

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR BERPIKIR KRITIS
PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI KELAS V
SDN KEDURUS III/430**

Faujiah Bakri¹, Hendratno², Mahallisa Dyah Pristanti³
Puji Astuti⁴

¹PPG Prajabatan Universitas Negeri Surabaya, ²Universitas Negeri Surabaya,

³SDN Kedurus III/430 Surabaya, ⁴SDN Kedurus III/430
Surabaya

¹faujiahbakri@gmail.com, ²hendratno@unesa.ac.id,

³Aqmahallisa@gmail.com, ⁴ahmadalzam784@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the critical thinking skills of students through the application of Monopoly learning media, this study was conducted for two learning cycles. Monopoly games can be used as media used by teachers in the teaching and learning process. Monopoly is an ancient game that has been developed throughout the world and then recreated into a learning medium. Through the use of monopoly learning media in class V D SDN Kedurus III / 430 Surabaya City, it can be seen that there has been an increase in the critical thinking skills of students in the learning process. This can be seen from the increase in critical thinking skills in cycle I, namely an increase in the percentage of 40.74% of 27 students who have obtained scores above learning achievement. Based on these data, it can be concluded that in cycle I, class V D students are classified in the "Quite Critical" category. In cycle II, there was an increase in critical thinking skills in class V D SDN Kedurus III / 430 Surabaya City. Class V D students who succeeded in achieving learning achievement obtained a percentage of 92.59%. Based on the data, it can be concluded that class V D SDN Kedurus III/430 Surabaya City is included in the "Very Critical" category.

Keywords: critical thinking, monopoly media, classroom action research

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui penerapan media pembelajaran Monopoli, penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus pembelajaran. Permainan monopoli bisa dijadikan untuk media yang dipakai oleh guru didalam proses belajar mengajar. Monopoli adalah permainan kuno yang telah dikembangkan di seluruh dunia dan kemudian diciptakan kembali menjadi sebuah media pembelajaran. Melalui penggunaan media pembelajaran monopoli pada kelas V D SDN Kedurus III/ 430 Kota Surabaya dapat diketahui peningkatan pada Kemampuan berpikir kritis peserta didik pada proses pembelajaran. Hal tersebut dapat di lihat dari peningkatan kemampuan berpikir kritis pada siklus I yakni peningkatan presentase 40,74% dari 27 peserta didik yang telah memperoleh

nilai di atas capaian belajar. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pada siklus I peserta didik kelas V D digolongkan pada kategori "Cukup Kritis". pada siklus II terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis pada kelas V D SDN Kedurus III/ 430 Kota Surabaya Peserta didik kelas V D yang berhasil mencapai capaian belajar dengan memperoleh persentase sebanyak 92,59%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa kelas V D SDN Kedurus III/ 430 Kota Surabaya termasuk dalam kategori " Sangat Kritis".

Kata Kunci: berpikir kritis, media monopoli, penelitian tindakan kelas

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan yang berlangsung di sekolah maupun luar sekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang. Hal ini berkaitan dengan Kualitas tujuan yang diberikan bahwa pendidikan bukan hanya sebagai proses ataupun sistem transfer *know ledge* saja akan tetapi sebagai proses pengubahan etika, norma ataupun akhlak dari setiap peserta didik (Syarbaini Saleh & Toni Nasution, 2020)

Kualitas Pendidikan indonesia memiliki aspek penting dalam membangun kehidupan ssetiap masyarakat indonesia (Risdiyany, 2021). Hal ini sangat erat kaitannya

dengan tujuan pembangunan masyarakat Indonesia seutuhnya pengajaran atau latihan yang berlangsung di sekolah maupun luar sekolah diharapkan dapat mempersiapkan Masyarakat dalam memainkan peranannya di berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang serta dapat meningkatkan harkat dan martabat masyarakat Indonesia.

Kualitas pendidikan yang baik, akan mendorong perubahan mutu kehidupan masyarakat lebih meningkat. Melalui pendidikan dapat membentuk manusia yang berakhlak mulia, berilmu, cakap, peka terhadap masalah sosial, serta mampu menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan yang berkualitas dapat diwujudkan melalui proses pemebelajaran di sekolah (Sulastri et al., 2020)

Pembelajaran disekolah menempatkan guru dan peserta didik sebagai komponen penting, karena keduanya saling terkait satu sama lain dengan tugas dan peranan yang berbeda. Keduanya juga berperan penting dalam mensukseskan proses pembelajaran yang sedang dijalankan. Guru adalah seorang yang bertanggung jawab terhadap proses pembelajaran sekolah. Guru bertugas mengajar dan mendidik peserta didik agar dapat menjadi manusia yang dapat melaksanakan kehidupan selaras dengan hakekat kodratnya dalam pertemuan dan pergaulan dengan sesama.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 Tentang Rencana Strategis Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan Tahun 2020-2024 tentang pelajar pancasila. Pelajar pancasila merupakan perwujudan dari pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila yang memiliki ciri-ciri beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berkebhinekaan global, mandiri,

bergotong royong, kreatif dan berpikir kritis. Melalui keterampilan berpikir kritis, peserta didik akan memproses informasi baik kualitatif maupun kuantitatif secara objektif, menghubungkan berbagai informasi, menganalisis informasi yang diterima, mampu mnevaluasi dan menyimpulkan informasi yang diterima. Elemen-elemen berpikir kritis pada Profil Pelajar Pancasila diantaranya memperoleh dan memproses informasi dan gagasan, menganalisis dan mengevaluasi penalaran, merefleksi pemikiran dan proses berpikir dan mengambil keputusan.(Maula et al., 2024).

Saat ini pendiidkan sedang menghadapi tuntutan yang semakin tinggi sesuai dengan Abad 21 yang memiliki daya saing dengan keterampilan yang diperlukan di era abad 21 ini. Pelaksanaan proses pembelajaran abad 21 diharapkan berpusat pada peserta didik serta berlangsung secara kolaboratif, dan peserta didik menjadi aktif. Pendidikan juga dapat dimaknai sebagai tindakan sadar dengan tujuan memelihara dan mengembangkan kesucian dan

potensi insani menuju terbentuknya manusia yang utuh.

Sumber daya manusia yang utuh tersebut, harus dibekali dengan mutu yang tinggi dan memiliki kemampuan komparatif, inovatif, berpikir kritis dan mampu berkolaborasi sehingga lebih mudah menyerap informasi baru, mempunyai kemampuan yang handal dalam beradaptasi untuk menghadapi perubahan zaman yang semakin cepat, serta lebih dapat menyelesaikan masalah dengan mudah.

Salah satu upaya pemerintah dalam menyikapi tuntutan kebutuhan era abad 21 ini dengan melakukan perubahan kurikulum sesuai dengan perkembangan zaman yaitu dengan menerapkan kurikulum “Merdeka Belajar” yang digagas langsung oleh Nadim Nkarim sebagai Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (Kemendikbudristek RI) yang tercantum dalam Kepmendikbudristek No. 56 Tahun 2022 yang sudah direvisi menjadi Kepmendikbudristek No 262 Tahun 2022 tentang pedoman penerapan Kurikulum dalam rangka pemulihan

pembelajaran. Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta

peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa.(Anggraini & Budianto , 2023)

Salah satu pelajaran penting dalam dunia pendidikan adalah Pancasila. Pendidikan Pancasila dapat membangun kepribadian pelajar dan dapat menjadi bekal nilai kebangsaan dan pemahaman sebagai generasi penerus bangsa. Pendidikan Pancasila bertujuan untuk membentuk generasi muda yang memiliki pemahaman yang kuat tentang nilai-nilai Pancasila, sebagai dasar ideologi negara dan pondasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Nilai Pancasila ditanamkan sejak dini melalui proses pendidikan, dengan begitu akan menciptakan generasi bangsa yang cinta negara dan tanah airnya.

Menurut (Roza dkk., 2024) pembelajaran pendidikan Pancasila tidak hanya dapat memberikan pemahaman tentang nilai-nilai Pancasila, tetapi juga untuk meningkatkan pengetahuan, sikap,

dan perilaku positif pada siswa. Pembelajaran pendidikan Pancasila hendaknya dimulai dari pengenalan penerapan sila-sila di kehidupan nyata, lalu peserta didik dibimbing untuk dapat menguasai materi tersebut..

Salah satu keterampilan yang perlu dikuasai siswa era saat ini yaitu Critical Thinking (kemampuan berpikir kritis). Berpikir kritis merupakan kemampuan yang penting untuk dikembangkan dan dibutuhkan dalam kehidupan berdemokrasi ini (Model et al., 2024). Kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan proses berpikir dengan menganalisis masalah yang dihadapi secara sistematis dan spesifik dengan menganalisis, mengkaji, dan merencanakan strategi dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi (Azizah et al, 2018). Berpikir kritis sangat penting bagi setiap manusia dalam kehidupannya, agar manusia tidak salah dalam mengambil keputusan pada setiap permasalahan dalam kehidupan. Jadi, tidak langsung mengambil keputusan namun dianalisis lebih lanjut, dipikirkan terlebih dahulu dan

di rencanakan strateginya.(Agung , 2024)

Salah satu solusi yang bisa untuk mengatasi hal diatas yakni, guru perlu mengembangkan media pembelajaran agar lebih menarik dan membuat siswa menjadi fokus dalam proses pembelajaran, namun perlu diperhatikan bila membuat media pembelajaran yang menarik harus relevan terhadap karakteristik dari peserta didik. Pemakaian media permainan menjadikan siswa selain belajar bisa juga mengasah kemampuan dan kreativitasnya, sehingga peserta didik tersebut akan menguasai berbagai hal yang bisa menunjang proses pembelajaran. Media permainan ialah media yang sangat cocok diterapkan untuk siswa mengingat media permainan membutuhkan partisipasi secara aktif siswa untuk belajar (Rahmadani et al., 2023)

Monopoli dapat menjadi media pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan perubahan-perubahan tertentu. Perubahan pertama terletak pada gambar yang digunakan. Gambardalam monopoli Pendidikan Pancasila yaitu gambar terkait penerapan nilai-nilai pancasila dalam

kehidupan sehari-hari kemudian perubahan juga dilakukan dalam kartu dana umum dan kartu kesempatan, dimana kartu-kartu tersebut akan dimodifikasi menjadi pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi Nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut akan memebrikan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik melalui penerapan media monopoli akan semakin meningkat dengan demikian monopoli yang dilakukan dalam bentuk permainan akan membantu peserta didik untuk belajar dengan lebih menyenangkan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) bentuk penelitian tindakan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kolaboratif, dimana penelitian dilaksanakan oleh suatu tim yang biasanya terdiri dari guru, mahasiswa, dosen pembimbing, dan orang lain yang terlibat dalam penelitian. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada kelas V SDN Kedurus III/430 Kota Surabaya Tahun Ajaran 2024/2025 sebanyak 27 peserta didik

sebagai subjek penelitian yang terdiri dari 11 orang laki-laki dan 16 Orang Perempuan

Data yang dikumpulkan berupa data kualitatif mengenai penerapan media monopoli dalam pembelajaran dan hasil tes yang memaparkan proses pembelajaran di kelas pada semester ganjil 2024/2025. Penelitian tersebut dilaksanakan pada kelas V SDN Kedurus III di karenakan yakni ditemukannya permasalahan yakni rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik pada kelas tersebut pada saat kami melaksanakan PPL di sekolah.

Desain penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart dimana model ini menggunakan cycle (siklus) Model siklus ini dilaksanakan berulang kali sampai tujuan yang diinginkan dapat tercapai. Pada penelitian ini siklus dilaksanakan sebanyak dua kali siklus yaitu siklus 1 dan siklus 2. Siklus dihentikan pada siklus ke 2 karena sudah tercapai hasil peningkatan kemampuan berpikir kritis dengan nilai presentase yang diinginkan. Secara garis besar terdapat empat tahapan yang dilalui

yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan) dan (4) refleksi. Dari pelaksanaan tahap-tahap tersebut kita dapat mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan baik.

Pada tahap perencanaan tindakan, disusunlah perangkat pembelajaran untuk muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila terkait penerapan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Perangkat pembelajaran mencakup modul ajar, bahan ajar, media pembelajaran, lembar kerja peserta didik (LKPD) dan evaluasi. Pada tahap pelaksanaan kegiatan, guru menyampaikan materi dan memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran dengan menerapkan langkah-langkah penggunaan media monopoli dalam proses pembelajaran yang dilakukan, dilanjutkan pada tahap pengamatan, guru memantau kegiatan pengerjaan Lembar Kerja Peserta Didik dan Soal Evaluasi yang di kerjakan oleh peserta didik selanjutnya pada tahap akhir refleksi peserta didik bersama guru menyimpulkan akhir pembelajaran yang telah dilakukan bersama-sama.

Setiap tahapan kegiatan yang dilakukan sama pada siklus 1 dan 2.

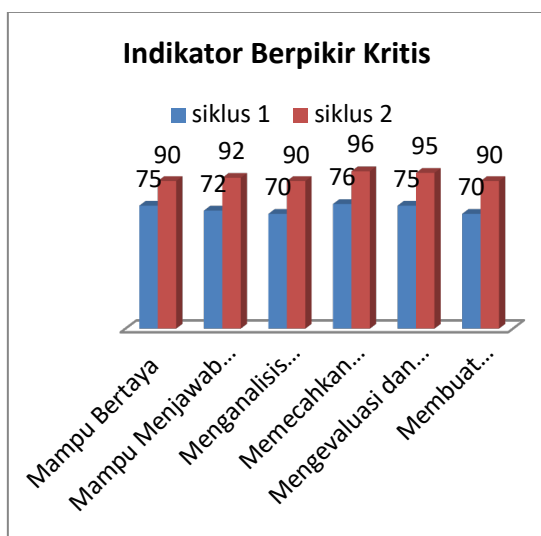
Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan tes dan analisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif untuk membandingkan kemampuan berpikir kritis peserta didik antara siklus 1 dan siklus 2. Berikut ini merupakan tabel indikator berpikir kritis.

**Tabel 1. Indikator berpikir kritis
(Winarti dkk 2022)**

Indikator	Penjelasan
Mampu Bertanya	Peserta didik mampu bertanya terkait materi pembelajaran yang di pelajari
Mampu Menjawab Pertanyaan	Peserta didik mampu menjawab setiap pertanyaan yang terdapat selama proses pembelajaran
Menganalisis Argumen	Menganalisis argumen terkait materi yang dipelajari
Memecahkan Masalah	Mampu memecahkan permasalahan yang terdapat dalam proses pembelajaran
Mengevaluasi dan Menilai Hasil	Melakukan evaluasi serta penilain hasil yang telah diperoleh
Membuat Kesimpulan	Melakukan kesimpulan bersama-sama melalui kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

Pada setiap siklus juga dilakukan tes untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa dengan cara memberikan soal. Peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik mengalami

peningkatan dari siklus 1 yang memperoleh kategori cukup kritis menjadi kategori sangat kritis pada siklus II. Adapun peningkatan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik dapat dilihat pada gambar 1:



Gambar 1. Perbandingan Kemampuan Berikir Kritis peserta didik Pada Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan gambar tersebut, pada siklus 1 kemampuan berpikir kritis peserta didik berada pada kategori cukup kritis dengan penggunaan media pembelajaran monopoli yang telah di terapkan, hal ini di karenakan peserta didik masih belum sepenuhnya mampu mengajukan pertanyaan terkait materi pembelajaran. Sedangkan pada siklus II, peserta didik berada pada kategori sangat kritis, hal ini di

karenakan peserta didik sudah memahami terkait materi yang disampaikan dengan baik sehingga mampu memberikan pertanyaan.

Pada siklus 1 kemampuan peserta didik dalam menjawab pertanyaan berada pada kategori cukup kritis hal ini dikarenakan peserta didik belum sepenuhnya memahami terkait materi pembelajaran yang telah dilaksanakan sehingga dilanjutkan pada pelaksanaan siklus ke 2 peserta didik berada pada kategori sangat kritis hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang dilakukan sudah di pahami oleh peserta didik.

Pada kemampuan menganalisis argumen dengan perolehan hasil yang di dapatkan oleh peserta didik yang terdapat di siklus 1 berada pada kategori cukup kritis dengan penggunaan media pembelajaran monopoli yang telah di terapkan hal ini dikarenakan peserta didik belum belum terbiasa menghubungkan informasi yang sesuai permasalahan yang disajikan dalam soal, Pada siklus 2 peserta didik saat menghubungkan informasi satu dengan informasi lainnya dalam menyelesaikan

permasalahan siswa sudah lebih baik sehingga indikator ini menjadi sangat kritis.

Kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis pada siklus 1 memecahkan masalah berada pada kategori cukup kritis dengan penggunaan media pembelajaran monopoli yang telah di terapkan hal ini di karenakan sudah ada beberapa siswa yang mampu dalam memecahkan permasalahan yang terdapat dalam soal namun masih keliru dalam memahami masalah yang disajikan sehingga dilanjutkan pada siklus 2 sebagian peserta didik sudah mampu memecahkan permasalahan yang disajikan pada soal tes sehingga hasil akhirnya memperoleh kategori sangat kritis.

Pada kemampuan mengevaluasi dan menilai hasil pada siklus 1 peserta didik berada pada kategori cukup kritis hal ini dikarenakan siswa belum mampu untuk mengevaluasi dan menilai suatu permasalahan yang disajikan dalam soal, dilanjutkan pada siklus 2 peserta didik sudah mampu mengevaluasi dan menilai suatu tindakan sehingga mengalami peningkatan menjadi kategori

sangat kritis,hal ini tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran monopoli yang telah digunakan.

Kemampuan peserta didik dalam membuat kesimpulan pada siklus 1 masih mengalami kesulitan saat menyimpulkan suatu hasil analisis permasalahan yang disajikan pada soal sehingga hasil yang diperoleh pada siklus ini termasuk kategori cukup kritis. Pada siklus II mengalami peningkatan menjadi kategori sangat kritis, hal ini dikarenakan sebagian peserta didik sudah mampu menyimpulkan permasalahan yang disajikan di dalam soal namun masih perlunya bimbingan agar semua siswa bisa menyimpulkan suatu kegiatan atau materi dengan baik.

Hasil persentase skor peserta didik yang diperoleh selanjutnya dideskripsikan secara kualitatif dengan kriteria persentase disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2, Konversi kemampuan berpikir Kritis

Persentase (%)	Kriteria
< 69	Kurang Kritis
70 – 79	Cukup Kritis
80 – 89	Kritis
90 – 100	Sangat Kritis

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan berdasarkan permasalahan yang terjadi selama pembelajaran berlangsung di dalam kelas dan akan diperoleh hasil yang maksimal berupa peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan peneliti pada peserta didik kelas V SDN Kedurus III/430 KOTA Surabaya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila terkait penerapan Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari..

Pmenggunakan media pembelajaran Monopoli mengalami peningkatan setiap tahapan pembelajarannya, peningkatan tersebut secara berkesinambungan dan berkala dari siklus 1 ke siklus 2. Media pembelajaran monopoli dikembangkan guna membantu guru dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.. (Mulyani dkk 2022) menyatakan bahwa monopoli adalah permainan menggunakan papan memuat plot, dengan setiap pion ataupun pemain dapat membeli tanah dengan harga yang tercantum di kavling dan sudah termasuk bangunan serta tanah (Mulyani dkk

2022) Ardani dkk (2021) menyatakan bahwa media monopoli lebih disenangi peserta didik serta bisa menempa kejujuran. Nurhayati dkk (2022) menyatakan bahwa permainan monopoli memiliki tujuan untuk menguasai petak, dengan cara bermain jual beli dengan prinsip monopoli yang disederhanakan, dalam penyusunan media terdiri dari: 1) pion menyimbolkan pemain, 2) dua dadu yang bersisi enam masing-masing, 3) kartu sebagai penanda hak milik properti yang setiap kartu tertulis harga dan biaya sewa setiap properti, 4) beberapa petak pada papan bermain sebagai tempat, kesempatan dan dana umum. Penelitian dilaksanakan 2 siklus dengan dua kali pertemuan. Penelitian difokuskan pada kemampuan berpikir kritis peserta didik menggunakan media monopoli.

Langkah-langkah dalam menerapkan media pembelajaran monopoli:

1. setiap peserta didik akan di berikan kesempatan dalam memainkan permainan monopoli.
2. Permainan dimulai pada awal Strat yang terdapat pada

- monopoli
3. Secara bergiliran Peserta didik akan melempar dadu terlebih dahulu untuk memainkan permainan.
 4. Setelah melempar dadu, peserta akan berjalan sesuai dengan angka yang didapatkan.
 5. Setiap kotak yang di lalui peserta didik terkait dengan materi yang dipelajari, terdapat juga kartu pertanyaan, tantangan serta bebrapa kartu lainnya yang akan di jawab oleh peserta didik.
 6. Jika peserta diidik berhasil menjawab setip pertanyaan serta tantangan maka akan mendapatakan bintang.
 7. Peserta diidk yang mendapatkan bintang terbanyak maka dialah yang menjadi pemenangnya.
- Berikut merupakan tabel presentase nilai peserta didik terkait kemampuan berpikir kritis.

Tabel 3 Presentase nilai peserta didik berpikir kritis

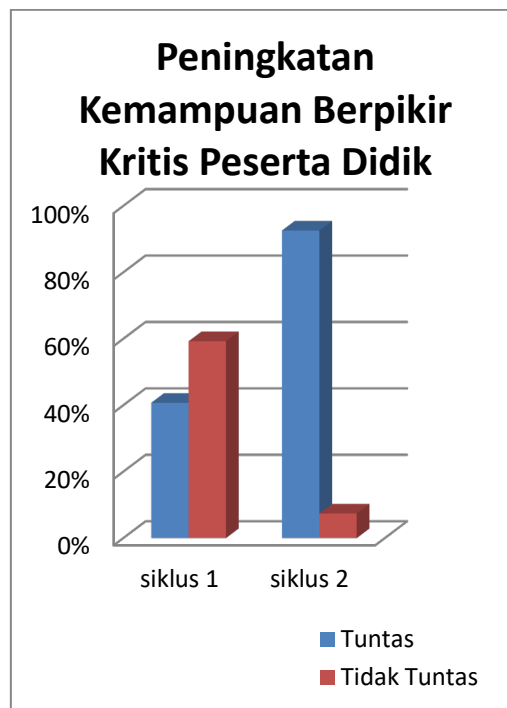
Skor (%)	Kriteria	Siklus I		Siklus II	
		Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
< 69	Kurang Kritis	11	16	-	2
70 – 79	Cukup Kritis	-	-	-	-
80 – 89	Kritis	-	-	5	-
90 - 100	Sangat Kritis	-	-	20	-
Jumlah		11	16	25	2
Presentase		40,74 %	59,25%	92,59%	7,40%

Berdasarkan Tabel 3 juga dapat diketahui terdapat Peningkatan pada keterampilan berpikir kritis menggunakan media pembelajaran monopoli pada kelas V D SDN Kedurus III/ 430 Kota Surabaya . Peningkatan keterampilan berpikir kritis pada siklus I terdapat 16 peserta didik atau 59,25% yang memperoleh nilai di bawah capaian pembelajaran yang telah ditentukan. Sementara itu terdapat 11 peserta didik atau 40,74% dari 27 peserta didik yang telah memperoleh nilai di atas capaian belajar. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan

bahwa pada siklus I kelas V D digolongkan pada kategori "Kurang Kritis".

Tabel 3 juga menunjukkan bahwa pada siklus II terdapat peningkatan keterampilan berpikir kritis pada kelas V D SDN Kedurus III/ 430 Kota Surabaya Peserta didik kelas V D yang berjumlah 27 terdapat 2 peserta didik atau 7,40% yang belum mencapai capaian pembelajaran serta terdapat 25 peserta didik yang berhasil mencapai capaian belajar dengan memperoleh persentase sebanyak 92,59%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa kelas V D SDN Kedurus III/ 430 Kota Surabaya termasuk dalam kategori "Sangat Kritis".

Adapun Nilai rata-rata kemampuan Berpikir Kritis berdasarkan Siklus 1, dan Siklus II dapat dilihat pada gambar 2 berikut.



Gambar 2. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Siklus I, dan Siklus II.

Berdasarkan gambar 2, kemampuan berpikir kritis peserta didik pada siklus 1 mengalami peningkatan sebesar 41,74% dengan kategori kurang kritis dan masih belum tercapai dengan demikian dilakukan siklus II sehingga mulai siklus I ke siklus II meningkat sebesar 93,59% mendapat kategori sangat kritis, dengan begitu pada siklus ini telah mencapai indikator ketercapaian yang telah ditetapkan yaitu $\geq 92,59\%$. Sehingga penelitian ini dirasa cukup lalu dihentikan pada siklus II.

D. Kesimpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian yang telah di paparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian ini telah tercapai. Hal tersebut ditunjukkan dengan pencapaian indikator keberhasilan yaitu peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik melalui penerapan media pembelajaran monopoli pada pembelajaran Pendidikan Pancasila .

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata keterampilan bernalar kritis peserta didik pada siklus I sebesar 40,74% dengan kriteria "Kurang Kritis" menjadi 92,59% dengan kriteria "Sangat Kritis". Hasil penelitian ini menjadi bahan evaluasi bagi guru untuk terus mengasah kemampuan berpikir kritis peserta didik selama pelaksanaan pembelajaran melalui penerapan media pembelajaran yang dapat meningkatkan berpikir kritis pada peserta didik. Penelitian yang berkelanjutan diperlukan, agar diperoleh hasil peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

Mustafida, D., Wakhyudin, H., & Nuriafuri, R. (2023, November). Peningkatan Berpikir Kritis melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Monopoli Pintar pada Siswa Kelas V SDN Sendangmulyo 02. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 1, No. 2, pp. 1703-1710).

Maftuhah Hidayati & Anatri Desstya Tahun (2023) Model problem based learning berbasis media permainan monopoli dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar Volume 10, Nomor 1.

Mulyani, D., Dinata, P. M., Suryandari, K. C., & Rosana, A. S. (2022). Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pembelajaran IPAS Peserta Didik Kelas IV. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 7, No. 3).

Maula, L., Rahayu, P. N., & Rusilowati, A. (2024). Implementasi Problem Based

- Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas VII SMPN 24 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Penelitian Tindakan Kelas*, 1028–1037.
- Model, P., Aktif, P., Terhadap, M., Berpikir, K., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., Ilmu, D. A. N., Islam, U., & Agung, S. (2024). *Pengaruh model pembelajaran aktif kreatif efektif dan menyenangkan (pakem) berbantuan monopoli terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas 5 sd negeri demaan*.
- Rahmadani, A., Ariyanto, A., Shofia Rohmah, N. N., Maftuhah Hidayati, Y., & Desstya, A. (2023). Model Problem Based Learning Berbasis Media Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 127–141. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i1.1415>
- Risdiany, H. (2021). Pengembangan Profesionalisme Guru Dalam. *Seminar Nasional Ilmu ...*, 3(2), 197. <https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/snip/article/viewFile/163/163>
- Roza, S., Studi, P., Profesi, P., & Tuanku, U. P. (2024). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Materi Menerapkan Nilai-Nilai Pancasila Di Sekolah Melalui Model Problem Bassed Learning (PBL) Di SDN 023 Rokan IV Koto Program Studi Pendidikan Profesi Guru , Universitas Pahlawan Tuanku*. 1, 74–79.
- Sekolah, K. D. I., Anggraini, D. M., & Budianto, A. A. (2023). *2701-Article Text-11570-1-10-20230131 (1)*. 5(1), 65–73.
- Sulastri, S., Fitria, H., & Martha, A. (2020). Kompetensi Profesional Guru dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Journal of Education Research*, 1(3), 258–264. <https://doi.org/10.37985/jer.v1i3.30>
- Sihotang, N. (2022, September). Penerapan Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. In *SENKIM: Seminar Nasional Karya Ilmiah*

Multidisiplin (Vol. 2, No. 1, pp.
60-67).