

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA MELALUI MODEL PBL BERBASIS PERMAINAN
EDUKATIF PADA SISWA KELAS 7E SMP NEGERI 19 MALANG**

Masfuh Hisyam¹, Andri Fransiskus Gultom²

^{1,2} Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

Masfuhhisymm@gmail.com¹, andri.franz@unikama.ac.id²

ABSTRACT

This study aimed to improve the critical thinking skills of seventh-grade students through Problem Based Learning (PBL) integrated with educational games in Pancasila Education learning at SMP Negeri 19 Malang. This Classroom Action Research (CAR) was conducted in two cycles involving 22 students of class 7E. Data were collected through pre-test, post-test, observation sheets, worksheets (LKPD), and documentation. Quantitative data were analyzed using mean scores, classical mastery percentage, and the N-Gain formula, while qualitative data were analyzed through data reduction, presentation, and conclusion drawing. The mean score increased significantly from 66.1 (pre-cycle) to 78.5 (Cycle I) and 86.1 (Cycle II). Classical mastery rose from 22.7% to 77.3% and 90.9%. The average N-Gain of 0.61 indicates a moderate improvement, while teacher instructional implementation improved from 82% (Cycle I) to 91% (Cycle II). This study is among the first to integrate PBL with varied educational games (Bhinneka Battle Slide, Mind Mapping, HOTS exercises, and Snakes and Ladders) within each PBL phase in Pancasila Education at the junior high level, aligned with the Deep Learning approach (Mindful, Meaningful, Joyful Learning) under Indonesia's Merdeka Curriculum.

Keywords: *Critical Thinking; Problem Based Learning; Educational Games; Pancasila Education; Classroom Action Research*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas VII melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) yang terintegrasi dengan permainan edukatif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 19 Malang. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan melibatkan 22 peserta didik kelas VII E. Data dikumpulkan melalui pretest, posttest, lembar observasi, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan dokumentasi. Data kuantitatif dianalisis menggunakan rata-rata nilai, persentase ketuntasan klasikal, dan rumus N-Gain, sedangkan data kualitatif dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta didik meningkat secara signifikan dari 66,1 pada pra-siklus menjadi 78,5 pada Siklus I dan 86,1 pada Siklus II. Persentase ketuntasan klasikal juga mengalami peningkatan dari 22,7% menjadi 77,3% pada Siklus I dan 90,9% pada Siklus II. Nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,61 menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis pada kategori sedang. Selain itu, keterlaksanaan pembelajaran oleh guru meningkat dari 82% pada Siklus I menjadi 91% pada Siklus II. Penelitian ini menawarkan kebaruan melalui integrasi model *Problem Based Learning* (PBL) dengan berbagai permainan edukatif, seperti

Bhinneka Battle Slide, Mind Mapping, latihan berbasis HOTS, dan permainan Ular Tangga pada setiap sintaks PBL dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang SMP. Pendekatan ini juga selaras dengan konsep *Deep Learning* (Pembelajaran Berkesadaran, Bermakna, dan Menggembirakan) dalam implementasi Kurikulum Merdeka.

Kata Kunci: Berpikir Kritis; *Problem Based Learning*; Permainan Edukatif; Pendidikan Pancasila; Penelitian Tindakan Kelas.

A. Pendahuluan

Pembelajaran Pendidikan Pancasila idealnya mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik secara aktif dan bermakna. Dalam konteks Kurikulum Merdeka (Permendikbudristek No. 12/2024), Pendidikan Pancasila bertujuan membentuk Profil Pelajar Pancasila, khususnya dimensi bernalar kritis, yaitu kemampuan memperoleh dan memproses informasi, menganalisis, mengevaluasi, merefleksi, serta menarik kesimpulan secara logis (Kemendikbudristek, 2022).

Kemampuan berpikir kritis semakin penting dalam pembelajaran abad ke-21. Ariadila Salsa dkk. (2023) menegaskan bahwa keterampilan ini esensial bagi peserta didik dalam menghadapi tantangan zaman. Pendekatan *Deep Learning* yang diamanatkan Permendikdasmen No. 13/2025 memperkuat hal tersebut dengan menekankan tiga pilar: (1) *Mindful Learning*, yaitu responsif terhadap keberagaman peserta didik;

(2) *Meaningful Learning*, yaitu kontekstual dan terhubung dengan kehidupan nyata; dan (3) *Joyful Learning*, yaitu menyenangkan dan menumbuhkan antusiasme (Kemendikdasmen, 2025).

Namun, observasi awal di kelas 7E SMP Negeri 19 Malang menunjukkan kemampuan berpikir kritis peserta didik masih rendah. Rata-rata nilai pra-siklus hanya 66,1, dengan 5 peserta didik (22,7%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP ≥ 75). Peserta didik cenderung pasif dan kesulitan menganalisis permasalahan secara logis. Temuan ini sejalan dengan Pamungkas dan Wantoro (2024) yang menyatakan bahwa rendahnya kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran PPKn disebabkan oleh pendekatan yang masih berpusat pada guru.

Problem Based Learning (PBL) terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui pemecahan masalah autentik

(Darwati & Purana, 2021). Penelitian terdahulu mengonfirmasi efektivitas PBL dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila (Hanipah dkk., 2024; Murdilah dkk., 2024). Permainan edukatif juga terbukti efektif: Lubis dkk. (2022) menunjukkan pengaruh positif pembelajaran berbasis permainan terhadap berpikir kritis, Bahari (2021) mengembangkan permainan ular tangga analitis, dan Devi dkk. (2025) mengonfirmasi efektivitasnya dalam meningkatkan berpikir kritis sekaligus kolaborasi.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu menerapkan PBL tanpa dipadukan dengan media inovatif yang bervariasi (Khakim dkk., 2022), atau hanya menguji permainan edukatif pada mata pelajaran IPA dan Matematika (Lubis dkk., 2022; Bahari, 2021). Belum ditemukan penelitian yang memadukan berbagai permainan edukatif secara langsung ke dalam sintaks PBL pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang SMP. Penelitian ini mengisi kesenjangan tersebut dengan menerapkan PBL yang dipadukan dengan permainan edukatif sebagai wujud konkret pendekatan Deep Learning dalam Kurikulum Merdeka.

Berpikir kritis merupakan kemampuan kognitif tingkat tinggi yang esensial bagi peserta didik abad ke-21. Kemampuan ini melibatkan proses berpikir yang aktif, terampil, dan reflektif dalam menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi informasi yang diperoleh dari pengamatan, pengalaman, penalaran, atau komunikasi (Kemendikdasmen, 2025). Wahyuni dkk. (2023) mengidentifikasi lima indikator berpikir kritis yang dapat diukur, yaitu: (1) mengidentifikasi dan merumuskan masalah; (2) mengumpulkan dan menganalisis informasi; (3) mengevaluasi argumen dan bukti; (4) menarik kesimpulan secara logis; dan (5) mengomunikasikan pemikiran secara jelas.

PBL merupakan model pembelajaran inovatif yang menggunakan masalah autentik sebagai stimulus belajar, mendorong berpikir kritis, pemecahan masalah secara kolaboratif, dan konstruksi pengetahuan secara aktif (Darwati & Purana, 2021). Ardianti dkk. (2022) menguraikan lima tahapan PBL, yaitu: (1) Orientasi Masalah, guru menyajikan permasalahan nyata; (2) Pengorganisasian Belajar, peserta

didik membentuk kelompok dan menyusun rencana; (3) Investigasi, peserta didik mengumpulkan informasi; (4) Pengembangan dan Penyajian, peserta didik memaparkan hasil temuan; dan (5) Analisis dan Evaluasi, yaitu refleksi terhadap proses dan hasil.

Permainan edukatif memadukan aktivitas bermain yang menyenangkan dengan tujuan pembelajaran yang terstruktur (Ni'ma dkk., 2024). Penelitian ini menggunakan tiga jenis permainan, yaitu: (1) Bhinneka Battle Slide, permainan presentasi kompetitif dan interaktif; (2) Mind Mapping, pengorganisasian informasi secara visual; dan (3) Ular Tangga Edukatif, permainan yang dimodifikasi dengan kartu soal analitis. Ketiganya selaras dengan pilar Joyful Learning dalam pendekatan Deep Learning (Kemendikdasmen, 2025).

Pemaduan PBL dengan permainan edukatif menggabungkan struktur pemecahan masalah yang sistematis (Meaningful Learning) dengan media yang menyenangkan (Joyful Learning), sekaligus mendorong keterlibatan aktif secara sadar (Mindful Learning) (Kemendikdasmen, 2025). Secara

teknis, permainan disisipkan pada tahap Investigasi dalam sintaks PBL. Khakim dkk. (2022) menegaskan bahwa memadukan model pembelajaran inovatif dengan media yang menarik menjadi kunci peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengikuti model spiral Kemmis dan McTaggart (Arikunto, 2021; Kemmis & McTaggart, 1988), terdiri atas empat tahap pada setiap siklus, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II.

Subjek penelitian adalah 22 peserta didik kelas 7E SMP Negeri 19 Malang (Jl. Belitung No. 1, Klojen, Kota Malang, Jawa Timur) pada semester genap tahun ajaran 2026/2027, yang dilaksanakan pada bulan Maret–Juni 2026. Pada kondisi awal, hanya 5 peserta didik (22,7%) yang mencapai KKTP (≥ 75), sehingga diperlukan intervensi pembelajaran.

Kegiatan pra-siklus meliputi observasi awal kelas, pelaksanaan

pre-test, dan pembelajaran dasar menggunakan PBL murni tanpa permainan edukatif. Siklus I terdiri atas dua pertemuan: Pertemuan 1 menerapkan PBL dengan Bhinneka Battle Slide (tema Keberagaman Indonesia); Pertemuan 2 menerapkan PBL dengan Mind Mapping (tema Makna dan Unsur-Unsur Negara). Siklus II juga terdiri atas dua pertemuan: Pertemuan 1 menggunakan Latihan Soal Berbasis Kasus HOTS; Pertemuan 2 menggunakan Ular Tangga Edukatif bertingkat (tema Wilayah NKRI). Perbaikan pada Siklus II didasarkan pada hasil refleksi Siklus I.

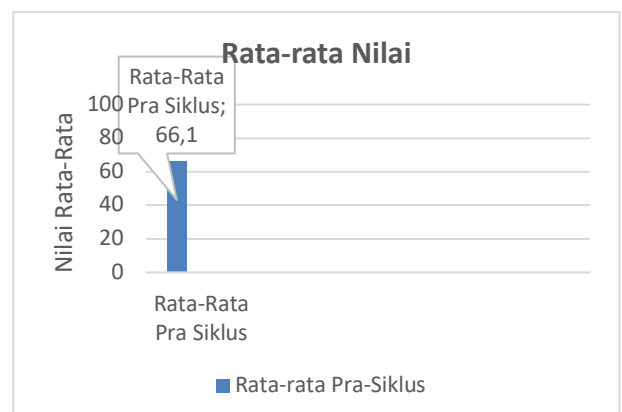
Data dikumpulkan melalui: (1) tes tertulis berupa pre-test, post-test Siklus I, dan post-test Siklus II, masing-masing terdiri atas 5 soal esai yang disusun berdasarkan indikator berpikir kritis Wahyuni dkk. (2023); (2) lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik; (3) LKPD berorientasi HOTS; dan (4) dokumentasi.

Analisis data kuantitatif menggunakan rata-rata ($\bar{x} = \sum x/N$), persentase ketuntasan klasikal ($P = (\text{jumlah peserta didik tuntas} / \text{jumlah peserta didik}) \times 100\%$), dan rumus N-Gain ($N\text{-Gain} = (\text{skor post-test} - \text{skor pre-test}) / (\text{skor maksimal} - \text{skor pre-}$

test)), dengan kriteria $\geq 0,70$ tinggi, $0,30-0,69$ sedang, dan $< 0,30$ rendah (Kemmis & McTaggart, 1988). Data kualitatif hasil observasi dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan sebagai berikut: rata-rata nilai ≥ 75 , ketuntasan klasikal $\geq 75\%$, dan terjadi peningkatan positif pada setiap siklus.

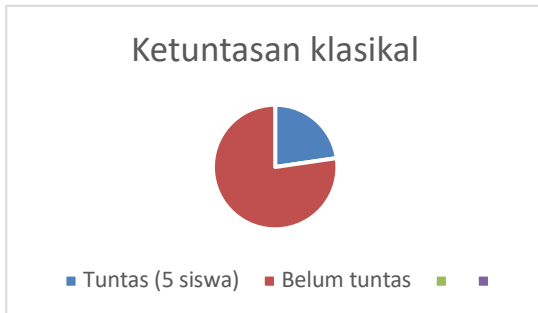
C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Observasi awal menunjukkan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 7E masih berpusat pada guru, peserta didik cenderung pasif, dan kesulitan menganalisis permasalahan secara logis. Hasil pre-test menunjukkan rata-rata nilai 66,1, dengan hanya 5 peserta didik (22,7%) yang mencapai KKTP ≥ 75 . Pembelajaran dasar (PBL murni tanpa permainan) menegaskan bahwa peserta didik belum terbiasa dengan



sintaks PBL dan kesulitan melakukan analisis masalah secara sistematis.

Gambar 1. Rata-rata nilai awal



Gambar 2. Ketuntasan Klasikal

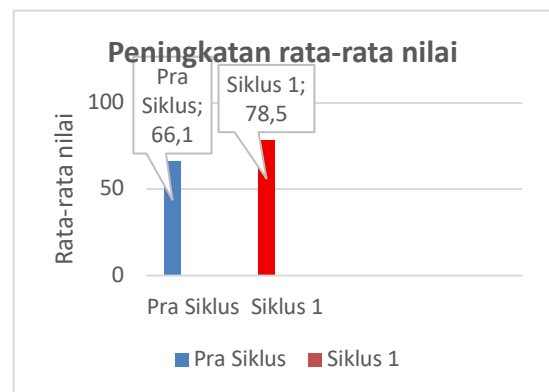
Indikator	Hasil
Jumlah Peserta Didik	22 siswa
Rata-rata Nilai Pre-Test	66,1
Peserta Didik Tuntas ($\geq$ KKTP 75)	5 siswa (22,7%)
Peserta Didik Belum Tuntas	17 siswa (77,3%)

Tabel 1 Data Kondisi Awal (Pra-Siklus) Kelas 7E

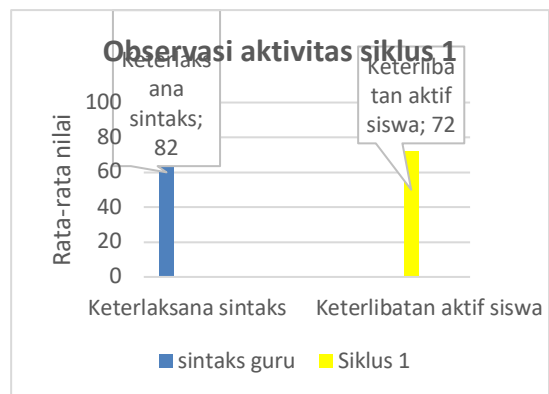
Siklus I terdiri atas dua pertemuan. Pertemuan 1 menerapkan PBL dengan Bhinneka Battle Slide; antusiasme peserta didik meningkat signifikan dibandingkan kondisi awal, sejalan dengan pilar Joyful Learning (Kemendikdasmen, 2025). Pertemuan 2 menggunakan Mind Mapping untuk pengorganisasian informasi secara kolaboratif. Hasil observasi menunjukkan keterlaksanaan sintaks PBL oleh guru mencapai 82% (kategori baik), dengan pengelolaan waktu masih perlu ditingkatkan.

Keterlibatan aktif peserta didik rata-rata mencapai 72%, dengan indikator mengidentifikasi masalah sebagai yang terkuat dan mengevaluasi argumen sebagai yang paling lemah.

Hasil post-test Siklus I menunjukkan rata-rata nilai meningkat dari 66,1 menjadi 78,5. Ketuntasan klasikal meningkat menjadi 77,3% (17 peserta didik), melampaui target $\geq 75\%$. Meskipun target telah tercapai, tim peneliti memutuskan untuk melanjutkan ke Siklus II guna mengonsolidasikan hasil dan mengatasi kelemahan yang masih tersisa.



Gambar 3. Peningkatan rata-rata nilai 1



Gambar 4. Observasi aktivitas siklus 1

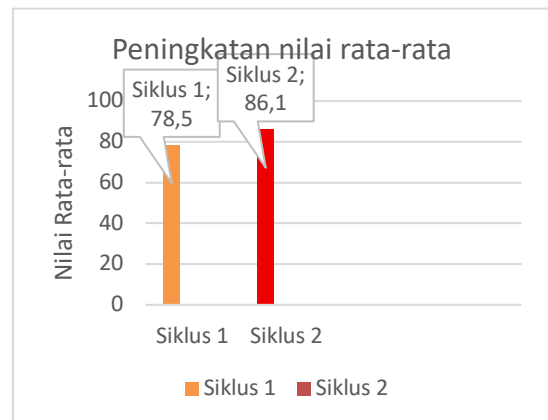
Indikator	Hasil Siklus I
Rata-rata Nilai Post-Test	78,5 (naik dari 66,1)
Peserta Didik Tuntas ($\geq$ KKTP 75)	17 siswa (77,3%)
Keterlaksanaan Sintaks PBL oleh Guru	82% (kategori baik)
Keterlibatan Aktif Peserta Didik	72%
N-Gain	0,37 (kategori sedang)
Media/Permainan Edukatif	Bhinneka Battle Slide; Mind Mapping

Tabel 2. Data hasil tindakan siklus 1

Siklus II difokuskan untuk mengatasi kelemahan pada Siklus I: soal LKPD direvisi ke tingkat HOTS yang lebih tinggi, dan alokasi waktu diskusi kelompok diperbaiki. Pertemuan 1 menerapkan PBL dengan Latihan Soal Berbasis Kasus HOTS bertema wilayah NKRI, berfokus pada evaluasi argumen dan penarikan kesimpulan berbasis bukti, yaitu dua indikator terlemah pada Siklus I. Pertemuan 2 menggunakan Ular Tangga Edukatif bertingkat, yang mendapat respons sangat positif dari peserta didik.

Keterlaksanaan sintaks PBL oleh guru meningkat menjadi 91% (dari 82%), dan keterlibatan aktif

peserta didik meningkat menjadi 88% (dari 72%). Hasil post-test Siklus II menunjukkan rata-rata nilai 86,1, dengan 20 peserta didik (90,9%) mencapai ketuntasan. Dua peserta didik (No. 1 dan No. 10) masih berada di bawah KKTP dan memerlukan bimbingan lebih intensif, meskipun keduanya menunjukkan peningkatan bermakna dari nilai awal.



Gambar 5. Peningkatan nilai rata-rata siklus 2



Gambar 5. Observasi aktivitas siklus 2

Indikator	Hasil Siklus II
Rata-rata Nilai Post-Test	86,1 (naik dari 78,5)
Peserta Didik Tuntas ($\geq$ KKTP 75)	20 siswa (90,9%)

Keterlaksanaan Sintaks PBL oleh Guru	91% (naik dari 82%)
Keterlibatan Aktif Peserta Didik	88% (naik dari 72%)
N-Gain	0,61 (kategori sedang)
Media/Permainan Edukatif	Latihan Soal HOTS; Ular Tangga Edukatif

Tabel 3. Data hasil tindakan siklus 2

Pemaduan PBL dengan permainan edukatif yang bervariasi terbukti efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Perbandingan antara kondisi awal (PBL murni) dan Siklus I–II menegaskan bahwa permainan edukatif secara signifikan meningkatkan motivasi dan keterlibatan berpikir kritis peserta didik, sejalan dengan temuan Hanipah dkk. (2024), Murdilah dkk. (2024), Lubis dkk. (2022), dan Devi dkk. (2025).

Struktur PBL menyediakan kerangka pemecahan masalah yang sistematis (Meaningful Learning), sementara variasi permainan mengurangi kecemasan belajar dan merangsang berpikir analitis melalui tantangan yang kontekstual (Joyful Learning). Keduanya secara bersama-sama mendorong

keterlibatan aktif secara sadar (Mindful Learning), sehingga sepenuhnya merealisasikan pendekatan Deep Learning sebagaimana diamanatkan Permendikdasmen No. 13/2025 (Kemendikdasmen, 2025). Temuan ini memperluas penelitian terdahulu dengan menunjukkan bahwa variasi jenis permainan yang disisipkan langsung pada tahapan PBL, bukan digunakan secara terpisah, memaksimalkan motivasi sekaligus hasil berpikir kritis dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Seluruh lima indikator berpikir kritis (Wahyuni dkk., 2023) mengalami peningkatan, yaitu mengidentifikasi masalah, menganalisis informasi, mengevaluasi argumen, menarik kesimpulan secara logis, dan mengomunikasikan hasil. Indikator awal yang paling lemah, yaitu mengevaluasi argumen, secara khusus menjadi sasaran pada Siklus II melalui latihan berbasis HOTS dan menunjukkan peningkatan relatif terbesar.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan beberapa hal. Pertama, PBL yang dipadukan dengan permainan edukatif yang bervariasi diterapkan pada tahap

pra-siklus (observasi, pre-test, pembelajaran dasar), Siklus I (Bhinneka Battle Slide dan Mind Mapping), dan Siklus II (Latihan Soal HOTS dan Ular Tangga Edukatif), dengan setiap siklus mengikuti empat tahap model PTK serta perbaikan yang progresif berdasarkan hasil refleksi. Kedua, intervensi ini secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik: rata-rata nilai meningkat dari 66,1 menjadi 78,5, kemudian menjadi 86,1; ketuntasan klasikal meningkat dari 22,7% menjadi 77,3%, kemudian menjadi 90,9%; dan rata-rata N-Gain sebesar 0,61 (kategori sedang). Model ini terbukti efektif sebagai pendekatan pembelajaran inovatif yang selaras dengan strategi Deep Learning dalam Kurikulum Merdeka di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Surahman, E. (2022). Problem-based learning: Apa dan bagaimana. *Diffraction*, 3(1), 27–035. <https://doi.org/10.37058/diffraction.v3i1.4416>
- Ariadila Salsa, Y., Silalahi, F., Fadiyah, U., Jamaludin, S., & Setiawan, S. (2023). Analisis pentingnya keterampilan berpikir kritis terhadap pembelajaran bagi siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(20), 664–669. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8436970>
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas (Edisi revisi)*. Bumi Aksara.
- Bahari, F. V. (2021). Pengembangan permainan ular tangga pada materi pertumbuhan dan perkembangan untuk melatih keterampilan berpikir kritis siswa kelas XII SMA. *Bioedu*, 10(3), 617–626. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v10n3.p617-626>
- Darwati, I. M., & Purana, I. M. (2021). Problem based learning (PBL): Suatu model pembelajaran untuk mengembangkan cara berpikir kritis peserta didik. *Widya Accarya*, 12(1), 61–69. <https://doi.org/10.46650/wa.12.1.1056.61-69>
- Devi, N. L. P. I. S., Ardana, I. M., & Kertih, I. W. (2025). Pengembangan game edukasi ular tangga berbasis android untuk meningkatkan berpikir kritis dan kolaborasi. *JPPI*, 5, 456–466. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.1415>
- Hanipah, Nisa, K., & Angga, P. D. (2024). Pengaruh model problem based learning terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. *Journal of Classroom Action Research*, 6(4), 782–791. <https://doi.org/10.29303/jcar.v6i4.9617>
- Huda, A. I. N., & Abduh, M. (2021). Peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa melalui model problem based learning pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1547–1554.

- <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.973>
- Kemendikbudristek. (2022). *Dimensi, elemen dan subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka*. Kemendikbudristek.
- Kemendikdasmen. (2025). *Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 13 Tahun 2025 tentang Pendekatan Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) dalam Implementasi Kurikulum Merdeka*. Kemendikdasmen.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner* (3rd ed.). Deakin University Press.
- Khakim, N., Santi, N. M., US, A. B., Putri, E., & Fauzi, A. (2022). Penerapan model pembelajaran problem based learning dalam meningkatkan motivasi belajar PPKn di SMP YAKPI 1 DKI Jaya. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2), 347–358.
<https://doi.org/10.37640/jcv.v2i2.1506>
- Lubis, F. A., Lubis, K. N., & Anas, N. (2022). Pengaruh game based learning (GBL) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPA di SDN 060811 Medan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 2816–2826.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.585>
- Murdilah, U., Mira, & Farhurohman, O. (2024). Implementasi pembelajaran berbasis problem based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Nakula*, 3(1), 90–98.
<https://doi.org/10.61132/nakula.v3i1.1452>
- Ni'ma, N. N., Nurhadji, N., & Fauzi, M. (2024). Peningkatan kemampuan belajar PPKn melalui metode game-based learning dengan media wordwall. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 2(3), 865–875.
- Ni'mah, F. (2023). Penerapan game edukasi terhadap kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran abad 21. *ILUMINASI: Journal of Research in Education*, 1(2).
- Pamungkas, R. S. A., & Wantoro, J. (2024). Peningkatan kemampuan berpikir kritis melalui model problem based learning dalam pembelajaran PPKn sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1286–1297.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7360>
- Partono, P., Wardhani, H. N., Setyowati, N. I., Tsalitsa, A., & Putri, S. N. (2021). Strategi meningkatkan kompetensi 4C (Critical thinking, creativity, communication, & collaborative). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(1), 41–52.
- Rahmawati, A., & Wardani, K. W. (2023). Upaya meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa melalui model berbasis masalah berbantu media flashcard dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas 1 SD. *Didaktik*, 9(5), 198–206.
- Rusnaini, R., Raharjo, R., Suryaningsih, A., & Noventari, W. (2021). Intensifikasi Profil Pelajar Pancasila dan implikasinya

- terhadap ketahanan pribadi siswa. *Jurnal Ketahanan Nasional*, 27(2).
- Sasmita, R. S., & Harjono, N. (2021). Efektivitas model problem based learning dan problem posing dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3472–3481. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1313>
- Wahyuni, S., et al. (2023). Penerapan problem based learning (PBL) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SMP melalui lesson study. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(4), 963–969.