sosial dengan tujuan memberikan pemahaman yang komprehensif tentang aspek alamiah dan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Rahmawati dan Wijayanti (2020) Penggabungan IPA dan IPS dapat meningkatkan kesesuaian pembelajaran dengan dunia nyata dan mengembangkan kemampuan yang dibutuhkan pada era globalisasi seperti berpikir kritis, berkomunikasi, bekerja sama, dan berinovasi. Melalui pembelajaran IPAS, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir secara logis dan kritis. Menurut Dewi dkk (2024) dengan mengasah kemampuan berpikir kritis, peserta didik diharapkan dapat mengimplementasikan sikap ilmiah serta mempunyai keterampilan untuk menghadapi beragam permasalahan dalam konteks IPAS. Namun demikian, dalam implementasinya, kemampuan berpikir kritis peserta didik

masih belum mencapai target yang diharapkan. Kondisi ini menuntut upaya yang lebih intensif dalam mengoptimalkan pembelajaran IPAS untuk mencapai tujuan peningkatan kemampuan berpikir kritis.

Realita menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar di Indonesia masih tergolong rendah. Hal ini terbukti dari data *Program for International Student Assessment (PISA) 2022*. Menurut Dewi dkk (2024) berdasarkan hasil data PISA 2022 yang dirilis oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD)*, menunjukkan bahwa dari 82 negara yang berpartisipasi, peserta didik di Indonesia menempati peringkat 68. Hasil tes tersebut mengungkapkan bahwa skor rata-rata peserta didik di Indonesia adalah 359 untuk membaca, 366 untuk matematika, dan 383 untuk sains. Hasil data tersebut membuktikan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta Indonesia mengalami penurunan dibandingkan dengan capaian tahun 2018.

Permasalahan rendahnya kemampuan berpikir kritis juga terjadi pada peserta didik kelas V di SD Negeri 4 Metro Timur. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 30 Juli 2025, diperoleh informasi bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau IPAS belum mencapai tingkat optimal. Wali kelas V menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kritis pada peserta didik di kelasnya masih relatif rendah bahkan masih terdapat beberapa peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKTP (70). Untuk memvalidasi kondisi tersebut, peneliti melakukan tes awal mata pelajaran IPAS dengan materi sifat-sifat cahaya yang mengacu pada indikator berpikir kritis menurut Ennis Samin (2023) menyatakan terdapat 12 indikator berpikir kritis yang ideal dan indikator berpikir kritis terangkum dalam 5 aspek keterampilan berpikir kritis, yaitu 1) memberikan penjelasan sederhana, 2) membangun keterampilan dasar, 3) menyimpulkan, 4) membuat penjelasan lebih lanjut, 5) strategis dan taktik.

Tabel 1. Data Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 4 Metro Timur 2025/2026

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Indikator Berpikir Kritis	Persentase (%)	Rerat (%)
V A	28	Memberikan Penjelasan Sederhana	53,57	50,48
		Membangun Keterampilan Dasar	54,81	
		Menyimpulkan	52,96	
		Membuat Penjelasan Lebih Lanjut	47,32	
		Strategis dan Taktik	43,75	
V B	28	Memberikan Penjelasan Sederhana	38,82	40,18
		Membangun Keterampilan Dasar	40,5	
		Menyimpulkan	42,85	
		Membuat Penjelasan Lebih Lanjut	36,60	
		Strategis dan Taktik	42,14	
V C	28	Memberikan Penjelasan Sederhana	34,29	38,94
		Membangun Keterampilan Dasar	41,25	
		Menyimpulkan	40,88	
		Membuat Penjelasan Lebih Lanjut	33,14	
		Strategis dan Taktik	45,14	

Sumber: Observasi penelitian pendahuluan 2025

Data pada tabel di atas menunjukkan persentase kemampuan berpikir kritis yang masih rendah pada ketiga kelas, yaitu kelas VA dengan rerata 50,48%, kelas VB dengan rerata 40,18%, dan kelas VC dengan rerata 38,94%.

Rendahnya persentase tersebut mengindikasikan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V pada pembelajaran IPAS masih jauh dari harapan, terlihat dari tidak mampuan peserta didik dalam menjawab soal-soal yang diberikan. Rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya kurangnya konsentrasi peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung, minimnya latihan kemampuan menganalisis, penggunaan model pembelajaran yang belum terlaksana secara maksimal, dan pemanfaatan media pembelajaran yang belum bervariasi. Apabila masalah ini dibiarkan berlanjut, dampaknya akan sangat merugikan bagi perkembangan peserta didik. Mereka akan mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah, kurang mampu mengambil keputusan yang tepat, dan menjadi rentan terhadap informasi yang menyesatkan, sehingga pada akhirnya akan menghambat perkembangan

keterampilan berpikir kritis yang diperlukan untuk menghadapi tantangan masa depan.

Menghadapi permasalahan tersebut, pembelajaran di SD Negeri 4 Metro Timur perlu mengupayakan perubahan dan penyesuaian dengan perkembangan zaman. Salah satu langkah strategis yang dapat dilakukan adalah melakukan transformasi dalam proses pembelajaran, seperti menggunakan model pembelajaran yang secara khusus dirancang untuk melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam memecahkan masalah. Model pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan tersebut adalah *Problem Based Learning* (PBL). Model PBL merupakan pendekatan pembelajaran berbasis masalah yang mengharuskan peserta didik untuk mampu memecahkan masalah melalui percobaan langsung untuk membuktikan adanya solusi. Menurut Merya Ikstanti dan Yulianti (2023) model PBL merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada penyelesaian masalah nyata, sehingga memungkinkan peserta didik membangun pemahamannya sendiri, meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, serta terlibat langsung dalam kegiatan penyelidikan.

Penggunaan model *Problem Based Learning* terbukti berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik hal ini diperkuat oleh hasil penelitian Fithriyah dan Mashari (2025) yang berjudul “pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik”. penelitian tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik di kelas eksperimen yang menggunakan model PBL berada pada kategori tinggi. Sebaliknya, peserta didik di kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran hanya mencapai kategori sedang.

Untuk mengoptimalkan implementasi PBL dalam pembelajaran IPAS, diperlukan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Menurut

Sihotang (2022) media monopoli dipilih sebagai alat bantu karena memiliki beberapa kelebihan. (1) menyajikan gambar yang menarik perhatian peserta didik, (2) fleksibel karena bisa digunakan dalam berbagai mata pelajaran seperti IPA, Pendidikan Pancasila dan Bahasa Indonesia, (3) dapat mendorong keaktifan peserta didik dalam proses belajar karena setiap peserta didik mendapatkan kesempatan yang setara untuk berpartisipasi dan (4) sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V SD yang masih memerlukan pembelajaran yang konkret dan menyenangkan. Penggunaan media monopoli dalam implementasi PBL diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan bermakna.

Meskipun terdapat beberapa penelitian yang telah mengkaji pengaruh PBL terhadap kemampuan berpikir kritis, namun penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh PBL berbantuan media monopoli terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran IPAS masih terbatas.

Penelitian yang ada umumnya fokus pada mata pelajaran tertentu seperti IPA atau IPS secara terpisah, belum pada pembelajaran IPAS yang bersifat integratif. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki urgensi tinggi untuk dilakukan guna memberikan kontribusi nyata tentang pengaruh PBL berbantuan media monopoli dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran IPAS.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen tentang "Pengaruh *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Monopoli terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPAS" di SD Negeri 4 Metro Timur.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah ditemukan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penerapan model pembelajaran PBL pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 4 Metro Timur masih belum maksimal.
2. Media yang diterapkan di SD Negeri 4 Metro Timur belum di terapkan dengan maksimal.
3. Rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 4 Metro Timur.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka pada penelitian ini membatasi permasalahan pada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media monopoli (X) Terhadap kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Timur (Y).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media monopoli terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Timur pada pembelajaran IPAS?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media monopoli terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Timur pada pembelajaran IPAS.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, baik secara langsung terutama dalam dunia pendidikan, atau manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan mengenai model pembelajaran yang sesuai dengan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dan sebagai referensi penelitian selanjutnya.

2. Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk

a. Peserta Didik

Peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan masalah, dapat berkolaborasi dan komunikasi dengan baik dengan bantuan model PBL berbantuan media monopoli.

b. Pendidik

Harapannya penelitian dapat memberikan alternatif metode pembelajaran yang inovatif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dan dapat membantu pendidik dalam mengimplementasikan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum merdeka.

c. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini sebagai sarana masukan guna meningkatkan mutu pendidikan di SD Negeri 4 Metro Timur.

d. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi peserta didik bagi peneliti lain dalam masa yang akan datang untuk terus berinovasi dan berkreasi dalam merancang sebuah penelitian

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Kemampuan Berpikir Kritis

1. Pengertian Kemampuan Berpikir Kritis

Berpikir merupakan proses alami tetapi tidak dapat dibiarkan begitu saja, melainkan harus dikembangkan. Prasasti dkk (2019) berpendapat bahwa berpikir kritis adalah kemampuan untuk memecahkan masalah kehidupan dengan berpikir serius, aktif, teliti dalam menganalisis semua informasi yang diterima dengan menyertakan alasan yang rasional.

Berpikir kritis adalah suatu proses yang terfokus dan jelas yang digunakan dalam aktivitas mental seperti memecahkan masalah, mengambil keputusan, membujuk, menganalisis asumsi, dan melakukan penelitian ilmiah. Kemampuan berpikir kritis melibatkan kemampuan untuk menyusun argumen secara terstruktur. Menurut Apiati dan Hermanto (2020) menjelaskan bahwa berpikir kritis merupakan suatu proses berpikir intelektual yang dengan sengaja menilai kualitas pemikirannya menggunakan pemikiran yang reflektif, independen, jernih, dan rasional. Proses tersebut merupakan bentuk berpikir kritis yang perlu dikembangkan dalam memecahkan masalah, merumuskan kesimpulan, mengumpulkan berbagai kemungkinan, dan membuat keputusan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis adalah suatu proses untuk membuat keputusan untuk dapat berpikir tingkat tinggi dalam memecahkan suatu masalah dengan cara berpikir serius, aktif, teliti dalam menganalisis semua informasi yang diterima dengan menyertakan alasan yang rasional.

2. Indikator Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis dapat diukur dengan penilaian yang meliputi beberapa kriteria yang disebut indikator. Menurut Ennis dalam Samin, (2023) indikator kemampuan berpikir kritis dapat dikelompokkan dalam 5 aktivitas yang meliputi: 1) memberikan penjelasan sederhana (*elementary clarification*), 2) membangun keterampilan dasar (*basic support*) 3) menyimpulkan (*inference*), 4) membuat penjelasan lanjut (*advanced clarification*), 5) strategi dan taktik (*strategi and tactics*). Kemudian dari pengelompokan 5 aktivitas berpikir kritis dijabarkan kembali menjadi 12 indikator seperti tabel di bawah ini:

Tabel 2. Indikator Berpikir Kritis

No.	Indikator Kemampuan Berpikir Kritis	Sub Indikator
1.	Memberikan penjelasan sederhana (<i>Elementary clarification</i>)	1. Memfokuskan pertanyaan
		2. Menganalisis argumen
		3. Bertanya dan menjawab pertanyaan
2.	Membangun keterampilan dasar (<i>Basic Support</i>)	1. Mempertimbangkan apakah sumber dapat dipercaya atau tidak
		2. Mengobservasi dan mempertimbangkan hasil observasi
3.	Menyimpulkan (<i>Inferensi</i>)	1. Menyusun deduksi dan mempertimbangkan hasil induksi
		2. Membuat dan mempertimbangkan definisi
		3. Menyusun dan mempertimbangkan definisi
4.	Membuat penjelasan lanjut (<i>Advance clarification</i>)	1. Mengidentifikasi istilah dan mempertimbangkan definisi
		2. Mengidentifikasi asumsi
5.	Strategi dan Taktik (<i>Strategi and Tactics</i>)	1. Menentukan tindakan
		2. Berinteraksi dengan orang lain.

Sumber: Ennis 1985 (Samin, 2023)

Berdasarkan indikator berpikir kritis diatas, peneliti menggunakan indikator berpikir kritis menurut Ennis 1985 dapat disimpulkan bahwa dalam pengukuran berpikir kritis pada peserta didik dapat diukur

melalui kombinasi antar kedua indikator tersebut yang nantinya akan saling berkesinambungan.

B. Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Sejak dilahirkan, manusia telah begitu banyak mengalami proses belajar. Belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang dialami seseorang dari yang belum bisa menjadi bisa. Menurut Rosnawati (2021) menjelaskan bahwa belajar merupakan proses yang dialami individu baik secara sadar, maupun tidak sadar, yang membawa perubahan dari kondisi awal ketidaktahuan menuju pengetahuan, dari ketidakmampuan berjalan menuju kemampuan berjalan, dan dari ketidakmampuan membaca menjadi dapat membaca. Hal ini merupakan suatu proses yang dialami sebagai akibat pengalaman yang sudah dilalui. Menurut Wahab dan Rosnawati (2021) belajar adalah proses dimana seseorang mengalami perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman dan latihan. Artinya, melalui interaksi dengan lingkungan dan praktik yang dilakukan, seseorang dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan cara bersikap sikap yang lebih baik.

Belajar adalah proses perubahan perilaku atau kemampuan yang dialami seseorang, baik secara sadar maupun tidak sadar, sebagai hasil dari pengalaman dan latihan. Melalui proses ini, seseorang berkembang dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, dan dari tidak terampil menjadi terampil. Pembelajaran terjadi karena adanya interaksi dengan lingkungan serta praktik yang terus dilakukan..

2. Tujuan Belajar

Tujuan dari belajar adalah perubahan tingkah laku yang diharapkan tercapai setelah seseorang melakukan proses belajar. Menurut Djamaluddin dan Wardana (2019) menyatakan bahwa tujuan belajar secara umum ada tiga yaitu.

- a) Memperoleh pengetahuan
Hasil dari kegiatan belajar dapat ditandai dengan meningkatnya kemampuan berpikir seseorang. Dalam artian selain mendapatkan pengetahuan baru, proses belajar juga akan membentuk kemampuan berpikir seseorang menjadi lebih baik.
- b) Menanamkan konsep dan keterampilan
Keterampilan yang dimiliki setiap individu berasal dari bagaimana proses belajar yang dilaksanakan. Penanaman konsep membutuhkan keterampilan, baik keterampilan jasmani maupun rohani. Kedua keterampilan tersebut berhubungan dengan penghayatan cara berpikir dan kreativitas dalam menyelesaikan masalah atau membentuk suatu konsep.
- c) Membentuk sikap
Kegiatan belajar dapat membentuk sikap seseorang. Dalam hal ini, pembentukan sikap mental peserta didik akan sangat berhubungan dengan penanaman nilai-nilai sehingga menumbuhkan kesadaran dalam dirinya. Dalam proses menumbuhkan sikap mental, perilaku, dan pribadi anak didik, seorang pendidik harus bisa melakukan pendekatan yang bijak dan hati-hati. Pendidik dituntut dapat menjadi contoh bagi anak didik dan memiliki kecakapan dalam memberikan motivasi dan mengarahkan berpikir.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar adalah sebagai suatu kondisi dimana peserta didik mengalami perubahan tingkah laku setelah melaksanakan proses belajar bukan hanya pada aspek kognitif saja tetapi juga pada aspek lainnya.

3. Teori Belajar

Terdapat beberapa teori belajar yang dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran agar lebih efektif dan efisien, seperti teori behavioristik, kognitif, konstruktivistik, dan humanistik. Dalam penelitian ini, peneliti memilih menggunakan pendekatan konstruktivisme. Menurut Wahab dan Rosnawati (2021) konstruktivisme merupakan teori yang berasal dari teori belajar kognitif yang bertujuan membantu peserta didik dalam membangun pemahaman, mengaplikasikan, dan memperoleh pengetahuan secara aktif. Dalam pandangan konstruktivisme, belajar bukan hanya soal menghafal informasi, melainkan melibatkan proses aktif dalam membentuk pengetahuan melalui pengalaman. Herie saksono dkk (2024)

menambahkan bahwa kemampuan berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah dalam teori ini dapat dikembangkan jika peserta didik melakukan sendiri, menemukan, dan mentransfer pengetahuan yang dimiliki melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman pribadinya.

Teori belajar konstruktivisme memungkinkan terbentuknya pemahaman baru yang mendorong kreativitas dan produktivitas dalam situasi nyata, serta membantu peserta didik berpikir dalam menyelesaikan masalah, menemukan ide, dan mengambil keputusan. Melalui teori ini, proses pembelajaran diarahkan agar peserta didik terlibat secara aktif dalam membangun konsep, pemahaman, dan pengetahuan baru berdasarkan data. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang dan dikelola dengan cara yang mampu membantu peserta didik mengolah pengalamannya menjadi pengetahuan yang bermakna. Untuk menumbuhkan kebiasaan berpikir, diperlukan adanya kebebasan dan sikap positif dalam belajar.

4. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah salah satu cara kegiatan yang sengaja dilakukan atau dirancang agar peserta didik belajar. Istilah pembelajaran sudah dijelaskan dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses terjadinya interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Menurut Djamaluddin dan Wardana (2019) Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dengan memanfaatkan sumber belajar yang telah dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran adalah suatu system yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Pembelajaran tidak hanya terbatas pada penyampaian pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik, tetapi juga melibatkan berbagai metode dan strategi yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik. Menurut Sutianah (2022) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang dirancang khusus untuk menciptakan suasana belajar yang sesuai dengan peserta didik untuk mencapai tujuan dari belajar itu sendiri. Sehingga terdapat tiga aspek penting dalam melibatkan proses terjadinya pembelajaran yaitu: peserta didik, pendidik, dan proses atau suasana belajar itu sendiri.

Berdasarkan pendapat menurut para ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang dirancang secara sengaja untuk menciptakan interaksi antar pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan yang kondusif. Proses ini bukan sekadar penyampaian materi, tetapi melibatkan perencanaan, strategi, dan metode yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Tiga komponen utama yang menentukan keberhasilan pembelajaran adalah peserta didik, pendidik, dan suasana belajar yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

5. Komponen Pembelajaran

Proses pembelajaran yang berlangsung tidak terlepas dari komponen-komponen pembelajaran. Menurut Bunyamin (2021) dalam pembelajaran akan terdapat komponen-komponen pembelajaran itu sendiri. Dimana dalam pembelajaran akan terdapat komponen-komponen sebagai berikut.

- a) Tujuan, pendidikan sendiri adalah untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.
- b) Sumber belajar, diartikan segala bentuk atau segala sesuatu yang ada di luar diri seseorang yang bisa digunakan untuk membuat atau memudahkan terjadinya proses belajar pada diri sendiri atau peserta

- didik, apa pun bentuknya, apa pun bendanya, asal bisa digunakan untuk memudahkan proses belajar, maka benda itu bisa dikatakan sebagai sumber belajar.
- c) Strategi pembelajaran, adalah tipe pendekatan yang spesifik untuk menyampaikan informasi, dan kegiatan yang mendukung penyelesaian tujuan khusus.
 - d) Media pembelajaran, merupakan salah satu alat untuk mempertinggi proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan interaksi peserta didik dengan lingkungan dan sebagai alat bantu mengajar dapat menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan oleh guru dalam proses belajar.
 - e) Evaluasi pembelajaran, merupakan alat indikator untuk menilai pencapaian tujuan-tujuan yang telah ditentukan serta menilai proses pelaksanaan mengajar secara keseluruhan.

Komponen pembelajaran merupakan unsur-unsur penting yang saling berkaitan dan harus ada dalam proses pembelajaran agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara maksimal. Berdasarkan uraian diatas komponen pembelajaran meliputi, a) tujuan pembelajaran b) sumber belajar c) strategi pembelajaran d) media pembelajaran e) evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu memahami dan menerapkan beberapa komponen tersebut maka proses pembelajaran akan menjadi lebih terarah, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik.

C. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pedoman dalam memudahkan pelaksanaan proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat menerima dengan baik materi yang di berikan. Menurut Sarumaha dan Harefa (2020) model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk didalamnya terdapat tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran merupakan unsur penting dalam mempermudah proses kegiatan belajar dan mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran dirancang untuk membentuk pembelajaran yang lebih menarik. Menurut Sari dan Rosidah (2023) model pembelajaran merupakan cara untuk membuat pembelajaran yang lebih menarik, dan tidak membosankan bagi peserta didik, sehingga dimungkinkan pula dapat memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan harapan. Joyce dan Weil berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan pembelajaran, dan membimbing pelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan. Artinya para pendidik boleh memilih model pembelajaran yang sesuai, efektif, dan efisien untuk mencapai pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan penjelasan diatas model pembelajaran adalah pedoman terstruktur yang dirancang untuk mempermudah proses belajar dan mengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran, yang meliputi pendekatan, tahap kegiatan, dan pengelolaan pembelajaran secara sistematis dan pendidik bebas memilih model yang sesuai dengan materi yang akan di sampaikan.

2. Fungsi Model Pembelajaran

Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran. Adapun Fungsi dari pembelajaran menurut Dini Rosdiani dalam Ahyar (2021) adalah sebagai berikut :

- a) Panduan, model pembelajaran berfungsi sebagai arah bagi pendidik dan peserta didik dalam menjalankan pembelajaran, dengan rancangan instruksional yang terstruktur untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- b) Mengembangkan kurikulum, model pembelajaran dapat membantu mengembangkan kurikulum pembelajaran pada setiap kelas atau tahap pendidikan.
- c) Memberikan masukan dan perbaikan terhadap pengajaran, model pembelajaran mampu membantu meningkatkan aktivitas dalam proses belajar mengajar sekaligus meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Sedangkan menurut Ahyar dkk (2021) model pembelajaran tidak hanya berfungsi untuk mengubah perilaku peserta didik sesuai dengan apa yang diharapkan, tetapi juga berfungsi untuk mengembangkan dan memperbaiki berbagai aspek kemampuan yang bersangkutan dengan proses pembelajaran. Ketika model pembelajaran di terapkan, secara otomatis ia menjadi sarana yang mendorong peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berfungsi sebagai acuan atau pedoman bagi pendidik dan peserta didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Selain itu model pembelajaran juga berperan dalam mengembangkan kemampuan peserta didik dan mendorong keterlibatan aktif mereka dalam kegiatan belajar.

3. Macam-macam Model Pembelajaran

Proses pembelajaran harus melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, penilaian, dan pengawasan. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran terdiri dari tiga bagian utama, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada bagian inti pendidik menerapkan model pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Menurut Octavia (2020) model pembelajaran bermanfaat sebagai acuan dalam merancang dan melaksanakan proses belajar. Pemilihan model ini bergantung pada karakteristik materi pelajaran tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai, serta tingkat kemampuan peserta didik .

Hanifah dan Indriani (2021) mengemukakan bahwa terdapat beberapa model pembelajaran yang mengembangkan potensi peserta didik adalah sebagai berikut.

- a) *Discovery Learning* (Model Pembelajaran Penemuan) adalah dimana dalam kegiatan pembelajaran materi yang diberikan tidak dalam bentuk utuh, dalam proses pembelajaran pendidik hanya

sebagai fasilitator sehingga peserta didik diarahkan untuk menemukan dan memahami sendiri konsep-konsep yang sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai dalam materi pembelajaran.

- b) *Problem Based Learning* (Model Pembelajaran Berbasis Masalah) adalah model pembelajaran yang dikembangkan untuk membantu pendidik dalam meningkatkan kemampuan berpikir serta keterampilan memecahkan masalah pada peserta didik saat pembelajaran dan strategi ini efektif untuk mengajarkan dan mengarahkan peserta didik agar dapat berpikir dalam tingkat yang lebih tinggi.
- c) *Project Based Learning* (Model Pembelajaran Berbasis Proyek) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai inti pembelajaran, peserta didik melakukan eksplorasi penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, proses pembelajaran yang efektif harus dirancang secara sistematis mulai dari perencanaan hingga evaluasi. Di dalam kegiatan inti, penerapan model pembelajaran sangat penting karena menjadi panduan dalam mencapai tujuan belajar. Pemilihan model pembelajaran perlu disesuaikan dengan materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan kemampuan peserta didik. Maka dari itu, peneliti menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) sebagai acuan untuk membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui pemecahan masalah.

D. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

1. Pengertian Model *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran berpusat pada peserta didik yang menyajikan suatu permasalahan untuk dipecahkan dengan kemampuan berpikir yang tinggi. Menurut Ariyani dan Kristin (2021) mengatakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* atau disebut dengan PBL berfokus pada peserta didik yang dapat menemukan solusi dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Model ini mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui eksplorasi, diskusi, dan refleksi

terhadap permasalahan yang disajikan, sehingga mereka dapat membangun pemahaman secara mandiri dan mendalam.

Model PBL merupakan sebuah model pembelajaran kontekstual dengan menggunakan masalah sebagai fokus utama dari pembelajaran. Menurut Rohman dkk (2023) menyatakan bahwa model PBL menghadirkan permasalahan dunia nyata yang relevan sebagai kerangka untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah sekaligus membangun pengetahuan. Sejalan dengan yang disampaikan oleh Safitri dkk (2023) menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dilakukan mulai dari pendidik memberikan materi berbasis masalah yang berkaitan dengan dunia nyata, peserta didik kemudian secara aktif mengidentifikasi masalah dengan pengetahuan mereka, mengaitkan materi dengan masalah, dan pada akhirnya membuat kesimpulan serta solusi dari masalah yang telah diberikan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan model *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, dengan menyajikan masalah nyata sebagai titik awal pembelajaran. Model ini mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, aktif berdiskusi, mengeksplorasi, dan merefleksikan permasalahan agar dapat menemukan solusi. Melalui PBL, peserta didik membangun pemahaman secara mandiri dan mendalam dengan mengaitkan materi pelajaran pada situasi nyata yang relevan.

2. Tujuan Model *Problem Based Learning*

Tujuan model *Problem Based Learning* ialah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analitis peserta didik dalam menemukan solusi dari permasalahan. Menurut Amelia dkk (2025) model *Problem Based Learning* memiliki tujuan yaitu sebagai berikut:

- a) Membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan pemecahan masalah.

- b) Mempelajari peran orang dewasa secara nyata dan sesuai dengan kondisi sebenarnya.
- c) Menjadi peserta didik yang mandiri.
- d) Bergerak menuju pada level yang lebih umum, membuat kemungkinan transfer pengetahuan baru.
- e) Mengembangkan pemikiran kritis dan keterampilan kreatif.
- f) Membantu peserta didik belajar meningkatkan kemampuan memecahkan masalah.
- g) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- h) Membantu peserta didik belajar untuk mentransfer pengetahuan dengan situasi baru.

Berdasarkan menurut ahli di atas tujuan utama model *Problem Based Learning* (PBL) adalah mendorong peserta didik menjadi pemikir yang kritis dan mandiri dengan cara menghadapkan mereka pada permasalahan nyata. Melalui proses ini, peserta didik tidak hanya belajar mencari solusi, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir analitis, kreatif, dan reflektif. PBL juga bertujuan membangun motivasi belajar, keterampilan memecahkan masalah, serta kemampuan menerapkan pengetahuan dalam berbagai situasi yang berbeda, mirip dengan tantangan di dunia nyata.

3. Karakteristik *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki beberapa karakteristik dalam pembelajaran. Menurut Sifa dkk (2023) adapun karakteristik model *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut.

- a) Model pembelajaran berbasis masalah (PBL) lebih fokus terhadap bagaimana cara menerapkan keterampilan dan pengetahuan yang ada.
- b) Model PBL memiliki motivasi utama yaitu memecahkan suatu permasalahan.
- c) Pembelajaran yang dilaksanakan dapat memungkinkan melibatkan penyelesaian proyek, tetapi juga dapat tidak melibatkan.
- d) Pendidik fokus mengembangkan masalah yang akan menentukan bagaimana menyelesaikannya.
- e) Peserta didik diberikan kesempatan untuk dapat mengembangkan keterampilan pemecahan masalah.
- f) Pendidik yang melakukan penilaian menggunakan berbagai hal yang hendaknya harus disiapkan.
- g) Pembelajaran dapat berlangsung secara beragam dalam tingkatan durasi tertentu dengan masalahnya.

- h) Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata yang tidak terstruktur.

Karakteristik *Problem Based Learning* menurut Fauzi (2023) adalah sebagai berikut:

- a) Proses pembelajaran dimulai dari suatu permasalahan sebagai titik awal.
- b) Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata yang tidak terstruktur.
- c) Permasalahan yang disajikan menuntut peserta didik untuk melihat berbagai sudut pandang.
- d) Permasalahan yang diberikan mendorong peserta didik untuk meninjau kembali pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki, serta mengidentifikasi kebutuhan belajar dan bidang pengetahuan baru.
- e) Kemandirian dalam mengarahkan proses belajar menjadi komponen utama.
- f) Dalam PBL, sangat penting untuk menggunakan berbagai sumber informasi, memahami cara mengaksesnya, serta mengevaluasi keakuratan dan relevansinya.
- g) Belajar adalah kolaboratif, komunikasi, dan kooperatif.
- h) Pengembangan keterampilan inquiry dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan.
- i) Keterbukaan proses dalam PBL meliputi sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar.
- j) PBL melibatkan evaluasi dan review pengalaman peserta didik dan proses belajar.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran PBL memiliki karakteristik-karakteristik tersendiri sebagai sebuah model pembelajaran. Hal yang paling mendasar dalam model PBL ini adalah bagaimana suatu masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari peserta didik dapat dipecahkan secara nyata juga oleh peserta didik dalam pelaksanaan kegiatan pembelajarannya.

4. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* memiliki langkah-langkah yang harus diikuti dalam penerapannya. Menurut Rohman dkk (2023) sintaks *Problem Based Learning* yang dirancang dan diterapkan harus

mendorong pada pemikiran kritis. PBL menyediakan pengalaman autentik, membangun pengetahuan, dan mengintegrasikan masalah kehidupan nyata dengan pembelajaran untuk mendorong pemecahan masalah secara pribadi. Adapun tahapan Menurut Arends 2012 dalam Ardianti dkk (2021) tahapan tahapan dalam melaksanakan kegiatan proses pembelajaran berbasis masalah atau PBL terdapat 5 fase yaitu 1) peserta didik diorientasikan pada permasalahan, 2) peserta didik diorganisasikan untuk belajar, 3) penyelidikan dilakukan secara individu dan berkelompok, 4) Menyajikan produk atau karya, dan 5) melakukan analisis dan evaluasi proses pemecahan permasalahan. Berikut sintaks model pembelajaran *problem based learning* yang dijabarkan pada tabel berikut.

Tabel 3. Sintaks Model Ardianti dkk (2021)

Fase	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik
Fase 1 Orientasi peserta didik kepada masalah	Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran dilanjutkan dengan memberikan konsep dasar, dan memotivasi peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.	Peserta didik memahami tujuan pembelajaran, menyediakan persyaratan penting dan menyiapkan diri untuk terlibat dalam aktivitas belajar
Fase 2 Mengorganisasi peserta didik untuk belajar	Pendidik membantu peserta didik dalam mengidentifikasi konsep yang ada pada masalah dan mengorganisasikan tugas-tugas belajar terkait dengan permasalahan.	Peserta didik mendefinisikan masalah dan bersiap menerima tugas belajar terkait dengan masalah.
Fase 3 Membimbing penyelidikan	Pendidik membimbing peserta didik dalam mencari informasi yang tepat, menyelesaikan eksperimen, dan mencari solusi yang sesuai dengan penyelesaian.	Peserta didik mengumpulkan informasi, berperilaku sesuai dengan percobaan, mencari penjelasan dan solusi.
Fase 4 Menyajikan hasil karya	Pendidik membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan hasil karya yang tepat.	Peserta didik merencanakan dan mempersiapkan karya dan membagi pekerjaan dengan peserta didik lain.
Fase 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Pendidik membantu peserta didik melakukan evaluasi	Peserta didik merefleksikan penyelidikan dan

Fase	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik
	terhadap proses yang telah dipelajari.	proses yang digunakan.

Sumber: Ardianti dkk (2021)

Berdasarkan pendapat tersebut, maka penelitian ini menggunakan langkah-langkah menurut Ardianti yaitu orientasi peserta didik kepada masalah, mengorganisasi peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan, mengembangkan dan menghasilkan karya menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

5. Kelebihan dan Kekurangan Model *Problem Based Learning*

Setiap model yang digunakan memiliki kelebihan dan kekurangan, termasuk model *Problem Based Learning*. Menurut Hermanysah (2020) kelebihan dan kekurangan dari pada model PBL, yaitu sebagai berikut:

- a) Merangsang kemampuan berpikir peserta didik sekaligus memberikan kepuasan saat mereka berhasil menemukan pengetahuan baru.
- b) Meningkatkan semangat dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar.
- c) Membantu peserta didik dalam mengalihkan dan menerapkan pengetahuan mereka untuk memahami persoalan didunia nyata.
- d) Mendorong peserta didik untuk mengembangkan pemahaman baru serta menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap proses belajar yang mereka jalani.
- e) Melatih kemampuan berpikir kritis serta menumbuhkan fleksibilitas dalam menghadapi informasi atau pengetahuan baru.
- f) Memberikan peluang kepada peserta didik untuk mempraktikkan pengetahuan mereka dalam situasi nyata
- g) Menumbuhkan minat belajar sepanjang hayat, bahkan setelah mereka menyelesaikan pendidikan formal.
- h) Mempermudah peserta didik dalam memahami konsep-konsep penting yang dibutuhkan untuk menyelesaikan persoalan dunia nyata.

Selain kelebihan model PBL juga memiliki kekurangan, yaitu sebagai berikut:

- a) Jika peserta didik memiliki karakteristik ketertarikan atau merasa kurang percaya diri karena menganggap masalah yang dihadapi terlalu sulit untuk diselesaikan, maka mereka cenderung enggan untuk mencoba.
- b) Penerapan strategi pembelajaran berbasis masalah memerlukan waktu persiapan yang cukup agar dapat berhasil dengan optimal.

- c) Tanpa adanya pemahaman yang jelas mengenai alasan mengapa mereka perlu memecahkan suatu masalah, peserta didik tidak akan benar-benar memahami materi yang sedang dipelajari.

Berdasarkan pendapat di atas, kelebihan model *Problem Based Learning* terletak pada kemampuannya mendorong peserta didik untuk berpikir kritis melalui proses pemecahan masalah, sehingga sangat efektif dalam membantu pemahaman terhadap materi pelajaran. Pemecahan masalah juga dapat mengasah potensi peserta didik, memberikan tantangan intelektual, serta memunculkan rasa puas saat mereka berhasil menemukan pengetahuan baru. Sehubungan hal tersebut kekurangan dari model ini muncul ketika peserta didik memiliki minat belajar yang rendah. Dalam kondisi tersebut, mereka cenderung mengalami kesulitan dalam menyelesaikan masalah yang diberikan dan menjadi kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

E. Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD

1. Pengertian pembelajaran IPAS SD

Pembelajaran IPAS adalah salah satu mata pelajaran baru yang terintegrasi pada Kurikulum Merdeka tahun 2022, pembelajaran IPAS memadukan materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi satu tema dalam pembelajaran. Suhelyanti (2023) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya dengan kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Sejalan dengan pendapat Lestari dkk (2021) kerangka IPAS menggabungkan studi ilmu-ilmu alam dengan ilmu-ilmu sosial untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik. Pembelajaran IPAS tidak hanya sekedar mengintegrasikan dua mata pelajaran saja, tetapi juga menjadi tempat untuk menumbuhkan keinginan tahunya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat

memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi.

2. Tujuan Pembelajaran IPAS

Setiap pembelajaran harus memiliki tujuan karena dengan adanya tujuan segala sesuatu yang direncanakan akan berhasil sesuai dengan tujuan yang dirancang. Tentunya pada proses pembelajaran harus memiliki tujuan pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran yang akan disampaikan. Pada mata pelajaran IPAS memiliki tujuan pembelajaran yang merujuk pada Profil Pelajar Pancasila. Menurut Suhelyanti dkk (2023) menjelaskan bahwa tujuan mata pelajaran IPAS melibatkan peserta didik untuk mengembangkan dirinya sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. Secara spesifik terdapat enam tujuan IPAS sebagai berikut.

- a. Mengembangkan rasa ingin tahu dan minat peserta didik sehingga mereka tertarik untuk mempelajari fenomena yang ada di sekitar manusia dan memahami hubungan alam semesta dengan kehidupan manusia.
- b. Mengolah sumber daya alam dengan bijak dan berpartisipasi aktif dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan.
- c. Mengembangkan kemampuan inkuiri untuk menemukan, membangun, dan menyelesaikan masalah.
- d. Memahami dirinya sendiri, memahami lingkungan sosialnya, dan memahami bagaimana kehidupan manusia dan masyarakat berkembang dari waktu ke waktu.
- e. Memahami persyaratan yang dibutuhkan peserta didik untuk menjadi anggota masyarakat nasional dan global sehingga mereka dapat membantu menyelesaikan masalah di lingkungan yang berkaitan dengan dirinya.
- f. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman tentang konsep- konsep yang terkandung dalam IPAS serta memahami bagaimana konsep-konsep tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sehari- hari.

Menurut Widiyastuti dkk (2023) mengemukakan bahwa tujuan mata pelajaran IPAS adalah untuk menanamkan kemampuan dasar dalam mempelajari ilmu pengetahuan alam maupun ilmu pengetahuan

sosial. Sedangkan, Andreani dan Gunansyah (2023) menyatakan tentang pemahaman pendidik terkait tujuan IPAS sangat beragam, salah satunya adalah untuk meningkatkan pemahaman dan rasa ingin tahu peserta didik tentang lingkungan sekitar karena peserta didik tidak hanya belajar dari buku tetapi juga dari lingkungan sekitarnya. Tujuan lainnya adalah untuk menumbuhkan bakat peserta didik karena peserta didik tidak hanya belajar dari buku tetapi juga melakukan kegiatan praktek.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPAS adalah untuk membantu menumbuhkan keingintahuan peserta didik terhadap fenomena yang terjadi serta bertujuan untuk memberikan sebuah pembelajaran yang konkret sehingga akan mendorong kemampuan berpikir ilmiah pada keadaan-keadaan alam dan sosial yang dijumpai peserta didik dengan begitu peserta didik nantinya dapat memecahkan permasalahan pada kehidupan sehari-hari.

F. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk perantara yang mempermudah penyampaian dan penerimaan pada saat proses pembelajaran. Menurut Hasan dkk (2021) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien. Media pembelajaran dapat membantu dan mempermudah merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar.

Menurut Sugiyono dalam Mahmud (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk

membantu dan memperkaya proses pembelajaran, baik yang berupa alat, bahan, sumber, dan teknologi yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan materi pembelajaran kepada peserta didik. Dalam artian media pembelajaran memiliki berbagai bentuk dan merupakan alat yang dapat membantu dalam proses belajar mengajar untuk memudahkan peserta didik memahami konsep pelajaran dari yang bersifat abstrak atau tidak nyata menjadi nyata. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran disiapkan pendidik agar bisa memenuhi kebutuhan proses pembelajaran untuk mengetahui dan mengukur sejauh mana kemampuan peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu pendidik kepada penerima informasi atau peserta didik yang bertujuan untuk menstimulus para peserta didik agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (pendidik) menuju penerima (peserta didik). Menurut Hasan (2021) mengatakan bahwa media pembelajaran sejatinya sudah menjadi bagian yang dapat memberikan pengalaman yang bermakna pada proses pembelajaran. Secara umum media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu komunikasi dalam proses pembelajaran. Menurut, Wina Sanjaya dalam Nurfadhillah (2021) menjabarkan beberapa fungsi media pembelajaran kedalam beberapa jenis yaitu.

- a) Fungsi Komunikatif. Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.
- b) Fungsi motivasi. Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan peserta didik akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran tidak hanya

mengandung unsur artistik saja akan tetapi memudahkan peserta didik mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah belajar peserta didik

- c) Fungsi kebermaknaan. Dengan penggunaan media, pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menganalisis dan menciptakan sebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.
- d) Fungsi penyamaan persepsi. Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap peserta didik, sehingga peserta didik memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang di sediakan.
- e) Fungsi individualitas. Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Media dalam belajar berfungsi sebagai benda pendamping dimana berfungsi untuk menerjemahkan teori yang abstrak sehingga mudah untuk dipahami. Menurut Ningrum dan Napitupul (2021) menjelaskan bahwa media memiliki fungsi dan bentuk yang beragam yang berguna untuk mengantarkan pesan yang tersirat saat menyampaikan pembelajaran. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran sebagai perantara informasi, pencegah terjadinya hambatan dalam proses pembelajaran, pengstimulus motivasi peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran, dan memaksimalkan proses pembelajaran.

3. Jenis Jenis Media Pembelajaran

Menurut Asyhar 2012 dalam Kusuma (2023) media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis, yaitu media visual, media audio, media audio visual, dan multimedia.

- a) Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata mata dari peserta didik. dengan media ini pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatan.

- b) Media audio, adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. pengalaman belajar yang di dapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran.
- c) Media audio visual, adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatana sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disampaikan melalui media ini berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran.
- d) Multi media yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasikan dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

Berdasarkan keempat jenis media tersebut, pemilihan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran. Salah satu media yang dapat memadukan unsur visual, audio, dan interaktif sekaligus adalah media permainan monopoli edukatif, karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, serta menumbuhkan keterlibatan langsung peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

4. Media Monopoli

Media monopoli adalah salah satu bentuk media pembelajaran berbasis permainan papan (*board game*) yang dimodifikasi dengan konten dan aturan yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran di sekolah dasar. Menurut Hikmah dkk (2023) media monopoli adalah permainan edukasi berbentuk papan persegi dengan petak yang memuat gambar-gambar dan materi yang dapat dimainkan secara berkelompok.

Permainan ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, dimana peserta didik tidak hanya dituntut untuk memahami materi pelajaran saja, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses berpikir, berdiskusi, dan mengambil keputusan. Setiap petak pada papan monopoli berisikan soal, perintah atau tantangan yang berkaitan dengan materi pembelajaran tertentu, yang harus diselesaikan oleh pemain saat berhenti di petak tersebut. Dengan cara ini, peserta didik diajak untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan belajar secara kontekstual melalui permainan yang menyenangkan.

Media monopoli dipilih sebagai salah satu produk pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini karena memiliki beberapa keunggulan, sebagaimana dikemukakan oleh Sadiman dalam Risma dkk (2019) yaitu permainan monopoli menyenangkan dan menghibur, memungkinkan meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, memberikan umpan balik secara langsung, menarik, dan mudah dibuat dan diperbanyak. Berikut penjabaran secara detail terkait keunggulan dari media monopoli.

- a) Interaktif dan menyenangkan
Permainan monopoli menciptakan suasana belajar yang tidak kaku dan lebih rileks. Desain permainan yang dilengkapi gambar-gambar, warna-warna menarik, serta variasi tantangan menjadikan media ini lebih interaktif. Visual yang menarik membantu peserta didik lebih fokus dan tertarik mengikuti proses belajar hingga selesai.
- b) Kolaboratif, mendorong kerja sama antar peserta didik.
- c) Kompetitif, melalui media monopoli dapat meningkatkan motivasi peserta didik
- d) Kontekstual, permainan media monopoli dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Menurut Lestari dkk (2021) terdapat kelebihan dan kekurangan dari pengembangan media permainan monopoli, kelebihanannya dapat dijabarkan sebagai berikut.

- a) Dapat menarik perhatian serta minat belajar peserta didik karena media pembelajaran dikolaborasikan dengan sebuah permainan.
- b) Fokus pada pembelajaran tematik.

- c) Materi disajikan dalam bentuk pertanyaan, perintah, dan tantangan sehingga memunculkan rasa ingin tahu, kerja keras dan tanggung jawab para peserta didik dalam menyelesaikan perintah yang ada dalam media.
- d) Meningkatkan jiwa sosial dan komunikasi antar peserta didik karena permainan dilakukan secara berkelompok.
- e) Menekankan pada keterampilan berpikir tingkat tinggi

Adapun kekurangan dari media monopoli ini adalah sebagai berikut.

- a) Media permainan monopoli ini terbatas hanya untuk materi pada tema yang digunakan.
- b) Media pembelajaran permainan monopoli kurang cocok digunakan untuk peserta didik yang memiliki tipe belajar auditori.
- c) Penyajian materi hanya berupa pertanyaan dan perintah.
- d) Permainan monopoli digunakan setelah peserta didik memahami konsep dari materi.

Berdasarkan uraian di atas media monopoli adalah permainan papan edukatif yang dimodifikasi untuk mendukung pembelajaran tematik di sekolah dasar. Media ini dapat membuat proses belajar lebih menyenangkan, interaktif, dan mendorong peserta didik berpikir kritis, bekerja sama, serta berkomunikasi. Meskipun media ini efektif untuk meningkatkan minat dan keaktifan belajar, media ini juga memiliki beberapa keterbatasan dalam cakupan materi, dan kurang cocok bagi peserta didik dengan gaya belajar auditori. Namun demikian, media monopoli sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran tematik seperti mata pelajaran IPAS, terutama jika dikombinasikan dengan model pembelajaran aktif seperti *Problem Based Learning* (PBL) karena dapat mendorong keterlibatan langsung peserta didik dalam penyelesaian masalah dan pengambilan keputusan. Selain itu, unsur kompetensi dan kolaborasi dalam permainan monopoli dapat meningkatkan motivasi belajar serta memperkuat pemahaman konsep secara menyeluruh.

4. Komponen-Komponen Media Monopoli

Media monopoli dalam pembelajaran IPAS memfokuskan dengan pelajaran IPA dengan materi bab 4 berkenalan dengan bumi kita, topik A Media monopoli didesain semenarik mungkin menggunakan aplikasi

Canva. Terdapat beberapa komponen media monopoli dalam pembelajaran IPAS yaitu.

a) Papan monopoli

Papan monopoli dalam pembelajaran IPAS berbeda dengan papan monopoli yang asli. Biasanya ukuran papan monopoli asli berukuran 36 cm x 36 cm, sedangkan papan monopoli yang akan digunakan berbentuk cetak besar dengan ukuran 1 m x 1 m dan didalam papan monopoli terdapat gambar yang menjelaskan suatu konsep atau materi pada pembelajaran IPAS, serta setiap petak pada papan monopoli akan terdapat petunjuk yang perlu di selesaikan.

b) Pion/Bidak, Pion/bidak adalah sebagai penanda permainan, pion biasanya berberbentuk karakter atau benda tertentu

c) Dadu, Dadu akan digunakan untuk menentukan langkah permainan.

d) Kartu, Media monopoli pada pembelajaran IPAS memiliki 3 jenis kartu yaitu kartu soal, kartu dana umum dan kartu langkah. Kartu soal berisikan pertanyaan yang memiliki indikator berpikir kritis sehingga dapat membantu peserta didik berpikir kritis secara berkelompok, kartu dana umum berisikan literasi atau materi untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik, sedangkan kartu langkah merupakan kartu untuk menentukan jumlah langkah permainan.

e) Poin berbentuk bintang, poin digunakan sebagai nilai yang di hasilkan dari permainan, contoh ketika kelompok A mampu menjawab pertanyaan yang ada pada petak, maka kelompok tersebut akan mendapatkan poin.

f) Aturan permainan, Aturan ini menjelaskan bagaimana permainan bergerak, cara mendapatkan poin, dan cara penggunaan kartu.

G. Penelitian Relevan

Penelitian ini melakukan telaah hasil penelitian terdahulu yang ada relevansinya dengan penelitian ini. Adapun penemuan penelitian terdahulu sebagai berikut.

1. Penelitian Alyadani dkk (2024). yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Quizizz* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis peserta didik Kelas V Sekolah. Berdasarkan hasil penelitiannya, melalui penerapan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran materi Siklus Air dalam penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran serta kemampuan berpikir kritis peserta didik mengalami peningkatan setelah diterapkan *Problem Based Learning* berbantuan dengan media *Quizizz* meningkat sebesar 33,34% .
2. Penelitian Setyawan dan Koeswanti (2021). Penelitian ini memiliki judul Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar. Berdasarkan penelitiannya, didapatkan hasil analisis penggunaan model pembelajaran *Problem based learning* dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik paling rendah 5,28% dan yang paling tinggi 99,47%. Penggunaan *Problem Based Learning* sangat berpengaruh terhadap berpikir kritis peserta didik.
3. Penelitian Desyawati dkk (2021). Penelitian ini memiliki judul Media Permainan Monopoli Berbasis *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar, berdasarkan hasil penelitiannya di dapatkan hasil penelitian yaitu ahli isi muatan pembelajaran memperoleh skor 91% dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran memperoleh skor 95% dengan kualifikasi sangat baik, ahli media pembelajaran memperoleh skor 92% dengan kualifikasi sangat baik, uji perorangan memperoleh skor 93,3 dengan kualifikasi

sangat baik, dan uji kelompok kecil memperoleh skor 94,7 dengan kualifikasi sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan layak diterapkan dalam pembelajaran. Implikasi penelitian ini yaitu media yang dikembangkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran tematik.

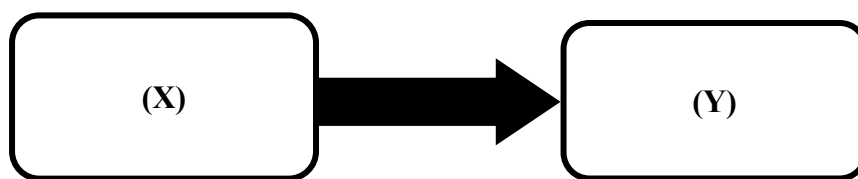
4. Penelitian Bakri dan Astuti (2024). Berjudul upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui media pembelajaran monopoli kelas V SDN Kedurus III/430. Hasil dari penellitian dapat disimpulkan bahwa pada siklus I peserta didik kelas V D digolongkan pada kategori "Cukup Kritis". pada siklus II terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis pada kelas V D SDN Kedurus III/ 430 Kota Surabaya Peserta didik kelas V D yang berhasil mencapai capaian belajar dengan memperoleh persentase sebanyak 92,59%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa kelas V D SDN Kedurus III/ 430 Kota Surabaya termasuk dalam kategori "Sangat Kritis".
5. Penelitian Saputro dan Rayahu (2023). Penelitian ini memiliki judul perbedaan pengaruh penerapan model *pembelajaran project based learning* (pjbl) dan *problem based learning* (pbl) berbantuan media monopoli terhadap kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran matematika kelas IV di Gugus Joko Tingkir Salatiga SD. Berdasarkan hasil penelitiannya bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dan model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki perbedaan dalam mempengaruhi kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV SD di Gugus Joko Tingkir Salatiga. Hal ini dapat dibuktikan dengan taraf nilai signifikansi F Change berpikir kritis $0,00 < 0,05$ serta data deskriptif yang menunjukkan rata-rata kemampuan berpikir kritis peserta didik kelompok eksperimen (kelas *Project Based Learning*) lebih tinggi dibandingkan rata-rata kemampuan berpikir kritis peserta didik kelompok kontrol (kelas *Problem Based Learning*).

H. Kerangka Pikir

Rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran IPAS menjadi tantangan yang perlu diatasi dalam proses pendidikan dasar. Berdasarkan karakteristik mata pelajaran IPAS yang menekankan terhadap konsep dan penerapannya kedalam kehidupan sehari-hari, peserta didik seharusnya dilatih untuk berpikir secara logis, analitis, dan sistematis. Salah satu pendekatan yang bisa digunakan untuk mengembangkan kemampuan tersebut adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), karena model ini mampu mendorong peserta didik untuk aktif memecahkan masalah nyata, berdiskusi, serta membuat keputusan secara mandiri maupun kelompok.

Agar proses pembelajaran dengan model PBL lebih menarik dan interaktif, penggunaan media pendukung sangat diperlukan. Media monopoli, sebagai media pembelajaran berbasis permainan, dapat dikolaborasi dengan model PBL untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan kontekstual. Materi ini tidak hanya memuat materi pelajaran dalam bentuk soal dan tantangan, tetapi juga dapat menumbuhkan interaksi sosial dan kerja sama antar peserta didik. Dengan penerapan model PBL berbantuan media monopoli, peserta didik diharapkan lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran, terbiasa menganalisis permasalahan, serta mampu menyampaikan ide dan solusi secara kritis.

Berdasarkan penjabaran di atas, maka akan dilakukan penelitian dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media monopoli terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran IPAS. Penerapan model pembelajaran dan media pembelajaran tersebut akan diterapkan di kelas V SD Negeri 4 metro Timur pada materi tertentu dengan memberikan *pretest* dan *posttest*, maka kerangka pikir pada penelitian ini dapat di lihat sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir

Keterangan:

X : *Problem Based Learning* Berbantuan Media Monopoli (Variabel Bebas)

Y : Kemampuan Berpikir Kritis (Variabel Terikat)

➔ : Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Monopoli Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V Pada Pembelajaran IPAS

Berdasarkan gambar 1 di atas, menunjukkan bahwa pada penelitian ini memiliki satu variabel bebas (X) yaitu model *Problem Based Learning* berbantuan media monopoli dan memiliki satu variabel terikat (Y) yaitu kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran IPAS. Dari kedua variabel tersebut, maka akan dilakukan sebuah penelitian dan analisis tentang pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media monopoli terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V sekolah dasar pada pembelajaran IPAS, dengan tujuan untuk mengetahui apakah model PBL berbantuan Media Monopoli dapat Mempengaruhi kemampuan berpikir kritis melalui pembelajaran IPAS.

I. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang harus dibuktikan kebenarannya. Berdasarkan tinjauan pustaka, hasil yang relevan, dan kerangka pikir, maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh pada penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media monopoli terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V pada pembelajaran IPAS.

H_a : Terdapat pengaruh pada penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media monopoli terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V pada pembelajaran IPAS.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Pada penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan yaitu jenis kuantitatif dimana proses pengumpulan data menggunakan angka/data numerik melalui ilmu statistik. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen yang melibatkan peserta didik melakukan sebuah percobaan untuk membuktikan teori dari model *Problem Based Learning* yang berbantuan media monopoli untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Sugiyono (2023) mengatakan bahwa pendekatan eksperimen adalah pendekatan yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel *independen* (*treatment/perlakuan*) terhadap variabel *dependen* (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian ini bertujuan untuk mencari pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media monopoli terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS.

Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen design*). Menurut Sugiyono (2023) eksperimen semu (*quasi experimental design*) adalah desain yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah "*Non-equivalent Control Group Design*", yaitu dengan memberikan *pretest* pada kelas yang belum diberi perlakuan dan memberikan *posttest* pada kelas yang telah diberi perlakuan pada masing-masing kelompok yang tidak dipilih secara random.

Desain penelitian *Non-Equivalent Control Group Design* dapat digambarkan sebagai berikut.

O_1	X	O_2
O_3		O_4

Gambar 2. *Non-Equivalent Control Group Design*

Keterangan:

- O_1 : Skor *pretest* kelompok eksperimen
- O_2 : Skor *posttest* kelompok eksperimen
- O_3 : Skor *pretest* kelompok kontrol
- O_4 : Skor *posttest* kelompok kontrol
- X : Perlakuan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media monopoli (*treatment*)

Sumber : Sugiyono (2023)

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian memberikan gambaran serta memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian. Proses penelitian terdiri atas tiga tahap, diantaranya tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir. Adapun langkah-langkah dari tahap tersebut sebagai berikut. memiliki tiga tahap yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian.

1. Tahap Persiapan

- a. Peneliti mengurus surat izin penelitian ke Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung untuk ke sekolah.
- b. Peneliti melakukan penelitian pendahuluan di SD Negeri 4 Metro Timur, peneliti bertemu kepala sekolah, pendidik, dan tenaga kependidikan.
- c. Peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap wali kelas V untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas, jumlah peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian serta melihat bagaimana cara pendidik mengajar di kelas.
- d. Menentukan populasi serta sampel penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Menetapkan kompetensi dasar dan indikator serta pokok bahasan yang akan digunakan dalam penelitian.
- b. Membuat perangkat pembelajaran berupa modul ajar dengan menggunakan model PBL berbantuan media monopoli pada kelas eksperimen dan model *Problem Based Learning* dengan media PPT pada kelas kontrol.
- c. Menyiapkan instrumen penelitian berupa tes yaitu soal *pretest* dan *posttes* untuk melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik.

3. Tahap Penyelesaian

- a. Melaksanakan uji coba instrumen di SD 4 Negeri Metro
- b. Menganalisis data dari hasil uji coba instrumen tes.
- c. Mengadakan *pretes* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- d. Melaksanakan penelitian pada kelas *eksperiment* menggunakan model PBL berbantuan media monopoli sesuai dengan modul ajar yang telah di susun.
- e. Melaksanakan pembelajaran pada kelas kontrol menggunakan model konvensional.
- f. Mengadakan *posttest* pada akhir penelitian di kelas *eksperiment* dan kelas kontrol.
- g. Menganalisis data hasil tes dengan menghitung perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- h. Menyusun laporan hasil penelitian.

C. *Setting* Penelitian

1. Subjek Penelitiain

Penelitian dilaksanakan oleh peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Timur dengan jumlah peserta didik kelas VB 28 peserta didik dan kelas VC 28 peserta didik

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 4 Metro Timur yang terletak di Jl. Jend.AH. Nasution No.214, Kelurahan Yosodadi, Kecamatan Metro Timur, Kota Metro , Lampung.

3. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026.

4. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 4 Metro Timur 17-24 November 2025. Pada penelitian ini dilaksanakan dua pembelajaran yaitu pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan data objek/subjek penelitian yang ditetapkan oleh peneliti. Sugiyono (2023) mengemukakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Timur.

Tabel 4. Data populasi peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Timur Tahun Pelajaran 2025/2026

No.	Kelas	Banyak Peserta Didik		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	VA	14	14	28
2.	VB	10	18	28
3.	VC	13	15	28
Jumlah		36	47	84

Sumber: Pendidik kelas VB dan VC SD Negeri 4 Metro Timur.

2. Sampel Penelitian

Sampel di artikan sebagai pengambilan anggota terpilih dalam populasi untuk di jadikan penelitian. Menurut Sugiyono (2023) menyatakan sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik *non probability sampling* dengan jenis *purposive sampling*. Sugiyono, (2023) menyatakan bahwa *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah kelas V B dan kelas VC dengan jumlah 56 peserta didik. Kelas V B sebagai kelas kontrol dan V C sebagai kelas eksperimen. Hal ini di tentukan berdasarkan hasil nilai *pretes*, di mana rata-rata nilai kelas V C lebih rendah dibandingkan dengan kelas V B.

E. Variabel Penelitian

Variabel adalah sesuatu yang ditetapkan untuk diteliti. Menurut Sugiyono (2019) Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Terdapat dua variabel dalam penelitian berikut.

1. Variabel bebas (*independent*)

Variabel bebas adalah faktor yang sengaja di rubah atau di terapkan. Variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi atau menjadi sebab munculnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media monopoli (X).

2. Variabel terikat (*dependent*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau akibat dari adanya variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini adalah kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V sekolah dasar (Y).

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual merupakan penarikan batasan yang menjelaskan suatu konsep secara singkat, jelas, dan tegas.

a. Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Monopoli (X)

Model *Problem-Based Learning* (PBL) adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pemecahan masalah autentik sebagai konteks untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Media monopoli dalam penelitian ini di modifikasi sebagai alat permainan edukatif untuk memfasilitasi proses belajar kolaboratif.

b. Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik (Y)

Kemampuan berpikir kritis adalah suatu proses dalam mengambil keputusan yang melibatkan pemikiran tingkat lanjut untuk menyelesaikan masalah. Proses ini dilakukan dengan cara berpikir secara serius, aktif, dan cermat dalam menganalisis semua informasi yang diterima, serta disertai dengan alasan yang logis.

2. Definisi Operasional

a. Model pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Monopoli (X)

Model PBL berbantuan media monopoli pada penelitian ini adalah suatu pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi melalui pengalaman belajar berbasis permasalahan nyata, proyek atau aktivitas terstruktur. Dalam penelitian ini, *Problem Based Learning* di padukan dengan media permainan monopoli, yang di rancang secara khusus untuk memuat materi bentuk permukaan bumi dan mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses belajar. Pada penelitian ini mengacu pada 5 langkah indikator sintaks pembelajaran *Problem Based Learning*

Tabel 5. Tahap model *Problem Based Learning*

Tahap Model <i>Problem Based Learning</i>	Aktivitas Pendidik dan Peserta Didik
Memberikan orientasi tentang permasalahan kepada peserta didik.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran terkait masalah pada materi yang akan dipelajari 2. Peserta didik memahami tujuan pembelajaran yang disampaikan.
Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik memberikan sebuah permasalahan yang melibatkan peserta didik untuk melakukan penyelesaian masalah tersebut. 2. Peserta didik mencari jawaban dan solusi dari permasalahan yang diberikan pendidik, baik secara individu maupun kelompok.
Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik mengawasi kegiatan pembelajaran ketika peserta didik mencari jawaban dan solusi terkait permasalahan yang ada. 2. Peserta didik melakukan penyelidikan dari beberapa sumber untuk mencari jawaban dan solusi dari permasalahan.
Menyajikan hasil karya.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik membantu peserta didik untuk melaporkan hasilnya. 2. Peserta didik menyampaikan hasil jawaban dan solusi dari permasalahan .
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik memberikan apresiasi kepada peserta didik dan memberikan evaluasi terkait masing masing hasil diskusinya. 2. Pendidik mengumpulkan tugasnya keped pendidik.

Sumber Analisis Peneliti (2025)

Penelitian ini menggunakan model PBL dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui pembelajaran IPAS dibantu dengan media edukatif berupa permainan monopoli. Media monopoli adalah salah satu permainan yang di modifikasi dan di manfaatkan untuk alat bantu kegiatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk aktif, kreatif, dan inovatif dalam proses pembelajaran sehingga dapat membantu mengembangkan pengetahuan khususnya pada kemampuan berpikir kritis.

b. Kemampuan berpikir kritis (Y)

Kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan informasi secara logis, sistematis, dan reflektif, dalam konteks pembelajaran IPAS pada materi topik A apa saja di bumi kita kelas V SD Negeri 4 Metro Timur tahun pelajaran 2025/2026. Indikator berpikir kritis yaitu 1) memberikan penjelasan sederhana, 2) membangun keterampilan dasar, 3) menyimpulkan, 4) membuat penjelasan lebih lanjut, 5) strategi dan taktik. Kemampuan berpikir kritis peserta didik dapat dilihat melalui ranah kognitif dari hasil *pretest* dan *posttest* berupa soal Esai menggunakan taksonomi bloom C3 - C5.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan bahan nyata yang digunakan dalam penelitian. Menurut Ramdhan (2021) teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan untuk mengumpulkan informasi atau fakta-fakta yang ada di lapangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut.

1. Teknik Tes

Tes digunakan sebagai metode untuk mengumpulkan data berupa nilai-nilai hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif, guna mengetahui tingkat penguasaan mereka terhadap materi. Instrumen yang akan digunakan adalah soal tes berbentuk esai, dengan ketentuan bahwa setiap jawaban yang benar akan di beri skor 4 sedangkan jawaban yang salah akan diberi skor 1 dan tidak menjawab atau jawaban tidak sesuai dengan materi akan mendapatkan nilai 0. Jumlah soal yang disusun berdasarkan pengembangan kisi-kisi dari variabel penelitian berjumlah 15 butir soal uraian. Jumlah ini dipertimbangkan karena dalam proses uji coba, kemungkinan terdapat soal yang tidak valid sehingga harus dieliminasi karena dianggap tidak layak diberikan kepada subjek penelitian.

Pemberian tes akan dilakukan dua kali, yaitu sebelum dan sesudah pembelajaran dilaksanakan. Tes awal (*pretest*) dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, baik dikelas kontrol maupun kelas eksperimen. Sementara itu, tes akhir (*posttest*) bertujuan untuk mengukur sejauh mana penguasaan materi oleh peserta didik setelah mereka menerima perlakuan, yaitu untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis peserta didik kemudian diteliti guna melihat pengaruh dari penerapan model *Problem Based Learning* dengan berbantuan media monopoli.

2. Teknik Non Tes

a. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati dan mencari informasi mengenai kegiatan yang dijadikan objek penelitian. Melalui observasi peneliti dapat memperoleh data dengan mempelajari dan memahami tingkah laku secara langsung. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik observasi untuk mengamati secara langsung keterlaksanaan model *Problem Based Learning* berbantuan media monopoli selama kegiatan pembelajaran di SD Negeri 4 Metro Timur.

b. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung dan dapat diinformasikan seseorang untuk menentukan keputusan. Menurut Kusumastuti (2020) Dokumentasi adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu dokumentasi dapat berupa bentuk tulisan gambar, atau karya monumental dari seseorang. Dokumentasi digunakan peneliti untuk mengumpulkan data berupa, jumlah peserta didik, profil sekolah, perangkat pembelajaran, serta dokumentasi kegiatan penelitian di SD Negeri 4 Metro Timur.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa instrumen tes dan non-tes.

1. Instrumen tes

pada penelitian ini menggunakan alat ukur berupa soal berbentuk uraian berjumlah 15 soal untuk mengukur aspek kemampuan berpikir kritis pada IPAS kelas V. Soal yang digunakan peneliti mengacu pada indikator kemampuan berpikir kritis. tes yang digunakan terdiri dari *pre test* dan *post test*.

Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Tes Ranah Kognitif IPAS Kelas V

Tujuan Pembelajaran IPAS	Dimensi Kemampuan Berpikir Kritis	Indikator Kemampuan Berpikir Kritis	Dimensi Kognitif	Nomor Soal
1. Melalui kegiatan pembelajaran berbasis masalah (<i>problem based learning</i>) dan media monopoli edukatif tentang bumi, peserta didik dapat mendeskripsikan bentuk muka alam di daratan dan perairan yang ada di sekitar.	Memberikan penjelasan sederhana	Memberikan penjelasan sederhana, mengelompokkan konsep litosfer, hidrosfer, dan atmosfer serta membedakan	C3	1,2
		Memjelaskan lapisan lapisan atmosfer		
	Membangun keterampilan dasar	Mengidentifikasi arti warna pada globe sebagai representasi bentuk muka bumi	C3	3,4
		Mengelompokkan komponen bumi ke lapisannya		
2. Peserta didik mengelaborasi kan pemahamnya tentang litosfer, hidrosfer, dan atmosfer.		Bentang alam yang terlihat dari puncak gunung	C4	10
	Menarik Kesimpulan	Menjelaskan dan menarik kesimpulan sebab bentuk permukaan Bumi tidak rata dan mengaitkannya dengan proses alam	C4	5,9

Tujuan Pembelajaran IPAS	Dimensi Kemampuan Berpikir Kritis	Indikator Kemampuan Berpikir Kritis	Dimensi Kognitif	Nomor Soal
		Perbedaan suhu desa–kota dikaitkan atmosfer		
	Membuat penjelasan lebih lanjut	Menganalisis apa yang terjadi pada litosfer saat gunung meletus dan dampaknya	C4	6,7,8
		Hubungan litosfer–hidrosfer–atmosfer		
		Perbedaan gunung, bukit, lembah & alasannya		
	Strategi dan taktik	Letak lapisan ozon & manfaatnya	C4	11
		Strategi menjaga kebersihan sekolah	C5	12,13, 14, 15
		Strategi mengurangi risiko banjir		
		Kerusakan wilayah pesisir & solusi		
		Polusi udara paling berbahaya & solusinya		

Sumber: Analisis Data Peneliti

2. Instrumen Non-Tes

Instrumen non tes yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar penilaian observasi untuk melihat seberapa besar peserta didik aktif dan termotivasi pada kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning*. Observasi pada penelitian ini menggunakan pencatatan dan pengamatan secara langsung mengenai data setelah didokumentasikan. Lembar observasi keterlaksanaan model *Problem Based Learning* dan aktivitas pembelajaran peserta didik dapat di ukur dari interval 1-4 dengan kriteria skor sebagai berikut.

- 1 = Tidak Mampu
- 2 = Kurang Mampu

- 3 = Cukup Mampu
4 = Mampu

Tabel 7. Kisi-Kisi Lembar Obsrvasi Aktivitas Peserta Didik dengan Model *Problem Based Learning*

No	Tahap Model <i>Problem Based Learning</i>	Aspek Yang Diamati	Teknik Penilaian	Instrumen
1.	Peserta didik diarahkan pada masalah.	Peserta didik memahami tujuan pembelajaran pada materi yang akan dipelajari.	Observasi	Rubrik
2.	Peserta didik diarahkan untuk belajar.	Peserta didik mencari jawaban dan solusi dari permasalahan yang diberikan baik secara individu maupun kelompok.	Observasi	Rubrik
3.	Melakukan penyelidikan penelitian baik secara individu maupun kelompok.	Peserta didik melakukan penyelidikan dari beberapa sumber untuk mencari jawaban dan solusi terkait permasalahan yang ada.	Observasi	Rubrik
4.	Menyajikan hasil karya	Peserta didik menyampaikan hasil jawaban dan solusi terkait permasalahan yang ada.	Observasi	Rubrik
5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses pembelajaran.	Peserta didik mengumpulkan tugasnya dan mampu memberikan penjelasan ulang terkait permasalahan yang didapatkan.	Observasi	Rubrik

Tabel 8. Rubrik Penilaian Keterlaksanaan Aktivitas Pembelajaran Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Monopoli

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	4	3	2	1
Peserta didik diarahkan pada masalah	Peserta didik mampu memahami tujuan pembelajaran pada materi yang akan dipelajari.	Peserta didik cukup mampu memahami tujuan pembelajaran pada materi yang akan dipelajari.	Peserta didik kurang mampu memahami tujuan pembelajarn pada materi yang akan dipelajari.	Peserta didik tidak mampu memahami tujuan pembelajaran pada materi yang akan dipelajari.

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	4	3	2	1
Peserta didik diarahkan untuk belajar.	Peserta didik mampu mencari jawaban dan solusi dari permasalahan yang diberikan baik secara individu maupun kelompok.	Peserta didik cukup mampu mencari jawaban dan solusi dari permasalahan yang diberikan baik secara individu maupun kelompok.	Peserta didik cukup mampu mencari jawaban dan solusi dari permasalahan yang diberikan baik secara individu maupun kelompok.	Peserta didik cukup mampu mencari jawaban dan solusi dari permasalahan yang diberikan baik secara individu maupun kelompok.
Melakukan penyelidikan penelitian baik secara individu maupun kelompok.	Peserta didik mampu melakukan penyelidikan dari beberapa sumber untuk mencari jawaban dan solusi terkait permasalahan yang ada.	Peserta didik cukup mampu melakukan penyelidikan dari beberapa sumber untuk mencari jawaban dan solusi terkait permasalahan yang ada.	Peserta didik kurang mampu melakukan penyelidikan dari beberapa sumber untuk mencari jawaban dan solusi terkait permasalahan yang ada.	Peserta didik tidak mampu melakukan penyelidikan dari beberapa sumber untuk mencari jawaban dan solusi terkait permasalahan yang ada.
Menyajikan hasil karya.	Peserta didik mampu menyampaikan hasil jawaban dan solusi yang didapatkan.	Peserta didik cukup mampu menyampaikan hasil jawaban dan solusi yang didapatkan.	Peserta didik kurang mampu menyampaikan hasil jawaban dan solusi yang didapatkan.	Peserta didik tidak mampu menyampaikan hasil jawaban dan solusi yang didapatkan.
Menganalisis dan mengevaluasi proses belajar.	Peserta didik mampu mengumpulkan tugasnya dan mampu memberikan penjelasan ulang terkait permasalahan yang didapatkan.	Peserta didik cukup mampu mengumpulkan tugasnya dan mampu memberikan penjelasan ulang terkait permasalahan yang didapatkan.	Peserta didik kurang mampu mengumpulkan tugasnya dan mampu memberikan penjelasan ulang terkait permasalahan yang didapatkan.	Peserta didik tidak mampu mengumpulkan tugasnya dan mampu memberikan penjelasan ulang terkait permasalahan yang didapatkan.

Sumber: Analisis Data Penelitian Tahun 2025

Analisis data tersebut digunakan untuk mengetahui aktivitas pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media monopoli menggunakan lembar observasi. Berikut rumusan yang digunakan dalam menghitung lembar observasi aktivitas peserta didik.

$$N_s = \frac{R}{RM} \times 100$$

Keterangan:

N : Nilai

R : Jumlah skor yang diperoleh

SM : Skor maksimum

Tabel 9. Kategori Aktivitas Belajar Peserta Didik

Tingkat Keberhasilan (%)	Ketreangan
≥ 80	Sangat Aktif
60-79	Aktif
50-59	Cukup Aktif
<50	Kurang Aktif

Sumber: Aqib (2010)

I. Uji Prasyarat Instrumen

Pada instrumen tes yang sudah disusun, kemudian diuji cobakan pada kelas yang bukan menjadi subjek penelitian, untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan baik, maka dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Uji coba instrumen tes dilakukan untuk mendapatkan persyaratan soal *pretest* dan *posttest*, yaitu validitas dan reliabilitisa. Uji coba instrumen tes dilaksanakan pada tanggal 15 November 2025. Jumlah responden uji coba instrumen sebanyak 28 peserta didik kelas VA di SD Negeri 4 Metro Timur. Berikut data hasil analisis Validitas dan reliabilitas tes.

1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan uji yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang digunakan dalam suatu mengukur apa yang di

ukur. Menurut Darma (2021) validitas adalah kemampuan suatu alat untuk mengukur sasaran ukurannya. Dalam mengukur validitas perhatian di tunjukkan pada isi dan kegunaan instrumen. Uji ini produk momen yang di kemukan Muncarno (2017) yaitu sebagai beriku.

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

Keterangan :

r_{xy}	= Koefisien antara variabel X dan Y
N	= Jumlah responden
X	= Jumlah skor variabel X
Y	= Jumlah skor variabel Y
$\sum XY$	= Total perkalian X dan Y
$\sum X^2$	= Total kuadrat skor variabel X
$\sum Y^2$	= Total kuadrat skor variabel Y

Kriteria pengujian apabila $hitung > rtabel$ dengan $\alpha = 0,05$ maka butir soal tersebut valid sedangkan jika $hitung < rtabel$ dengan $\alpha = 0,05$ maka butir soal tersebut dinyatakan tidak valid.

Tabel 10. Klasifikasi Validitas Soal

No	Nilai Validitas	Keterangan
1	$0,80 < r_{xy} < 1,00$	Sangat Tinggi
2	$0,60 < r_{xy} < 0,79$	Tinggi
3	$0,40 < r_{xy} < 0,59$	Sedang
4	$0,20 < r_{xy} < 0,39$	Rendah
5	$0,00 < r_{xy} < 0,19$	Sangat rendah

Sumber: Arikunto (2013)

Tabel 11. Hasil Uji Validitas Soal

No	r_{hitung}	r_{tabel}	Validitas	Ketreangan
1.	0,455	0,388	Valid	Dapat digunakan
2.	0,284	0,388	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
3.	0,497	0,388	Valid	Dapat digunakan
4.	0,682	0,388	Valid	Dapat digunakan
5.	0,691	0,388	Valid	Dapat digunakan

No	<i>rhitung</i>	<i>rtabel</i>	Validitas	Ketreangan
6.	0,141	0,388	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
7.	0,768	0,388	Valid	Dapat digunakan
8.	0,567	0,388	Valid	Dapat digunakan
9.	0,371	0,388	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
10.	0,198	0,388	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
11.	0,489	0,388	Valid	Dapat digunakan
12.	0,291	0,388	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
13.	0,459	0,388	Valid	Dapat digunakan
14.	-0,238	0,388	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
15.	0,590	0,388	Valid	Dapat digunakan

Sumber: Hasil analisis penelitian tahun 2025

Tabel 12. Hasil Uji Validitas Soal

Nomor Soal	Jumlah	Klasifikasi
1,3,4,5,7,8,11,13,15	9	Valid
2,6,9,10,12,14	6	Tidak Valid

Hasil data tabel diatas, diketahui bahwa jumlah soal yang valid sebanyak 9 soal dan 6 soal dinyatakan tidak valid, sehingga 9 soal tersebut dapat digunakan saat penelitian. 6 soal yang dikatakan tidak valid di sebabkan *rhitung* < *rtabel* sebesar 0,388.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Instrumen yang valid tidak selalu reliabelitas yang tinggi. Menurut Darma (2021) reliabilitas merujuk pada sejauh mana suatu instrumen pengukuran mampu menghasilkan data yang konsisten, dapat dipercaya, dan bebas dari kesalahan sistematis. Uji reliabilitas dilakukan untuk memastikan bahwa data yang dihasilkan oleh instrumen bersifat andal dan stabil dalam berbagai kondisi. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan *Microsoft Office Excel 2010* dengan rumus *Alpha Chrombach* sebagai berikut.

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

Keterangan

r_{11} = Reliabilitas instrument

n = banyaknya butir soal

$\sum \sigma_t^2$ = Jumlah varians skor tiap butir

σ_t^2 = variasi skor total

Tabel 13. Klasifikasi Reliabilitas Soal

No.	Koefisien reabilitas	Keterangan
1	0,81 – 1,00	Sangat Tinggi
2	0,61 – 0,80	Tinggi
3	0,41 – 0,60	Sedang
4	0,21 – 0,40	Rendah
5	0,00 – 1,20	Sangat rendah

Sumber: Arikunto (2013)

Tabel 14. Hasil Uji Reliabilitas

No	Varian Butir
1	0,4761
2	1,1362
3	1,5066
4	1,2963
5	1,7817
6	1,4854
7	0,9523
8	0,8042
9	1,3584
Jumlah varian	10,797
Varian total	35,0728
r 11	0,81714
Reliabilitas	Sangat Tinggi

Sumber: Hasil analisis penelitian tanun 2025

3. Daya Pembeda Soal

Daya pembeda butir soal merupakan kemampuan suatu butir tes untuk dapat membedakan kelompok yang berkemampuan tinggi dan berkemampuan rendah. Uji daya beda soal dapat menggunakan rumus seperti berikut.

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

Keterangan:

D = Daya Pembeda

JA = Banyaknya Peserta Kelompok Atas

JB = Banyaknya Peserta 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 kelompok atas yang menjawab benar

PB = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 15. Klasifikasi Daya Pembeda Soal

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

Sumber: Arikunto (2013)

Tabel 16. Hasil Uji Daya Beda Soal

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
soal1	14,3929	31,803	,359	,772
soal2	15,5714	30,624	,281	,782
soal3	15,8571	25,979	,606	,734
soal4	16,4643	25,962	,674	,725
soal5	16,2857	24,730	,645	,726
soal6	16,1429	28,646	,379	,771
soal7	16,6786	30,522	,334	,774
soal8	16,2500	29,898	,446	,761
soal9	16,0714	28,143	,451	,760

Berdasarkan hasil tabel 16 di atas menggunakan bantuan SPSS 22 menunjukkan bahwa soal yang berjumlah 9 butir di atas memiliki kriteria baik sekali.

4. Tingkat Kesukaran Soal

Tingkatan kesukaran soal dibuat untuk melihat tingkat kesulitan tiap soal. Semakin tinggi nilai tingkat kesukaran yang diperoleh, maka semakin mudah soal tersebut bagi peserta didik. Sebaliknya, semakin rendah nilai tingkatan kesukaran, maka soal tersebut tergolong sulit untuk dijawab. Menurut Arikunto (2013), tingkat kesukaran dihitung dengan rumus berikut.

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

Keterangan:

P = Tingkat kesukaran

B = Jumlah peserta yang menjawab benar

N = Jumlah seluruh peserta tes

Tabel 17. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal

No.	Indeks Taraf Kesukaran	Keterangan
1.	0,00 – 0,30	Sukar
2.	0,31 – 0,70	Sedang
3.	0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2013)

Tabel 18. Hasil Analisis Taraf Kesukaran Instrumen Soal

No.	Indeks Kesukaran	Klasifikasi	Jumlah
1.	3,4,5,7,8,11,13,15	Baik Sekali	10
2.	1	Mudah	1

Sumber: Hasil Penelitian (2025)

Berdasarkan tabel 19 , hasil perhitungan analisis taraf kesukaran butir soal diperoleh 8 kategori sedang, dan 1 kategori mudah.

J. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

Teknik yang digunakan yaitu teknik analisis data kuantitatif. Teknik tersebut digunakan untuk mengetahui pengaruh media monopoli terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Nilai kemampuan berpikir kritis peserta didik secara individu dapat di hitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$S \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan :

S = Nilai peserta didik

R = Jumlah skor

N = Skor maksimum

Sumber: Saputra & Rahmat (2023)

Tabel 19. Kriteria Kemampuan Berpikir Kritis (*N-Gain*)

No.	Interpretasi	Kategori
1	81,26 - 100	Sangat Tinggi
2	71,51 - 81,25	Tinggi
3	62,51 - 71,50	Sedang
4	43,76 - 62,50	Rendah
5	< 43,75	Sangat Rendah

Sumber: Saputra & Rahmat (2023)

K. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis (N-Gain)

Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui peningkatan suatu pendekatan atau perlakuan tertentu dalam penelitian. Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka diperoleh data hasil *pretest*, *posttest*, dan peningkatan penguasaan pengetahuan (N-Gain). Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kritis peneliti memanfaatkan *software* SPSS dengan rumus sebagai berikut.

$$N - Gain = \frac{\text{Skor post test} - \text{Skor pre tes}}{\text{Skor ideal} - \text{Skor pre test}}$$

Tabel 20. Kriteria Uji N-Gain

No.	Nilai Gain	Kategori
1	$0,7 \leq N\text{-Gain}$	Tinggi
2	$\leq 1 \ 0,3 \leq N\text{-Gain}$	Sedang
3	$\leq 0,7 \ N\text{-Gain} \leq 0,3$	Rendah

Sumber: Arikunto (2013)

L. Uji Prasyarat Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah sebuah data hasil penelitian yang digunakan untuk dapat mengetahui bentuk distribusi data tersebut, yaitu berdistribusi normal atau tidak normal. Pada bagian ini, peneliti akan melakukan uji

normalitas dengan metode *Kolmogorov Smirnov* karena sampel yang digunakan lebih dari 50 orang yaitu 55 orang. Data yang dianalisis dalam uji normalitas ini adalah data nilai *pretest* dan *posttest*. Untuk menguji normalitas data digunakan uji *Kolmogorov Smirnov*. Kriteria pengujiannya adalah apabila hasil uji normalitas sudah mencapai atau di atas taraf signifikansi $> 0,05$

maka dapat dinyatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal begitu pun sebaliknya. Hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut.

Jika nilai $\text{sig} > \alpha = 0,05$ maka data berdistribusi normal, sebaliknya
Jika nilai $\text{sig} < \alpha = 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal

Langkah-langkah untuk melakukan uji normalitas menurut Widana dan Muliani (2020) dengan menggunakan *software SPSS 22 for Windows* sebagai berikut.

- 1) Buka software SPSS, kemudian input data yang sudah disiapkan
- 2) Masuk ke bagian Variabel View, lalu mengubah pada kolom Nama dengan (*Pretest* dan *Posttest*).
- 3) Memberikan Label (*Pretest* dengan *Pretest* Eksperimen) dan (*Posttest* dengan *Posttest* Eksperimen).
- 4) Memindahkan (*copy*) data ke dalam aplikasi SPSS di bagian Data View.
- 5) Klik *Analyze*, kemudian pilih *descriptive statistics* dan pilih *explore*
- 6) Pindahkan kedua data ke dependent list kemudian pilih *plots*.
- 7) Ceklis bagian *normality plots with tests* kemudian klik *continue*. Lalu tekan OK.
- 8) Sehingga akan muncul tampilan dari uji normalitas

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan tujuan untuk memperlihatkan dua atau lebih kelompok data sampel yang telah di ambil berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Menurut Nurhaswinda dkk (2025) jika hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa tingkat signifikan $> 0,05$ maka dapat dinyatakan varians yang dimiliki oleh sampel yang bersangkutan tidak jauh berbeda, maka sampel tersebut dinyatakan homogen. Hipotesis yang digunakan sebagai berikut.

H_0 = Data tidak homogen jika nilai $\text{Sig} < 0,05$

H_a = Data homogen jika $\text{Sig} > 0,05$

Langkah-langkah uji homogenitas menurut Widana dan Muliani (2020) dengan menggunakan *software SPSS 22 for Windows* sebagai berikut.

- 1) Buka *software SPSS*, kemudian input data yang sudah disiapkan
- 2) Masuk ke bagian Variabel *View*, lalu mengubah pada kolom Nama dengan (Hasil dan Kelas).
- 3) Memberikan Label (Hasil dengan hasil *posttests* kelas eksperimen dan kelas kontrol) dan (kelas dengan kelas eksperimen dan kelas kontrol)
- 4) Di bagian *Values* klik *none* pada bagian kelas. Kemudian ketikkan 1 di bagian *value* dan di bagian label ketikkan kelas eksperimen kemudian klik *add* dan tekan OK.
- 5) Kemudian ketikkan 2 dibagikan *value* dan di bagian label ketikkan kelas kontrol kemudian klik *add* dan tekan OK.
- 6) Memindahkan (*copy*) data ke dalam aplikasi SPSS di bagian Data *View*. Pada no masukkan data nilai dari kelas eksperimen dan No. masukan data nilai dari kelas kontrol. Pada bagian kelas no diberikan kode angka 1 dan pada no pada bagian kelas diberi kode angka 2. Klik *Analyze, Compare means*, kemudian pilih *One Way Anova*.
- 7) Hasil *pretest* dan *posttest* pindahkan ke bagian dependent list dan kelas pindahkan ke factor. Kemudian klik *options*.
- 8) Centang bagian *homogeneity of variance test, continue*, lalu klik OK.
- 9) Hasil SPSS akan muncul.

3. Uji Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis menggunakan uji regresi sederhana. Kegunaan regresi untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model PBL berbantu Media Monopoli (X) terhadap kemampuan berpikir kritis pada peserta didik (Y).

Uji Regresi Sederhana

Kegunaan regresi untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model PBL berbantu media monopoli (X) terhadap kemampuan berpikir kritis pada peserta didik (Y). Adapun langkah-langkah uji regresi sederhana adalah sebagai berikut.

1. Buka *software SPSS*, kemudian klik tab variabel *view*.
2. Klik pada *cell* di baris pertama kolom *name*, kemudian tulis (X) dan kolom kedua tulis (Y).
3. Klik pada tab data *view*, kemudian input data yang sudah disiapkan.
4. Klik *analyze*, lalu *regression*, kemudian *linier*.
5. Pada halaman *linier*, masukan kolom (X) pada tab *independent* dan kolom (Y) pada tab *dependent*.
6. Kemudian klik *OK* dan hasil *SPSS* akan muncul.

Kriteria uji dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ Jika nilai tingkat sig pada regression $< 0,05$ maka disimpulkan variabel (X) berpengaruh terhadap variabel (Y), sebaliknya Jika nilai tingkat sig pada regression $> 0,05$ maka disimpulkan variabel (X) tidak berpengaruh terhadap variabel (Y).

Rumusan Hipotesis:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh *Problem Based Learning* berbantuan media monopoli terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V sekolah dasar pada pembelajaran IPAS SD Negeri 4 Metro Timur

H_a : Terdapat pengaruh *Problem Based Learning* berbantuan media monopoli terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V sekolah dasar pada pembelajaran IPAS SD Negeri 4 Metro Timur

BAB V KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran IPAS peserta didik kelas V di SD Negeri 4 Metro Timur Tahun Ajaran 2025/2026. Hal tersebut dapat dibuktikan pada hasil uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana dengan signifikan $0,000 < 0,05$ maka H_0 di tolak dan H_a diterima.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian, maka peneliti memberikan saran, yaitu sebagai berikut:

a. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat meningkatkan dalam proses pemahaman berupa membuat penjelasan lebih lanjut dan cara mengatur strategi dan taktik pada proses pemecahan masalah serta diharapkan dapat menambah antusias dalam pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning*.

b. Pendidik

Pendidik diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dan mendorong peserta didik untuk dapat aktif pada saat pembelajaran, pendidik sebaiknya menambah media yang sesuai untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang dapat membantu pendidik dalam memperjelaskan materi yang diajarkan kepada peserta didik.

c. Kepala Sekolah

Kepala Sekolah memberikan dukungan kepada pendidik berupa sarana untuk menunjang penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam pembelajaran guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

d. Peneliti lain

Bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian di bidang ini, diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, sumber, informasi, masukan dan penelitian relevan tentang pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran IPAS peserta didik kelas V di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdar Djamaluddin, W. 2019. *Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Sulawesi Selatan CV. Kaafah Learning Center.
- Ahyar dkk. 2021. *Model-Model Pembelajaran*. Jawa Tengah: CV Pradina Pustaka Grup
- Aqib, Z. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: CV. Yrama Widya
- Amelia, Yusnadi, K. 2025. *Model Problem Based Learning berbasis TPACK dengan pendekatan HOTS*. Medan: Umsupress.
- Apiati, V., & Hermanto, R. 2020. Kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam memecahkan masalah matematik berdasarkan gaya belajar. Mosharafa: *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 167-178.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ariyani, B., & Kristin, F. 2021. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 353. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.36230>
- Arzeti, E. F., & Ismiyanti, Y. 2025. Pengaruh Model Pbl Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Siswa Sd Berbantuan Media Roda Putar Bangun Datar. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal*, 2(1), 842.
- Bunyamin. 2021. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta :UPT Uhamka Press.
- Darma, B. 2021. *Statistika penelitian menggunakan SPSS (Uji validitas, uji reliabilitas, regresi linier sederhana, regresi linier berganda, uji t, uji F, R2*. Jawa Barat: Guepedia.
- Dewi, R. A. M., Agnafia, D. N., & Setyowati, R. 2024. Pengaruh Model *Pembelajaran Problem Based Learning* Berbantuan Media Komik Digital Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Fotosintesis Kelas IV SD Negeri. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 841–850. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.867>

- Fauzi, B. B. N. 2023. *Problem Based Learning upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan prestasi peserta didik abad 21*. Jawa Tengah: CV. Diva Pustaka.
- Fithriyah, D. N., & Mashari. 2025. Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Mi. *Jemi*, 3(1), 65–73. <https://doi.org/10.61815/jemi.v3i1.533>
- Halim, A. 2022. Signifikansi Dan Implementasi Berpikir Kritis Dalam Proyeksi Dunia Pendidikan Abad 21 Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 3(3). <https://doi.org/10.36418/jist.v3i3.385>
- Hanifah, I. 2021. Efektivitas Model Pembelajaran *Discovery Learning* dengan Model *Problem Based Learning* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3472–3481. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1261>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & T. 2021. *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Tahta Media Group.
- Herie Saksono dkk. 2024. *Teori Belajar Dalam Pembelajaran*. Makasar: Yayasan Cendikia Mulia Mandiri
- Hermansyah, H. 2020. Problem Based Learning In Indonesian Learning. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 3, No. 3, pp. 2257-2262). <https://doi.org/10.20961/shes.v3i3.57121>
- Hikmah, N., Ilhamdi, M. L., & Astria, F. P. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1809–1822. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1537>
- Kania, A., Sa'diah, T. L., & Anggraeni, S. W. 2025. Hubungan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Kecerdasan Interpersonal Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Perseda : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 54–63. <https://doi.org/10.37150/perseda.v8i1.2906>
- Kusumastuti, Khoiron, A. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Cv Budi Utama.
- Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275–282. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.219>
- Masgumelar, N. K. 2021. Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran. Ghaita : *Islamic Education Journal*, 2 (1)

- Ikstanti, V. M., & Yulianti, Y. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa. *Papanda Journal of Mathematics and Science Research*, 2(1), 40-48.
<https://doi.org/10.56916/pjmsr.v2i1.303>
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Lampung: CV. Hamim Gruop
- Nadiroh, N., Zulfa, V., & Yuliani, S. 2021. *Learning transformation of the 21 st century curriculum for prospective teacher in term of eco-literacy*. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 802(1).
<https://doi.org/10.1088/1755-1315/802/1/012009>
- Novida Ismiyana, Khusnul Fajriyah, & Fine Reffiane. 2023. Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Peredaran Darah Kelas V Sd Negeri 1 Juwangi. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5917–5930.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1302>
- Nurfadhillah, S. 2021. *Media Pembelajaran*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Nurhaswinda, N., Zulkifli, A., Gusniati, J., Zulefni, M. S., Afendi, R. A., Asni, W., & Fitriani, Y. 2025. Tutorial uji normalitas dan uji homogenitas dengan menggunakan aplikasi SPSS. *Jurnal Cahaya Nusantara*, 1(2), 55–68.
<https://jurnal.cahayapublikasi.com/index.php/jcn/article/view/25>
- Prasasti, D. E., Dewi Koeswanti, H., & Giarti, S. 2019. Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Matematika Melalui *Model Discovery Learning* Di Kelas Iv SD *Jurnal basicedu* (Vol. 3, Issue 1).
<https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Risma, R., Bua, A. T., & Annisa, M. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Tema Ekosistem untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 92. <https://doi.org/10.32585/jkp.v3i2.301>
- Rohman, F., Azzahra, M., Supriono, J., Pramudiyanti, Fitriyani, & R. 2023. *Development of Student Worksheet Based on the PBL Model to Improve Critical Thinking Skill in Phase C*.
- Rosnawati, W. dan. 2021. *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*. CV. Jawa Barat: Adanau Abimata.
- Safitri, R., Eka Subekti, E., & Nafiah, U. 2023. Analisis Penerapan Model *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Di SD Supriyadi Semarang. Ulin Nafiah INNOVATIVE: *Journal Of Social Science Research*, 3, 297–308.
- Safrida Napitupulu, A. N. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran

Geoboard Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Keliling Dan Luas Bangun Datar Kelas III SD. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 2, 103–113. <https://doi.org/10.51178/cjerss.v2i4.318>

- Samin, S. P. 2023. *Berpikir Kritis Dengan Game Edukasi*. Jawa Barat: Mega Press Nusantara.
- Sari, M., & Rosidah, A. 2023. Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar IPS SD. *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*, 2(1), 8–17. <https://doi.org/10.56916/jipi.v2i1.307>
- Sarumaha, & Harefa. 2020. *Teori Pengenalan Ilmu Pengetahuan Alam Pada Anak Usia Dini*. Jawa Tengah: PM Publisher.
- Shilphy, Octavia, A. 2020. *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish
- Sifa. 2023. *Model Model Pembelajaran Di Era Merdeka Belajar*. Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery.
- Sihotang, N. 2022. Penerapan permainan monopoli dalam meningkatkan minat belajar siswa SD. In *SENKIM: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin* (Vol. 2, No. 1, pp. 60-67). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.529>
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian, Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Jawa Barat ALFABEETA.
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatati, Dan R&D*. Jawa Barat: CV. ALFABETA.
- Suhelayanti, S., Syamsiah, Z., Rahmawati, I., Kunusa, W. R., Suleman, N., Nasbey, H., & Anzelina, D. 2023. *Pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS)*. Yayasan Kita Menulis.
- Sutianah. 2022. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jawa Timu: Penerbit Qiara Media.
- Widana, I. W., & Muliani, N. P. L. 2020. *Uji persyaratan analisis*. Jawa Timur: Klik Media