

PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN *GAMES* PANCASILA *ADVENTURE* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS IV SD

Niswatin Ilahiyah Wahyuni¹, Julianto², Paramita Ceffiriana³, Sri Wiludjeng⁴,
Fitria Hidayati⁵

^{1,2}Universitas Negeri Surabaya ^{3,4}SDN Pagesangan 426 Surabaya ⁵Universitas
W.R Supratman Surabaya

¹ilahiyahwahyuni@gmail.com, ²julianto@unesa.ac.id,

³paramitaceffi1608@gmail.com, ⁴sriwiludjeng0919@gmail.com,

⁵fitriahidayati.unipra@gmail.com

ABSTRACT

In an effort to realize learning success, teachers must choose models and methods that suit the material and students' abilities. One of the students' abilities that can create active learning is the ability to think critically. This classroom action research aims to improve the critical thinking skills of class IV students at SDN Pagesangan by implementing the Problem Based Learning (PBL) learning model assisted by the Pancasila Adventure game. The data obtained is based on the results of observations and tests. Data analysis was carried out using descriptive techniques. The research subjects were 29 grade IV students at SDN Pagesangan, including 17 female students and 12 male students. The results of research in cycle I showed that students' critical thinking abilities were in the high category 6.90%, in the medium category 31.04%, in the low category 51.72% and in the very low category 10.34%. In cycle II, it showed that critical thinking skills increased with a very high category of 17.24%, a high category of 68.97%, a medium category of 10.34%, and a low category of 3.45%. Thus, it can be concluded that by implementing the PBL (Problem Based Learning) learning model with the help of the Pancasila Adventure game, it can improve students' critical thinking skills in class IV Pancasila Education learning at SDN Pagesangan.

Keywords: Problem Based Learning, Pancasila Adventure games, critical thinking

ABSTRAK

Dalam upaya mewujudkan keberhasilan pembelajaran, guru harus memilih model dan metode yang sesuai dengan materi maupun kemampuan siswa. Salah satu kemampuan siswa yang dapat menciptakan pembelajaran aktif yaitu kemampuan berpikir kritis. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN Pagesangan dengan menerapkan model pembelajaran (PBL) *Problem Based Learning* berbantuan *games* Pancasila *Adventure*. Data yang diperoleh berdasarkan hasil observasi dan tes. Analisis data dilakukan dengan Teknik deskriptif. Subjek penelitian yaitu siswa kelas IV SDN Pagesangan yang berjumlah 29 siswa, diantaranya 17 siswa perempuan dan 12

siswa laki- laki. Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa kategori kategori tinggi 6,90%, kategori sedang 31,04%, kategori rendah 51,72% dan kategori sangat rendah 10,34%. Pada siklus II menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis meningkat dengan kategori sangat tinggi 17,24%, kategori tinggi 68,97%, kategori sedang 10,34%, dan kategori rendah 3,45%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran PBL (Problem Based Learning) dengan berbantuan game Pancasila Adventure dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN Pagesangan.

Kata Kunci: *Problem Based Learning, games Pancasila Adventure*, berpikir kritis

A. Pendahuluan

Perkembangan zaman yang semakin global menuntut Sumber Daya Manusia (SDM) harus semakin maju. Salah satu cara untuk mencapai hal tersebut yaitu dengan meningkatkan kualitas pendidikan, karena pendidikan merupakan dasar berkembangnya SDM (A. Handayani & Koeswanti, 2021). Melalui Pendidikan sumber daya manusia dapat berkembang, dan dalam Pendidikan terjadi proses belajar mengajar yang dapat meningkatkan kemampuan setiap individu (SDM) seperti kemampuan berpikir kritis yang dapat membuat sumber daya manusia semakin maju..

Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan berpikir tinggi yang dapat meningkatkan ketrampilan intelektual, dengan melibatkan kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, membuat sintesis

informasi dengan logis dan objektif. Ketrampilan berpikir kritis penting dalam akademik maupu kehidupan sehari- hari. Kemampuan berpikir kritis adalah keterampilan yang sangat berharga dan diperlukan dalam banyak aspek kehidupan. Dengan mengembangkan kemampuan ini, individu atau siswa tidak hanya dapat meningkatkan pencapaian akademik mereka tetapi juga menjadi pengambil keputusan yang lebih baik dan pemecah masalah yang lebih efektif. Setiap siswa harus memiliki kemampuan berpikir kritis yang merupakan bagian dari kemampuan berpikir matematis untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi (Sari & Afriansyah, 2022).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN Pagesangan, dalam pembelajaran Pancasila siswa

cenderung pasif, hanya 3 sampai 5 siswa yang menjawab pertanyaan guru seperti pertanyaan-pertanyaan pemantik dan menyimpulkan materi yang sudah dipelajari. Dalam pembelajaran, guru menggunakan metode ceramah dan diskusi, namun kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran belum optimal.

Kemampuan berpikir kritis perlu diasah dan diperlukan suatu model, metode, strategi, serta pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan materi dan kebutuhan belajar siswa. Guru yang menerapkan model, metode, strategi dan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa akan lebih mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran serta dapat mengasah kemampuan berpikir kritis siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa yaitu model pembelajaran *problem based learning* (PBL). Model pembelajaran berbasis masalah (PBL) menggunakan masalah dalam kehidupan sehari-hari untuk membantu siswa memperoleh pemahaman dan keterampilan pemecahan masalah serta pemikiran kritis Anwar & Jurotun (Yani et al.,

2021). Sebagaimana Barrows (Firdaus et al., 2021) mengungkapkan bahwa PBL merupakan suatu model pembelajaran yang dihasilkan dari proses bekerjasama menuju pemecahan masalah, di mana masalah diberikan kepada siswa pada awal proses pembelajaran sehingga siswa selalu aktif menggunakan pengetahuannya dan guru hanya sebagai fasilitator. *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran dengan menggunakan masalah di dunia nyata sebagai konteks bagi siswa untuk belajar bagaimana cara berpikir kritis dan keterampilan memecahkan salah satu serta untuk memperoleh pengetahuan yang esensial dari materi pelajaran (Astuti et al., 2021). Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) adalah salah satu metode yang efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis karena mengharuskan siswa untuk aktif mencari solusi dan berkolaborasi, yang dapat merangsang dan memperkuat kemampuan berpikir kritis mereka. Dengan diterapkannya model pembelajaran PBL, siswa dapat menganalisis suatu permasalahan

dan kemampuan berpikir siswa akan terasah,

Namun dengan menerapkan model pembelajaran PBL yang berbasis masalah, perlu adanya metode pembelajaran yang menarik agar siswa tidak merasa kesulitan, bosan dan jenuh terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dalam pembelajaran dapat menggunakan metode *games*. Melalui game atau permainan, siswa akan lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa akan bermain Pancasila *Adventure games* yaitu permainan yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Dalam permainan tersebut siswa akan berpetualangan melihat miniature lingkungan yang terdapat orang-orang melakukan aktivitas sehari-hari. Dengan adanya game tersebut siswa dapat aktif dalam pembelajaran dan semua siswa ikut terlibat dalam proses pembelajaran sehingga tidak ada siswa yang pasif.

Berdasarkan permasalahan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Games* Pancasila *Adventure* untuk

Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD”. Dengan menerapkan model pembelajaran PBL dan penerapan *games* Pancasila *Adventure* siswa dapat aktif ikut terlibat dalam proses pembelajaran. Selain siswa aktif dalam pembelajaran, semua siswa juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka, serta pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan tidak monoton.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Tindakan kelas (*classroom action research*) dengan penerapan model pembelajaran Problem Based Learning yang diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN Pagesangan. Penggunaan Penelitian Tindakan kelas dalam penelitian ini dilandasi oleh bentuk Penelitian Tindakan kelas yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara profesional. Penelitian Tindakan kelas juga bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu memberdayakan

guru dalam memecahkan masalah pembelajaran di sekolah. Subyek yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 29 siswa kelas IV pada semester ganjil bulan Juli sampai Agustus tahun ajaran 2023/2024 untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis.

Penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus dan setiap siklusnya ada 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi Arikunto (Yuniarsi & Sapri, 2022). Penelitian ini dikatakan berhasil apabila nilai (interval) ≥ 70 (KKM) dan mempunyai kemampuan kemampuan berpikir kritis dalam kategori sangat tinggi dan tinggi.



Gambar 1. Desain PTK Yuniarsi dan Sapri

Penelitian ini menggunakan teknis analisis data deskriptif kualitatif. Analisis awal dilakukan setelah tes kemampuan awal untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa sebelum

pelaksanaan tindakan, kemudian disusun tindakan yang akan dilakukan terhadap siswa. Selanjutnya di akhir setiap siklus kembali dilakukan analisis, yaitu terhadap hasil tes akhir siklus, hasil observasi dan wawancara yang kemudian digunakan pada tahap refleksi, sebagai dasar perencanaan tindakan pada siklus berikutnya. Analisis data dilakukan pada semua data yang diperoleh, yaitu hasil observasi, hasil tes, dan hasil wawancara untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis pada siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

Berdasarkan hasil observasi awal, selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa kekurangan kemampuan berpikir kritis matematis. Siswa tampak tidak tertarik dengan proses belajar, dan hanya beberapa yang aktif mengemukakan pertanyaan, pernyataan, dan sanggahan. Ini karena guru hanya menggunakan ceramah dan soal yang monoton, membuat siswa jenuh dan tidak memberi mereka kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif.

Berdasarkan data yang

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat tinggi	81- 100	5	17,24
Tinggi	61- 80	20	68,97
Sedang	41- 60	3	10,34
Rendah	21-40	1	3,45
Sangat Rendah	1-20	0	0
Jumlah		29	100
Kesimpulan		Berhasil	

diperoleh, terjadi peningkatan rerata nilai kemampuan berpikir kritis dari siklus I ke siklus II.

Hasil siklus I

Berikut adalah hasil kemampuan berpikir kritis siklus I yang dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil kemampuan berpikir kritis siklus I

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat tinggi	81- 100	0	0
Tinggi	61- 80	2	6,90
Sedang	41- 60	9	31,04
Rendah	21-40	15	51,72
Sangat Rendah	1-20	3	10,34
Jumlah		29	100
Kesimpulan		Belum Berhasil	

Pada siklus I menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa kategori kategori tinggi 6,90%, kategori sedang 31,04%, kategori rendah 51,72% dan kategori sangat rendah 10,34%, sehingga dapat disimpulkan bahwa tindakan pada siklus 1 ini belum berhasil dan perlu perbaikan di siklus II.

Hasil siklus II.

Berikut adalah hasil kemampuan berpikir kritis siklus II.

Tabel 2. Hasil kemampuan berpikir kritis siklus II

Pada siklus II menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis meningkat dengan kategori sangat tinggi 17,24%, kategori tinggi 68,97%, kategori sedang 10,34%, dan kategori rendah 3,45% dan kategori sangat rendah tidak ada, sehingga dapat disimpulkan bahwa tindakan pada siklus II ini berhasil.

Tabel 3. Analisis deskriptif komperatif kemampuan berpikir kritis

No	Kategori	Siklus I		Siklus II	
		Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persentase (%)
1.	Sangat tinggi	0	0	5	17,24
2.	Tinggi	2	6,90	20	68,97
3.	Sedang	9	31,04	3	10,34
4.	Rendah	15	51,72	1	3,45
5.	Sangat Rendah	3	10,34	0	0
	Jumlah	29	100	29	100
	Kesimpulan	Belum berhasil		Berhasil	

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa ada peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dari siklus I ke siklus II. Siklus I menunjukkan bahwa siswa dengan kemampuan berpikir kritis kategori sangat tinggi tidak ada, kategori tinggi sebanyak 2 siswa atau sebesar 6,90%, kategori sedang sebanyak 9 siswa atau sebesar 31,04%, kategori rendah sebanyak 15 siswa atau sebesar 51,72%, kategori sangat rendah sebanyak 3 siswa atau sebesar 10,34%. Berbeda dengan hasil siklus II yang menunjukkan

bahwa kemampuan berpikir kritis meningkat dengan kategori sangat tinggi sebanyak 5 siswa atau sebesar 17,24%, kategori tinggi sebanyak 20 siswa atau sebesar 68,97%, kategori sedang sebanyak 3 siswa atau sebesar 10,34%, dan kategori rendah sebanyak 1 siswa atau sebesar 3,45%. Hasil analisis deskriptif komparatif kemampuan berpikir kritis mulai dari siklus I ke siklus II menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis pada siswa kelas IV SDN Pagesangan.

Pembahasan

Berdasarkan analisis data penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti sebanyak 2 siklus yang telah dilakukan dan telah selesai dilaksanakan di kelas IV SDN Pagesangan. Dalam setiap siklus terdapat 4 tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning dengan berbantuan *games Pancasila Adventure* dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, dari hasil analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa pada

pembelajaran Pendidikan Pancasila meningkat pada setiap siklusnya.

Pada siklus I pembelajaran Pendidikan Pancasila dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan *games Pancasila Adventure*. Pada pembelajaran siklus I ini siswa mengikuti pembelajaran sesuai dengan Langkah- Langkah yang sudah disusun oleh guru sebelumnya. Pada pembelajaran ini siswa dikelompokkan, disajikan sebuah permasalahan, siswa menganalisis, mengembangkan dan menyajikan hasil dari analisis permasalahan. Dalam sintaks PBL, analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah dilakukan dengan cara; peserta didik dan anggota kelompok mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas dengan cara yang kreatif dan inovatif. Kemudian, dengan bantuan guru, peserta didik mengevaluasi presentasi yang telah dilakukan. (R. Handayani et al., 2023).

Penerapan model problem based learning dengan berbantuan game *Pancasila Adventure*, siswa tidak hanya berpikir namun juga bermain agar tidak jenuh dan

kesulitan. Game Pancasila adventure dimainkan dengan cara 1) siswa berkelompok sesuai dengan kemampuannya (sesuai dengan hasil tes asesmen awal yang telah dilakukan sebelum siklus I), 2) siswa memperhatikan guru memberikan petunjuk cara bermainnya. 3) masing masing kelompok berjalan kedepan bergantian dengan kelompok yang lain, 4) setiap kelompok yang maju atau sudah sampai di depan diberi waktu untuk melihat, mengamati media petualangan Pancasila (dimana media tersebut berisi kehidupan/ kegiatan sehari- hari di lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat, 5) siswa diberi waktu untuk mengamati setelah mengamati siswa kembali duduk ketempat dan dilanjutkan kelompok selanjutnya, 6) kelompok yang sudah Kembali duduk berdiskusi untuk mengambil beberapa icon atau gambar orang yang melakukan kegiatan sehari- hari (sesuai dengan pengamalan sila Pancasila yang dipilih oleh kelompok mereka) 7) perwakilan dari masing- masing kelompok mengambil sesuai dengan hasil diskusi kelompoknya (setiap kelompok hanya boleh kembali kedepan untuk mengambilnya sebanyak 3kali), 8) menyusun

penerapan sila Pancasila dalam kehidupan sehari- hari sesuai dengan gambar dan icon yang sudah diambil, 9) seteah selesai, hasil dari pekerjaan kelompok tersebut dipresentasikan di depan teman kelas dan diceritakan sesuai dengan penerapan Pancasila yang dibahas oleh kelompok tersebut. Namun pada silkus I pembelajaran belum optimal, karena beberapa siswa kebingungan dalam menyelesaikannya dan waktu pelaksanaannya terbatas.

Sesuai dengan tabel 1 dan 3 pada Siklus I yang menunjukkan bahwa siswa dengan kemampuan berpikir kritis kategori sangat tinggi tidak ada, kategori tinggi sebanyak 2 siswa atau sebesar 6,90%, kategori sedang sebanyak 9 siswa atau sebesar 31,03%, kategori rendah sebanyak 15 siswa atau sebesar 51,72%, kategori sangat rendah sebanyak 3 siswa atau sebesar 10,34% dan dikatakan belum berhasil karena . nilai (interval) kurang dari 70 atau persentase kategori rendah lebih besar dari presentase kategori tinggi.

Pada siklus II dilakukan perbaikan pada pembelajaran dan kegiatan pembelajaran lebih dioptimalkan berdasarkan refleksi pada siklus I. secara ringkas, hasil

refleksi pada siklus 1 yaitu: 1) mengoptimalkan Kerjasama siswa dalam berkelompok 2) membuat petunjuk permainan yang jelas dan lebih terperinci 3) *games/* permainan diberi perbaikan dengan menambah Quis untuk merangsang dan mengasah kemampuan berpikir kritis siswa semua hasil refleksi pada siklus I nantinya di jadikan acuan untuk perbaikan pada pelaksanaan siklus II. Upaya yang sudah dilakukan pada siklus II menunjukkan hasil yang lebih baik dari siklus I .Berdasarkan penelitian pada siklus II menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis meningkat dengan kategori sangat tinggi sebanyak 5 siswa atau sebesar 17,24%, kategori tinggi sebanyak 20 siswa atau sebesar 68,97%, kategori sedang sebanyak 3 siswa atau sebesar 10,34%, dan kategori rendah sebanyak 1 siswa atau sebesar 3,45%.

Dalam hal ini pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *games* Pancasila *Adventure* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV, membuat siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran, mengungkapkan pendapat, dan

beragumen kritis baik, sedangkan dalam berkelompok, siswa dapat berkolaboratif, bekerjasama dengan siswa lain yang memiliki kemampuan dan pendapat yang berbeda- beda sehingga terjadi diskusi yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan di bab sebelumnya, peneliti menyimpulkan bahwa penerapan *games* Pancasila *Adventure* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa. Penerapan *games* Pancasila *Adventure* dan model PBL mampu melatih siswa untuk berpikir tingkat tinggi dan membantu siswa dalam menggali pengetahuan dan ketrampilan yang ada pada diri siswa tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Astuti, S. S. W., Sarjono, S., & Hariyadi, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Grup Investigation Untuk Meningkatkan

- Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMPN 1 Senori Tahun Pelajaran 2019/2020. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(1), 37–42.
- Firdaus, A., Asikin, M., Waluya, B., & Zaenuri, Z. (2021). Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Siswa. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 187–200.
- 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.
- Handayani, R., Minarti, I. B., Mulyaningrum, E. R., & Sularni, E. (2023). Perwujudan Profil Pelajar Pancasila melalui Problem Based Learning pada Pembelajaran IPA di SMPN 37 Semarang. *Journal on Education*, 6(1), 518–525.
- Sari, R. F., & Afriansyah, E. A. (2022). Kemampuan berpikir kreatif matematis dan belief siswa pada materi persamaan dan pertidaksamaan linear. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 275–288.
- Yani, I., Siregar, S. N., & Murni, A. (2021). Implementasi Model Problem Based Learning terhadap Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi. *Juring (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 7(1), 69–78.
- Yuniarsi, E., & Sapri, J. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Dan Prestasi Belajar. *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 12(1), 124–137.