

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA PAPAN KARTU TEMPEL TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PPKN SISWA KELAS V
SDI SULTAN AGUNG 4**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Putri Melisya'adah

34302000065

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA PAPAN KARTU TEMPEL TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PPKN SISWA KELAS V SDI SULTAN AGUNG 4

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Untuk Memproleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Putri Melisya'adah

34302000065

Menyetujui untuk diajukan pada ujian sidang skripsi

Pembimbing I

Pembimbing II

Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd.
NIK. 211316029

Dr. Muhamad Afandi, S.Pd., M.Pd., M.H
NIK. 211313015

Mengetahui Ketua
Program Studi

جامعة سلطان ابوبوع الإسلامية
UNISSULA

Dr. Rida Fironika K, S.Pd., M.Pd.
NIK 211312012

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA PAPAN KARTU TEMPEL TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PPKN SISWA KELAS V SDI SULTAN AGUNG 4

Disusun dan Dipersiapkan Oleh
Putri Melisya'adah
3430200065

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 26 Februari 2024.
Dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai
persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji : Dr. Rida Fironika K., S.Pd., M.Pd
NIK. 211312012
Penguji 1 : Yulina Ismiyanti, S.Pd., M.Pd
NIK. 211314022
Penguji 2 : Dr. Muhamad Afandi, S.Pd., M.Pd., M.H
NIK. 211313015
Penguji 3 : Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd
NIK. 211316029

Semarang, 29 Februari 2024
Universitas Islam Sultan Agung
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,

Dr. Muhamad Afandi, S.Pd., M.Pd., M.H.
NIK. 211313015

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Putri Melisya'adah
NIM : 34302000065
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Menyusun skripsi dengan judul :
Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Papan Kartu
Tempel terhadap Kemampuan Berpikir Kritis PPKn Siswa Kelas V SDI Sultan
Agung 4

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bukan dibuatkan orang lain atau jiplakan atau modifikasi karya orang lain.

Bila pernyataan ini tidak benar , maka saya bersedia menerima sanksi termasuk pencabutan gelar kesarjanaan yang sudah saya peroleh.

Semarang, 29 februari 2024

Yang membuat pernyataan



10000
METERAI
TEMPEL
5C08FAKX810779160

Putri Melisya'adah

34302000065

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

“Orang lain tidak akan bisa paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *success stories*. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun tidak ada yang tepuk tangan, kelak diri kita dimasa depan akan sangat bangga apa yang kita perjuangkan hari ini, tetap semangat dan terus berjuang !

PERSEMBAHAN

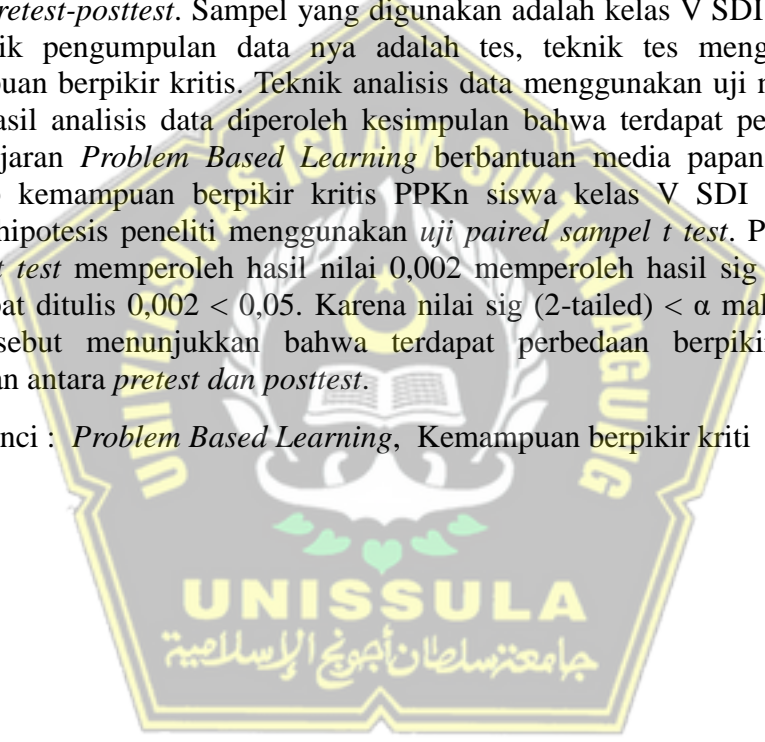
“Tiada lembar yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan. Dengan mengucap rasa Syukur atas Rahmat Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan sebagai tanda bukti kepada orangtua tercinta, kakakku, sahabat dan teman-teman yang selalu memberi support untuk menyelesaikan skripsi.

ABSTRAK

Melisyah, Putri, 2024. “Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Papan Kartu Tempel terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa PPKn Kelas V SDI Sultan Agung 4”. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung. Pembimbing I : Sari Yustiana, S.Pd.,M.Pd., pembimbing II : Dr. Muhamad Afandi, S.Pd.,M.Pd. M,H

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media papan kartu tempel terhadap berpikir kritis PPKn. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dalam *Pre Experimental Design (Nondesign)* dengan jenis desain penelitian *one group Pretest-posttest*. Sampel yang digunakan adalah kelas V SDI Sultan Agung 4. Teknik pengumpulan data nya adalah tes, teknik tes menggunakan soal kemampuan berpikir kritis. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas dan uji t. Hasil analisis data diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media papan kartu tempel terhadap kemampuan berpikir kritis PPKn siswa kelas V SDI Sultan Agung 4. Hasil hipotesis peneliti menggunakan *uji paired sampel t test*. Pada *uji paired sampel t test* memperoleh hasil nilai 0,002 memperoleh hasil sig (2-tailed) $< \alpha$ atau dapat ditulis $0,002 < 0,05$. Karena nilai sig (2-tailed) $< \alpha$ maka H_0 ditolak. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan berpikir kritis yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*.

Kata kunci : *Problem Based Learning*, Kemampuan berpikir kriti



ABSTRACT

Melisya'adah, Putri, 2024. "The Influence of the Problem Based Learning Model Assisted by Sticky Card Board Media on the Critical Thinking Ability of Class V Civics Students at SDI Sultan Agung 4". Faculty of Teacher Training and Education, Sultan Agung Islamic University. Supervisor I: Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd., Supervisor II: Dr. Muhamad Afandi, S.Pd., M.Pd. M,H

This research aims to analyze the influence of the Problem Based Learning model assisted by sticky card board media on critical thinking in PPKn. The research method used in this research is a quantitative method in Pre Experimental Design (Nondesign) with a one group Pretest-posttest research design type. The sample used was class V SDI Sultan Agung 4. The data collection technique was a test, the test technique used critical thinking ability questions. Data analysis techniques use normality tests and t tests. The results of the data analysis concluded that there was an influence of the Problem Based Learning learning model assisted by sticky card board media on the critical thinking abilities of PPKn class V students at SDI Sultan Agung 4. The results of the researcher's hypothesis used the paired sample t test. In the paired sample t test the results obtained a value of 0.002, obtaining results of sig (2-tailed) < α or can be written as $0.002 < 0.05$. Because the sig (2-tailed) value < α then H_0 is rejected. This shows that there is a significant difference in critical thinking between the pretest and posttest.

Keywords : Problem Based Learning, critical thinking skills



KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat, Taufik, serta Hidayah nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi guna memenuhi tugas akhir untuk memenuhi gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung Semarang dengan judul **“Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Papan Kartu Tempel terhadap Kemampuan Berpikir Kritis PPKn Siswa Kelas V SDI Sultan Agung 4”** dengan lancar. Peneliti mengucapkan terimakasih atas bantuan, dorongan dan bimbingan selama penyusunan skripsi ini kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Gunarto, S.H., M.H selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung.
2. Bapak Dr. Muhamad Afandi, S.Pd., M.Pd., M.H selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung.
3. Ibu Dr. Rida Fironika kusumadewi, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Sultan Agung.
4. Ibu Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi saya dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Dr. Muhamad Afandi, S.Pd., M.Pd, M.H selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan saran dan arahan saya dalam penyusunan skripsi ini.

6. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
7. Ibu Lilik Muslichati, S.Pd. selaku kepala sekolah SD Islam Sultan Agung 4 yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian skripsi ini.
8. Bapak Sutomo, S.Pd selaku wali kelas V SD Islam Sultan Agung 4 yang telah memberikan izin penelitian, dan informasi dalam penyusunan skripsi ini.
9. Kedua orang tua tersayang Bapak Maryono dan Ibu sumarsih yang senantiasa memberikan motivasi, dukungan dan doa yang selalu tercurahkan untuk anak-anaknya.
10. Kakak penulis Haris dan Heri yang telah memberikan dukungan dan semangat.
11. Semua teman-teman saya Angkatan PGSD 2020 Universitas Islam Sultan Agung.
12. Dan yang terakhir, kepada diri saya sendiri Putri Melisya'adah. Terimakasih sudah bertahan sejauh ini. Terimakasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri sampai dititik ini, walau seringkali merasa putus asa atas apa yang diusahakan dan belum berhasil, namun terimakasih tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah untuk mencoba. Terimakasih karena memutuskan tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikannya sebaik dan semaksimal mungkin ini merupakan pencapaian yang patut

dirayakan untuk diri sendiri. Berbahagialah selalu dimanapun berada,
Putri. Apapun kurang dan lebihmu mari merayakan diri sendiri.

Penulis meyakini bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk perbaikan Menyusun skripsi ini. Penulis juga berharap semoga penulisan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Semarang, November 2023

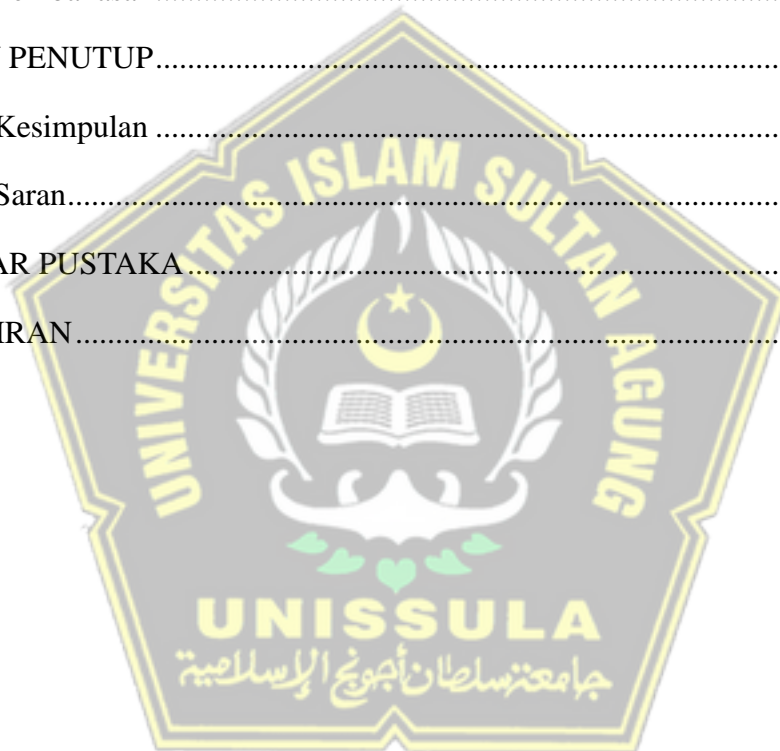


Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Kajian Teori.....	10
B. Penelitian yang Relevan.....	25
C. Kerangka Berpikir.....	29
D. Hipotesis Penelitian.....	29
BAB III METODE PENELITIAN.....	30
A. Desain Penelitian.....	30
B. Populasi dan Sampel	31
C. Teknik Pengumpulan Data	32

D. Instrumen Penelitian.....	33
E. Teknik Analisis Data	35
F. Jadwal Penelitian.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
A. Deskripsi Data Penelitian.....	44
B. Hasil Analisis Data Penelitian.....	47
C. Pembahasan.....	52
BAB V PENUTUP.....	57
A. Kesimpulan	57
B. Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	59
LAMPIRAN.....	64



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Penelitian.....	31
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen tes.....	33
Tabel 3. 3 Klasifikasi Koefisien Realibilitas.....	37
Tabel 3. 4 Klasifikasi Daya Pembeda	38
Tabel 3. 5 Klasifikasi Tingkat Kesukaran	39
Tabel 3. 6 Jadwal Penelitian.....	42
Tabel 4. 1 Hasil Pretest Siswa Kelas V SDI Sultan Agung 4.....	45
Tabel 4. 2. Hasil Posttest Siswa Kelas V SDI Sultan Agung 4	46
Tabel 4. 3 Rekapitulasi Hasil Uji coba.....	48
Tabel 4. 4 Hasil Data Uji Normalitas	50
Tabel 4. 5 Hasil Data Uji Hipotesis.....	51
Tabel 4. 6 Capaian Indikator Posttest Berpikir Kritis	55



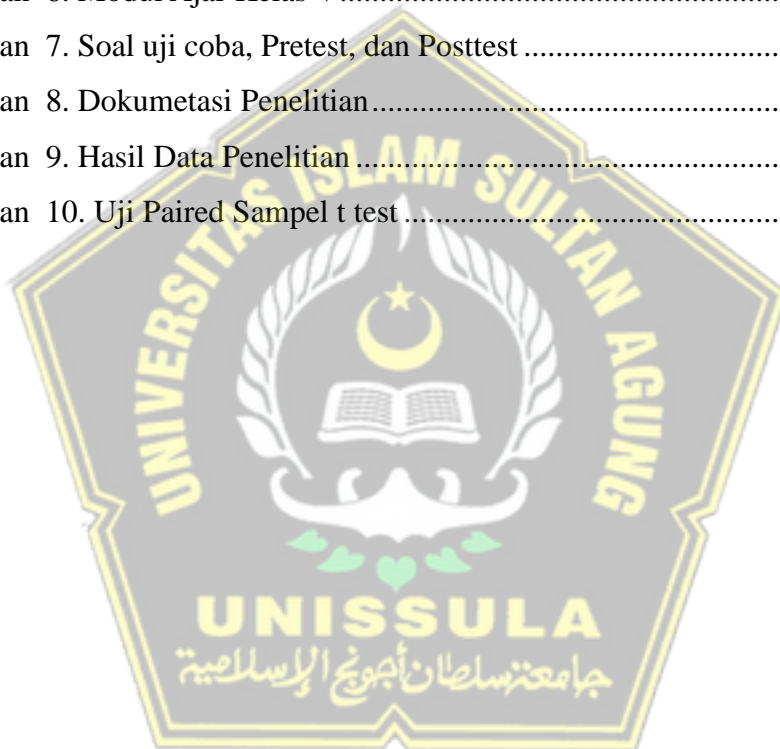
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir.....	30
------------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian	64
Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	65
Lampiran 3. Daftar Siswa Kelas V SD Islam Sultan Agung 4.....	66
Lampiran 4. Daftar Nilai Sumatif Siswa.....	67
Lampiran 5. Lembar Wawancara Guru	68
Lampiran 6. Modul Ajar Kelas V.....	70
Lampiran 7. Soal uji coba, Pretest, dan Posttest	87
Lampiran 8. Dokumetasi Penelitian.....	93
Lampiran 9. Hasil Data Penelitian.....	95
Lampiran 10. Uji Paired Sampel t test.....	98



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan yang sangat fundamental dalam mengukur kemajuan suatu bangsa. Pendidikan merupakan suatu proses yang dialami manusia untuk mempelajari lingkungan sekitar agar menjadi manusia yang seutuhnya (Fauziah & Ninawati, 2022). Seperti dalam UU RI No 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan nasional Pasal 1 ayat 1 bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Dengan perkembangan zaman di dunia pendidikan yang terus berubah dengan signifikan sehingga banyak merubah pola pikir pendidik, dari pola pikir yang awam dan kaku menjadi lebih modern. Hal tersebut sangat berpengaruh dalam hal kemajuan pendidikan di indonesia.

Melihat tujuan dari pendidikan nasional tersebut, maka efektivitas pembelajaran harus ditingkatkan, karena proses pembelajaran memegang peran penting dalam menghasilkan atau menciptakan lulusan yang berkualitas. Oleh karena itu, perlu mendapatkan perhatian yang lebih serius untuk

menciptakan kegiatan proses pembelajaran yang menyenangkan dan efektif. Salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah pembaruan model pembelajaran yang dapat menyentuh kemampuan peserta didik dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Misalnya, model pembelajaran yang membiasakan peserta didik untuk aktif, sehingga peserta didik dapat mengembangkan seluruh kemampuan untuk bisa belajar secara mandiri dengan melihat isu-isu yang konvensional dalam kehidupan sehari-hari (Kurniawan & Wuryandani, 2017). Masalah yang sering terjadi pada pendidikan formal adalah masih rendahnya daya serap siswa dalam berpikir kreatif. Meskipun kreatifitas siswa dapat tumbuh dan berkembang melalui latihan, namun pada kenyataannya pada proses pembelajaran guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan mengarahkan siswa untuk menghafal, sedangkan guru masih jarang mengarahkan siswa untuk berpikir tingkat tinggi (Handayani & Koeswanti, 2021).

Mengenai berpikir tingkat tinggi atau kemampuan berpikir kritis, kebanyakan siswa juga masih lambat untuk berpikir kritis karena belum terbiasa dan terlatih. Siswa masih banyak yang memiliki kemampuan berpikir tingkat rendah atau kita mengenalnya dengan LOTS (*low order thinking skills*) hanya sebagian kecil yang memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi atau HOTS (*higher order thinking skills*). Sebagai salah satu kemampuan yang harus dikuasai siswa pada abad 21 ini maka diperlukan suatu pembelajaran yang dapat memotivasi dan meningkatkan daya nalar agar siswa dapat

mencapai perkembangan kognitif C4, C5 bahkan C6 sehingga tidak hanya dapat mencapai level C1, C2, dan C3 saja.

Oleh sebab itu, guru juga diharapkan mampu memberikan solusi dalam suatu masalah berdasarkan pengetahuan dan pemahaman yang dimiliki. Permasalahan tersebut, jika dibiarkan maka akan menimbulkan dampak buruk bagi proses pembelajaran di sekolah. Maka, solusi yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat membuat siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran serta memecahkan permasalahan. Salah satu model yang dapat dijadikan solusi adalah model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Problem Based Learning (PBL) atau dalam Bahasa Indonesia disebut sebagai pembelajaran berbasis masalah adalah pembelajaran yang menggunakan masalah nyata (autentik) yang tidak terstruktur (*ill-structured*) dan bersifat terbuka sebagai konteks bagi anak untuk mengembangkan keterampilan menyesuaikan masalah dan berpikir kritis serta sekaligus membangun pengetahuan baru (Cahyani et al., 2021) *Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan anak untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga dapat dipelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah. Salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada *student oriented* untuk meningkatkan mutu pembelajaran dalam mata pelajaran PPKn adalah model pembelajaran yang

berbasis masalah. Pada esensinya pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang berlandaskan konstruktivisme dan mengakomodasi keterlibatan siswa dalam belajar serta terlibat dalam pemecahan masalah yang kontekstual. Ciri-ciri *Problem Based Learning* menurut (Wahyu Ariyani & Prasetyo, 2021) yaitu *Problem Based Learning* dimulai dengan guru memberikan masalah kepada siswa yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari atau kehidupan nyata, pembelajaran selanjutnya secara berkelompok dan merumuskan masalah serta mengidentifikasi menurut pengetahuan masing-masing, siswa mempelajari, mencari materi, dan mencari solusi dari suatu masalah. Proses mencari materi dan mencari solusi ini bertujuan untuk melatih siswa meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Model pembelajaran *Problem Based Learning* memang dirancang untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah serta menjadikan siswa mandiri dalam belajar.

Selain menggunakan model pembelajaran, guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran dan dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Media pembelajaran adalah media untuk membantu merangsang pikiran, perasaan, kemampuan dan perhatian siswa dalam proses belajar mengajar di kelas (Nisa & Widiyono, 2023). Media tersebut dapat berupa alat ataupun bahan mengajar. Media yang digunakan adalah media papan kartu tempel yang dimana penggunaan media dalam proses pembelajaran dimaksudkan untuk membuat siswa tertarik dan termotivasi untuk belajar, mencegah siswa bosan, dan menjaga mereka fokus.

Tujuan dari penggunaan media ini adalah agar kegiatan pembelajaran berkesan dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa seperti halnya pada mata pelajaran PPKn.

Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan (PPKn) adalah suatu mata pelajaran yang memiliki tanggung jawab besar dalam membangun karakter toleransi dan demokrasi serta moral yang baik pada tiap peserta didik karena pendidikan kewarganegaraan adalah suatu pendidikan moral wajib yang diberikan pada setiap jenjang Pendidikan (Anatasya & Anggareni Dewi, 2021). Luasnya materi PPKn menyebabkan anak sulit untuk diajak berfikir kritis dalam menyikapi masalah yang berbeda sehingga prestasi belajar yang dihasilkan rendah. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan berpikir kritis dapat terjadi karena Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dapat menyediakan masalah-masalah kompleks yang dapat menantang siswa menerapkan sejumlah kemampuan yang dimiliki siswa, seperti kemampuan menganalisis dan mengajukan argumen, memberi klasifikasi, memberi bukti, memberi alasan, menganalisis implikasi dari suatu pendapat, dan menarik kesimpulan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Islam Sultan Agung 4 pada tanggal 12 Oktober 2023, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan materi keberagaman di lingkungan sekitar bahwa siswa cenderung pasif dalam pembelajaran. Hanya satu atau dua siswa saja yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru. Guru

sudah menggunakan metode pembelajaran ceramah dan diskusi, namun kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran belum optimal. seperti halnya kemampuan berpikir kritis dapat dilihat dari sikap murid yang aktif dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Biasanya, murid tersebut senang berdiskusi untuk mencari tahu sebab akibat suatu peristiwa yang terjadi disekitarnya. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh guru menjadi kendala bagi siswa. Selain itu, diperoleh informasi bahwa hasil belajar kognitif pada nilai sumatif siswa semester 2 tahun ajaran 2023/2024 yang dimana ketuntasan pembelajaran yang digunakan di SD Islam Sultan Agung 4 pada mata pelajaran PPKn yaitu 70. Dari 32 siswa hanya 10 siswa yang mencapai KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran), sedangkan siswa yang belum mencapai KKTP sebanyak 22 siswa. Namun kenyataan belum mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Dengan adanya gejala-gejala tersebut, tentu ada keinginan untuk memperbaiki atau mengadakan inovasi pembelajaran yang jauh lebih baik yaitu dengan memberikan model pembelajaran yang sesuai dengan siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan pada permasalahan mata pelajaran PPKn tersebut adalah model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Sesuai dengan permasalahan yang ada di SD Islam Sultan Agung 4, maka peneliti mengambil judul tentang “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Papan Kartu Tempel Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis PPKn Siswa Kelas V SDI Sultan Agung 4”. Model *Problem Based Learning*

dapat menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut. model pembelajaran ini menjadi pilihan peneliti dikarenakan mempunyai kelebihan diantaranya mampu mengasah kemampuan berpikir kritis siswa. Model pembelajaran tersebut akan menciptakan siswa yang lebih toleran dan terbuka terhadap ide-ide baru, Mampu dengan baik menganalisa masalah, Memiliki kemampuan berpikir tersistem, dan dapat melakukannya dengan mandiri.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah yang dihadapi sebagai berikut :

1. Perlu adanya penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning*.
2. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang sesuai.
3. Kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah.
4. Hanya 10 dari 32 siswa yang termasuk tuntas KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran)

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka perlu ada pembatasan masalah dalam penelitian yaitu :

1. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDI Sultan Agung 4
2. Mata pelajaran yang akan menjadi bahan penelitian yaitu akan di batasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah di jelaskan, maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh model *problem based learning* berbantuan media papan kartu tempel terhadap kemampuan berpikir kritis PPKn siswa kelas V SDI Sultan Agung 4 ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan dalam penelitian ini, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji adanya pengaruh model *problem based laearning* berbantuan media papan kartu tempel terhadap kemampuan berpikir kritis PPKn siswa kelas V SDI Sultan Agung 4.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak nantinya, antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan informasi tentang model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam pembelajaran dan menambah kajian untuk penelitian lanjutan. Selain itu, penelitian ini akan memperkaya penelitian yang telah dilakukan di sekolah.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat memberi manfaat praktis bagi beberapa pihak antara lain manfaat bagi siswa, guru, dan penulis. Berikut ini merupakan penjabaran manfaat praktis bagi beberapa pihak tersebut :

a. Bagi siswa

- 1) Meningkatkan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) kelas V SD Islam Sultan Agung 4.
- 2) Meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD Islam Sultan Agung 4.

b. Bagi guru

- 1) membantu guru dalam meningkatkan proses pembelajaran.
- 2) Menambah referensi model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam meningkatkan .
- 3) Memberikan masukan dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan inovatif dengan adanya media pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

- 1) Dapat membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang ada di sekolah.
- 2) Dapat memberikan masukan bagi kepala sekolah dalam usaha perbaikan proses pembelajaran para guru.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Teori Belajar Konstruktivisme

a. Pengertian Teori Konstruktivisme

Teori merupakan hal yang sangat penting dalam kemajuan dunia, baik di dunia militer maupun di dunia pendidikan. Dalam hal pendidikan teori menempati sangat strategis, sebab dengan mengembangkan teori maka pengetahuan dan pengalaman semakin berkembang. Berbicara tentang teori, dalam dunia pendidikan banyak sekali teori-teori yang cocok untuk mengembangkan dunia pendidikan, salah satunya yaitu teori konstruktivisme (Sari et al., 2022)

Dalam konteks filsafat pendidikan, konstruktivisme adalah suatu upaya membangun tata susunan hidup yang berbudaya modern. Berdasarkan penjelasan tersebut di atas, bahwa konstruktivisme merupakan sebuah teori yang sifatnya membangun, membangun dari segi kemampuan, pemahaman, dalam proses pembelajaran. Sebab dengan memiliki sifat membangun maka dapat diharapkan keaktifan dari pada siswa akan meningkat kecerdasannya (Stit et al., 2019)

Adapun salah satu tokoh dari teori konstruktivisme adalah Jean Piaget. Yang Dimana pandangan ini menjelaskan terkait bagaimana siswa menyesuaikan diri dan memperbaiki pengetahuannya sendiri dari pengalaman yang mereka alami, pengetahuan yang dikonstruksi oleh siswa dalam kegiatan pencampuran dan akomodasi sesuai dengan tata cara yang mereka miliki (Andi et al, 2023).

b. Kelebihan Konstruktivisme

Adapun kelebihan dari teori konstruktivisme diantaranya :

Pertama, guru bukan satu-satunya sumber belajar. Maksudnya yaitu dalam proses pembelajaran guru hanya sebagai pemberi ilmu dalam pembelajaran, siswa menuntut untuk lebih aktif dalam proses pembelajarannya, baik dari segi latihan, bertanya, praktik dan lain sebagainya, jadi guru hanya sebagai pemberi arah dalam pembelajaran dan menyediakan apa-apa saja yang dibutuhkan oleh siswanya.

Kedua, siswa (pembelajaran) lebih aktif dan kreatif. Maksudnya di mana siswa dituntut untuk bisa memahami pembelajarannya baik di dapatkan di sekolah dan yang dia dapatkan di luar sekolah, sehingga pengetahuan-pengetahuannya yang dia dapatkan tersebut bisa dia kaitkan dengan baik dan seksama, selain itu juga siswa di menuntut untuk bisa memahami ilmu-ilmu yang baru dan dapat di koneksikan dengan ilmu-ilmu yang sudah lama.

Ketiga, pembelajaran menjadi lebih bermakna. Belajar bermakna berarti menginstruksi informasi dalam struktur penelitian lainnya.

Artinya pembelajaran tidak hanya mendengarkan dari guru saja akan tetapi siswa harus bisa mengaitkan dengan pengalaman-pengalaman pribadinya dengan informasi-informasi yang dia dapatkan baik dari temanya, tetangganya, keluarga, surat kabar, televisi, dan lain sebagainya (Ssemugenyi, 2023)

c. Kelemahan Konstruktivisme

Sedangkan dalam teori konstruktivisme juga memiliki kelemahan antara lain :

Pertama, proses belajar konstruktivisme secara konseptual adalah proses belajar yang bukan merupakan perolehan informasi yang berlangsung satu arah dari luar ke dalam diri siswa kepada pengalamannya melalui proses asimilasi dan akomodasi yang bermuara pada pemutakhiran struktur kognitif.

Kedua, peran siswa. Menurut pandangan ini, belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan.

Ketiga, peran guru. Dalam pendekatan ini guru atau pendidik berperan membantu agar proses pengonstruksian pengetahuan oleh siswa berjalan lancar.

2. Model Pembelajaran Problem Based Learning

a. Pengertian Model *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang diawali dengan masalah yang ditemukan dalam suatu lingkungan pekerjaan untuk mengumpulkan dan mengintegrasikan

pengetahuan yang baru yang dikembangkan oleh siswa secara mandiri Menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) siswa dapat berfikir secara kritis untuk memecahkan suatu masalah dan dapat mengetahui pengetahuan baru (Nuraini et.al, 2017)

Pembelajaran berbasis masalah ini merupakan salah satu tujuan orang yang kreatif dan aktif. Dalam proses pembelajaran berbasis masalah, siswa kemandirian meningkat relatif terhadap bentuk reproduksi sedang belajar (Ugli, 2020). Sejalan dengan pendapat tersebut (Sulistiyani, 2018) juga memberikan pendapatnya mengenai model pembelajaran *Problem Based Learning* , *Problem Based Learning* adalah salah satu model pembelajaran dimana dalam prosesnya memberikan pelatihan dan pengembangan terhadap masalah otentik dari kehidupan aktual siswa guna merangsang kemampuan tingkat tinggi.

Model pembelajaran berbasis masalah merupakan model yang menyajikan permasalahan yang erat kaitannya dengan pemikiran siswa. kehidupan sehari-hari yang dapat membantu dalam memahami materi yang diberikan. Masalah muncul di awal pembelajaran dan kemudian siswa ditugaskan untuk memecahkan masalah yang diberikan (Nofziarni et al., 2019). Penggunaan berbasis masalah model pembelajaran memungkinkan siswa memecahkan permasalahan yang terjadi berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan kehidupan siswa lingkungan. Model pembelajaran berbasis masalah dapat mendorong dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis terhadap masalah pemecahan sendiri dimana

siswa mengerahkan seluruh kemampuannya berpikir untuk mencari atau mendapatkan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi (Amin, 2017).

Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menyediakan pengalaman autentik yang mendorong peserta didik untuk belajar aktif, mengkonstruksikan pengetahuan dan mengintegrasikan konteks belajar disekolah dan belajar dikehidupan yang nyata secara alami.

b. Karakteristik Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Dalam hal membedakan model pembelajaran, tiap model pembelajaran mempunyai karakteristik dalam *Problem Based Learning* menurut Arif dalam Rohmah (2018) adalah sebagai berikut :

- 1) Masalah berfungsi sebagai landasan untuk belajar.
- 2) Isu-isu yang akan diangkat adalah isu-isu tidak terstruktur yang ada di dunia nyata.
- 3) Isu-isu yang menimbulkan tantangan bagi pengetahuan, sikap, dan kompetensi siswa dalam memerlukan identifikasi kebutuhan belajar baru dan bidang studi.
- 4) Penggunaan berbagai sumber pengetahuan serta penggunaan dan evaluasi sumber informasi merupakan Langkah penting dalam *problem based learning*.

- 5) Pembelajaran kooperatif, komunikatif, dan kolaboratif semuanya digunakan. Siswa mempresentasikan hasil kerja, berinteraksi, dan belajar satu sama lain dalam kelompok.

c. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Sintaks atau Langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* menurut (Widyastuti & Airlanda, 2021) sebagai berikut :

1) Orientasi siswa pada masalah

Guru menyampaikan kompetensi yang ingin di capai dalam pembelajaran. Sebelum pembelajaran di mulai, terlebih dahulu menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan sehingga siswa mengetahui arah pembelajarannya. Kemudian setelah menyampaikan tujuan pembelajaran, peneliti memberikan motivasi dan dilakukan ice breaking agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan agar pikiran siswa bisa fokus karena pembelajaran yang dilakukan dalam bentuk luring.

Pada kegiatan ini dilakukan tanya jawab antara guru dan siswa sehingga peran siswa turut menghidupkan suasana kelas, karena dalam hal ini peneliti mengemukakan permasalahan yang dapat dijangkau oleh kognitif siswa yang sesuai dengan materi pembelajaran yang sedang dilakukan.

2) Mengorganisasi siswa untuk belajar

Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan

permasalahan. Guru dapat membentuk kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa.

3) Membimbing penyelidikan secara individu maupun kelompok

Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai. Di dalam tahap ini setiap kelompok diberikan LKPD. Setiap kelompok diminta untuk berdiskusi mengerjakan LKPD.

4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Di dalam tahap ini setiap kelompok di minta untuk maju ke depan untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Setiap kelompok yang maju ke depan di berikan apresiasi berupa tepuk tangan dari kelompok lain.

5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Siswa diminta untuk mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru.

6) Membuat kesimpulan dalam pembelajaran

Guru menanyakan apa saja yang sudah dipelajari serta memberikan penguatan untuk materi yang sedang dipelajari dan mengoreksi jika ada kesalahan dalam penyampaian materi. Kesimpulan ini dilakukan antara guru dan siswa sehingga memperoleh kesimpulan secara bersama-sama.

d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Model Pembelajaran

Problem Based Learning menurut (Masrinah et al., 2019) sebagai

berikut :

- Kelebihan dari model *Problem Based Learning* adalah :
 - membuat pendidikan di sekolah lebih relevan dengan kehidupan diluar sekolah.
 - melatih keterampilan siswa untuk memecahkan masalah secara kritis dan ilmiah serta melatih siswa berpikir kritis, analisis, kreatif dan menyeluruh karena dalam proses pembelajarannya siswa dilatih untuk menyoroti permasalahan dari berbagai aspek.
- Kelemahan dari model *Problem Based Learning* adalah :
 - seringkali siswa menemukan kesulitan dalam menentukan permasalahan yang sesuai dengan tingkat berpikir siswa.
 - memerlukan waktu yang relatif lebih lama dari pembelajaran konvensional serta tidak jarang siswa menghadapi kesulitan dalam belajar karena dalam pembelajaran berbasis masalah siswa dituntut belajar mencari data, menganalisis, merumuskan hipotesis dan memecahkan masalah.

3. Media Pembelajaran Papan Kartu Tempel

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media (bentuk jamak dari kata medium), merupakan kata yang berasal dari bahasa latin *medius*, yang secara harfiah berarti Tengah “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Hoerudin,

2020). Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Gerlach & Ely sebagaimana dikutip (Hoerudin, 2023) mengatakan bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap.

Pengertian ini sejalan dengan batasan yang disampaikan oleh Gagne sebagaimana dikutip (Supriani, 2020), yang menyatakan bahwa media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

Dari Pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karena saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar.

Dalam pembelajaran, alat atau media pembelajaran jelas diperlukan, sebab alat atau media pembelajaran ini memiliki peranan yang besar. adapun menurut (Fadilah, 2023) pengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan sebagai berikut :

1. Kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di antaranya media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu verbalitas.
2. Media pembelajaran dapat membatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Misalnya obyek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, film, atau model.
3. Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif pada anak didik.

b. Media Pembelajaran Papan Kartu Tempel

Pelaksanaan pembelajaran harus disertai atau dibarengi juga dengan media yang akan digunakan. Media pembelajaran yang tepat membuat pembelajaran yang diselenggarakan menjadi lebih optimal, menjadikan kompetensi yang ditetapkan lebih mudah untuk dicapai. Media pembelajaran yang di implementasikan dalam penelitian ini adalah media papan kartu tempel. Media papan kartu tempel merupakan media yang terdiri atas kartu-kartu bergambar yang diletakkan di sebuah papan tempel (Rahayu et al., 2019).

Menurut Daryanto (2016:22) menjelaskan bahwa papan tempel adalah sebilah papan yang fungsinya sebagai tempat untuk menempelkan pesan atau suatu tempat untuk menyelenggarakan suatu display yang merupakan bagian dari aktivitas penting suatu sekolah. Dalam hal ini, media papan kartu tempel yaitu media yang berupa papan yang dapat

ditempel dengan kartu bergambar yang berisi materi pelajaran yang akan disampaikan.

c. Kelebihan dari media papan kartu tempel, yaitu :

1. Sifatnya konkrit, gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah.
2. Siswa dapat berinteraksi langsung dengan media.
3. Murah harganya dan mudah didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

d. Kelemahan dari media papan kartu tempel, yaitu :

1. Mudah retak apabila tidak di simpan dengan baik.
2. Tidak tahan air.
3. Membutuhkan waktu yang cukup dalam pembuatannya.
4. Siswa harus bisa memahami kartu berupa gambar yang ditempelkan.

e. Langkah-langkah dalam menggunakan media papan kartu tempel :

1. Pembelajaran dimulai dengan berdoa.
2. Sebelum menggunakan media, guru menjelaskan terlebih dahulu materi keberagaman sosial budaya.
3. Setelah menjelaskan materi, kemudian guru menyiapkan media yang akan digunakan.
4. Guru menaruh media di depan kelas, kemudian guru menjelaskan cara pemakaian dari media tersebut.

5. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, setelah terbagi 1 perwakilan maju ke depan dan mengambil gambar yang telah disediakan.
6. Selanjutnya siswa diminta mengidentifikasi gambar tersebut berasal dari daerah mana serta mendiskusikan jawaban bersama kelompok.
7. Setelah terjawab salah satu perwakilan kelompok maju mempresentasikan hasil diskusi dan menempelkan jawaban pada media papan kartu tempel.

4. Kemampuan Berpikir Kritis

a. Pengertian Berpikir Kritis

Berpikir kritis adalah merupakan salah satu kompetensi abad ke-21 yang harus dikuasai dan dikembangkan oleh siswa. Sebagai salah satu kompetensi abad 21, berpikir kritis atau *critical thinking* memiliki banyak definisi. Menurut para ahli seperti Beyer dalam (Susanto, 2021) yang mengemukakan bahwa berpikir kritis adalah sebuah cara berpikir disiplin yang digunakan seseorang untuk mengevaluasi validitas sesuatu (pernyataan-pernyataan, ide-ide, argumen, dan penelitian).

Berpikir kritis merupakan kemampuan kognitif seseorang untuk menyatakan sesuatu dengan penuh keyakinan karena bersumber pada alasan yang logis dan bukti yang kuat. Kemampuan ini menjadikan kita dapat berpikir dengan jernih dan rasional mengenai apa yang harus

dilakukan atau apa yang harus dipercayai (Eriansyah & Baadilla, 2023). Proses di mana kita harus membuat penilaian yang rasional, logis, sistematis, dan dipikirkan secara matang adalah proses dalam berpikir kritis.

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis adalah suatu kemampuan untuk berpikir dengan rasional dan tertata yang bertujuan untuk memahami hubungan antara ide dan fakta yang bisa membantu kita dalam menentukan apa yang kita percayai.

Kemampuan berpikir kritis pada siswa sekolah dasar merupakan hal yang wajib dikembangkan. Hal ini dikarenakan melalui kemampuan berpikir kritis akan melatih siswa untuk mencermati, menganalisis dan mengevaluasi informasi atau pendapat sebelum menentukan menerima atau menolak informasi tersebut. Sehingga, pembelajaran di sekolah sebaiknya melatih siswa untuk menggali kemampuan dan keterampilan dalam mencari, mengolah, dan menilai berbagai informasi secara kritis (Waritsa Firdausi & Yermiandhoko, n.d.)

b. Tujuan dan Manfaat Berpikir Kritis

Tujuan berpikir kritis adalah mencoba atau menjajal gagasan dan masukan, termasuk dalam kemampuan melaksanakan penilaian atau pandangan yang didasari oleh gagasan yang dikemukakan. Berpikir kritis juga memiliki beberapa manfaat, Eliana Crespo (2014) menyebutkan beberapa manfaat dari berpikir kritis untuk berbagai aspek seperti manfaat untuk performa akademis dan kehidupan sehari-hari.

1. Performa Akademis

- Memahami argument dan kepercayaan orang lain.
- Mengevaluasi secara kritis argumen dan kepercayaan.
- Mengembangkan dan mempertahankan argument serta percaya diri yang didukung dengan baik.

2. Kehidupan Sehari-hari

- Membantu kita terhindar dari membuat Keputusan personal yang bodoh.
- Mempromosikan Masyarakat yang berpengetahuan dan peduli yang mampu membuat Keputusan yang baik di masalah sosial, politis, dan ekonomis yang penting.
- Membantu dalam pengembangan pemikir otonom yang dapat memeriksa asumsi, dogma, dan prasangka mereka sendiri.

c. Indikator Berpikir Kritis

Dalam penelitian ini kemampuan berpikir kritis mengacu pada indikator berpikir kritis menurut Jacob & sam (2008) yaitu :

1. Merumuskan pokok-pokok permasalahan
2. Kemampuan memberikan alasan untuk menghasilkan argument yang benar
3. Menarik kesimpulan dengan jelas dan logis dari hasil
4. Menyelesaikan masalah dengan beragam

Kemampuan berpikir kritis penting dimiliki oleh siswa agar siswa dapat lebih terampil dalam mengkonstruksi argumen, memeriksa

kredibilitas sumber, dan mengambil keputusan. Melalui berpikir kritis, siswa dapat menghubungkan ide-ide dengan cara logis untuk mengambil keputusan yang terbaik sesuai indikator kemampuan berpikir kritis yaitu: penafsiran, analisis, evaluasi, kesimpulan, penjelasan, dan pengaturan diri (Setiadi, 2023).

5. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)

a. Pengertian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)

PPKn atau biasa disebut Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar merupakan salah satu mata pelajaran wajib, yang dimana memiliki alokasi waktu muat belajar 4 JP untuk kurikulum Merdeka serta terdapat profil siswa Pancasila sebagai penguatan karakter siswa pada kurikulum Merdeka dan juga memberikan pelajaran pada siswa untuk memahami dan mengaplikasikannya di kehidupan sehari-hari (Soleha et al., 2021).

Mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan merupakan hal yang penting untuk dipelajari disekolah materi-materi yang diajarkan memegang teguh watak sebagai warga negara indonesia dalam konteks peradaban bangsa indonesia yang ber-pancasila pada dasarnya untuk mencapai tujuan itu sendiri PPKn memiliki karakteristik dimana memuat kecerdasan, tanggung jawab, dan partisipasi (Elga & Mona Adha, 2023). Senada dengan pernyataan di atas, (Ananda, 2017) mengemukakan bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di sekolah dasar merupakan program pendidikan yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila

sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestrikan nilai-nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya Bangsa Indonesia yang diharapkan dapat menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari dari seluruh Warga Negara Indonesia.

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang memiliki peran yang sangat krusial dalam membentuk landasan moral, etika, dan perspektif kewarganegaraan yang kokoh pada setiap individu terutama generasi muda.

b. Tujuan Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Adapun tujuan mata pelajaran ini adalah pembentukan karakter bangsa berdasarkan nilai-nilai pancasila. Sebagai negara dengan keragaman budaya, agama, dan suku, menjaga persatuan dan kesatuan bangsa memiliki peranan yang sangat signifikan dalam memelihara keutuhan dan solidaritas masyarakat untuk menjaga persatuan dan kesatuan bangsa. Namun efektivitas mata pelajaran PPKN dalam menerapkan nilai-nilai Pancasila di masyarakat masih diperdebatkan (Fatmawati & Kurnia, n.d.).

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Siti Asrifah dan Alrahmat Arif (2020) yang berjudul “Pengaruh *Model Problem Based Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Kewarganegaraan di kelas V SDN Pondok Pinang 05". Pada penelitiannya dilakukan di kelas V SDN Pondok Pinang 05, dengan jumlah siswa 20 orang. Dari sampel tersebut maka didapat data berupa hasil pre-test dan post-test siswa, adapun data hasil pre-test dan data hasil post-test yang telah dilakukan, maka didapat data rata-rata pre-test atau hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan model *problem based learning* yaitu sebesar 55,75 dan rata-rata hasil post-test siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model *problem based learning* sebesar 77,90. Dari keterangan tersebut dapat diketahui bahwa hasil post-test siswa lebih besar dibandingkan dengan hasil pre-test.

Penelitian yang dilakukan oleh (Safitri & Mediatati, 2021) dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Discovery learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Matematika" di SD Negeri Cebongan 03 menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa kelas IV. Siklus I, kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa meningkat menjadi 4,3% kategori sangat kritis, 21,7% kategori kritis, 34,8% kategori cukup kritis, 30,5% kategori kurang kritis, dan 8,7% kategori tidak kritis sehingga hasil belajar pada siklus 1 menjadi 52% tuntas, dan 48% belum tuntas. Selanjutnya pada siklus II mengalami peningkatan kembali dengan 17,4% kategori kritis sekali, 30,4% kategori kritis, 43,5% kategori cukup kritis, dan 8,7% kategori kurang kritis sehingga hasil belajar meningkat menjadi 87% tuntas.

Penelitian yang dilakukan oleh (Jannah & Atmojo, 2022) menunjukkan adanya peningkatan berpikir kritis melalui media digital kartu DORAMA serta dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Media digital kartu DORAMA merupakan media edukasi permainan yang berbentuk aplikasi berbasis android dan dikembangkan untuk peserta didik kelas 5 SD dalam mempelajari materi rantai makanan dan jaring – jaring makanan. Media ini sebagai inovasi baru dalam media pembelajaran untuk guru dan peserta didik melakukan kegiatan belajar sambil bermain. Android juga bisa digunakan untuk mengakses bahan ajar digital.

Menurut kajian-kajian diatas, model pembelajaran yang menerapkan *Problem Based Learning* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui bantuan media pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan. Oleh sebab itu, penelitian-penelitian diatas dapat mendukung penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Papan Kartu Tempel Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis PPKn Siswa Kelas V SDI Sultan Agung 4”.

Perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu :

- 1) Penelitian dilakukan di SD Islam Sultan Agung 4 Kota Semarang.
- 2) Sampel yang diteliti antara peneliti sebelumnya dengan penelitian ini berbeda. Sampel yang digunakan dalam beberapa penelitian sebelumnya yaitu siswa Sekolah Dasar kelas IV sedangkan pada

penelitian ini yaitu pada siswa kelas V SD Islam Sultan Agung 4 Kota Semarang.

- 3) Penelitian sebelumnya menggunakan model penelitian *discovery learning* sedangkan penelitian ini menggunakan model *problem based learning*
- 4) Penelitian sebelumnya dan penelitian ini memiliki perbedaan dalam penggunaan metode penelitian. Desain penelitian yang digunakan dalam beberapa penelitian sebelumnya yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan kualitatif desain penelitian literature review. Sedangkan metode penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental Designs* yaitu *One-Group Pretest-Posttest Design*.
- 5) Tujuan penelitian antara penelitian sebelumnya dengan penelitian ini berbeda. Tujuan penelitian dalam beberapa penelitian sebelumnya hanya untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning dan Discovery Learning* terhadap kemampuan berpikir kritis sedangkan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media terhadap kemampuan berpikir kritis mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Persamaan dengan penelitian sebelumnya yaitu :

- 1) Penelitian ini dengan beberapa penelitian sebelumnya memiliki kesamaan, khususnya dalam model pembelajaran *Problem Based*

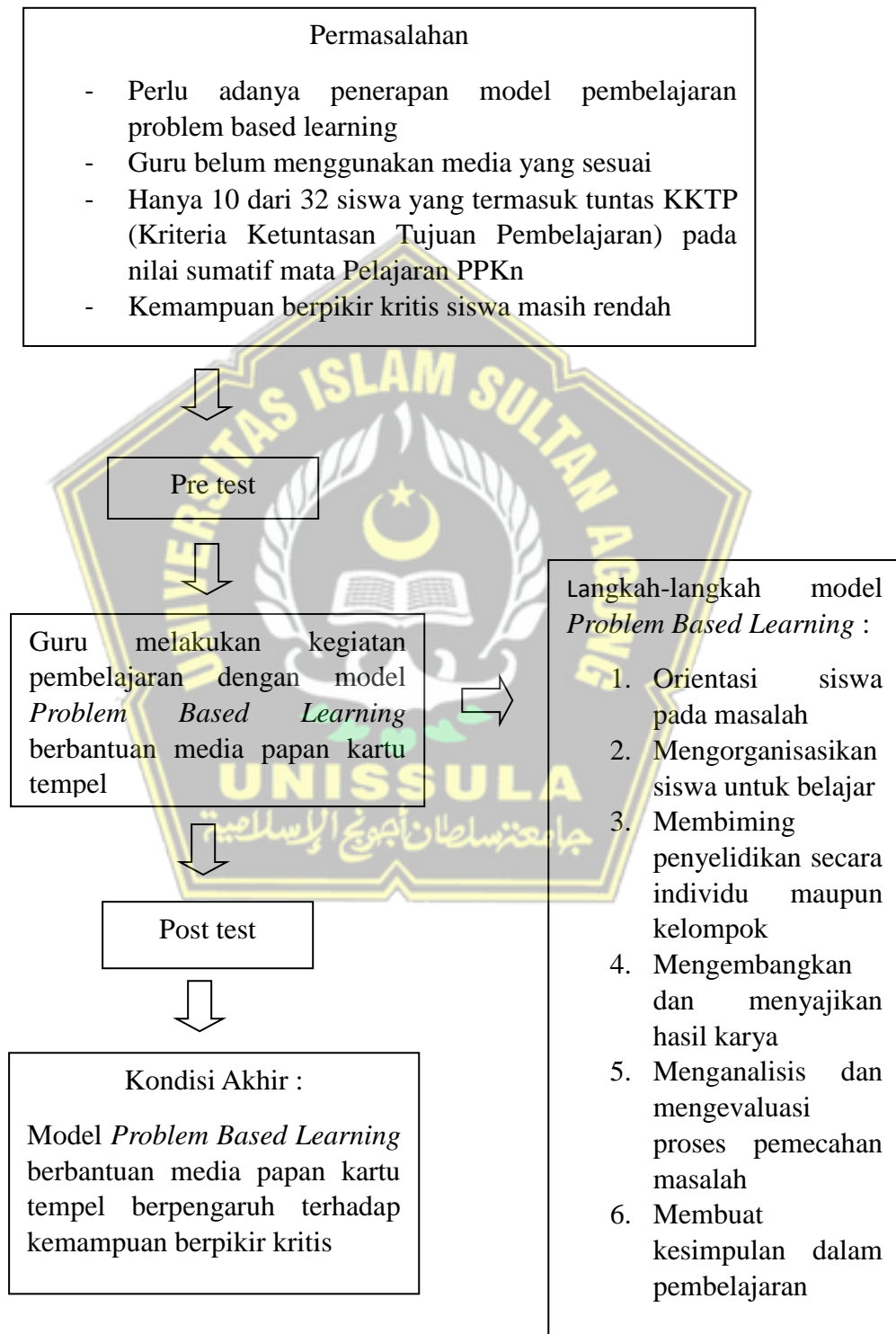
Learning dan variabel terkait kemampuan berpikir kritis siswa mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

- 2) Penelitian ini dengan beberapa penelitian sebelumnya juga memiliki kesamaan terutama sampel kelas siswa kelas V Sekolah Dasar yang digunakan.
- 3) Penelitian ini dengan beberapa penelitian sebelumnya juga memiliki kesamaan yaitu sama-sama berbantuan media dalam proses pembelajaran.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas, bahwa hasil wawancara dengan Bapak Sutomo, S.Pd sebagai guru kelas V di SD Islam Sultan Agung 4, siswa kurang tertarik terhadap model pembelajaran yang diterapkan pada mata pelajaran PPKn oleh guru yang hanya saat pembelajaran metode yang digunakan berupa metode tanya jawab saja juga tidak menggunakan media tertentu dalam proses pembelajaran sehingga siswa menjadi bosan, Ketika diberikan suatu persoalan tidak dapat meningkatkan pola pikir kritis siswa dan hasil belajar siswa menurun dengan batas minimal pada Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Solusi yang digunakan adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* ini siswa diberikan kesempatan mengembangkan ketrampilan memecahkan masalah, mengasah ketajaman berpikir, melatih berkomunikasi serta dapat belajar sama secara mandiri

maupun kelompok. Dengan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Dari landasan teori dan kerangka berpikir maka dirumuskan hipotesis penelitian yaitu: adanya pengaruh model *problem based learning* berbantuan media papan kartu tempel terhadap kemampuan berpikir kritis PPKn siswa kelas V SDI Sultan Agung 4.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan penelitian eksperimen. Menurut sugiyono (2017:72), metode penelitian eksperimen adalah suatu metode untuk mengetahui apakah suatu perlakuan mempunyai dampak terhadap variabel yang digunakan dalam penelitian.

Adapun, desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design (Nondesigns)*, sedangkan jenis desain penelitian yang digunakan adalah *one group Pretest-Posttest*. Pada desain ini penelitian yang digunakan adalah desain penelitian *One Group Pre Test Post Test* dan hanya satu kelas yang diberikan perlakuan *pretest* dan *posttest* di SD Islam Sultan Agung 4 Kota Semarang dengan tujuan untuk mengetahui perbandingan yang akurat antara sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan (Sugiyono 2017:74). Berikut bagan desain penelitian *Pre-Experimental Design* yang digunakan pada penelitian ini :

Tabel 3. 1 Desain Penelitian

Pretest	Perlakuan (Treatment)	Posttest
O ₁	X	O ₂

Keterangan :

O₁ : tes awal yang diberikan sebelum perlakuan mengenai penggunaan Model *Problem Based Learning*.

O₂ : tes akhir yang diberikan sesudah perlakuan mengenai menggunakan *Problem Based Learning*.

X : perlakuan yang diberikan dalam kelompok eksperimen dengan menggunakan adalah model pembelajaran *Problem Based Learning*.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah suatu wilayah umum yang terdiri dari objek atau subyek yang mempunyai karakteristik tertentu yang digunakan peneliti untuk melakukan penelitian dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017:80). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDI Sultan Agung 4 yang berjumlah 32 siswa kelas.

2. Sampel

Sampel termasuk dalam populasi (sugiyono, 2017:81). Nonprobability sampling dengan jenis sampling jenuh menjadi teknik

pengambilan sampel yang diterapkan dalam penelitian ini. Pengambilan sampel jenuh adalah metode dimana sampel yang diambil dari seluruh populasi digunakan. Karena populasi dalam penelitian berjumlah 32 siswa dan penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel sampling jenuh maka sampel penelitian ini sama jumlahnya dengan populasi yaitu sejumlah 32 siswa.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ialah mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan data penelitian yang digunakan untuk menganalisis bahan peyelidikan penuh (sugiyono 2017). Penelitian ini menggunakan Teknik pengumpulan data yaitu tes

1. Tes

Tes merupakan seperangkat lembar soal sebagai alat ukur yang berisi tentang pernyataan atau pertanyaan yang harus dikerjakan oleh siswa atau sekelompok yang harus dijawab dengan baik dan benar. Sehingga menghasilkan suatu nilai sesuai dengan tujuannya (Afandi, 2013). Dalam penelitian ini, tes yang digunakan untuk memperoleh hasil belajar kognitif PPKn siswa berupa soal uraian. Tes yang digunakan adalah *pretest* dan *posttest*. Soal *pretest* diberikan sebelum pelajaran atau materi, *pretest* bertujuan untuk melihat hasil belajar awal siswa. Sedangkan *posttest* diberikan setelah penyampaian materi dan tujuan dari *posttest* adalah untuk mengetahui kemampuan berpikir

kritis siswa melalui model *problem based learning* berbantuan media papan kartu tempel.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Arikunto 2019:203). Adapun kisi-kisi soal materi PPKn sebagai berikut :

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen tes

Sekolah :	SD Islam Sultan Agung 4
Kelas / Semester :	V (lima) / 2 (dua)
Mata Pelajaran :	PPKn
Materi :	Jati diri dan lingkunganku
Sub materi :	Menghargai keberagaman dilingkungan sekitar

PEDOMAN PENSKORAN LKPD

Skor Maksimal : 20

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Capaian Pembelajaran	Indikator Kemampuan Berpikir Kritis	Indikator Soal	Ranah Kognitif	No.soal
Peserta didik mampu menyajikan hasil identifikasi sikap menghormati, menjaga, dan melestarikan keberagaman budaya dalam bingkai bhinneka Tunggal Ika di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merumuskan pokok-pokok permasalahan. 2. Kemampuan memberikan alasan untuk menghasilkan argumen yang benar. 3. Menarik kesimpulan 4. Menyelesaikan masalah dengan beragam 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisis makna Pancasila dalam keberagaman budaya bangsa dengan penuh kepedulian. 2. Memberikan alasan perlu sikap kerukunan dalam keberagaman. 3. Menyimpulkan keberagaman sosial budaya masyarakat Indonesia. 4. Menganalisis nilai-nilai luhur dalam keberagaman sosial budaya masyarakat Indonesia. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. C4 2. C6 3. C5 4. C4 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 8,5 2. 6,3,7,12,14 3. 1,9,10,11,13 4. 2.4.15

E. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi, data berdasarkan variabel dari seluruh responden, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Adapun data hasil penelitian sebagai berikut :

1. Analisis Instrument

a. Uji Validitas

Butir soal sebelum diujikan kepada siswa harus diuji cobakan terlebih dahulu sehingga butir soal yang diujikan valid. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument (Sundayana, 2015:59).

Untuk menguji validitas alat ukur dibutuhkan Langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Menghitung harga korelasi setiap butir alat ukur dengan rumus

pearson / product momen, yaitu :

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

r_{xy} = Koefisien korelasi

X = Skor item butir soal

Y = Jumlah skor total tiap soal

n = Jumlah responden

(Sundayana, 2015:60)

2) Melakukan perhitungan dengan uji t-hitung dengan rumus :

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

r_{xy} = Koefisien korelasi hasil r hitung

n = Jumlah responden (Sundayana,2015:60)

3) Mencari ttabel dengan ttabel = ta (dk = n-2)

4) Membuat kesimpulan dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ artinya valid, atau

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ artinya tidak valid

b. Uji Realibilitas

Reliabilitas instrument adalah sebuah metode untuk mengumpulkan data dari peserta penelitian yang menghasilkan temuan yang dapat diandalkan bahkan setelah digunakan berkali-kali (Sundayana, 2015:69). Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* (α) untuk tipe soal pilihan ganda.

Rumus *Cronbach's Alpha* (α) :

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

r_{11} = Realibilitas instrument

n = Banyaknya butir pertanyaan

$\sum S_i^2$ = Jumlah varian item

St^2 = Varians total

Tabel 3. 3 Klasifikasi Koefisien Realibilitas

Koefisien Reliabilitas (r)	Interpretasi
$0,00 \leq r < 0,20$	Sangat rendah
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r < 0,60$	Sedang / cukup
$0,60 \leq r < 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq r \leq 0,100$	Sangat tinggi

c. Daya Pembeda

Daya beda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Adapun rumus untuk mencari daya pembeda soal untuk tipe soal pilihan ganda sebagai berikut :

$$DP = \frac{SA - SB}{IA}$$

(Sundayana, 2015:76)

DP = Daya Pembeda

SA = Jumlah skor kelompok atas

SB = Jumlah skor kelompok bawah

IA = Jumlah skor ideal kelompok atas

Tabel 3. 4 Klasifikasi Daya Pembeda

Daya Pembeda (DP)	Interpretasi
$DP \leq 0,00$	Sangat jelek
$0,00 < DP \leq 0,20$	Jelek
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat baik

d. Tingkat Kesukaran Instrumen Penelitian

Tingkat kesukaran adalah keberadaan suatu butir soal apakah dipandang sukar, sedang, atau mudah dalam mengerjakannya.

$$TK = \frac{SA + SB}{IA + IB}$$

(Sundayana, 2015:76)

SA = Jumlah siswa kelompok atas

SB = Jumlah siswa kelompok bawah

TK = Tingkat kesukaran

IA = Jumlah skor ideal kelompok atas

IB = Jumlah skor ideal kelompok bawah

Dengan Klasifikasi sebagai berikut :

Tabel 3. 5 Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Tingkat Kesukaran (TK)	Interpretasi
TK = 0,00	Terlalu sukar
$0,00 < TK \leq 0,30$	Sukar
$0,30 < TK \leq 0,70$	Cukup
$0,70 < TK < 1,00$	Mudah
TK = 1,00	Terlalu mudah

2. Analisis data awal

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang normal atau tidak. Data yang digunakan untuk uji normalitas pada tahap analisis data berasal dari nilai tes investigasi awal dari kelas penelitian.

Perhitungan uji normalitas menerapkan sistem SPSS statistic melalui uji Liliefors (*Shapiro-Wilk*) dikarenakan jumlah dari sampel kurang dari 50. Dengan bantuan SPSS statistic, Langkah-langkah menguji normalitas menurut sundayana (2015:86) adalah sebagai berikut :

- 1) Membuat lembar kerja baru.
- 2) Pilih *analyze – descriptive statistic – explore*.
- 3) Masukkan variabel yang akan diuji normalitasnya kedalam kotak dependent list kemudian pilih plots.

- 4) Tandai kotak *normality plots with test*, kemudian klik *continue*.
- 5) Klik OK.
- 6) Hasil akan keluar pada output SPSS jika $L_{maks} \leq L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal, atau jika $sig. > \alpha$ maka data berdistribusi normal.

3. Analisis data akhir

a. Uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang normal atau tidak. Data yang digunakan untuk uji normalitas pada tahap analisis data berasal dari nilai tes investigasi awal dari kelas penelitian.

Perhitungan uji normalitas menerapkan sistem SPSS statistic melalui uji Liliefors (*Shapiro-Wilk*) dikarenakan jumlah dari sampel kurang dari 50. Dengan bantuan SPSS statistic, Langkah-langkah menguji normalitas menurut Sundayana (2015:86) adalah sebagai berikut :

- 1) Membuat lembar kerja baru.
- 2) Pilih *analyze – descriptive statistic – explore*.
- 3) Masukkan variabel yang akan diuji normalitasnya kedalam kotak dependent list kemudian pilih plots.
- 4) Tandai kotak *normality plots with test*, kemudian klik *continue*.

- 5) Klik OK.
- 6) Hasil akan keluar pada output SPSS jika $L_{maks} \leq L_{tabel}$ maka data distirbusi normal, atau jika $sig. > \alpha$ maka data berdistiribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui dugaan sementara yang dirumuskan dalam hipotesis. Untuk pengujian hipotesis pada penelitian ini dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 25.0. Adapun uji yang digunakan adalah :

1) *Uji Paired – sample t test*

Uji paired t test merupakan uji beda parametris pada dua data yang berpasangan. Langkah-langkah *uji paired sampel t test* menggunakan SPSS sebagai berikut :

- a) Buka aplikasi SPSS kemudian klik tombol data view lalu masukkan data yang akan diuji.
- b) Kemudian pada menu SPSS, anda klik pada menu yaitu *analyze, compare, means, paired sampel t test*. Maka akan muncul jendela pilihan.
- c) Masukkan kedua variabel kedalam kotak sebelah kanan.
- d) Selanjutnya tentukan nilai *confindence interval* atau derajat penelitian anda. Klik *continue*, maka akan muncul jendela utama kemudian klik OK. Maka akan

muncul jendela output hasil *uji paired t test* dengan SPSS.

e) Keputusan pengampilan data :

Jika signifikansi $< 0,05$) maka H_0 ditolak

Jika signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima

F. Jadwal Penelitian

Penelitian ini dilakukan berdasarkan jadwal yang disusun sebelumnya. Penelitian diselenggarakan pada bulan oktober 2023 sampai maret 2024, rentang waktu tersebut meliputi persiapan, pelaksanaan dan penyusunan laporan. Adapun rincian jadwal penelitian dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 3. 6 Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	Waktu Penelitian (bulan)					
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar
1.	Persiapan						
	a. Wawancara	■					
	b. Identifikasi masalah	■					
	c. Pengajuan Judul		■	■			
	d. Penyusunan proposal		■	■			
2.	pelaksanaan						
	a. Seminar proposal				■		

	b. Pengajuan izin tempat penelitian						
	c. Pelaksanaan penelitian						
3.	Penyusunan laporan						
	a. Pengelolaan data, analisis, dan penyusunan laporan penelitian						
	b. Ujian skripsi						
	c. Pengelolaan data, analisis dan penyusunan penelitian pasca skripsi (penyelesaian revisi)						

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh model *problem based learning* berbantuan media papan kartu tempel terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDI Sultan Agung 4 Kota Semarang yang berjumlah 32 siswa dengan pengambilan teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling jenuh*, sehingga jumlah sampel dalam penelitian ini juga memiliki yang sama. Data penelitian ini didapatkan melalui hasil instrumen penelitian berupa lembar tes kemampuan berpikir kritis PPKn dalam bentuk *pretest* (sebelum pemberian perlakuan) dan *posttest* (setelah pemberian perlakuan) yang diberikan kepada siswa kelas V SDI Sultan Agung 4 Kota Semarang sebanyak 32 siswa.

1. Hasil Analisis Data *Pretest* Tanpa Menerapkan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Papan Kartu Tempel

Data hasil *pretest* siswa diperoleh dari tes sebelum diberi perlakuan. Pelaksanaan *pretest* dilakukan selama 30 menit dengan jumlah soal uraian sebanyak 5 butir soal. Kemudian hasil penelitian kemampuan berpikir kritis tanpa menerapkan model *problem based learning* berbantuan media papan kartu tempel yang telah dilakukan di SDI

Sultan Agung 4, diperoleh data dari instrument tes kemampuan berpikir kritis PPKn yaitu sebagai berikut :

Tabel 4.1 Hasil Pretest Siswa Kelas V SDI Sultan Agung 4

No.	Deskripsi	Hasil Data
1.	Jumlah sampel	30
2.	Skor minimum	30
3.	Skor maksimum	80
4.	Rata-rata	61,33
5.	Varian	218,9
6.	Standar Deviasi	14,79

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa hasil *pretest* dari siswa kelas V SDI Sultan Agung 4 memiliki nilai terendah yaitu 30 dan nilai tertinggi 80. Hasil *pretest* juga menunjukkan bahwa rata-rata nilai yang didapatkan oleh siswa kelas V SDI Sultan Agung 4 adalah 61,33. Pencapaian hasil *pretest* yang rendah terjadi dikarenakan siswa belum mendapatkan perlakuan, untuk meningkatkan nilai kemampuan berpikir kritis perlu adanya perlakuan yang dapat digunakan yaitu model *problem based learning* berbantuan media papan kartu tempel.

2. Hasil Analisis Data *Posttest* dengan Menerapkan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Papan Kartu Tempel

Data hasil *posttest* siswa diperoleh dari tes setelah diberi perlakuan. Pelaksanaan *posttest* dilakukan selama 60 menit dengan jumlah soal

uraian sebanyak 5 butir soal serta penerapan model *problem based learning* dengan berbantuan media papan kartu tempel. Kemudian hasil penelitian kemampuan berpikir kritis dengan menerapkan model *problem based learning* berbantuan media papan kartu tempel yang telah dilakukan di SDI Sultan Agung 4, KKM yang ditetapkan pada mata pelajaran PPKn di SDI Sultan Agung 4 adalah 70. Diperoleh data dari instrument tes kemampuan berpikir kritis PPKn yaitu sebagai berikut :

Tabel 4. 2 Hasil Posttest Siswa Kelas V SDI Sultan Agung 4

No.	Deskripsi	Hasil Data
1.	Jumlah sampel	30
2.	Skor minimum	50
3.	Skor maksimum	90
4.	Rata-rata	70,00
5.	Varian	131,0
6.	Standar Deviasi	11,45

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa hasil *posttest* dari siswa kelas V SDI Sultan Agung 4 memiliki nilai terendah yaitu 50 dan nilai tertinggi 90. Hasil *posttest* juga menunjukkan bahwa rata-rata nilai yang didapatkan oleh siswa kelas V SDI Sultan Agung 4 adalah 70,00. Terdapat 20 siswa yang tuntas dan hanya 10 siswa yang belum tuntas dalam mengerjakan soal *posttest*. Hal tersebut dapat dibuktikan

bahwa menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media papan kartu tempel terhadap kemampuan berpikir kritis PPKn kelas V SDI Sultan Agung 4 kota semarang telah mengalami peningkatan sebesar 8,7.

B. Hasil Analisis Data Penelitian

1. Analisis Instrumen Tes

a. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui soal uji coba bersifat valid atau tidaknya dengan menggunakan rumus *Product Moment*. Butir soal dikatakan valid apabila jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan tidak dikatakan valid apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$. pengelolaan data menggunakan SPSS statistic. Berdasarkan hasil perhitungan SPSS menunjukkan bahwa ada 10 soal uji coba uraian singkat. Dari 10 butir soal yang sudah diuji cobakan semuanya dinyatakan valid. (perhitungan tercantum dalam lampiran)

b. Uji Reliabilitas

Analisis tes dapat dikatakan memiliki tingkat kepercayaan tinggi jika tes tersebut memiliki hasil yang tetap. Analisis reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* (α). Apabila $r_{11} >$ koefisien reliabilitas maka soal dinyatakan reliabel. Dari pengujian soal yang telah dilakukan, terdapat nilai $r_{11} = 7,600 >$ koefisien reliabilitas 0,6 maka soal dinyatakan reliabel. (perhitungan data selanjutnya tercantum dalam lampiran).

c. Uji Daya Pembeda

Uji daya pembeda merupakan kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai dan kurang pandai. Dari soal valid yang telah diujikan 10 soal sangat baik. (perhitungan data tercantum dalam lampiran).

d. Uji Taraf Kesukaran

Soal dikatakan baik apabila memiliki tingkat kesukaran yang seimbang. Berdasarkan analisis uji coba taraf kesukaran soal terdapat 8 soal dengan kriteria sangat mudah yaitu soal nomor 1,2,4,5,6,8,9,10 sedangkan kriteria mudah 2 soal yaitu soal nomor 3 dan 7. (perhitungan data tercantum dalam lampiran).

Tabel 4. 3 Rekapitulasi Hasil Uji coba

No	Validitas	Reliabilitas	Daya Pembeda	Taraf Kesukaran	Keterangan
1.	Valid	Reliabel	Sangat Baik	Mudah	Soal dipakai
2.	Valid		Sangat Baik	Mudah	Soal dipakai
3.	Valid		Sangat Baik	Cukup	Soal dipakai
4.	Valid		Sangat Baik	Sukar	Soal dipakai
5.	Valid		Sangat Baik	Sukar	Soal dipakai
6.	Valid		Sangat Baik	Cukup	Soal dipakai

7.	Valid		Sangat Baik	Cukup	Soal dipakai
8.	Valid		Sangat Baik	Mudah	Soal dipakai
9.	Valid		Sangat Baik	Mudah	Soal dipakai
10.	Valid		Sangat Baik	Mudah	Soal dipakai
11.	Tidak Valid		Sangat Baik	Mudah	Soal tidak dipakai
12.	Tidak Valid		Sangat Baik	Mudah	Soal tidak dipakai
13.	Tidak Valid		Sangat Baik	Mudah	Soal tidak dipakai
14.	Tidak Valid		Sangat Baik	Mudah	Soal tidak dipakai
15.	Tidak Valid		Sangat Baik	Mudah	Soal tidak dipakai

2. Analisis Data

Perlu dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu yaitu uji normalitas sebelum dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh.

a. Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah data yang digunakan normal atau tidak maka dilakukan uji normalitas data ini. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas. Analisis *liliefors* digunakan untuk melakukan uji normalitas. Hasil *pretest* dan *posttest* dijadikan sebagai data untuk uji normalitas.

Tabel 4. 4 Hasil Data Uji Normalitas

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest	.140	30	.137	.927	30	.042
	Posttest	.178	30	.016	.920	30	.027

Berdasarkan tabel diatas, hasil perhitungan uji normalitas melalui SPSS statistics dengan menggunakan uji liliefors (Shapiro-wilk) pada pretest sebesar 0,042 kelas tersebut memperoleh nilai $> \alpha$ (0,05) atau ditulis $0,042 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil pretest dikelas berdistribusi normal.

Sementara untuk nilai signifikasi pada posttest dikelas sebesar 0,027. Kelas tersebut memperoleh nilai $> \alpha$ (0,05) atau dapat ditulis $0,027 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil data posttest dikelas berdistribusi normal. Dilihat dari kolom Shapiro Wilk karena jumlah sampel < 30 .

b. Uji hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang diajukan. Uji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini yaitu

Paired Sampel T Test. Uji paired Sampel T Test ini digunakan untuk mengetahui pengaruh model Problem Based Learning berbantuan media papan kartu tempel terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Deskripsi hasil data hasil uji hipotesis dilihat sebagai berikut :

Tabel 4. 5 Hasil Data Uji Hipotesis

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Paired Sample 1: Pre Test - Posttest	8.66667	13.57821	2.47903	13.73685	3.59648	3.496	29	.002

Merujuk tabel diatas, hasil perhitungan melalui SPSS statistics menyatakan bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar **0,002**, yang mengindikasikan $\text{sig. (2-tailed)} < \alpha$ atau dapat ditulis $0,002 < 0,05$. Sementara itu, nilai $\text{sig. (2-tailed)} < \alpha$ maka H_0 mengalami penolakan. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil pretest dengan posttest artinya ada pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan berpikir kritis berbantuan media papan kartu tempel mata pelajaran PPKn pada siswa kelas V SDI Sultan Agung 4.

C. Pembahasan

Penelitian ini diterapkan melalui satu kali perjumpaan dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media papan kartu tempel. Sebelum pemberian perlakuan, siswa diminta untuk mengerjakan soal *pretest* sebagai upaya untuk melihat kemampuan awal dari siswa. Nilai rata-rata *pretest* adalah 61,33. Selanjutnya hasil *pretest* tersebut di uji normalitas untuk mengetahui normal atau tidaknya data. Hasil uji normalitas menunjukkan hasil nilai 70,00.

Pada pembelajaran di kelas, peneliti menerapkan *problem based learning* sebagai pendekatan metode pembelajaran dengan tingkatan, yaitu penyajian kelas, mengenalkan siswa kepada masalah, mengorganisasikan siswa untuk belajar, membimbing pengalaman dengan berkelompok, mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi. Selain itu, ketersediaan media papan kartu tempel dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Papan kartu tempel merupakan sebuah media pembelajaran yang terbuat dari papan dengan dikreasikan beberapa kartu bergambar sesuai dengan obyek gambar yang ditempelkan pada papan sehingga memungkinkan untuk disusun kembali menjadi objek aslinya dan meningkatkan daya tarik visual. Siswa dapat dibebaskan dari kendala ruang dan waktu dengan menggunakan media papan kartu tempel, memungkinkan proses pengamatan, analisis, dan pengamatan yang lebih realistis.

Setelah guru menjelaskan materi terkait kebudayaan sosial budaya dan tanya jawab kepada siswa, pembelajaran dimulai dengan membagi siswa menjadi 5 kelompok dengan anggota dipilih secara acak. Salah satu perwakilan kelompok mengambil undian untuk mendapatkan soal berupa gambar yang telah disediakan oleh guru. Guru menyuguhkan lembar permasalahan atau LKPD terkait materi kebudayaan sosial budaya yang terdiri dari ada pakaian adat, alat musik, rumah adat, dan tari adat. Siswa diminta untuk mendeskripsikan dan menjawab permasalahan tersebut secara berkelompok. Siswa dituntut untuk berpikir kritis untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan padanya. Dengan begitu, siswa dapat terlatih untuk bekerja sama dalam tim dan dapat bertukar pikiran dalam menyelesaikan permasalahan tersebut.

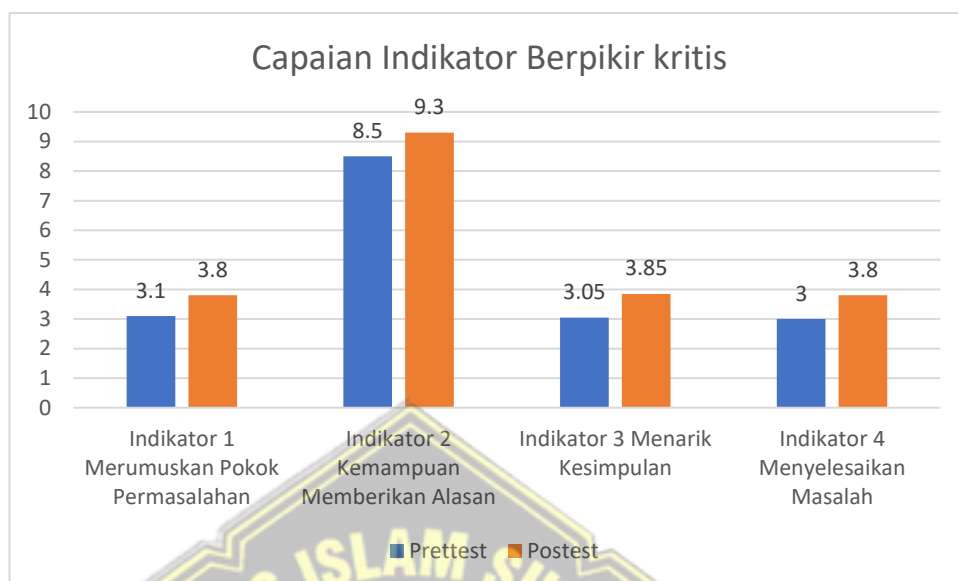
Setelah siswa menyelesaikan lembar yang diberikan, salah satu siswa maju kedepan untuk mempresentasikan hasil diskusi dengan kelompoknya. Siswa diajak bersama-sama untuk mendiskusikan apakah jawaban yang telah dibacakan sudah sesuai dengan deskripsi gambar yang telah diberikan. Jika ada jawaban yang tidak sesuai siswa dapat menyampaikan pendapatnya dengan cara mengacungkan jari dan menyampaikan pendapat yang sesuai. Apabila sudah dijawab guru bersama siswa menganalisis dan mengevaluasi untuk mendapatkan jawaban mana yang lebih tepat. Kemudian jika sudah didiskusikan jawaban yang benar ditempelkan pada media papan kartu tempel yang telah disediakan oleh guru. Dengan menerapkan model *problem based*

learning berbantuan media papan kartu tempel, pembelajaran menjadi lebih berpusat kepada siswa karena siswa dituntut untuk aktif dari biasanya. Tidak hanya itu, Ketika menerapkan model *problem based learning* pada pembelajaran akan merangsang siswa untuk terbiasa dalam menyelesaikan masalah dengan menganalisis, mengkritisi, dan menarik kesimpulan sehingga dapat melatih kemampuan berpikir kritis dalam mata pelajaran PPKn.

Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media papan kartu tempel, siswa diminta mengerjakan soal *posttest* untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hal ini membuktikan bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan media papan kartu tempel memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Rahmadani & Arrofa (2017) dalam penelitiannya terdapat hasil bahwa model pembelajaran *problem based learning* memfasilitasi pembelajaran siswa dengan menekankan masalah dan penyelesaian masalah sehingga siswa mampu meningkatkan kemampuan pembelajaran yang lebih bermakna, berpikir tingkat tinggi dan mampu menyelesaikan masalah dengan benar yang berarti siswa memiliki kemampuan pemahaman terhadap suatu konsep.

Tabel 4. 6 Capaian Indikator Posttest Berpikir Kritis



Berdasarkan grafik diatas, dapat diketahui capaian indikator kemampuan berpikir kritis bahwa menunjukkan nilai 3,1 dan 3,8 pada indikator 1, nilai 8,5 dan 9,3 pada indikator 2, nilai 3,05 dan 3,85 pada indikator 3, nilai 3 dan 3,8 pada indikator 4. Dapat disimpulkan bahwa siswa cenderung menerima begitu saja materi guru karena sebagian besar waktu dihabiskan untuk mengajar dan kemudian memberikan jawaban yang benar. Dengan kata lain, siswa yang kurang memiliki kemampuan berpikir kritis akan dengan mudah menerima tanpa refleksi lebih lanjut apapun yang dikatakan oleh orang lain, termasuk guru, sehingga membuat siswa enggan mengembangkan berpikir kritisnya lebih lanjut. Model *problem based learning* berbantuan media papan kartu tempel didukung oleh beberapa teori belajar. Sunaryo (2014) mengemukakan bahwa teori belajar Jean Piaget mendukung pembelajaran berbasis masalah, hal ini dikarenakan pengetahuan baru tidak diberikan kepada siswa dalam bentuk

tetapi siswa membangun dan mengembangkan pengetahuannya sendiri dari hasil interaksi dengan lingkungannya.

Selanjutnya untuk menguji hipotesis peneliti menggunakan uji *paired sampel t test*. Pada uji *paired sampel t test* memperoleh hasil nilai 0,002 memperoleh hasil sig (2-tailed) $< \alpha$ atau dapat ditulis $0,002 < 0,05$. Karena nilai sig (2-tailed) $< \alpha$ maka H_0 ditolak. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan berpikir kritis yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*.

Hal tersebut didukung dari Penelitian yang dilakukan oleh Heirliina, Syahfiitri, & Iilista (2020) yang mengemukakan bahwa peimbeilajaran PPKn yang melibatkan beirpikir kritis di seikolah dasar dapat meimbanu siswa mengimbangkan keterampilan dan sikap yang penting dalam kehidupan sehari-hari, seperti kemampuan untuk memecahkan masalah mengambil. Keputusan yang tepat, dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab. Rendahnya kemampuan berpikir kritis menandakan bahwa pembelajaran yang diterapkan belum sepenuhnya membiasakan siswa berpikir kritis memecahkan. Kemampuan berpikir kritis merupakan suatu hal yang penting, namun kenyatannya di lapangan belum sesuai dengan yang diharapkan. Hasil kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran PPKn hanya mencapai nilai 42,5% yang mencapai nilai di atas KKM.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dapat diambil kesimpulan :

Kemampuan berpikir kritis pada materi kebudayaan sosial budaya PPKn kelas V SDI Sultan Agung 4 Kota Semarang tanpa penerapan model *problem based learning* berbantuan media papan kartu tempel yaitu diperoleh nilai rata-rata 61,33 dan setelah penerapan menjadi 70,00 artinya terdapat pengaruh penerapan model *problem based learning* berbantuan media papan kartu tempel terhadap kemampuan berpikir kritis. Hasil hipotesis tersebut diperkuat dengan hasil uji *paired sampel t test* bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar **0,002**, yang mengindikasikan sig. (2-tailed) $< \alpha$ atau dapat ditulis $0,002 < 0,05$. Sementara itu, nilai sig. (2-tailed) $< \alpha$ maka H_0 mengalami penolakan. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil *pretest* dengan *posttest* artinya ada pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan berpikir kritis berbantuan media papan kartu tempel mata pelajaran PPKn pada siswa kelas V SDI Sultan Agung 4.

B. Saran

Saran yang diberikan dari hasil penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagi peneliti selanjutnya maupun bagi guru, selama pembelajaran berlangsung hendaknya guru berperan aktif dalam memberikan pengarahan dan stimulus agar siswa mampu belajar mandiri dan fokus terhadap pembelajaran.
2. Model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media papan kartu tempel dapat digunakan dan dikembangkan pada materi dan muatan pembelajaran yang lain guna meningkatkan kualitas pembelajaran.
3. Kendala dalam penelitian ini terkait manajemen kelas, bagi peneliti selanjutnya diharapkan lebih mampu mengatur kelas dengan jumlah siswa yang banyak sehingga pembelajaran akan berlangsung lebih optimal.
4. Perlu adanya penelitian lebih lanjut dengan jangka waktu yang lebih lama sehingga hasil yang didapatkan lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. (2017). Penggunaan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 21-30.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*, Jakarta : Rineka cipta.
- Anatasya, E., & Anggareni Dewi, D. (2021). Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. In *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha* (Vol. 9, Issue 2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP>
- Cahyani, H. D., Hadiyanti, A. H. D., & Saptoro, A. (2021). Peningkatan Sikap Kedisiplinan dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(3), 919–927. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.472>
- Elga, Z., & Mona Adha, M. (2023). *Penggunaan E-Learning Dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. <https://journal.actual->
- Eriansyah, Y., & Baadilla, I. (2023). Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 151–158. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.378>
- Fadilah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, A. D., Rizki Nurzakiyah., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Fatmawati, F., & Kurnia, H. (n.d.). *Efektivitas Mata Pelajaran Ppkn Terhadap Penerapan Nilai Pancasila Di Mts Anwar Futuhiyyah*.
- Fauziah, M. P., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6505–6513. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3257>

- Handayani, A., & Koeswanti, H. D. (2021). Meta-Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1349–1355. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.924>
- Hoerudin, C. W. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Bentuk Buku Dongeng Fabel. In *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)* (Vol. 1, Issue 1).
- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064–1074. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2124>
- Kurniawan, M. W., & Wuryandani, W. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar PPKn. In *Jurnal Civics* (Vol. 14, Issue 1).
- Masrinah, E. N., Aripin, I., & Gaffar, A. A. (n.d.). *Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis*.
- Nisa, A., & Widiyono, A. (2023). *Pengembangan Media Papan Dan Kartu Rahasia (Pakarsa) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar*. 3(1). <https://doi.org/10.37680/basicedu.v3i1.3679>
- Rahayu, S., Mushafanah, Q., & Purnamasari, V. (2019). *Keefektifan Model Student Facilitator And Explaining Berbantu Media Papan Kartu Tempel Terhadap Hasil Belajar Kelas Iv*. 2(2).
- Safitri, W. C. D., & Mediatati, N. (2021). Penerapan Model Discovery Learning Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1321–1328. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.925>
- Sari, Y., Yustiana, S., Fironika, R., Ulia, N., Iasha, V., & Setiawan, B. (2022). The Design of Religious Value-Based Teaching Materials in Increasing Students' Learning Achievement Elementary School. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1137–1144. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2235>
- Setiadi, I. (2023). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Berdasarkan Efikasi Diri Matematis Melalui Penerapan Model Pembelajaran Snowball-throwing. *Jurnal Tadris Matematika*, 6(1), 145–158. <https://doi.org/10.21274/jtm.2023.6.1.145-158>

- Soleha, F., Akhwani, A., Nafiah, N., & Rahayu, D. W. (2021). Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3117–3124. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1285>
- Sugiyono, (2017). Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: ALFABETA, cv
- Sundayana, R. (2015). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA, cv
- Ssemugenyi, F. (2023). Teaching and learning methods compared: A pedagogical evaluation of problem-based learning (PBL) and lecture methods in developing learners' cognitive abilities. *Cogent Education*, 10(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2023.2187943>
- Stit, S., Nusantara, P., & Ntb, L. (2019). TEORI KONSTRUKTIVISME DALAM PEMBELAJARAN. In *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* (Vol. 1, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Sulistiyani, N. (2018). Implementation Of Problem-Based Learning Model (Pbl) Based On Reflective Pedagogy Approach On Advanced Statistics Learning. *Ijiet (International Journal of Indonesian Education and Teaching)*, 2(1), 11–19. <https://doi.org/10.24071/ijiet.v2i1.952>
- Susanto, T. A. (2021). Pengembangan E-Media Nearpod melalui Model Discovery untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3498–3512. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1399>
- Ugli, K. B. B. (2020). Problem-based learning technology in teaching auxiliary projection techniques. In *Journal of Critical Reviews* (Vol. 7, Issue 6, pp. 917–921). Innovare Academics Sciences Pvt. Ltd. <https://doi.org/10.31838/jcr.07.06.158>
- Wahyu Ariyani, O., & Prasetyo, T. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Problem Solving terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1149–1160. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.892>
- Waritsa Firdausi, B., & Yermiandhoko, Y. (n.d.). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal*

Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam, 11(2).
<https://doi.org/10.22373/jm.v11i2.8001>

Widyastuti, R. T., & Airlanda, G. S. (2021). Efektivitas Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1120–1129. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.896>

