

Peningkatan Berpikir Kritis melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Monopoli Pintar pada Siswa Kelas V SDN Sendangmulyo 02

Dina Mustafida¹, Husni Wakhyudin², Rafika Nuriafuri³, Suprpto⁴

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Semarang

⁴SDN Sendangmulyo 02

*E-mail: ¹dinamustafida77@gmail.com, ²husniwakhyudin@upgris.ac.id,
³rafikanuriafuri52@guru.sd.belajar.id, ⁴kitperaga@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam proses pembelajaran melalui penerapan model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Monopoli Pintar. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) direncanakan terdiri dari tiga siklus. tahapan tiap siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di kelas V SDN Sendangmulyo 02 Semarang dengan subjek penelitian 20 siswa. Variabel bebas dari penelitian ini adalah model *Problem Based Learning*, sedangkan variabel terikat adalah kemampuan berpikir kritis. Dari hasil penelitian kemampuan berpikir kritis menunjukkan adanya peningkatan pada siklus II mencapai rata-rata 70 dan mengalami peningkatan pada siklus III mencapai 78,57. Dari penelitian maka ketuntasan belajar siswa dapat diperoleh dari siklus II ada III. Pada siklus I tuntas (55%), pada siklus II meningkat 14 siswa Tuntas (70%) dan pada siklus ke III menjadi 17 siswa tuntas (85%). Hal tersebut membuktikan bahwa peningkatan berpikir kritis dapat ditingkatkan melalui model *Problem Based Learning* berbantuan media Monopoli Pintar pada kelas V SDN Sendangmulyo 02. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada kelas V SDN Sendangmulyo 02 dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis siswa dapat meningkat melalui model *Problem Based Learning* berbantuan media Monopoli Pintar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN Sendangmulyo 02. Peneliti menyarankan agar dalam menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media Monopoli Pintar guru harus lebih terampil dan inovatif dalam meningkatkan partisipasi siswa pada kegiatan pembelajaran.

Kata kunci: Berpikir Kritis, *Problem Based Learning*, Media Monopoli Pintar

ABSTRACT

The research aims to improve critical thinking skills in the learning process through the application of the Problem Based Learning model assisted by Smart Monopoly Media. Classroom Action Research (CAR) is planned to consist of three cycles. The stages of each cycle are planning, implementation, observation and reflection. The research was carried out in class V of SDN Sendangmulyo 02 Semarang with research subjects of 20 students. The independent variable of this research is the Problem Based Learning model, while the dependent variable is critical thinking ability. From the research results, critical thinking skills showed an increase in cycle II reaching an average of 70 and an increase in cycle III reaching 78.57. From the research, student learning completeness can be obtained from cycles II to III. In the first cycle it was completed (55%), in the second cycle it increased to 14 students who had completed it (70%) and in the third cycle there were 17 students who had completed it (85%). This proves that critical thinking can be improved through the Problem Based Learning model assisted by Smart Monopoly media in class V of SDN Sendangmulyo 02. Based on the results of classroom action research conducted in class V of SDN Sendangmulyo 02, it can be concluded that students' critical thinking can be improved through the Problem Based model. Learning assisted by Smart Monopoly media in Indonesian language subjects class V SDN Sendangmulyo 02. Researchers suggest that in implementing the Problem Based Learning model assisted by Smart Monopoly media teachers must be more skilled and innovative in increasing student participation in learning activities.

Keywords: Critical Thinking, *Problem Based Learning*, Smart Monopoly Media

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana yang terpenting dalam meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) untuk membangun peradaban bangsa. Pendidikan adalah usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai dalam masyarakat. Pendidikan akan menjadikan manusia menjadi lebih cerdas sehingga dapat meraih cita-citanya demi hidup dalam masyarakat. Oleh karena itu, pendidikan harus dikelola secara baik dan terencana untuk menghasilkan generasi penerus bangsa yang berkualitas. Guru memiliki peran penting untuk menentukan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan. Guru menjadi komponen yang menentukan berhasil atau tidaknya pendidikan tersebut.

Peranan kurikulum dalam pendidikan formal sangatlah strategis dan menentukan pencapaian pendidikan nasional. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk menentukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajari (Syarifuddin, 2017:140).

Berpikir kritis merupakan proses yang digunakan dalam kegiatan pemecahan masalah, pengambilan keputusan dan melakukan penelitian ilmiah. Menurut Glaser (Fisher: 2009) Berpikir kritis merupakan suatu sikap dan keterampilan berpikir secara mendalam tentang masalah dan hal-hal yang berada dalam pengalaman seseorang dan pengetahuan tentang metode-metode pemeriksaan dan penalaran logis (Alita, et.al. 2019).

Kemampuan berpikir kritis merupakan yang reflektif secara mendalam dalam pengambilan keputusan dan pemecahan masalah untuk menganalisis situasi, mengevaluasi argument, dan menarik kesimpulan yang tepat (Santika et al., 2019). Menurut Faiz (2012: 4-5) menyebutkan ada delapan ciri-ciri berpikir kritis yaitu 1) menggunakan fakta-fakta secara tepat dan jujur; 2) menyusun pemikiran dan mengungkapkannya dengan jelas, rasional atau masuk akal; 3)

mampu membedakan sebuah kesimpulan yang didasarkan pada logika yang otentik dengan logika yang tidak otentik; 4) mampu mengidentifikasi kecukupan data; 5) mampu menyangkal suatu argumen yang signifikan; 6) mempunyai sugerti pada sebuah pandangan serta mempunyai sugerti antara keterkaitan suatu pandangan sehingga mampu menyampaikan argument yang signifikan; 7) mampu menyadari bahwa tingkat pemahaman seseorang selalu berbeda atau terbatas; 8) mampu mengidentifikasi kemungkinan salah pada sesuatu pendapat dan kemungkinan benar dalam berpendapat.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Sendangmulyo 02 yang dilaksanakan pada hari Selasa 14 Juli 2023 bahwa guru saat melaksanakan pembelajaran adalah metode ceramah dimana metode tersebut hanya berpusat pada guru. Hal ini membuat siswa merasa bosan dan tidak fokus materi apa yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran yang berpusat pada guru membuat peserta didik malas untuk berpikir dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi saat pembelajaran berlangsung, sehingga kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah. bisa membuat rendah Selain itu guru masih terpaku menggunakan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar.

Hasil observasi pratindakan di Kelas V SDN Sendangmulyo 02, maka diperoleh nilai hasil belajar siswa yang berjumlah 20 siswa yang terdiri dari 8 perempuan dan 12 laki-laki, menunjukkan bahwa hasil nilai memperoleh rata-rata 65%. Dan ketuntasan klasikal 55%. Sehingga belum tuntas sesuai KKM. Kemampuan menjawab soal berpikir siswa masih tergolong rendah.

Banyaknya nilai siswa yang belum tuntas ini bisa disebabkan guru dalam menyampaikan pembelajaran yang tidak efektif, karena siswa kurang merespon dalam pembelajaran. Dibutuhkan perbaikan proses pembelajaran agar mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Salah satu alternatif yang bisa dilakukan guru yaitu menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Model *Problem Based Learning* merupakan interaksi antara stimulus dengan respon, yang merupakan hubungan antara dua arah belajar dan lingkungan. Menurut Murtono (2017:213) *Problem Based Learning* merupakan model yang efektif untuk pengajaran proses berpikir tingkat tinggi. Model ini fokusnya adalah pada pembelajaran siswa dan bukan pada pengajaran guru.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* terdapat langkah-langkah untuk menentukan sebuah proses pembelajaran dalam upaya pemecahan masalah pada umumnya, pada langkah-langkah pembelajaran tersebut dijelaskan tahap-tahapan proses pembelajaran yang akan dilakukan, seperti yang dikemukakan oleh Mahyana (2018) sintak model *Problem Based Learning* yaitu 1) Orientasi siswa kepada masalah, 2) mengorganisasikan siswa untuk belajar, 3) membimbing penyelesaian individual maupun kelompok, 4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, 5) menganalisis dan mengevaluasi pemecahan masalah.

Model *Problem Based Learning* mempunyai beberapa kelebihan dalam pembelajaran diantaranya 1) dapat membuat pendidikan di sekolah menjadi lebih relevan dengan kehidupan 2) dapat membiasakan siswa menghadapi dan memecahkan masalah secara terampil, 3) dapat merangsang pengembangan kemampuan berpikir secara kreatif dan menyeluruh.

Model pembelajaran yang telah diterapkan sebaiknya disertai dengan penggunaan media dalam proses belajar mengajar untuk lebih mendalami kemampuan berpikir kritis. Untuk meningkatkan daya tarik siswa dalam pembelajaran maka dibutuhkan media sebagai komponen sumber belajar di lingkungan belajar siswa yang dapat merangsang untuk belajar. sejalan dengan pendapat Arsyad (2017) bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian serta minat peserta didik dalam belajar.

Media pembelajaran interaktif dapat membuat terciptanya pembelajaran inovatif dan membantu fokus siswa dalam materi yang disampaikan guru. Dengan demikian, maka media pembelajaran yang dikemas dengan baik dapat menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar dengan aktif dan memudahkan siswa untuk memahami pelajaran akan pengetahuan dan keterampilan serta mampu menghubungkan kembali antara konsep-konsep yang sudah diketahui dengan yang akan dipelajari. Salah satu media pembelajaran interaktif yang digunakan adalah media Monopoli Pintar.

Arsyad (2011:26) menyatakan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian anak sehingga menimbulkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dan dapat mengatasi kebosanan siswa adalah media pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Agustin, dkk. (2020:2) berpendapat bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat digemari oleh anak-anak, dengan bermain dapat memberikan kesenangan pada anak-anak. Menurut Pradana (2018:502) penggunaan media pembelajaran dengan konsep bermain sambil belajar dapat membuat siswa lebih aktif, kreatif dan dapat membuat siswa lebih menyukai belajar. Penggunaan media pembelajaran monopoli sangat diperlukan karena sesuai dengan karakteristik siswa kelas V di SDN Sendangmulyo 02 yang cenderung lebih suka bermain, sehingga media pembelajaran dengan konsep belajar sambil bermain sangat diperlukan. Monopoli merupakan suatu permainan yang menyenangkan bagi siswa karena melalui media ini siswa dapat belajar sambil bermain, dengan demikian materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Dengan adanya media ini dapat menumbuhkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran karena siswa merasa tertantang dengan tantangan-tantangan yang ada pada permainan monopoli.

Media Monopoli Pintar merupakan media permainan yang dapat dimainkan lebih dari satu orang, permainan ini lebih menekankan pada penguasaan materi-materi yang diajarkan oleh guru, didalamnya terdapat soal-soal yang akan dijawab oleh pemain yang maju kedepan. Permainan ini dimodifikasi menjadi media yang lebih menarik agar siswa dapat berpikir kritis, memahami dan mengingat materi yang diajarkan oleh guru. Media Permainan Monopoli Pintar ini cara memainkannya cukup mudah dengan cara melemparkan dadu dan melihat ada angka berapa yang terlihat pada dadu yang dilempar tersebut, setelah dadu sudah terlihat angkanya lalu bidak pada monopoli pintar berjalan sesuai angka tersebut dan tidak berhenti di kotak zonk. Jika bidak berhenti di kotak angka berarti aman dan mendapatkan soal-soal berupa materi lalu pemain yang maju kedepan wajib untuk menjawabnya. Jika pemain mendapatkan angka yang berhenti di kotak zonk maka pemain akan mendapatkan hukuman berupa bernyanyi ataupun menari, dari itu peserta didik kelas V antusias dalam melakukan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan berbantuan Media Monopoli Pintar yang sangat di minati oleh peserta didik kelas V SDN Sendangmulyo 02 Semarang.

Menurut Susanto, (2012) kelebihan dari media monopoli edukatif yaitu mudah untuk digunakan dan dapat dimainkan dengan siswa yang berjumlah lebih dari lima orang. Tampilan media monopoli edukatif dapat menarik perhatian siswa karena terdapat warna-warna dan gambar. Media monopoli edukatif mudah untuk dibawa ataupun dipindahkan. Perawatan media monopoli edukatif relatif mudah dan tidak memerlukan tempat yang banyak untuk penyimpanannya. Permainan monopoli dapat menimbulkan antusias dan rasa ingin tahu siswa. Media pembelajaran monopoli ini memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan maka penggunaan media pembelajaran monopoli sangat diperlukan karena dengan menggunakan media ini siswa diajak belajar sambil

bermain sehingga siswa lebih siap untuk menerima materi pembelajaran. Media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan minat belajar siswa, dapat memotivasi siswa untuk belajar dan tentunya dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Dwiputra (2016) dengan hasil uji validitas dinyatakan layak pada uji ahli dan uji lapangan sehingga media pembelajaran monopoli dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti tertarik untuk mengambil judul “Peningkatan Berpikir Kritis Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Monopoli Pintar Pada Siswa Kelas V SDN Sendangmulyo 02”. Dengan tujuan penelitian adalah untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis mata pelajaran bahasa indonesia pada siswa kelas V SDN Sendangmulyo 02 melalui penerapan Model *Problem Based Learning* dengan berbantuan media monopoli pintar.

2. METODE PELAKSANAAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tindakan menggunakan tiga siklus yang terdiri dari empat tahapan 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) observasi, 4) refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sendangmulyo 02 Semarang. Pada saat pelaksanaan PPL II PPG Prajabatan 2022. Subjek dari penelitian ini ada siswa kelas V SDN Sendangmulyo 02 Semarang dengan jumlah total siswa sebanyak 20 orang yang terdiri dari 8 perempuan dan 12 laki-laki. Berpusat pada peningkatan dalam berpikir kritis siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas V SDN Sendangmulyo 02.

Penelitian tindakan kelas sangat penting karena dapat memberikan manfaat dan dampak yang sangat signifikan bagi proses pembelajaran dan peningkatan kualitas pendidikan. Melalui penelitian tindakan kelas dapat mengidentifikasi masalah atau hambatan yang dihadapi dalam proses pembelajaran dan merencanakan tindakan yang tepat dalam

mengembangkan pembelajaran, meningkatkan memotivasi.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan tes dan non tes. Teknis tes merupakan pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif atau tingkat penguasaan materi pembelajaran. sedangkan teknik nontes merupakan prosedur yang dilalui untuk memperoleh gambaran mengenai kepribadian siswa. Terdapat pengumpulan data yang dilakukan dalam non tes baik observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa dengan menggunakan tes yang berbentuk soal evaluasi yang digunakan sesuai dengan indikator kemampuan berpikir kritis.

Variabel penelitian ini mencakup dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Dalam pembelajaran ini variabel bebasnya adalah model *Problem Based Learning*. Sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran yang telah dilakukan oleh peneliti mengacu perangkat pembelajaran yang telah disusun berdasarkan model pembelajaran yang digunakan. Pada pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*

dengan media, kegiatan pembelajaran meliputi menyajikan masalah, mengorganisasi untuk mendiskusikan masalah, membimbing penyelidikan, mempresentasikan hasil, dan mengevaluasi hasil. Pada tahap menyajikan masalah dengan menggunakan media monopoli pintar. Kemudian diamati secara bersama-sama. Tahap mengorganisasi untuk mendiskusikan masalah, peserta dibagi dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4 peserta didik. dalam diskusi kelompok mereka mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Tahap penyelidikan siswa diarahkan untuk memahami masalah dan menyusun strategi penyelesaian masalah dengan berdiskusi. Guru harus selalu berkeliling mengarahkan pemahaman peserta didik. jika mengalami kesulitan guru bisa membantu. Tahap selanjutnya siswa melakukan presentasi. Dalam setiap presentasi, siswa memberikan penjelasan tentang penyelesaian masalah. Tahap Akhir adalah mengevaluasi hasil, siswa bersama guru membahas hasil penyelesaian masalah dari kelompok yang sudah melakukan presentasi.

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media monopoli pintar diperoleh peningkatan nilai kemampuan berpikir kritis siswa dari siklus 1, siklus 2 dan siklus 3. Pada penelitian berfokus pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas V SDN Sendangmulyo 02.

Tabel 1. Perbandingan nilai kemampuan berpikir kritis

Tuntas	Frekuensi			
	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3	Kategori
>70	11	14	17	Tuntas
<70	9	6	3	Tidak Tuntas

Berdasarkan data yang disajikan tabel 1 maka diatas maka diperoeh siklus 1 sebanyak 11 siswa tuntas dan 9 tidak tuntas, sedangkan siklus II Sebanyak 14 siswa tuntas, dan 6 tidak tuntas, pada siklus III ada 17 siswa tuntas dan 3 tidak tuntas.

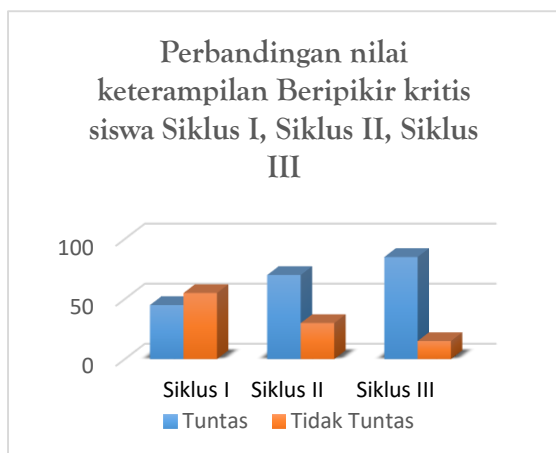


Diagram 1. Perbandingan nilai keterampilan berpikir kritis siswa kelas V SDN Sendangmulyo 02 Semarang Siklus I, Siklus II dan Siklus III

Berdasarkan data yang telah di sajikan tabel dan diagram 1 dapat diketahui bahwa nilai keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia Siklus I, siklus II, dan siklus III mengalami peningkatan. Berdasarkan diagram diatas maka dapat dilihat pada Siklus I memperoleh nilai ketuntasan

sebesar 55% sedangkan pada siklus II 70% dan siklus III menjadi 85%. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan pada setiap siklusnya, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media monopoli pintar pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas V SDN Sendangmulyo 02 Semarang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Ennis (dalam Susanto,2016:125) bahwa indikator kemampuan berpikir kritis meliputi 1) memberikan penjelasan sederhana, 2) membangun keterampilan dasar, 3) menyimpulkan 4) memberikan penjelasan lanjut 5) mengatur strategi dan taktik. Dalam mengukur kemampuan berpikir kritis menggunakan indikator dalam soal evaluasi.

Hasil pengamatan berpikir kritis dapat dilaksanakan dengan menggunakan soal evaluasi. Hasil soal evaluasi kemampuan berpikir kritis siswa dapat diketahui dengan keberhasilan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh kemudian dibagi jumlah skor maksimal dikalikan dengan seratus. Hasil pengamatan kemampuan berpikir kritis dalam soal evaluasi mata pelajaran bahasa indonesia Siklus II dengan penerapan model *Problem Based Learning* dengan media monopoli pintar dapat dilihat pada Tabel 2 Berikut.

Tabel 2. Hasil Evaluasi kemampuan berpikir kritis siswa siklus 1

Indikator	Skor		Σ
	2	0	
Indikator 1	29	11	58
Indikator 2	28	12	56
Indikator 3	15	25	30
Indikator 4	32	8	64
Indikator 5	36	4	72
Jumlah Skor	280		
Rata-rata Klasikal	70		

Berdasarkan Tabel 2 hasil evaluasi siklus II kemampuan berpikir kritis menunjukkan rata-rata klasikal 70 dengan kategori cukup. Soal evaluasi yang dilakukan berjumlah 10 soal. Hasil dari evaluasi indikator 3 memperoleh skor terendah 30. Sedangkan skor tertinggi adalah 72. Ketuntasan belajar klasikal pada siswa kelas V SDN Sendangmulyo 02

pada siklus II belum memenuhi indikator keberhasilan karena presentase ketuntasan belum mencapai 75%. Maka dari itu perlu di tindak lanjuti dengan melakukan evaluasi pada siklus III.

Hasil observasi kemampuan berpikir kritis siswa pada siklus III dapat dilihat berdasarkan Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Evaluasi kemampuan berpikir kritis siswa siklus III.

Indikator	Skor		Σ
	2	0	
Indikator 1	19	0	38
Indikator 2	20	0	40
Indikator 3	18	2	36
Indikator 4	38	2	76
Indikator 5	15	25	28
Jumlah Skor	220		
Rata-rata Klasikal	78,57		

Dari hasil rekapitulasi menunjukkan rata-rata tes formatif siklus III sudah melampaui KKM, dengan nilai rata-rata klasikal sebesar 78,57%. Soal evaluasi yang dilakukan berjumlah 7 soal. Presentase ketuntasan belajar yang diperoleh sebesar 85%. Dari 20 siswa terdapat 17 siswa yang tuntas dan 3 siswa belum tuntas. Berdasarkan Tabel 3 dapat diketahui bahwa ketuntasan belajar klasikal siswa kelas V SDN Sendangmulyo 02 sudah memenuhi indikator keberhasilan yang ditentukan dengan presentase ketuntasan belajar klasikal minimal 75%.

Peningkatan keterampilan berpikir kritis juga dipengaruhi oleh aktivitas guru dan juga aktivitas siswa selama proses pembelajaran yang sesuai dengan sintak model pembelajaran *Problem Based Learning*. Setelah dilaksanakan tindakan siklus II diperoleh hasil refleksi kekurangan dari aktivitas guru dan siswa diantaranya: 1) Guru belum mengaitkan materi pembelajaran dengan materi pembelajaran lainnya, 2) Guru kurang menguasai kelas dan belum mampu mengkondisikan suasana kelas, 3) Masih terdapat siswa yang tidak fokus pada saat pembelajaran, 4) Pada saat diskusi dan penyampaian hasil karya, belum semua siswa ikut berpartisipasi aktif.

Berdasarkan kekurangan yang masih terdapat pada tindakan siklus II, dilakukan perbaikan pada pelaksanaan tindakan siklus III. Perbaikan tersebut antara lain: 1) Guru telah mengaitkan materi pembelajaran dengan peristiwa dalam kehidupan sehari-hari, 2) guru mulai mampu menguasai kelas dan mengkondisikan siswa yang membuat kegaduhan dengan memberikan teguran, 3) Siswa terlihat lebih fokus dan mampu mengikuti pembelajaran dengan baik, 4) Siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran terutama pada saat pembelajaran kelompok dan diskusi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Monopoli Pintar pada Siswa Kelas V SDN Sendangmulyo 02 mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

Sejalan dengan penelitian yang relevan oleh Alita et.al.2019. yaitu model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa yang berdampak pada hasil belajar siswa. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati, Ri'ah. 2022 bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem based learning* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar karena

merupakan variasi dalam pembelajaran sehingga peserta didik tidak hanya mendapatkan materi dengan metode ceramah atau penugasan saja terutama saat pembelajaran daring, namun siswa dapat menemukan sendiri materi yang dipelajari sehingga akan lebih bermakna bagi siswa. Dan relevan juga penelitian oleh Aseka Siti. 2022 bahwa penggunaan media monopoli pintar dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat diperoleh simpulan bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan Media Monopoli Pintar terhadap kemampuan Berpikir Kritis Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN Sendangmulyo 02. Dapat disimpulkan hasil kemampuan berpikir kritis dapat dilihat dari hasil evaluasi. Hasil evaluasi nilai rata-rata siswa meningkat dari siklus I ke siklus II lalu meningkat lagi di siklus III. nilai rata-rata kelas siklus II memperoleh 70% dan siklus III mengalami peningkatan menjadi 78,57%. Adapun hasil presentase ketuntasan belajar siswa yang meliputi siklus 1 menunjukkan ketuntasan 55%, pada siklus 2 meningkat 70% siswa tuntas, dan siklus 3 sebanyak 85% siswa tuntas.

Penerapan model pembelajaran *problem based learning* yang dapat membantu meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa telah dibuktikan oleh banyak peneliti. Oleh sebab itu, penulis menyarankan untuk menerapkan model pembelajaran *problem based learning* dalam pembelajaran, terlebih lagi dalam pembelajaran yang membutuhkan kemampuan siswa untuk menganalisis, berpikir kritis, serta metakognitif.

DAFTAR PUSTAKA

Alita, Khintan Ustino,dkk. (2019). Penerapan model Problem Based Learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN Ledok 5 Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Basicedu* Vol 3 (1). 170-173.

- Fisher, Alec. (2008). *Berpikir Kritis Sebuah Pengantar*. Jakarta: Erlangga
- Mulyani, E. A. (2021). *Desain Grafis*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Murtono. (2017). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Ponorogo. Wade Group
- Nurhayati, Riah. (2022). Peningkatan keaktifan dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Camva Tema 1 Kelas II SD Sarirejo Semarang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. Vol 4.(05)
- Susanto, Ahmad. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Syaifuddin, Muhammad. (2017) .Implementasi Pembelajaran Tematik di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*. Vol 02 (2). 139-144.
- Yuniastuti, Miftakhuddin, & khoiron, M. (2021). *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial*. Surabaya: Scopindo.
- Alec Fisher. (2009). *Berpikir Kritis: Sebuah Pengantar*. Jakarta: Erlangga
- Faiz, Fahrudin. (2012). *Thinking Skill Pengantar Menuju Berpikir Kritis*.Yogyakarta: Suka-Press UIN Sunan Kalijaga
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafindo Persada