



# Model project dan implementasinya untuk meningkatkan aktivitas dan keterampilan berpikir kritis siswa Sekolah Dasar

Muhammad Aidi Noor Ihsan<sup>1</sup>, Akhmad Riandy Agusta<sup>1</sup>, Yenny Suzana<sup>2</sup>, Sri Ningsih<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia

<sup>2</sup> Pendidikan Matematika, Institut Agama Islam Negeri Langsa, Aceh, Indonesia

<sup>3</sup> Kebidanan Akademi Kebidanan Al Baeti Bulukumba, Bulukumba, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received Nov 18, 2023

Revised Nov 29, 2023

Accepted Nov 30, 2023

### Keywords:

Civic Education;  
Critical Thinking Skills;  
Elementary School;  
Learning Activity;  
Learning Model Innovation.

## ABSTRACT

The problem in this study is that the learning process does not yet emphasize training indicators of critical thinking skills and meeting the Civics learning objectives set out in the curriculum. An effort to overcome this problem is by implementing an innovative learning model called PROJECT in Civics learning. This learning model is a combination of the Problem-Based Learning, Jigsaw, and Make-A-Match learning models. This study aims to analyze the increase in activity and critical thinking skills after using the PROJECT learning model. This research applies Classroom Action Research (PTK) which is carried out in three meetings with stages consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The object of this research was 8 students in fourth class SDN Simpang Empat 4, Banjar Regency. The results of this research showed that students who obtained the criteria were very active at meeting 1 with a percentage of 37, 5%, this result continued to increase until the final meeting reached a percentage of 87.5%. Students who obtained the criteria for highly skilled critical thinking at meeting 1 with a percentage of 37.5%, this result continued to increase with each meeting until at the last meeting it reached a percentage of 87.5%. Based on the research results, it can be concluded that the use of the PROJECT model can increase students' activities and critical thinking skills and student learning outcomes.

*This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.*



### Corresponding Author:

Akhmad Riandy Agusta,  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,  
Universitas Lambung Mangkurat,  
Jl. Brig Jend. Hasan Basri, Pangeran, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan 70123, Indonesia.  
Email: riandy.agusta@ulm.ac.id

## PENDAHULUAN

Implementasi tujuan PPKn menjadi harapan pembelajaran yang harus dilaksanakan dalam proses pembelajaran, serta merupakan kompetensi yang harus dikembangkan selama siswa menjalani proses belajar PPKn. Tujuan PPKn disekolah dasar mengharapkan siswa mampu memiliki keterampilan berpikir kreatif, berpikir rasional dan kritis dalam menanggapi permasalahan kewarganegaraan, mengembangkan keterampilan kolaborasi, partisipasi dan tanggung jawab,

bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Diyannah & Atok, 2021; Magdalena et al., 2020; Pertiwi et al., 2021; Rahmat, 2021; Suriansyah, Agusta, Yakoob, et al., 2022; Tirtoni, 2016; Winataputra, 2019).

Menindaklanjuti harapan capaian pembelajaran PPKn, proses pembelajaran yang disajikan harus mengarah pada aktivitas yang melatih siswa berpikir secara kritis, kreatif serta rasional dalam menanggapi isu kewarganegaraan, mengembangkan karakter siswa, melibatkan siswa secara aktif dan bertanggung jawab di lingkungan keluarga, sekolah hingga lingkungan masyarakat, memuat kegiatan yang melatih siswa bertindak secara cerdas di setiap kegiatan yang dilakukan dalam lingkungan masyarakat, bangsa, negara serta menanamkan karakter anti korupsi (Astuti et al., 2018; Diyanah & Atok, 2021; Magdalena et al., 2020; Nantara, 2021; Nugraha, 2018; Pertiwi et al., 2021; Pusparini et al., 2018; Rahmat, 2021; Suriansyah, Agusta, Yakoob, et al., 2022; Tirtoni, 2018; Winataputra, 2019; Yulianti & Gunawan, 2019).

Selain fokus pada pengembangan keterampilan siswa dalam pembelajaran PPKn, proses pembelajaran juga harus mengembangkan keterampilan berpikir kritis yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat di era revolusi industri 4.0. Siswa dikatakan terampil dalam berpikir kritis jika menguasai indikator 1) Menjelaskan secara sederhana; 2) Manajemen Strategi; 3) Membangun Keterampilan Dasar; 4) Membuat penjelasan lebih lanjut; 5) Membuat kesimpulan (Agusta et al., 2022; Agusta, Suriansyah, Hayati, et al., 2021; Agusta & Pratiwi, 2021; Asuan et al., 2019; Diyanah & Atok, 2021; Pusparini et al., 2018; Suriansyah, Agusta, Mohd, et al., 2022; Suriansyah, Agusta, Purwanti, et al., 2022; Suriansyah, Agusta, Yakoob, et al., 2022).

Tetapi hasil observasi di SDN Simpang Empat 4 Kabupaten Banjar menunjukkan hal yang berbeda dan belum sesuai dengan harapan, kenyataan tentang keterampilan berpikir kritis siswa di kelas IV SDN Simpang Empat 4 Kabupaten Banjar masih berada pada level rendah. **Pertama**, siswa yang seharusnya mampu memberikan penjelasan sederhana tentang konsep materi, tetapi 6 dari 8 orang siswa belum mampu bertanya dan menjawab pertanyaan tentang materi keberagaman, belum terampil memberi pertanyaan mengenai definisi keberagaman, belum terampil menganalisis argumen yang disampaikan guru mengenai perbedaan keberagaman, belum terampil menyampaikan kritik ketika guru menyampaikan konsep secara sederhana saja, siswa tidak ada yang bertanya ataupun menjawab pertanyaan dari guru.

**Kedua**, siswa yang seharusnya terampil manajemen strategi dalam menyelesaikan masalah, akan tetapi pada kenyataannya 6 dari 8 orang siswa belum merumuskan masalah, belum mengatur strategi pemecahan masalah, belum merumuskan alternatif penyelesaian masalah yang logis dan belum berinteraksi dengan orang lain untuk menentukan solusi yang paling tepat.

**Ketiga**, Siswa yang seharusnya membangun keterampilan dasar mencari sumber/bahan informasi yang relevan dengan topik, tetapi 5 dari 8 orang siswa belum menunjukkan informasi yang relevan untuk penyelesaian masalah, belum mengobservasi informasi dari beberapa sumber, belum mempertimbangkan apakah sumber dapat dipercaya dan mempertimbangkan hasil observasi (memberikan argument bahwa informasi benar) siswa hanya menunggu guru untuk menyampaikan sumber-sumber selain dari buku ajar dan tidak ada siswa yang mencari atau menemukan sumber materi dari sumber lain selain buku.

**Keempat**, siswa seharusnya membuat penjelasan lebih lanjut, mendefinisikan istilah (menceritakan kembali fenomena atau kesamaan suatu fenomena (keberagaman indonesia) tetapi 5 dari 8 orang siswa pada kenyataannya belum mampu mempertimbangkan definisi (mencari contoh dan bukan contoh dari suatu fenomena, belum mengidentifikasi asumsi (memberikan pernyataan kebenaran dari definisi yang diberikan) dan belum terampil menyimpulkan suatu kebenaran.

**Kelima**, siswa yang seharusnya membuat kesimpulan terhadap hasil pembelajaran, siswa belum membuat kesimpulan secara deduksi (umum ke khusus), belum membuat kesimpulan secara induksi (khusus ke umum), belum memberikan alasan dari jawaban yang diberikan, belum memberikan tanggapan dari orang lain. Tetapi 6 orang dari 8 orang siswa masih belum bisa untuk membuat kesimpulan secara deduktif ataupun induktif, karena ketika ditanya mengenai perbedaan

bangun ruang dan bangun datar siswa belum bisa menjawab, pada kondisi saat itu guru sudah menyampaikan keberagaman Indonesia.

Untuk mengatasi permasalahan, peneliti merancang solusi dalam bentuk model pembelajaran PROJECT. Model pembelajaran ini terinspirasi dari model pembelajaran Problem Based Learning, Jigsaw dan Make a Match. Model pembelajaran PROJECT dikemas dalam lima belas langkah pembelajaran. Setiap langkah pembelajaran berpotensi mengatasi setiap permasalahan yang sedang dihadapi didalam proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan aktivitas dan keterampilan berpikir kritis siswa pada muatan PPKn menggunakan PROJECT pada siswa kelas IV SDN Simpang Empat 4 Kabupaten Banjar. Manfaat penelitian ini ditujukan kepada guru sekolah dasar sebagai referensi model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan aktivitas dan keterampilan berpikir kritis siswa, untuk kepala sekolah dasar sebagai referensi model pembelajaran alternatif untuk peningkatan keterampilan guru mengatasi permasalahan proses pembelajaran dan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan menggunakan Penelitian tindakan kelas atau bisa disebut Classroom Action Research. Penelitian ini dilakukan untuk mengatasi permasalahan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru didalam kelas sehingga berdampak pada rendahnya keterampilan berpikir kritis siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Simpang Empat 4 Kabupaten Banjar pada semester kedua tahun ajaran 2022/2023. Objek penelitian berfokus pada aktivitas siswa, keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa pada muatan PPKn dengan topik pembelajaran Keanekaragaman Indonesia. Sedangkan subjek penelitian ini berfokus pada siswa kelas IV SD Negeri Simpang Empat 4 dengan jumlah 8 orang siswa terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023.

Penelitian ini dirancang mengikuti tahapan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Jenis data yang diperoleh terdiri dari data kualitatif yang diperoleh menggunakan teknik observasi. Observasi dilakukan untuk memastikan keterlaksanaan langkah pembelajaran, aktivitas siswa menggunakan instrumen observasi yang terdiri dari 12 aspek pengamatan disertai dengan rubrik penilaiannya, keterampilan berpikir kritis menggunakan instrumen observasi yang terdiri dari 5 aspek pengamatan disertai dengan rubrik penilaiannya, dan hasil belajar siswa diperoleh melalui instrument soal evaluasi untuk menguji penguasaan materi pembelajaran dengan jenis soal esai dengan level keterampilan berpikir tingkat tinggi C3 sampai C5.

Selanjutnya data yang dikumpulkan dengan jenis kuantitatif untuk hasil belajar siswa yang diperoleh melalui tes tertulis secara kelompok maupun individu. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif analisis cros tabulasi dijabarkan dengan tabel, grafik dan interpretasi dengan persentase untuk mengetahui peningkatan aktivitas, keterampilan dan hasil belajar siswa. Indikator keberhasilan aktivitas siswa secara individu dengan rentang skor antara 40-48 kategori sangat aktif dan keterampilan berpikir kritis dengan rentang skor antara 17-20 kategori sangat terampil. Sedangkan secara klasikal keaktifan siswa mencapai nilai  $\geq 82\%$  dengan kriteria "Hampir Seluruh Siswa Sangat Aktif", dan hasil belajar siswa dengan ketuntasan individual keberhasilan mencapai  $\geq 70$  sesuai dengan KKM dan ketuntasan klasikal  $82\%$  siswa mencapai nilai  $\geq 70$  sesuai dengan KKM.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Perencanaan

Perencanaan pembelajaran dimulai mempersiapkan model pembelajaran, perangkat pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa, hal

ini akan mempengaruhi terhadap hasil capaian aktivitas belajar siswa, keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. Sebaliknya jika dalam perencanaan pembelajaran tidak dipersiapkan dengan baik maka aktivitas dan hasil yang akan dicapai tidak akan optimal. Berikut adalah perencanaan yang dipersiapkan peneliti, yaitu sebagai berikut : (1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk muatan PPKn Kelas IV tema 6 Cita-citaku menggunakan model PROJECT Pembelajaran; (2) Menyusun format observasi untuk mengamati kegiatan proses pembelajaran di kelas, yaitu rubric dan lembar observasi untuk mengukur aktiitas guru dan siswa serta untuk mengukur keterampilan berpikir kritis siswa; (3) Mempersiapkan media pembelajaran yang diperlukan dalam rangka mengoptimalkan pelaksanaan pembelajaran (4) Menyiapkan lembar kerja peserta didik dan lembar evaluasi untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa dan keterampilan berpikir kritis berupa tes tertulis essay bermuatan HOTS pada akhir pembelajaran; (5) Menyusun jadwal mengajar; (6) Melakukan koordinasi kepada kepala sekolah dan guru kelas mengenai jadwal/waktu pelaksanaan yang akan dilaksanakan pada setiap pertemuan. Hasil penelitian dan pembahasan berisi hasil analisis yang merupakan jawaban dari pertanyaan penelitian.

### 3.2 Pelaksanaan

Pelaksanaan dilakukan dengan menyajikan proses pembelajaran menggunakan model PROJECT. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran PROJECT yang terdiri dari 15 langkah: (1) Orientasi awal, penjelasan tujuan pembelajaran dan langkah kegiatan belajar (PBL dan Jigsaw); (2) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok secara heterogen dan memberikan setiap siswa kartu berisi nomor ahli (Jigsaw dan Make a Match); (3) Guru menjelaskan materi pembelajaran menggunakan media video, gambar dan lagu (4) Siswa berpindah kelompok menuju kelompok ahli menggunakan kode nomor yang sama pada kartu nomor ahli (Jigsaw); (5) Guru menyajikan ilustrasi menggunakan video yang mengandung suatu permasalahan berbeda setiap kelompok (PBL dan Jigsaw); (6) Setiap kelompok dibimbing merumuskan permasalahan yang terdapat dalam tayangan media untuk dipecahkan setiap kelompok (PBL dan Jigsaw); (7) Setiap kelompok mendapat kesempatan berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/bahan-bahan/alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah, dituangkan kedalam lembar kerja (PBL dan Jigsaw); (8) Siswa melakukan penyelidikan (mencari data/referensi/sumber) untuk bahan dukungan solusi pemecahan masalah (Problem Based Learning); Guru membimbing siswa mengembangkan dan menyajikan hasil karya laporan penyelidikan (Problem Based Learning); (9) Siswa kembali ke kelompok asal (kumpulan para ahli) untuk saling bertukar informasi pemecahan masalah dan saling memberikan koreksi (Jigsaw dan PBL); (10) Guru memandu setiap kelompok ahli bergantian untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya (PBL dan Jigsaw); (11) Guru memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk memberikan tanggapan atau apresiasi terhadap hasil diskusi yang dipresentasikan (PBL dan Jigsaw); (12) Guru membagi seluruh siswa didalam kelas menjadi 2 kelompok besar, setiap kelompok memegang satu buah kartu yang berisi permasalahan atau solusi (Make a Match); (13) Setiap siswa dipandu mencari pasangan untuk mencocokkan kartu permasalahan dan solusi Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu, diberi poin (Make A Match); (14) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya (Make A Match); (15) Guru membimbing siswa menarik kesimpulan (PBL, Jigsaw dan Make a Match).

### 3.3 Observasi

#### 3.3.1 Hasil Observasi Aktivitas Siswa menggunakan Model Pembelajaran PROJECT

Observasi aktivitas siswa dilakukan pada saat pelaksanaan pembelajaran yang diamati oleh peneliti sekaligus bertindak sebagai guru. Observasi juga dibantu dengan video rekaman selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengecek kembali ketepatan penilaian observasi aktivitas siswa. Hasil yang diperoleh dari observasi aktivitas siswa adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.**

Rekapitulasi Aktivitas siswa

Pertemuan	Sangat Aktif	Aktif	Cukup Aktif	Kurang Aktif
1	0%	37,5%	50%	12,5%
2	50%	37,5%	12,5%	0%
3	87,5%	12,5%	0%	0%

Peningkatan aktivitas siswa pada setiap pertemuan, ditandai dengan perolehan skor setiap aktivitas yang terjadi. Karena guru telah membimbing siswa dengan baik. Pertama Aktivitas siswa mengikuti orientasi awal, menyimak penjelasan tujuan pembelajaran dan langkah kegiatan belajar. Mengalami peningkatan skor pada setiap pertemuan, karena guru telah berupaya secara maksimal dalam memancing keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa merasa terbantu dengan adanya keterlibatan/bimbingan guru dalam proses pembelajaran. Kedua, aktivitas Siswa menyimak penjelasan materi pembelajaran menggunakan media video, gambar dan lagu. Mengalami peningkatan skor pada setiap pertemuan, karena guru telah berupaya dengan maksimal dalam menjelaskan materi pembelajaran menggunakan media video gambar dan lagu. Pemanfaatan media pembelajaran seperti gambar dan video dapat meningkatkan motivasi belajar dan materi pembelajaran menjadi lebih menarik. Sehingga siswa dapat lebih mudah dalam memahami penjelasan yang disampaikan oleh guru. Ketiga aktivitas Siswa berpindah kelompok menuju kelompok ahli menggunakan kode nomor yang sama pada kartu nomor ahli. Mengalami peningkatan skor pada setiap pertemuan, karena guru telah berupaya memandu siswa berpindah kelompok menuju kelompok ahli menggunakan kode nomor yang sama pada kartu nomor ahli.

Keempat aktivitas Siswa menyimak ilustrasi menggunakan ppt dan video yang mengandung suatu permasalahan berbeda setiap kelompok. Mengalami peningkatan skor pada setiap pertemuan, karena guru berupaya dengan maksimal dalam menyajikan ilustrasi menggunakan gambar dan lagu yang mengandung suatu permasalahan berbeda setiap kelompok. Penggunaan media pembelajaran audio visual (video) dapat memengaruhi kemampuan pemecahan masalah. Kelima aktivitas Siswa terlibat merumuskan permasalahan yang terdapat dalam tayangan media untuk dipecahkan didalam kelompok. Mengalami peningkatan skor pada setiap pertemuan, karena Guru membimbing setiap kelompok merumuskan permasalahan yang terdapat dalam tayangan media untuk dipecahkan setiap kelompok. Keenam aktivitas Siswa terlibat berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/bahan-bahan/alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah, dituangkan kedalam lembar kerja. Mengalami peningkatan skor pada setiap pertemuan, karena Guru membimbing setiap kelompok berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/bahan-bahan/alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah, dituangkan kedalam lembar kerja.

Ketujuh aktivitas Siswa melakukan penyelidikan (mencari data/referensi/sumber) untuk bahan dukungan solusi pemecahan masalah. Mengalami peningkatan skor pada setiap pertemuan, karena Guru membimbing siswa melakukan penyelidikan (mencari data/referensi/sumber) untuk bahan dukungan solusi pemecahan masalah. Kegiatan ini merupakan bagian dari model problem based learning, siswa dituntut memecahkan permasalahan dan dapat mengembangkan diskusi, komunikasi dengan tujuan agar siswa saling berbagi kemampuan, saling belajar berpikir kritis, saling menyampaikan pendapat, saling memberi kesempatan menyalurkan kemampuan, saling membantu belajar, saling menilai kemampuan serta peranan diri sendiri maupun teman lain. Kedelapan aktivitas Siswa terlibat mengembangkan dan menyajikan hasil karya laporan penyelidikan. Mengalami peningkatan skor pada setiap pertemuan, karena Guru membimbing siswa mengembangkan dan menyajikan hasil karya laporan penyelidikan.

Kesembilan aktivitas Siswa kembali ke kelompok asal (kumpulan para ahli) untuk saling bertukar informasi pemecahan masalah dan saling memberikan koreksi. Mengalami peningkatan skor pada setiap pertemuan, karena pada aspek Siswa kembali ke kelompok asal (kumpulan para ahli) untuk saling bertukar informasi pemecahan masalah dan saling memberikan koreksi. Kesepuluh aktivitas Siswa terlibat mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya, dan memberikan

tanggapan atau apresiasi terhadap hasil diskusi yang dipresentasikan. Mengalami peningkatan skor pada setiap pertemuan, karena Guru memandu setiap kelompok ahli bergantian untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya, dan memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk memberikan tanggapan atau apresiasi terhadap hasil diskusi yang dipresentasikan. Keberhasilan kelompok juga bergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan mereka untuk mengutarakan pendapat serta tanggapan mereka. dengan mengutarakan pendapat akan meningkatkan kemampuan komunikasi dan berpikir kritis siswa.

Kesebelas aktivitas Siswa terlibat dalam kegiatan permainan Make a Match. Mengalami peningkatan skor pada setiap pertemuan, karena Guru memandu kegiatan make a match. Kegiatan belajar sambil bermain tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami materi pembelajaran. Penerapan model pembelajaran kooperatif Make a Match dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa. Keduabelas aktivitas Siswa terlibat merumuskan kesimpulan. Mengalami peningkatan skor pada setiap pertemuan, karena Guru membimbing siswa menarik kesimpulan. Dengan adanya kesimpulan yang diberikan siswa, maka diharapkan siswa tersebut dapat memahami materi dan juga meningkatkan keterampilan komunikasinya karena berani mengungkapkan pendapatnya.

### 3.3.2 Hasil Observasi Keterampilan Berpikir Kritis Siswa menggunakan Model Pembelajaran PROJECT

Observasi keterampilan berpikir kritis siswa dilakukan pada saat pelaksanaan pembelajaran yang diamati oleh observer satu orang mahasiswa PGSD FKIP Universitas Lambung Mangkurat yang berada pada semester akhir. Observasi juga dibantu dengan video rekaman selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengecek kembali ketepatan penilaian observasi keterampilan berpikir kritis siswa. Hasil yang diperoleh dari observasi aktivitas siswa adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.**  
Rekapitulasi Keterampilan berpikir kritis

Pertemuan	Sangat Aktif	Aktif	Cukup Aktif	Kurang Aktif
1	0%	37,5%	37,5%	25%
2	62,5%	12,5%	12,5%	12,5%
3	87,5%	12,5%	0%	0%

Meningkatnya keterampilan berpikir kritis siswa pada setiap pertemuan, ditandai dengan perolehan skor setiap aktivitas yang terjadi. Aspek pertama, yaitu Menjelaskan secara sederhana. Pada aspek ini terjadi peningkatan karena guru telah berupaya dengan maksimal dalam menjelaskan materi pembelajaran menggunakan media video gambar dan lagu. Hal ini juga sejalan dengan aktivitas Siswa menyimak penjelasan materi pembelajaran menggunakan media video, gambar dan lagu. Aspek dua, yaitu Menajamen Strategi. Pada aspek ini terjadi peningkatan karena guru telah berupaya memandu siswa berpindah kelompok menuju kelompok ahli menggunakan kode nomor yang sama pada kartu nomor ahli. Hal ini juga sejalan dengan aktivitas Siswa terlibat merumuskan permasalahan yang terdapat dalam tayangan media untuk dipecahkan didalam kelompok.

Aspek tiga, yaitu Membangun Keterampilan Dasar. Pada aspek ini terjadi peningkatan karena guru telah berupaya membimbing siswa melakukan penyelidikan (mencari data/referensi/sumber) untuk bahan dukungan solusi pemecahan masalah. Hal ini sejalan dengan aktivitas Siswa melakukan penyelidikan (mencari data/referensi/sumber) untuk bahan dukungan solusi pemecahan masalah. Aspek empat, yaitu Membuat penjelasan lebih lanjut. Pada aspek ini terjadi peningkatan karena guru telah berupaya membimbing siswa mengembangkan dan menyajikan hasil karya laporan penyelidikan. Hal ini sejalan dengan aktivitas Siswa terlibat mengembangkan dan menyajikan hasil karya laporan penyelidikan. Aspek lima, yaitu Membuat kesimpulan. Pada

aspek ini terjadi peningkatan karena guru telah berupaya membimbing siswa menarik kesimpulan. Hal ini sejalan dengan aktivitas Siswa terlibat merumuskan kesimpulan.

Proses pembelajaran model PROJECT membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna karena dalam proses pembelajaran melibatkan seluruh siswa secara aktif, mengutamakan penguasaan kompetensi berpusat pada seluruh siswa, membuat seluruh siswa dapat berkerjasama, memberikan pembelajaran dan pengalaman belajar yang relevan serta kontekstual dengan kehidupan nyata, memancing rasa ingin tahu siswa, mengembangkan pemahaman konsep materi, keterampilan berpikir secara kritis serta membuat kegiatan pembelajaran menyenangkan sekaligus menantang. Hal ini menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna, sehingga dengan proses pembelajaran yang bermakna tersebut akan membuat siswa mudah mengingat dan memahami konsep pembelajaran. Hal inilah yang dapat membuat hasil belajar siswa meningkat.

### 3.4 Pembahasan

Berdasarkan temuan data yang telah dipaparkan di atas dapat diketahui bahwa aktivitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran PPKn materi Keragaman Indonesia dengan menggunakan model PROJECT telah berhasil mencapai kriteria hampir seluruh siswa sangat aktif dan aktivitas siswa meningkat secara signifikan disetiap pertemuannya. Aktivitas siswa terus mengalami peningkatan disetiap pertemuan, ditandai dengan perolehan skor setiap aktivitas yang terjadi. Karena guru telah membimbing siswa dengan baik. Aktivitas siswa mengikuti orientasi awal, menyimak penjelasan tujuan pembelajaran dan langkah kegiatan belajar. Mengalami peningkatan skor pada setiap pertemuan, karena guru telah berupaya secara maksimal dalam memancing keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, hal ini berdampak pada siswa merasa terbantu dengan adanya keterlibatan/bimbingan guru dalam proses pembelajaran (Agusta et al., 2022; Agusta & Pratiwi, 2021; Halmuniati, 2018; Patih et al., 2020; Sangila et al., 2008; Suriansyah, Agusta, Mohd, et al., 2022; Suriansyah, Agusta, Ngadimun, et al., 2022; Taufik, 2021).

Siswa menyimak penjelasan materi pembelajaran menggunakan media video, gambar dan lagu. Mengalami peningkatan skor pada setiap pertemuan, karena guru telah berupaya dengan maksimal dalam menjelaskan materi pembelajaran menggunakan media video gambar dan lagu. Pemanfaatan media pembelajaran seperti gambar dan video dapat meningkatkan motivasi belajar dan materi pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga siswa dapat lebih mudah dalam memahami penjelasan yang disampaikan oleh guru (Halmuniati, 2018; Mu'arif & Sa'diah, 2021; Patih et al., 2020; Sangila et al., 2008; Setiawan & Rusmana, 2020; Syaparuddin & Elihami, 2020).

Siswa berpindah kelompok menuju kelompok ahli menggunakan kode nomor yang sama pada kartu nomor ahli juga mengalami peningkatan skor pada setiap pertemuan, hal ini merupakan dampak dari memandu siswa berpindah kelompok menuju kelompok ahli menggunakan kode nomor yang sama pada kartu nomor ahli (Adang, 2023; ANDAYANI, 2023; Ardiawan et al., 2020; Dewi et al., 2016; Joeniarni & Mulyoto, 2022; Putu et al., 2019). Siswa menyimak ilustrasi menggunakan ppt dan video yang mengandung suatu permasalahan berbeda setiap kelompok mengalami peningkatan skor pada setiap pertemuan, karena guru berupaya dengan maksimal dalam menyajikan ilustrasi menggunakan gambar dan lagu yang mengandung suatu permasalahan berbeda setiap kelompok. Penggunaan media pembelajaran audio visual (video) dapat memengaruhi kemampuan pemecahan masalah (Agusta et al., 2022; Halmuniati, 2018; Harefa & La'ia, 2021; Patih et al., 2020; Suriansyah, Agusta, Yakooob, et al., 2022; Suriansyah & Agusta, 2021).

Siswa terlibat merumuskan permasalahan yang terdapat dalam tayangan media untuk dipecahkan didalam kelompok yang mengalami peningkatan skor pada setiap pertemuan, merupakan dampak dari guru membimbing setiap kelompok merumuskan permasalahan yang terdapat dalam tayangan media untuk dipecahkan setiap kelompok (Agusta & Pratiwi, 2021; Halmuniati, 2018; Nurdyansyah & Amalia, 2018; Patih et al., 2020; Setiawan & Rusmana, 2020; Suriansyah et al., 2021b; Suriansyah, Agusta, Ngadimun, et al., 2022). Aspek lain yaitu siswa terlibat berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/bahan-bahan/alat yang diperlukan untuk

menyelesaikan masalah, dituangkan kedalam lembar kerja juga mengalami peningkatan skor pada setiap pertemuan, hal ini merupakan dampak dari kegiatan guru membimbing setiap kelompok berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/bahan-bahan/alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah, dituangkan kedalam lembar kerja (Agusta et al., 2022; Halmuniati, 2018; Mulyatno, 2022; Rossytasari & Setyaningtyas, 2021; Setiawan & Rusmana, 2020; Zulrahmat & Herlina, 2016)

Siswa melakukan penyelidikan (mencari data/referensi/sumber) untuk bahan dukungan solusi pemecahan masalah. Mengalami peningkatan skor pada setiap pertemuan, karena Guru membimbing siswa melakukan penyelidikan (mencari data/referensi/sumber) untuk bahan dukungan solusi pemecahan masalah. Kegiatan ini merupakan bagian dari model *problem based learning*, siswa dituntut memecahkan permasalahan dan dapat mengembangkan diskusi, komunikasi dengan tujuan agar siswa saling berbagi kemampuan, saling belajar berpikir kritis, saling menyampaikan pendapat, saling memberi kesempatan menyalurkan kemampuan, saling membantu belajar, saling menilai kemampuan serta peranan diri sendiri maupun teman lain (Agusta et al., 2022; Nurdyansyah & Amalia, 2018; Patih et al., 2020; Rossytasari & Setyaningtyas, 2021; Setiawan & Rusmana, 2020; Suriansyah, Agusta, Hayati, et al., 2022; Suriansyah, Agusta, Ngadimun, et al., 2022; Suriansyah, Agusta, Yakoob, et al., 2022; Suriansyah & Agusta, 2021; Taufik, 2021; Zulrahmat & Herlina, 2016).

Siswa terlibat mengembangkan dan menyajikan hasil karya laporan penyelidikan mengalami peningkatan skor pada setiap pertemuan, karena guru membimbing siswa mengembangkan dan menyajikan hasil karya laporan penyelidikan (Hagi & Mawardi, 2021; N.K. Mardani et al., 2021; Setiawan & Rusmana, 2020). Siswa terlibat mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya, dan memberikan tanggapan atau apresiasi terhadap hasil diskusi yang dipresentasikan, mengalami peningkatan skor pada setiap pertemuan, karena guru memandu setiap kelompok ahli bergantian untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya, dan memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk memberikan tanggapan atau apresiasi terhadap hasil diskusi yang dipresentasikan. Keberhasilan kelompok juga bergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan mereka untuk mengutarakan pendapat serta tanggapan mereka. dengan mengutarakan pendapat akan meningkatkan kemampuan komunikasi dan berpikir kritis siswa (Agusta & Pratiwi, 2021; Halmuniati, 2018; N.K. Mardani et al., 2021; Patih et al., 2020; Rando & Agustina, 2023; Suriansyah et al., 2021a, 2021b; Suriansyah & Agusta, 2021; Zulrahmat & Herlina, 2016).

Siswa terlibat dalam kegiatan permainan *Make a Match*, mengalami peningkatan skor pada setiap pertemuan, karena Guru memandu kegiatan *make a match*. Kegiatan belajar sambil bermain tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami materi pembelajaran (Aliputri, 2018; Baihaki & Negeri, 2023; Fitriana & Novitawati, 2021; Mayasari, 2023; N. Novita et al., 2021; Sangila et al., 2008; Taufik, 2021; Yunita, 2021). Peningkatan setiap aspek yang diteliti menunjukkan bahwa model pembelajaran *PROJECT* (*Problem Based Learning*, *Jigsaw* dan *Make A Match*) yang diterapkan guru dapat meningkatkan aktivitas dan keterampilan siswa.

Temuan ini mendukung temuan penelitian lain yang menyimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* dapat memfasilitasi guru dalam mengajarkan pemahaman konsep dasar materi PPKn dengan kehidupan sehari-hari dan keterampilan berpikir kritis (Suryawan dkk., 2023; Wulandari, 2023). Selain itu menurut Yani (2023) menjelaskan Melalui Pembelajaran menggunakan model kooperatif *jigsaw*, siswa memiliki kemampuan untuk mengemukakan konsep dan keahlian kepada anggota yang lain dari materi yang sedang dipelajari dalam satu aspek secara individual. Setiap anggota kelompok mempelajari materi yang berbeda yang memiliki tugas untuk bertanggung jawab dalam mempelajari materi dari pembelajaran kooperatif *Jigsaw* serta mengingat bagian dari tugas masing masing yang telah diberikan kepada anggota masing-masing. Selain itu, menurut Hidayat (2023), menyatakan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match*, model ini dapat membuat suasana kelas menjadi lebih santai dan menyenangkan untuk diikuti. Kegiatan

siswa mencari pasangannya berdasarkan soal dan jawabannya yang kartunya mereka miliki mampu memecahkan masalah pembelajaran yang monoton dan kurang menyenangkan dan membantu mengukur tingkat pemahaman siswa melalui ketepatan jawaban dalam mencari pasangan. Berdasarkan teori diatas dan beberapa hasil penelitian relevan yang terdahulu untuk mendukung penelitian ini, maka hasil penelitian yang menunjukkan bahwa menggunakan model PROJECT dapat meningkatkan aktivitas siswa dinyatakan dapat diterima.

Berdasarkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran diketahui bahwa keterampilan berpikir kritis siswa dalam proses pembelajaran selama 3 pertemuan dengan menggunakan model model PROJECT telah berhasil mencapai kriteria hampir seluruh siswa sangat terampil dan selalu meningkat disetiap pertemuannya. Hal ini terjadi karena guru telah berupaya melaksanakan pembelajaran terbaik sehingga aktivitas siswa mengalami peningkatan, dengan kata lain aktivitas siswa mempengaruhi keterampilan berpikir kritis siswa dalam proses pembelajaran.

Keterampilan berpikir kritis siswa mengalami peningkatan dalam beberapa pertemuan. Hal ini karena guru yang memberikan motivasi dan dorongan kepada siswa agar dapat melaksanakan berbagai indikator sehingga perolehan skor dapat tercapai sesuai yang ditetapkan. Dalam proses pembelajaran guru selalu memberikan motivasi kepada siswa agar dapat menganalisis masalah, mengumpulkan informasi, membuat kesimpulan dan mengemukakan pendapat. Tindakan yang dilakukan dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan pencapaian indikator keterampilan berpikir kritis, antara lain memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, membuat penjelasan lebih lanjut dan membuat kesimpulan (Agusta et al., 2022; Nurdyansyah & Amalia, 2018; Suriansyah et al., 2021b; Suriansyah, Agusta, Ngadimun, et al., 2022; Suriansyah & Agusta, 2021).

Mata pelajaran PPKn mengalami keterakitan dengan keterampilan berpikir kritis. yakni siswa mampu berfikir secara kritis, kreatif serta rasional dalam menanggapi isu kewarganegaraan, siswa diharapkan mampu mengembangkan diri, membawa serta melibatkan diri secara aktif dan bertanggung jawab baik di lingkungan keluarga, lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat serta siswa dapat bertindak secara cerdas di setiap kegiatan yang dilakukan baik bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta anti korupsi (Agusta et al., 2023; Pratiwi et al., 2023).

Keterampilan kompetitif yang berfokus pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills) yang harus dikembangkan peserta didik di jaman abad 21 diantaranya keterampilan berpikir kritis, generasi muda dituntut mampu mendefinisikan beberapa aspek sesuai indikator yang berlaku, yaitu mempertanyakan, analisis, menjawab, berani berargumentasi, mengevaluasi dan mampu membedakan relevansi argument (Agusta, 2022; Agusta et al., 2022; Pratiwi et al., 2023; Suriansyah, Agusta, Ngadimun, et al., 2022; Suriansyah, Agusta, Yakoob, et al., 2022; Suriansyah & Agusta, 2021) (Suriansyah dkk., 2022).

Aspek pertama, yaitu Menjelaskan secara sederhana. Pada aspek ini terjadi peningkatan karena guru telah berupaya dengan maksimal dalam menjelaskan materi pembelajaran menggunakan media video gambar dan lagu. Hal ini merupakan dampak dari implementasi aktivitas siswa menyimak penjelasan materi pembelajaran menggunakan media video, gambar dan lagu, menjelaskan materi pembelajaran menggunakan media video, gambar dan lagu, menyimak penjelasan materi pembelajaran menggunakan media video, gambar dan lagu (Harefa & La'ia, 2021; Novita dkk., 2019; Syaparuddin & Elihami, 2020; Wawan Eka Setiawan & Neri Egi Rusmana, 2020).

Aspek dua, yaitu Menajamen Strategi. Pada aspek ini terjadi peningkatan karena guru telah berupaya memandu siswa berpindah kelompok menuju kelompok ahli menggunakan kode nomor yang sama pada kartu nomor ahli. Peningkatan skor aspek ini juga merupakan dampak dari implementasi aktivitas merumuskan permasalahan yang terdapat dalam tayangan media untuk dipecahkan didalam kelompok, pembelajaran berkelompok secara heterogen dan memberikan setiap permasalahan yang berbeda disetiap kelompok, merumuskan permasalahan yang terdapat dalam tayangan media untuk dipecahkan didalam kelompok (Agusta et al., 2023; Agusta,

Suriansyah, & Setyosari, 2021; Agusta & Pratiwi, 2021; Nurmilawati et al., 2021; Septian & Komala, 2019; Suriansyah et al., 2021b; Winoto & Prasetyo, 2020).

Aspek tiga, yaitu Membangun Keterampilan Dasar. Pada aspek ini terjadi peningkatan karena guru telah berupaya membimbing siswa melakukan penyelidikan (mencari data/referensi/sumber) untuk bahan dukungan solusi pemecahan masalah. Hal ini merupakan dampak dari implementasi aktivitas siswa melakukan penyelidikan (mencari data/referensi/sumber) untuk bahan dukungan solusi pemecahan masalah, melakukan penyelidikan (mencari data/referensi/sumber) untuk bahan dukungan solusi pemecahan masalah, serta aktivitas Siswa melakukan penyelidikan (mencari data/referensi/sumber) untuk bahan dukungan solusi pemecahan masalah (Agusta et al., 2023; Agusta, Suriansyah, & Setyosari, 2021; Agusta & Pratiwi, 2021; Nurmilawati et al., 2021; Septian & Komala, 2019; Suriansyah et al., 2021b; Winoto & Prasetyo, 2020).

Aspek empat, yaitu Membuat penjelasan lebih lanjut. Pada aspek ini terjadi peningkatan karena guru telah berupaya membimbing siswa mengembangkan dan menyajikan hasil karya laporan penyelidikan. Hal ini merupakan dampak dari implementasi aktivitas siswa terlibat mengembangkan dan menyajikan hasil karya laporan penyelidikan, mengembangkan dan menyajikan hasil karya laporan penyelidikan, serta mengembangkan dan menyajikan hasil karya laporan penyelidikan (Agusta et al., 2023; Agusta, Suriansyah, & Setyosari, 2021; Agusta & Pratiwi, 2021; Diyanah & Atok, 2021; Nurmilawati et al., 2021; Septian & Komala, 2019; Suriansyah et al., 2021b; Winoto & Prasetyo, 2020; Yani, 2023).

Aspek lima, yaitu Membuat kesimpulan. Pada aspek ini terjadi peningkatan karena guru telah berupaya membimbing siswa menarik kesimpulan. Peningkatan yang terjadi juga merupakan dampak dari implementasi aktivitas siswa merumuskan kesimpulan (Agusta et al., 2023; Agusta, Suriansyah, & Setyosari, 2021; Agusta & Pratiwi, 2021; Diyanah & Atok, 2021; Nurmilawati et al., 2021; Septian & Komala, 2019; Suriansyah et al., 2021b; Winoto & Prasetyo, 2020; Yani, 2023). Berdasarkan hasil penelitian dan dukungan penelitian relevan untuk mendukung penelitian ini, penggunaan model PROJECT mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

## KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran PROJECT (Problem Based Learning, Jigsaw, dan Make A Match) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) pada tema Keragaman Indonesia untuk siswa kelas IV telah berhasil meningkatkan aktivitas siswa dan keterampilan berpikir kritis mereka. Perencanaan pembelajaran yang matang dengan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), format observasi, media pembelajaran, lembar kerja peserta didik, serta evaluasi berupa tes tertulis essay bermuatan HOTS, telah berkontribusi positif terhadap efektivitas pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran dengan langkah-langkah seperti orientasi awal, pembagian kelompok, penggunaan media pembelajaran, diskusi, penyelidikan, presentasi, dan permainan Make a Match secara bersama-sama menciptakan pengalaman pembelajaran yang bermakna dan menarik bagi siswa. Hasil observasi aktivitas siswa dan keterampilan berpikir kritis menunjukkan peningkatan yang signifikan dari pertemuan ke pertemuan. Siswa terlibat aktif dalam setiap tahapan pembelajaran, mulai dari pemahaman materi hingga penyajian hasil karya. Model PROJECT secara konsisten memotivasi siswa untuk berpikir kritis, berkolaborasi dalam kelompok, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran ini dapat dijadikan alternatif yang efektif dalam meningkatkan aktivitas dan keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran PPKn. Untuk pengembangan penelitian di masa mendatang, dapat dilakukan untuk memperdalam dan memperluas pemahaman terkait penerapan model pembelajaran PROJECT pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Mengeksplorasi variasi implementasi model PROJECT di berbagai tingkat sekolah, dengan memperhatikan karakteristik siswa dan kondisi kontekstual yang berbeda. Berfokus pada penilaian dampak jangka panjang dari penerapan model ini terhadap perkembangan keterampilan sosial, etika, dan kepedulian sosial siswa. Adopsi teknologi dalam konteks

pembelajaran PPKn juga dapat diintegrasikan, misalnya dengan memanfaatkan platform digital untuk mendukung pembelajaran berbasis proyek. Penelitian tersebut dapat memberikan pandangan lebih mendalam tentang potensi dan batasan penerapan model PROJECT, serta memberikan kontribusi terhadap perbaikan kurikulum dan praktik pembelajaran yang relevan dengan tantangan pendidikan masa kini

## Daftar Pustaka

- Adang. (2023). MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA MEMAHAMI MATERI PERAN SERTA SISWA DALAM ORGANISASI MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW. *06(01)*, 1–23.
- Agusta, A. R. (2022). Development of Learning Outcomes Assessment Instruments Using Computer Based Test (CBT). *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, *6(1)*, 255–267. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3070>
- Agusta, A. R., & Pratiwi, D. A. (2021). *Developing Blended Learning Model MARTAPURA to Improve Soft and Social Skills*. *513*, 294–302. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201230.121>
- Agusta, A. R., Suriansyah, A., Hayati, R. P., & Mahmudy, M. N. (2021). Learning Model Gawi Sabumi Based on Local Wisdom to Improve Student's High Order Thinking Skills and Multiple Intelligence on Elementary School. *International Journal of Social Science and Human Research*, *04(11)*, 3269–3283. <https://doi.org/10.47191/ijsshr/v4-i11-29>
- Agusta, A. R., Suriansyah, A., Pratiwi, D. A., Noorhapizah, N., & Hussin, S. (2022). Increasing Society 5.0 Skills Elementary School Students By Gawi Manuntung Learning Model. *EDULEARN22 Proceedings*, *1(July)*, 7824–7834. <https://doi.org/10.21125/edulearn.2022.1827>
- Agusta, A. R., Suriansyah, A., Pratiwi, D. A., Wiyono, B. B., & Noorhapizah, N. (2023). *THE LEARNING MODEL MARTAPURA : IS IT EFFECTIVE IN IMPROVING STUDENTS ' CREATIVITY AND MULTIPLE INTELLIGENCE ? July*, 8262–8276.
- Agusta, A. R., Suriansyah, A., & Setyosari, P. (2021). Model Blended Learning Gawi Manuntung Untuk Mengembangkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. *Journal of Economics Education and Entrepreneurship*, *2(2)*, 63–89.
- Aliputri, D. H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, *2(1A)*, 70–77. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2351>
- ANDAYANI, S. (2023). UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATERI KONSEP STRUKTUR JARINGAN TUMBUHAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW DI SMAN 3 TEBO. *3(1)*, 1–23.
- Ardiawan, I. K. N., Kristiana, P. D., & Swarjana, I. G. T. (2020). Model Pembelajaran Jigsaw Sebagai Salah Satu Strategi Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *1(1)*, 57–63.
- Astuti, S., Daniah, M., & Anwar, M. (2018). Pengembangan LKPD Berbasis PBL (Problem Based Learning) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Materi Keseimbangan Kimia. *Chemistry Education Review (CER)*, *1(2)*, 90–114.
- Asuan, A., Mawardi, M., & Wardani, K. W. (2019). Efektivitas Model Problem Based Learning dan Make A Match dalam Pembelajaran Tematik Kelas V SD Negeri Sidorejo Lor 04 yang Ditinjau dari Keterampilan Berpikir Kritis. *International Journal of Elementary Education*, *3(3)*, 275. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i3.19408>
- Baihaki, A., & Negeri, M. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Struktur Teks Pidato Menggunakan Model Kooperatif Tipe Make a Match di MTs Negeri 8 Jakarta. *2(1)*, 21–30.
- Dewi, S. R., Arifin, A., & Fua, H. R. (2016). Perbandingan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dan Tipe Jigsaw pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 2 Wakorumba Selatan Kabupaten Muna. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, *9(2)*, 1–21.
- Diyana, I., & Atok, A. R. Al. (2021). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dengan Media Game Monopoli. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, *6(1)*, 201. <https://doi.org/10.17977/um019v6i1p201-209>
- Fitriana, F., & Novitawati, N. (2021). Mengembangkan Kemampuan Aspek Kognitif Melalui Kombinasi Model Make a Match, Metode Bermain Angka Dan Media Papan Flanel Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, *1(1)*, 25. <https://doi.org/10.20527/jikad.v1i1.3221>
- Hagi, N. A., & Mawardi, M. (2021). Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir

- Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 463-471. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.325>
- Halmuniati. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Fisika Siswa Smpn 1 Kontukowuna Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Multimedia. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 11(1), 73-90.
- Harefa, D., & La'ia, H. T. (2021). Media Pembelajaran Audio Video Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 327. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.327-338.2021>
- Hidayat, A. (2023). *KEBIASAN BAIK SISWA DALAM MUATAN PPKN MENGGUNAKAN MODEL "BATAMAT" IMPROVING STUDENTS' CRITICAL THINKING SKILLS AND GOOD HABITS IN CIVICS CONTENT USING THE "BATAMAT"*. 01(01), 1-13.
- Joeniarni, L., & Mulyoto, M. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw dengan Media Kartu Aksara untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Keterampilan Menulis Aksara Jawa. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 10(1), 72-80. <https://doi.org/10.30738/wd.v10i1.3646>
- Magdalena, L., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 418-430.
- Mayasari, L. D. (2023). *PENERAPAN METODE MAKE A MATCH DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI PADA SMAN 1 BANUA LIMA*. 3(1), 206-215.
- MU'ARIF, A. S., & SA'DIAH, H. (2021). *Peran Guru Bimbingan Konseling Dalam Pembinaan Kedisiplinan Siswa*. II(1), 42-54.
- Mulyatno, C. B. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349-1358.
- N.K. Mardani, N.B. Atmadja, & I.N.Suastika. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ips. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 5(1), 55-65. <https://doi.org/10.23887/pips.v5i1.272>
- Nantara, D. (2021). Menumbuhkan Berpikir Kritis pada Siswa melalui Peran Guru dan Peran Sekolah. *Jurnal Teladan*, 6(1), 25-34.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64-72. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103>
- Novita, N., Sakdiah, H., & Asrita, M. (2021). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA DI SMAN 1 LHOKSUKON. *Relativitas: Jurnal Riset Inovasi Pembelajaran Fisika*, 4(1), 30. <https://doi.org/10.29103/relativitas.v4i1.3874>
- Nugraha, W. S. (2018). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Penguasaan Konsep Ipa Siswa Sd Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 10(2), 115. <https://doi.org/10.17509/eh.v10i2.11907>
- Nurdyansyah, N., & Amalia, F. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem. *Pgmi Umsida*, 1, 1-8.
- Nurmilawati, S., Agung, S., & Murniati, D. (2021). pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning(PBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Sistem Koloid. *Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 11(1), 11-24.
- Patih, T., Halistin, H., Sangila, M. S., Agus, I., Dedyerianto, D., Hadi, A. La, Aini, N., Sardin, L. O., & Samrin, S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Multimedia Interaktif. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 13(2), 65. <https://doi.org/10.31332/atdbwv13i2.2330>
- Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Implementasi Nilai Pendidikan Karakter Dalam Mata Pelajaran Pkn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4331-4340.
- Pratiwi, D. A., Agusta, A. R., Suriansyah, A., Putra, A. P., Noorhapizah, N., Hartati, H., Santika, V., & Kariasa, I. G. (2023). Development of Manurih Model Innovation and Media Augmented Reality To Improve Problem Solving Skills. *INTED2023 Proceedings*, 1(March), 6610-6624. <https://doi.org/10.21125/inted.2023.1769>
- Pusparini, S. T., Feronika, T., & Bahriah, E. S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Sistem Koloid. *JRPK: Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 8(1), 35-42. <https://doi.org/10.21009/jrpk.081.04>
- Putu, N., Andayani, R., Asri, I. G. A. A. S., & Suniasih, N. W. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Berbasis Penilaian*. 2(3), 325-332.

- Rahmat. (2021). KAJIAN PEMBELAJARAN PKn MI / SD. *Kajian Pembelajaran PKn MI*, 1–121.
- Rando, A. R., & Agustina, P. (2023). Efektifitas Penggunaan Lembar Kerja Siswa Dalam Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Agnes. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 2861–2868.
- Rosyatyasari, I. O., & Setyaningtyas, E. W. (2021). Meta Analisis Model Problem Based Learning (PbL) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2067–2080.
- Sangila, M. S., Safaria, S. A., & Sarni. (2008). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ARIAS DAN PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SMP DITINJAU DARI GAYA KOGNITIF. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 10(1), 37–54.
- Septian, A., & Komala, E. (2019). Kemampuan Koneksi Matematik dan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Problem-Based Learning (PBL). *Jurnal PRISMA Universitas Suryakencana*, VIII(1), 1–13.
- Setiawan, W. E., & Rusmana, N. E. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Memperbaiki Miskonsepsi Siswa Tentang Materi Ipa Kelas V Sd. *Jurnal Tunas Bangsa*, 7(1), 116–126. <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v7i1.981>
- Suriansyah, A., Agusta, A. R., Hayati, R. P., Nurkhalis, M., Aulia, A., Syarif, M., Arridho, A., & Aisyiyah, Z. (2022). Model Gawi Sabumi Berbasis Lingkungan Lahan Basah Untuk Berpikir Tingkat Tinggi. *Prosiding Seminar Nasional Lingkungan Lahan Basah*, 7(April), 45–56.
- Suriansyah, A., Agusta, A. R., Mohd, M. F., Sin, I., Hussin, S., Wiyon, B. B., Hayati, R. P., Aidi, M., & Rizaliannor, A. (2022). *Model Blended Learning Inovatif Gawi Manuntung Untuk Meningkatkan Keterampilan Masyarakat 5.0 Pada Siswa Sekolah Dasar*. 6(9), 1–29.
- Suriansyah, A., Agusta, A. R., Ngadimun, N., Sin, I., Yaakob, M. F. M., Aslamiah, A., Pratiwi, D. A., Noorhapizah, N., Purwanti, R., & Wiyono, B. B. (2022). the Effectiveness of Learning Model Gawi Manuntung To Increase High Order Thinking Skills and Digital Literacy Skills Elementary School Students. *ICERI2022 Proceedings*, 1(November), 5389–5400. <https://doi.org/10.21125/iceri.2022.1311>
- Suriansyah, A., Agusta, A. R., Purwanti, R., Hussin, S., Hayati, R. P., & Pratiwi, D. A. (2022). the Effectiveness of Learning Model Gawi Manuntung Based on Multiple Intelligences in Terms of Statistical Literacy Ability and Scientific Skills of Elementary School Students. *ICERI2022 Proceedings*, 1, 8388–8388. <https://doi.org/10.21125/iceri.2022.2198>
- Suriansyah, A., Agusta, A. R., & Setiawan, A. (2021a). ANTASARI's Developing Blended Learning Model Based on Ecopedagogy Study to Improve Ecological Awareness, Soft and Social Skills on Elementary Education. *Proceedings of the 2nd International Conference on Social Sciences Education (ICSSE 2020)*, 525(Icsse 2020), 21–47. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210222.005>
- Suriansyah, A., Agusta, A. R., & Setiawan, A. (2021b). Model Blended learning ANTASARI untuk Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Memecahkan Masalah. *Journal of Economics Education and Entrepreneurship*, 2(2), 90. <https://doi.org/10.20527/jee.v2i2.4102>
- Suriansyah, A., Agusta, A. R., Yakoob, M. F. M., Hussin, S., Wiyono, B. B., Hayati, R. P., Maulidah, Ihsan, M. A. N., & Rizaliannor, M. A. (2022). The Innovative Blended Learning Model Gawi Manuntung To Increase Society 5.0 Skills In Elementary School Students. *Journal of Positive School Psychology*, 6(9), 4111–4136.
- Suriansyah, A., & Agusta, R. (2021). Effectiveness of Learning Model of Gawi Sabumi to Improve Students' High Order Thinking Skills and Ecological Awareness. *Tropical Wetland Journal*, 7(2), 68–86. <https://doi.org/10.20527/twj.v7i2.104>
- Suryawan, A., Melfia, I. D., Kurniawati, D. S., Aini, S. F., & Muawana, R. (2023). Student Response to Rulisca Learning Media Implementation Toward Science Learning in IV Class Elementary School. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 333–346. <https://doi.org/10.51276/edu.v4i1.349>
- Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video pada Pembelajaran PKn di Sekolah Paket C. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 187–200.
- Taufik, M. (2021). Pembelajaran Belajar Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Melalui Model Pembelajaran Make a Match. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 14(2), 99–109.
- Tirtoni, F. (2016). Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar. *CV Buku Baik*, 1999(December), 540 hlm.
- Tirtoni, F. (2018). *Pengembangan Pembelajaran PKN di sekolah dasar* (Issue 1).
- Winataputra, U. S. (2019). Hakikat, Fungsi, dan Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan di SD. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1–46.
- Winoto, Y. C., & Prasetyo, T. (2020). Efektivitas Model Problem Based Learning Dan Discovery Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 228–238. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.348>
- Wulandari, P. N. (2023). *Perbandingan Model Pembelajaran Discovery Learning Dan Model Pembelajaran Problem*

- Based Learning Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 1444 H / 2023 M Perbandingan Model Pembelajaran Discovery Learning.*
- Yani, L. (2023). *Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Penerapan Metode Jigsaw*. 08(September), 58–66.
- Yulianti, E., & Gunawan, I. (2019). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL): Efeknya Terhadap Pemahaman Konsep dan Berpikir Kritis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3), 399–408. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v2i3.4366>
- Yunita, L. (2021). *98 Model Pembelajaran Bermuatan Pemecahan Masalah, Literasi, Kolaborasi, dan Learning is fun*.
- Zulrahmat, & Herlina. (2016). PENGARUH STRATEGI PROBLEM BASED LEARNING DAN SIKAP KREATIF TERHADAP HASIL BELAJAR PKn. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 9(2), 140–155.