

PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SD DALAM PEMBELAJARAN IPS

Rifka Nur Rizqiana¹, Ani Nur Aeni², Dety Amelia Karlina³

^{1, 2, 3}Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Mayor Abdurahman No.211, Sumedang, Jawa Barat, Indonesia
Email: rifkanurizqiana.04@upi.edu

Article History

Received: 25-06-2025

Revision: 11-07-2025

Accepted: 17-07-2025

Published: 19-07-2025

Abstract. This research aims to analyze the effect of the Problem Based Learning model assisted by monopoly games on the critical thinking skills of elementary school students in social studies learning. The research approach used is quantitative with a quasi-experimental research method designed as a Nonequivalent Control Group Design. The instruments and data collection techniques used in this research are test questions. The results of the study show 1) there is a positive influence of the Problem Based Learning model assisted by monopoly games on students' critical thinking skills, with a mean difference result from the pretest and posttest data of sig. $0.000 < 0.05$. 2) There is a positive influence of the conventional learning model on students' critical thinking skills, with an average difference from pretest and posttest data of sig. $0.000 < 0.05$. 3) There is a significant difference in influence between the experimental class and the control class. The N-Gain test results indicate that there is an improvement in students' critical thinking skills in the experimental class with a moderate category using the Problem Based Learning model assisted by Monopoly games, and a low category improvement in the control class using conventional learning. Thus, the Problem Based Learning model assisted by Monopoly games has an impact on the critical thinking skills of elementary school students in social studies learning.

Keywords: Problem-Based Learning, Monopoly Game, Critical Thinking Skills

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan permainan monopoli terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SD pada pembelajaran IPS. Pendekatan penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif dengan metode penelitian kuasi eksperimen desain *Nonequivalent Control Group Design*. Instrumen dan teknik pengumpulan data penelitian yang digunakan adalah soal tes. Hasil penelitian menunjukkan 1) terdapat pengaruh positif model *Problem Based Learning* berbantuan permainan monopoli terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dengan hasil beda rata-rata dari data *pretest* dan *posttest* yaitu sig. $0,000 < 0,05$ 2) terdapat pengaruh positif model pembelajaran konvensional terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dengan hasil beda rata-rata dari data *pretest* dan *posttest* yaitu sig. $0,000 < 0,05$ 3) terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan di antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji *N-Gain* menunjukkan terjadi peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dengan kategori sedang di kelas eksperimen menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan permainan monopoli dan peningkatan kategori rendah pada kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Dengan demikian model *Problem Based Learning* Berbantuan Permainan Monopoli berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SD dalam pembelajaran IPS.

Kata Kunci: *Problem Based Learning*, Permainan Monopoli, Kemampuan Berpikir Kritis

How to Cite: Rizqiana, R. N., Aeni, A. N., & Karlina, D. A. (2025). Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Permainan Monopoli Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD dalam Pembelajaran IPS. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (4), 6015-6027. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i4.3585>

PENDAHULUAN

Saat ini kita berada dalam era pendidikan abad 21, dimana pendidikan abad 21 ini memiliki indikator pencapaian 4C, yaitu *critical thinking* (berpikir kritis), *communication* (komunikasi), *collaboration* (kolaborasi), dan *creativity* (kreativitas). Berpikir kritis menjadi salah satu indikator penting dari pendidikan abad ke-21. Menurut Stobagh (dalam Anggraeni, et al., 2022) berpikir kritis adalah proses berpikir yang mendalam serta terperinci untuk memecahkan masalah, menganalisis kondisi yang terjadi, mengevaluasi sebuah pernyataan, dan membuat kesimpulan yang akurat. Dalam proses pembelajaran, siswa didorong untuk mengeksplorasi berbagai pengetahuan yang menuntut kemampuan berpikir kritis dan keterampilan dalam memecahkan masalah. Selain itu, kolaborasi dan komunikasi dengan teman sebaya maupun orang lain menjadi aspek penting yang ditekankan, ini mencerminkan karakteristik pembelajaran abad ke-21 (Aeni, Hanifah, et al., 2024).

Dalam pendidikan dasar, kemampuan berpikir kritis dapat dikembangkan melalui pembelajaran IPS, yang sangat berkaitan dengan berbagai masalah sosial, budaya, dan lingkungan. Melalui Pembelajaran IPS, peserta didik dapat mempelajari cara bersosialisasi, beradaptasi, bekerja sama, berkomunikasi, membangun hubungan, serta bisa berpikir analitis dan kritis (Widodo et al., 2020). Mengimplementasikan kemampuan berpikir kritis ke dalam pembelajaran kurikulum di sekolah dasar adalah langkah penting untuk memastikan bahwa peserta didik dapat memiliki kemampuan yang diperlukan untuk mencapai kesuksesan di masa mendatang (Annisa, et al., 2023).

Namun, temuan di lapangan menurut penelitian Rofi'ah (2024) memperlihatkan bahwa 4% peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis dalam kategori sangat tinggi, 4% peserta didik dalam kategori tinggi, 7% peserta didik dalam kategori rendah, 85% peserta didik dalam kategori sangat rendah. Presentase terbanyak diperoleh dalam kategori sangat rendah. Rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik ini menjadi salah satu tantangan dalam dunia pendidikan, khususnya di tingkat Sekolah Dasar. Menurut penelitian Wiguna (2023) Faktor utama yang menyebabkan rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik yaitu dari metode pembelajaran yang kurang efektif dalam mengembangkan potensi, termasuk kemampuan berpikir kritis peserta didik. Sering kali, peserta didik merasa bosan dan jenuh saat mengikuti pelajaran. Akibatnya, kemampuan berpikir kritis peserta didik tidak terstimulasi dengan baik, sehingga mereka kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru. Selain itu, dalam proses belajar mengajar, peserta didik kurang dilibatkan secara aktif, jadi menyebabkan pembelajaran lebih berpusat pada guru (*Teacher Centered*) dibandingkan berfokus pada siswa (*Student Centered*).

Kemampuan untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran diperlukan, baik dalam hal penerapan pendekatan dan metode pembelajaran ataupun dengan pemanfaatan media pembelajaran (Aeni, Djuanda, et al., 2024). Menurut Primadoniati (dalam Francisca et al., 2024) Model pembelajaran adalah kumpulan strategi menyeluruh yang diterapkan untuk mencapai tujuan dalam proses belajar mengajar. Untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dan beralih dari metode yang berpusat pada guru ke pendekatan yang lebih berorientasi pada peserta didik, diperlukan strategi yang mampu mendorong partisipasi aktif mereka. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah Model Pembelajaran *Problem Based Learning*.

Model Pembelajaran *Problem Based Learning* adalah pembelajaran yang berorientasi pada siswa dan berpusat pada siswa. Model ini akan mengajarkan peserta didik berbagai keterampilan, termasuk kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan bekerja dalam kelompok. Model ini memberi kesempatan kepada siswa untuk menyelesaikan masalah dengan memanfaatkan pengetahuan yang sudah mereka miliki tanpa perlu menyatakannya secara langsung (Suhartami et al., 2023). Penerapan *Problem Based Learning* sesuai dengan perkembangan kognitif dan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Peserta didik pada jenjang ini cenderung berpikir secara sistematis melalui objek konkret dan dapat menyelesaikan permasalahan nyata (Yuyun, 2017).

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa model *problem based learning* efektif terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik di berbagai jenjang pendidikan. Penelitian oleh Nasrulloh et al. (2023) menunjukkan bahwa *problem based learning* berdiferensiasi dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah dalam pembelajaran Biologi. Sementara itu, Istiqah et al. (2021) menyimpulkan bahwa pembelajaran IPA menggunakan model *problem based learning* pada materi sistem pencernaan manusia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik layak digunakan untuk melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik. Oleh karena itu, penerapan model ini efektif dalam membangun kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Meskipun penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa *problem based learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, integrasinya dengan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa SD masih belum banyak dieksplorasi secara mendalam. Khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat sekolah dasar, maka diperlukan media yang inovatif dan menarik juga untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya, salah satunya adalah permainan monopoli. Penggunaan permainan dapat merangsang rasa ingin tahu siswa, mendorong mereka

untuk berinteraksi dan bekerja sama (Nurahman et al., 2025). Permainan monopoli ini merupakan papan persegi berisi gambar serta poin yang mencakup berbagai pertanyaan. Permainan ini juga disertai dengan buku panduan yang menjelaskan cara bermain serta materi yang sesuai dengan tema (Permatasari, et al., 2024).

Permainan monopoli dikembangkan sebagai sarana edukatif yang menarik untuk membantu siswa dalam berpikir kritis karena anak-anak zaman sekarang lebih tertarik dengan berbagai bentuk permainan, baik *digital* maupun konvensional, yang memberikan pengalaman interaktif dan menantang (Afidah & Subekti, 2024). Integrasi paradigma *problem based learning* yang dibantu dengan permainan ke dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tidak hanya membantu peserta didik memahami konsep secara lebih menyeluruh, tetapi juga membantu mereka mengasah kemampuan berpikir kritis (Lailatul et al., 2024). Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan dengan mengeksplorasi bagaimana kombinasi model *problem based learning* dan permainan monopoli dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengukur perbedaan tingkat berpikir kritis antara siswa yang belajar menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan permainan Monopoli dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen desain *Quasi Eksperimental Design tipe Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini melibatkan pemberian *pretest* kepada kedua kelompok, diikuti dengan perlakuan pada kelompok eksperimen, dan diakhiri dengan *posttest* pada kedua kelompok. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD yang ada di Desa Darmaraja. Peneliti menjadikan populasi ini sebagai dasar awal dalam menetapkan sampel penelitian yang memiliki karakteristik tertentu. Penelitian ini menggunakan teknik *Non-Probability Sampling* tipe *Purposive Sampling*. Tipe *Purposive Sampling* merupakan sampel yang diambil dari suatu populasi dengan pertimbangan karakteristik atau kriteria tertentu. Dari daftar populasi di ambil 2 sekolah yang akan menjadi tempat penelitian. Hasilnya terpilih SDN Darmaraja I sebagai kelas kontrol dan SDN Darmaraja II sebagai kelas eksperimen.

Instrumen penelitian menggunakan jenis instrumen tes. Teknik pengumpulan data terkait kemampuan berpikir kritis siswa dilakukan melalui tes yaitu soal tes (*pretest-posttest*). Pengembangan instrumen penelitian dilakukan setelah instrumen penelitian tersusun, kemudian diuji melalui uji validitas dan uji reliabilitas. Analisis data dalam penelitian ini

dilakukan menggunakan metode statistik inferensial. Dari hasil pengumpulan, data yang akan dianalisis yaitu hasil dari *pretest* dan *posttest* yang digunakan untuk mengukur perubahan kemampuan siswa. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji beda rata-rata (uji-t), dan perhitungan *N-Gain*.

HASIL

Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Permainan Monopoli terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD Dalam Pembelajaran IPS pada Kelas Eksperimen

Tahapan analisis pertama dengan cara menganalisis nilai *pretest* dan *posttest* kemampuan berpikir kritis.

Tabel 1. Rekapitulasi nilai *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen

Nilai	N	Rentang	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-rata
<i>Pretest</i>	30	0-100	32	82	61,63
<i>Posttest</i>	30	0-100	60	100	84,46

Tabel 1. menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa di kelas eksperimen menggunakan model *problem based learning* berbantuan permainan monopoli ada peningkatan. Hal tersebut bisa dilihat dari rata-rata nilai *posttest* yang dimana lebih besar dibanding nilai rata-rata pada nilai *pretest*. Jadi, perlakuan yang sudah diberikan pada kelas eksperimen ini berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Untuk mengetahuinya dengan lebih relevan, maka dilakukan uji statistik yaitu dengan menggunakan bantuan SPSS 26 for Windows.

Tabel 2. Rekapitulasi hasil uji statistik nilai *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen

Nilai	Rata-rata	Uji Normalitas (<i>Shapiro-Wilk</i>)		Uji Beda Rata-rata (Uji-t)	
		Sig.	Penjelasan	Sig.	Penjelasan
<i>Pretest</i>	61,63	0,316	Normal	0,000	Terdapat perbedaan rata-rata
<i>Posttest</i>	84,46	0,325	Normal		

Tabel 2. menunjukkan hasil dari uji normalitas *pretest* yang mendapatkan nilai sig 0,316 dan *posttest* mendapatkan nilai sig 0,325. Dari data tersebut menunjukkan nilai signifikansi bahwa data sampel penelitian berdistribusi normal karena nilai sig. Uji normalitas *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen lebih dari 0,05. Jadi, H_1 ditolak dan H_0 diterima. Selanjutnya, karena data tersebut berdistribusi normal maka dilakukan uji beda rata-rata (Uji-t). Hasil dari uji beda rata-rata dapat dilihat pada Tabel 2. yang dimana diperoleh nilai sig 0,000. Jadi H_0

ditolak dan H_1 diterima karena nilai sig. kurang dari 0,05. Maka dari itu hasil dari data tersebut terdapat perbedaan rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen.

Pengaruh Model Pembelajaran Konvensional terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD Dalam Pembelajaran IPS Pada Kelas Kontrol

Tahapan analisis pertama dengan cara menganalisis nilai *pretest* dan *posttest* kemampuan berpikir kritis.

Tabel 3. Rekapitulasi nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol

Nilai	N	Rentang	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-rata
<i>Pretest</i>	30	0-100	28	78	55,6
<i>Posttest</i>	30	0-100	46	89	70,63

Tabel 3. menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa di kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional ada peningkatan. Hal tersebut bisa dilihat dari rata-rata nilai *posttest* yang dimana lebih besar dibanding nilai rata-rata pada nilai *pretest*. Jadi, perlakuan yang sudah diberikan pada kelas kontrol ini berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Untuk mengetahuinya dengan lebih relevan, maka dilakukan uji statistik yaitu dengan menggunakan bantuan SPSS 26 for Windows.

Tabel 4. Rekapitulasi hasil uji statistik nilai *pretest* dan *posttest* di kelas kontrol

Nilai	Rata-rata	Uji Normalitas (<i>Shapiro-Wilk</i>)		Uji Beda Rata-rata (Uji-t)	
		Sig.	Penjelasan	Sig.	Penjelasan
<i>Pretest</i>	55,6	0,403	Normal	0,000	Terdapat perbedaan rata-rata
<i>Posttest</i>	70,63	0,320	Normal		

Tabel 4. menunjukkan hasil dari uji normalitas *pretest* yang mendapatkan nilai sig. 0,403 dan *posttest* mendapatkan nilai sig. 0,320. Dari data tersebut menunjukkan nilai signifikansi bahwa data sampel penelitian berdistribusi normal karena nilai sig. uji normalitas *pretest* dan *posttest* di kelas kontrol lebih dari 0,05. Jadi, H_1 ditolak dan H_0 diterima. Selanjutnya, karena data tersebut berdistribusi normal maka dilakukan uji beda rata-rata (Uji-t). Hasil dari uji beda rata-rata dapat dilihat pada Tabel 4. yang dimana diperoleh nilai sig. 0,000 Jadi H_1 diterima dan H_0 ditolak karena nilai sig kurang dari 0,05. Maka dari itu hasil dari data tersebut terdapat perbedaan rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest* di kelas kontrol.

Perbedaan Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Permainan Monopoli dengan Model Pembelajaran Konvensional terhadap Kemampuan Berpikir Kritis

Analisis Kemampuan Awal

Analisis nilai *pretest* adalah langkah pertama untuk mengetahui kemampuan awal berpikir kritis siswa di kelas eksperimen dan di kelas kontrol.

Tabel 5. Rekapitulasi nilai *pretest* kemampuan berpikir kritis

Nilai	N	Rentang	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-rata
Eksperimen	30	0-100	32	82	61,63
Kontrol	30	0-100	28	78	55,6

Ditujukan dari Tabel 5. nilai rata-rata kemampuan awal siswa di kelas eksperimen sebesar 61,63 dan nilai rata-rata kemampuan awal siswa di kelas kontrol sebesar 55,6.

Tabel 6. Rekapitulasi hasil uji statistik nilai *pretest* kemampuan berpikir kritis

Kelas	Rata-rata	Uji Normalitas (<i>Shapiro-Wilk</i>)		Uji Homogenitas		Uji Beda Rata-rata (Uji-T)	
		Sig.	Penjelasan	Sig.	Penjelasan	Sig.	Penjelasan
Eksperimen	61,63	0,316	Normal				Tidak
Kontrol	55,6	0,403	Normal				terdapat
				0,249	Homogen (tidak terdapat perbedaan varian)	0,080	perbedaan rata-rata <i>pretest</i> di kelas eksperimen dan di kelas kontrol

Ditujukan dari Tabel 6. bahwa hasil uji normalitas *pretest* kelas eksperimen yaitu sig. 0,316 yang artinya data ini berdistribusi normal karena nilai signifikansinya lebih dari 0,05. Dari hasil uji normalitas *pretest* di kelas kontrol yaitu sig. 0,403 yang artinya data tersebut berdistribusi normal karena signifikansinya lebih dari 0,05. Kemudian hasil uji homogenitas dari data di atas yaitu sig. 0,249 yang artinya data tersebut homogen atau tidak terdapat perbedaan varians. Hasil uji beda rata-rata menunjukkan sig. 0,080 sehingga H_1 ditolak dan H_0 diterima karena nilai sig. lebih dari 0,05. Artinya tidak terdapat perbedaan rata-rata nilai *pretest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol sama.

Analisis Kemampuan Akhir

Analisis nilai *posttest* dilakukan untuk bisa mengetahui kemampuan berpikir kritis akhir siswa di kelas eksperimen dan di kelas kontrol.

Tabel 7. Rekapitulasi Nilai *Posttest* Kemampuan Berpikir Kritis

Nilai	N	Rentang	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-rata
Eksperimen	30	0-100	60	100	84,46
Kontrol	30	0-100	46	89	70,63

Dari Tabel 7. menunjukkan bahwa nilai rata-rata kemampuan akhir siswa di kelas eksperimen sebesar 84,46 sedangkan nilai rata-rata kemampuan akhir siswa di kelas kontrol sebesar 70,63. Berikut ini adalah rekapitulasi hasil uji statistik nilai *posttest* kemampuan berpikir kritis siswa di kelas eksperimen dan di kelas kontrol.

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Uji Statistik Nilai *Posttest* Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Kelas	Rata-rata	Uji Normalitas (<i>Shapiro-Wilk</i>)		Uji Homogenitas		Uji Beda Rata-rata	
		Sig.	Penjelasan	Sig.	Penjelasan	Sig.	Penjelasan
Eksperimen	84,46	0,325	Normal				
Kontrol	70,63	0,320	Normal	0,080	Homogen (tidak terdapat perbedaan varian)	0,000	Terdapat perbedaan rata-rata pretest di kelas eksperimen dan di kelas kontrol

Ditujukan dari Tabel 8. bahwa hasil uji normalitas *posttest* kelas eksperimen yaitu sig. 0,325 dan *posttest* di kelas kontrol yaitu sig. 0,320 yang artinya data tersebut berdistribusi normal karena signifikansinya lebih dari 0,05. Kemudian hasil uji homogenitas dari data di atas yaitu sig. 0,080 yang artinya data tersebut homogen atau tidak terdapat perbedaan varians. Hasil uji beda rata-rata menunjukkan nilai sig. 0,000 menandakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima karena nilai sig. kurang dari 0,05. Jadi skor nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan yang signifikan. Dengan demikian, kemampuan berpikir kritis siswa berada di tingkat berbeda setelah diberikan perlakuan. Jadi dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan permainan monopoli dan pembelajaran konvensional memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis.

Analisis Gain

Besarnya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dapat dilihat dari nilai rata-rata *N-Gain* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Maka dari itu, dilakukan *Uji N-Gain* dengan SPSS 26 for Windows.

Tabel 9. Rekapitulasi *Gain* Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Kelas	N	Rentang	<i>Gain</i> Terendah	<i>Gain</i> Tertinggi	Rata-rata
Eksperimen	30	0-100	0,39	1,00	0,59
Kontrol	30	0-100	0,11	0,69	0,30

Dari tabel di atas di kelas eksperimen *Gain* terendah yaitu 0,39, *Gain* tertinggi yaitu 1,00 dan rata-rata *Gain* yaitu 0,59 dengan kategori peningkatan sedang. Sedangkan di kelas kontrol, *Gain* terendah yaitu 0,11, *Gain* tertinggi yaitu 0,69, dan rata-rata *Gain* yaitu 0,30 dengan kategori peningkatan rendah. Secara lebih rinci dan dapat teruji, maka *Gain* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol diuji dengan statistik.

Tabel 10. Rekapitulasi hasil uji statistik *n-gain* kemampuan berpikir kritis siswa

Kelas	Rata-rata	Uji Normalitas (<i>Shapiro-Wilk</i>)		Uji Homogenitas		Uji Beda Rata-rata	
		Sig.	Penjelasan	Sig.	Penjelasan	Sig.	Penjelasan
Eksperimen	0,59	0,099	Normal	0,142	Homogen	0,000	Terdapat perbedaan antara <i>N-Gain</i> Eksperimen dan <i>N-Gain</i> Kontrol
Kontrol	0,33	0,070	Normal				

Ditujukan dari Tabel 10. bahwa hasil uji normalitas *Gain* kelas eksperimen yaitu sig. 0,099 dan di kelas kontrol hasil uji normalitas *Gain* yaitu sig. 0,070 yang artinya data berdistribusi normal karena nilai sig. lebih dari 0,05. Kemudian hasil uji homogenitas dari data di atas yaitu sig. 0,142 yang artinya data tersebut homogen atau tidak terdapat perbedaan varians. Hasil uji beda rata-rata menunjukkan nilai sig. 0,000 menandakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima karena nilai sig. kurang dari 0,05. Dapat disimpulkan Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah perlakuan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan permainan monopoli di kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional di kelas kontrol dengan rata-rata *Gain* kelas eksperimen lebih besar daripada rata-rata *Gain* kelas kontrol ($0,59 > 0,30$).

DISKUSI

Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Permainan Monopoli terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD Dalam Pembelajaran IPS pada Kelas Eksperimen

Pada kelas eksperimen diberikan *treatment* sebanyak 2 pertemuan. Langkah pertama sebelum diberikannya *treatment* siswa diberikan *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal berpikir kritis siswa. Setelah itu, diberikan *treatment* dengan pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan permainan monopoli. *Treatment* diberikan selama 2 hari. Dengan adanya *treatment* dalam pembelajaran ini, membuat siswa bisa berpartisipasi aktif untuk memecahkan permasalahan di awal pembelajaran. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Channel (2021) Model *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam memahami suatu konsep melalui penyajian situasi dan permasalahan di awal pembelajaran. Selanjutnya, siswa diberikan *posttest* setelah selesai diberikannya *pretest* dan *treatment*. *Posttest* ini dilakukan untuk mengukur kemampuan akhir berpikir kritis siswa. Hasil uji beda rata-rata yang menunjukkan nilai sig. 0,000 yang artinya adanya perbedaan rata-rata antara nilai *pretest* dan nilai *posttest* di kelas eksperimen. Jadi, pembelajaran ini memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa di kelas eksperimen ini dipengaruhi oleh model *Problem Based Learning* berbantuan permainan monopoli. Permainan monopoli membantu dalam langkah model *problem based learning* dimana siswa dapat menyelesaikan permasalahan mengenai materi kegiatan ekonomi masyarakat dan ekonomi kreatif secara berkelompok. Seperti yang dikatakan oleh Ulfani (dalam Anggraini & Permana, 2024) monopoli mengacu pada media pendidikan yang menggunakan mekanisme permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan tidak terlalu membebani peserta didik. Tujuan dari penggunaan media ini adalah untuk membantu peserta didik dalam menjawab pertanyaan terkait materi yang diajarkan sebelumnya.

Pengaruh Model Pembelajaran Konvensional Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD Dalam Pembelajaran IPS Pada Kelas Kontrol

Pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa yang sama seperti pada kelas eksperimen menggunakan model *Problem Based Learning*. Tetapi, pengaruh pada kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional ini tidak terlalu tinggi dari pembelajaran di kelas eksperimen yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan permainan

monopoli. Pengaruh tersebut dilihat dari nilai rata-rata yang meningkat setelah diberikannya *treatment*. Pertama kelas kontrol juga melakukan *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal berpikir kritis siswa, kemudian siswa diberikan perlakuan sebanyak 2 pertemuan dengan pembelajaran konvensional pada materi kegiatan ekonomi masyarakat dan ekonomi kreatif. Setelah dilakukan *pretest* dan perlakuan tahap akhir yaitu siswa melakukan *posttest* untuk mengukur kemampuan akhir berpikir kritis siswa. Dilihat dari hasil selisih nilai *pretest* dan *posttest* di kelas kontrol dan juga di kelas eksperimen yaitu peningkatan di kelas eksperimen lebih tinggi daripada di kelas kontrol ($21,83 > 15,05$). Selain itu, didukung dengan hasil uji beda rata-rata yang menunjukkan nilai sig. 0,000 terdapat perbedaan rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest* di kelas kontrol. Jadi, pembelajaran konvensional ini memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

Perbedaan Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Permainan Monopoli dengan Model Pembelajaran Konvensional terhadap Kemampuan Berpikir Kritis

Pada kelas eksperimen yang menggunakan model *problem based learning* dan pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Ditujukan dari nilai rata-rata *N-Gain* yang didapatkan kelas eksperimen yaitu 0,59 dan pada kelas kontrol yaitu 0,30. Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa di kelas eksperimen yaitu 0,26 lebih besar daripada di kelas kontrol. Selain itu dari hasil uji beda rata-rata terhadap nilai *N-Gain*, diketahui sig.0,000 yang berarti terdapat perbedaan rata-rata *Gain* di kelas eksperimen dan di kelas kontrol. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan permainan monopoli memberikan pengaruh lebih baik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dibandingkan dengan penggunaan pembelajaran konvensional.

Meningkatnya kemampuan berpikir kritis siswa di kelas eksperimen yang lebih besar daripada di kelas kontrol karena dipengaruhi oleh partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* sebagaimana dengan pernyataan Purwanti (2019) bahwa Model *Problem Based Learning* menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran dan diawali dengan masalah nyata yang merangsang kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Permainan monopoli meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Peningkatan ini selaras dengan Sari, et al., (2020) yang menyatakan bahwa media permainan dapat membantu siswa memahami konsep, memecahkan masalah, dan mengasah kemampuan

komunikasi. Hal ini termasuk yang menyebabkan nilai *N-Gain* kelas eksperimen lebih tinggi (0,59) dibanding kelas kontrol (0,30).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dari penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya disimpulkan yaitu sebagai berikut. 1) Pembelajaran IPS dengan menggunakan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Permainan Monopoli memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini telah dibuktikan pada uji beda rata-rata dimana hasil beda rata-rata dari data *pretest* dan *posttest* yaitu sig. $0,000 < 0,05$. 2) Pembelajaran IPS dengan menggunakan pembelajaran konvensional memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini telah dibuktikan pada uji beda rata-rata dimana hasil beda rata-rata dari data *pretest* dan *posttest* yaitu sig. $0,000 < 0,05$. 3) Terdapat perbedaan pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan permainan monopoli dan pembelajaran konvensional terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Dilihat dari nilai rata-rata *N-Gain* yang didapat di kelas eksperimen yaitu 0,59 dan pada kelas kontrol yaitu 0,30. Jadi, Model *Problem Based Learning* berbantuan permainan monopoli memberikan pengaruh lebih besar terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dibandingkan dengan penyusunan pembelajaran konvensional.

REFERENSI

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Rukmana, K., Maulana, M., Akbar, K. A., Hafidz, A. N., & Ajri, M. D. (2024). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Aplikasi Android Berbasis Smart APPS Creator untuk Meningkatkan Kemampuan Inovasi Guru Pendidikan Agama Islam*. 5636(3), 600–613.
- Aeni, A. N., Hanifah, N., Djuanda, D., Maulana, M., Erlina, T., Dewi, D. P., Hadi, F. L., & Ramadhani, S. (2024). Meningkatkan Keterampilan Abad 21 Guru SD Melalui Pelatihan Convert Powerpoint Menjadi Media Pembelajaran Aplikasi Android. *To Maega : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(2), 384. <https://doi.org/10.35914/tomaega.v7i2.2656>
- Afidah, N., & Subekti, F. E. (2024). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Digital terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1944–1952. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7564>
- Anggraeni, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas Tinggi. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 8(1), 84–90. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v8n1.p84-90>
- Anggraini, P. D., & Permana, N. S. (2024). *Media Pembelajaran Berbasis Permainan*. 24(1), 90–105.

- Annisa, P., Gultom, F., & Debora, M. (2023). Penerapan Optimalisasi Keterampilan 4C (Creative Thinking, Critical Thinking And Problem Solving, Communication, Collaboration) Dalam Pembelajaran Contextual Oral Language Skills. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 7(3), 391–399.
- Channel, E. (2021). *Model Pembelajaran Problem Based Instruction*. 1, 1. <https://educhannel.id/blog/artikel/model-pembelajaran-problem-based-instruction.html>
- Francisca, Ani Nur Aeni, & Dadan Nugraha. (2024). Pengaruh Problem Based Learning Berbasis Media Puzzle Quiz Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Puasa Ramadhan. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2338–2352. <https://doi.org/10.31949/jee.v7i1.8268>
- Istiqah, W., Agustini, R., & Budijastuti, W. (2021). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ipa Menggunakan Model Pbl (Problem Based Learning) Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Di Smpn 02 Suboh*.
- Lailatul, F., Alifiyah, N., Amelia, A., Mustati, K., Eka, A., Guivara, R., Ipa, P. P., & Madura, U. T. (2024). *Optimalisasi Kearifan Lokal Madura Sebagai Media Pembelajaran Monopoli: Pengabdian Masyarakat Di Sdn Gili Anyar*. 5(2), 166–184. <https://doi.org/10.22515/tranformatif.v5i2.10062>
- Nasrulloh, S. Q., Prihantini, R., & Irianto, S. (2023). Pbl Berdiferensiasi Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis Dan Penyelesaian Masalah Pada Pembelajaran Biologi. *Khazanah Pendidikan*, 17(2), 346. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i2.17915>
- Nurahman, Z., Ismail, A., & Aeni Nur, A. (2025). *Pengaruh Media Monopoli Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Rantai Makanan Kelas V Sekolah Dasar*. 9(1), 211–226. <https://doi.org/10.35931/am.v9i1.4357>
- Permatasari, I., Hakim, L., Aryaningrum, K., & Nurrita, T. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Kelas V Sekolah Dasar*. 10(April), 479–492.
- Purwanti, S., Rahmawati, A., Laelasari, E., Nurlaela, N., & Juwitaningsih, D. (2019). *Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) pada Pendidikan Kesetaraan Program Paket C dalam Jaringan*.
- Rofi'ah, S. & R. (2024). *Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Memecahkan Masalah pada Mata Pelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar*. 7(3), 1–23.
- Sari, Y. P., Lusa, H., & Gunawan, A. (2020). Pengaruh Media Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Gugus 15 Kota Bengkulu. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*.
- Suhartami, E., Aeni, A. N., & Karlina, D. A. (2023). Problem-Based Learning-Based Civics E-Module Development To Increase Understanding of Pancasila Values Materials Grade V. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 9(1), 126–140. <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v9i1.3867>
- Widodo, A., Indraswati, D., Sutisna, D., Nursaptini, N., & Anar, A. P. (2020). Pendidikan IPS Menjawab Tantangan Abad 21: Sebuah Kritik Atas Praktik Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(2), 185–198. <https://doi.org/10.19105/ejpis.v2i2.3868>
- Wiguna, A. C., Salamah, I. S., & Rustini, T. (2023). Upaya Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Dirasah*, 6(1), 62–70.
- Yuyun, D. H. (2017). Model Problem Based Learning Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(2), 57–63.