

Peningkatan berpikir kritis dalam pembelajaran IPAS berbantuan game what a question untuk siswa 5B SDN Pagesangan Surabaya

Rahmad Joko Saputro¹, Badruli Martati² Hayyu Suzan Rahmawatie³
PPG PGSD Universitas Muhammadiyah Surabaya^{1,2}, SDN Pagesangan Surabaya³
Jokorahmad97@gmail.com¹, Badrulimartati@um-surabaya.ac.id²
Hayyu.suzan33@admin.sd.belajar.id³

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan cara berpikir kritis siswa kelas 5B SDN Pagesangan Surabaya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) melalui penggunaan media game edukatif "What a Question". Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya cara berpikir kritis terhadap materi IPAS yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang variatif dan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pada 2 Siklus. Di Siklus pertama dilakukan tindakan perencanaan proyek yang akan dilakukan di pertemuan berikutnya dan di siklus kedua dilakukan pengerjaan proyek dalam sebuah produk *Diorama*. Subjek penelitian adalah siswa kelas 5B SDN Pagesangan Surabaya yang berjumlah 31 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, tes formatif, dan tes sumatif. Hasil penelitian menunjukkan

adanya peningkatan cara berpikir kritis terhadap materi IPAS setelah penggunaan game "What a Question". Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai tes formatif siswa dari siklus I ke siklus II. Selain itu, siswa juga menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan game "What a Question" dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan cara berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPAS.

Kata Kunci: Berpikir kritis, *Project Based Learning*, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Abstract:

This research aims to enhance the critical thinking skills of 5B grade students at SDN Pagesangan Surabaya in the Natural and Social Sciences (IPAS) learning through the use of the educational game "What a Question." This study is motivated by the low understanding of students regarding IPAS material, which is caused by less varied teaching methods and a lack of student involvement in the learning process. This research utilizes the Project Based Learning (PjBL) model in 2 cycles. In the first cycle, planning for the project to be conducted in the next meeting was carried out, and in the second cycle, the project was executed in the form of a Diorama product. The subjects of the research are 31 students of class 5B at SDN Pagesangan Surabaya. Data was collected through observation, formative tests, and summative tests. The research results indicate an improvement in critical thinking regarding the IPAS material after using the game "What a Question." This is evident from the increase in the average scores of students' formative tests from cycle I to cycle II. In addition, students also showed higher enthusiasm and engagement in the learning process. Thus, the use of the game "What a Question" can be an effective alternative learning media to enhance students' critical thinking in IPAS learning.

Keyword: Critical Thinking, Project Based Learning, Natural and Social Sciences

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, pendidikan memiliki peran yang penting sebagai pondasi utama dalam membentuk generasi bangsa Indonesia. Di tengah dinamika ini, Ilmu pengetahuan alam dan sosial mendapatkan perhatian penting dalam sistem pendidikan, membantu peserta didik berpikir kritis secara kompleks. Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan dalam proses intelektual yang melibatkan aktivitas dan ketrampilan dalam berbagai

aspek meliputi konseptual, menerapkan menganalisis, mengsisntesis dan mengevaluasi informasi yang dikumpulkan dari hasil observasi, pengalaman, refleksi, pemecahan masalah dan pengambilan sebuah keputusan (Scriven et *al.*, 2019)

Berdasarkan observasi di SDN Pagesangan, terlihat bahwa cara berpikir kritis peserta didik terhadap pembelajaran IPAS perlu perhatian lebih lanjut. Ketidakantusiasan peserta didik dalam merespon pertanyaan-pertanyaan dari guru mengenai materi tersebut mengindikasikan rendahnya cara berpikir kritis peserta didik. Metode pengajaran yang umum digunakan, seperti ceramah dan pengerjaan soal-soal dari buku tema, tampaknya tidak cukup menarik bagi siswa dan berpotensi menimbulkan rasa jenuh. Sayangnya, kurangnya penggunaan pendekatan pembelajaran kreatif oleh guru juga ikut berperan dalam situasi ini. Hal ini tercermin dalam tidak fokusannya siswa selama pembelajaran, yang terkadang bermain dan berbicara sendiri. Untuk mengatasi situasi ini, sangat dianjurkan bagi guru untuk mengadopsi model pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik Pendekatan kreatif seperti penggunaan permainan edukatif, diskusi kelompok, atau kegiatan praktis dapat membantu meningkatkan daya tarik pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan peserta didik akan lebih terlibat dalam proses belajar, meningkatkan cara berpikir kritis mereka tentang kegiatan ekonomi serta produk unggulan daerah masing-masing dari peserta didik di lingkungan tempat tinggalnya, dan akhirnya berdampak positif pada pencapaian hasil belajar. Kemampuan berpikir kritis juga berperan penting untuk melatih individu dalam kehidupan sosial (Kozigloku, 2019)

Hasil belajar menjadi cerminan sejauh mana para peserta didik berhasil meraih sasaran pembelajaran yang telah ditetapkan dalam rangkaian kurikulum atau program pendidikan. Nantinya hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar meliputi tingkat cara berpikir kritis peserta didik terhadap bahan pelajaran, penguasaan keterampilan yang diajarkan, peningkatan wawasan pengetahuan. serta perkembangan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan yang positif pada diri siswa. Kualitas pembelajaran memiliki hubungan yang berbandung lurus dengan hasil pembelajaran, sehingga pembelajaran yang berkualitas tinggi akan menghasilkan hasil belajar yang tinggi pula (Kusuma, 2021).

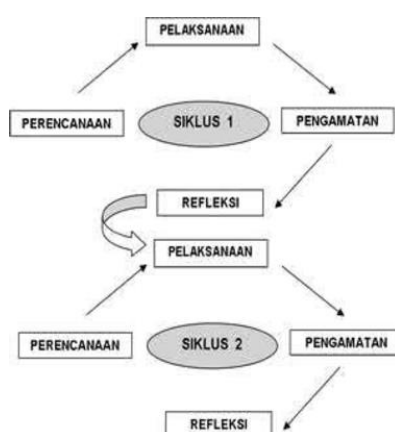
Dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa terkait materi ini, muncul opsi menarik yaitu menggunakan model pembelajaran *project based learning* atau pembelajaran berbasis proyek. Pendekatan ini tidak hanya memberikan informasi sebagai pengetahuan terpisah, tetapi mengintegrasikannya ke dalam konteks tugas nyata yang mencerminkan dunia praktis. Melalui pendekatan *project based learning* ini, siswa tidak hanya diajak memahami konsep konsep ilmiah, melainkan juga menerapkannya dalam situasi nyata. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Kiruna, dikk (2023) Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) adalah suatu pembelajaran yang disusun dan digunakan untuk merangsang peserta didik dan meningkatkan ketrampilan dengan belajar menemukan masalah, menanggapi pertanyaan dari guru kemudian menuangkannya dalam sebuah produk pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas, peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul

Peningkatan berpikir kritis dalam pembelajaran IPAS berbantuan game what a question untuk siswa 5B SDN Pagesangan Surabaya."

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah sebuah bentuk kegiatan refleksi diri yang dilakukan oleh para pelaku pendidikan dalam situasi kependidikan untuk memperbaiki rasionabilitas dan keadilan tentang praktik-praktik kependidikan (Dwi, 2017). Penelitian tindakan kelas ini juga dapat diartikan sebagai jenis penelitian tindakan di kelas yang dirancang dan dilakukan oleh pendidik untuk menanggulangi masalah-masalah yang ditemukan di kelas dengan cara merancang, melaksanakan, mengamati, dan merefleksi tindakan melalui beberapa siklus

Subjek penelitian adalah peserta didik 5 SD Negeri Pagesangan pada tahun ajaran 2024/2025 berjumlah 31 peserta didik. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dimulai dengan tahap pra-siklus sebagai langkah awal. Pra-siklus melibatkan wawancara dengan guru wali kelas dan murid kelas 5 SD Negeri Pagesangan. Data dari pra-siklus ini digunakan untuk merancang pembelajaran pada siklus pertama, yang hasilnya nanti menjadi dasar untuk pelaksanaan pembelajaran pada siklus selanjutnya. Pelaksanaan pembelajaran dalam setiap siklus mengikuti tahapan sesuai dengan model penelitian tindakan kelas Kemmis dan Taggart (1988).



Gambar 1. Desain PTK Model Kemmis & McTaggart

Penelitian ini berlangsung di SD Negeri Pagesangan. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui metode tes, observasi, dan dokumentasi. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah peningkatan berpikir kritis dalam pelajaran IPAS melalui penerapan model PjBL dengan capaian ketuntasan belajar setidaknya mencapai nilai minimal 70.

a. Observasi

Observasi dilakukan untuk memantau aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya dalam hal keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan diskusi, pemecahan masalah, serta penggunaan media berbantuan game sebagai penunjang pembelajaran. Observasi ini menggunakan lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator keterlibatan peserta didik dan pelaksanaan model PjBL.

b. Tes Hasil Belajar (Pre-Test dan Post-Test)

Tes hasil belajar digunakan sebagai alat pengukur sejauh mana peserta didik memahami dan menguasai materi Pendidikan Pancasila yang diajarkan melalui model PBL berbasis media audio visual. Tes ini dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu pre-test sebelum tindakan pembelajaran dan post-test setelah setiap siklus pembelajaran. Soal-soal disusun berdasarkan indikator capaian

c. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data visual dan administratif yang mendukung, seperti foto kegiatan pembelajaran, catatan hasil observasi, nilai tes peserta didik, serta hasil kerja peserta didik. Dokumentasi ini berfungsi sebagai bukti pendukung dalam proses analisis dan pelaporan hasil penelitian.

Data yang diperoleh selama proses penelitian akan dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif secara tepat. Kedua pendekatan ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang komprehensif mengenai pelaksanaan model Project Based Learning dan dampaknya terhadap cara berpikir kritis peserta didik dalam mata pelajaran IPAS.

a. Data Kuantitatif

Data kualitatif didapatkan dari instrumen yang menghasilkan nilai ataupun angka, bisa berasal dari lembar observasi maupun dari hasil tes sebelum dan di akhir pembelajaran. Pada model pembelajaran PjBL peserta didik diarahkan untuk bisa melakukan kolaborasi dengan peserta didik lain untuk menyelesaikan suatu produk pembelajaran. Cara berpikir kritis peserta didik terhadap proses pembelajaran mempengaruhi pemahaman terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

b. Data Kualitatif

Data ini pada umumnya didapatkan dari catatan lapangan selama pelaksanaan pembelajaran seperti hasil observasi, wawancara ataupun kegiatan lain yang tidak mempunyai ukuran angka penilaian. Hal ini bertujuan untuk memahami apakah tindakan yang dilakukan memberikan dampak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tentang Peningkatan berpikir kritis dalam pembelajaran IPAS berbantuan game what a question untuk siswa 5B SDN Pagesangan Surabaya ditampilkan dalam bentuk statistik dengan gambar pendukung. Kegiatan ini bertujuan untuk memudahkan siswa untuk memahami materi sehingga dapat memunculkan cara berpikir kritis

terhadap materi “Wah, Daerahku luar biasa” pada mata pelajaran IPAS kelas 5. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, di siklus 1 dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik mengenal materi yang disampaikan oleh guru pada saat proses pembelajaran.



Gambar 2. Pertemuan pada siklus 1

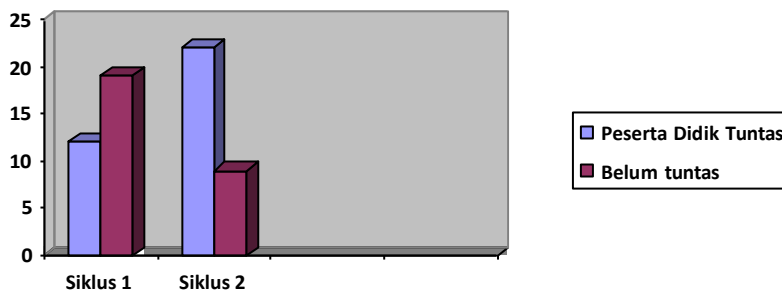
Pada siklus 1 terdiri dari mengolah data yang didapatkan dari observasi dan pre test yang diberikan kepada peserta didik. Pada saat itu terdapat beberapa peserta didik yang masih kurang mengikuti jalannya pembelajaran karena kondisi kelelahan di jam setelah istirahat dan pagi nya telah melaksanakan pelajaran olahraga. Hal ini menyebabkan terhambatnya peserta didik dalam berpikir kritis terhadap materi yang disampaikan.



Gambar 3. Pertemuan pada siklus 2

Pada Siklus 2 merupakan lanjutan dari siklus sebelumnya dimana peserta didik sudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Peningkatan cara berpikir kritis peserta didik juga berpengaruh pada saat pembuatan produk pembelajaran berupa Diorama yang dikerjakan secara berkelompok untuk meningkatkan kemampuan kognitif antar anggota kelompok. Penggunaan media wordwall di siklus 1 dan siklus 2 seakan-akan membuka cara pandang berpikir kritis peserta didik tentang belajar tidak hanya tentang menghafal dan menulis namun juga bagaimana berkreasi kreatif dalam belajar.

Hal ini senada dengan peningkatan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Di pertemuan pertama sebanyak 12 peserta didik menunjukkan kemampuan cara berpikir kritis, namun setelah di siklus 2 atau di pertemuan setelahnya sebanyak 22 peserta didik yang sudah memenuhi kemampuan berpikir kritis terhadap materi. Adapun sisanya yakni 9 peserta didik masih membutuhkan perhatian secara individual untuk bisa tuntas di pertemuan berikutnya.



KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbantuan game wordwall what a question mempunyai pengaruh untuk meningkatkan cara berpikir kritis peserta didik dalam mata pelajaran IPAS. Penggunaan model pembelajaran PjBL juga membuat peserta didik dapat berkolaborasi antar peserta didik selama proses berlangsungnya pembelajaran.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa penggunaan media pembelajaran game wordwall what a question dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang efektif untuk memudahkan pemahaman materi. Kegiatan pembelajaran yang terstruktur dengan baik mampu mencapai tujuan pembelajaran untuk peserta didik. Pemahaman materi yang mudah ini dapat memicu cara berpikir kritis peserta didik sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif mereka.

Penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan berbagai media pembelajaran yang membuat peserta didik nyaman dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang dapat dimengerti peserta didik dengan mudah.

DAFTAR PUSTAKA

- Asari, Andi,dkk, (2023), *Media pembelajaran era digital*, Yogyakarta : CV. Istana Regency, hal : 213
- Hendra,dkk, (2023), *Media pembelajaran berbasis digital*, Jambi : PT. Sonpedia Publishing Indonesia. hal : 3
- Kusuma, Jaka Wijaya,(2023), *Dimensi media pembelajaran*, Jambi : PT. Sonpedia Publishing Indonesia. hal : 17
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *Introducing critical participatory action research*. The Action Research Planner : Doing Critical Participatory Action Research, 1–31.
- Sahir, Syafrida Hafni, 2021, *Metodologi Penelitian*, Yogyakarta : KBM Indonesia, hal: 13

- Setiawan, T., J. M. Sumilat., N. M. Paruntu., dan N. N. Monigir. (2022). *Analisis Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning dan Problem Based Learning pada Peserta Didik Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu. 6(6): 9736 – 9744
- Shoffa, Shoffan,dkk, (2023), *Media Pembelajaran*, Pasaman Barat : CV. Afasa Pustaka. hal : 41
- Wibowo, Agus, (2024), *Kemampuan berpikir kritis*, Semarang : Yayasan Prima Agus Teknik. hal : 19