

Model Problem Based Learning Berbasis Gamifikasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPS

Winda Fitriyani ¹,

¹ Universitas Majalengka, Majalengka, Indonesia

^a windafitriyani797@gmail.com;

Receipt: Artikel dikirim; Revision: Artikel diputuskan revisi; Accepted: Artikel diputuskan diterima @The Author(s) 2025

Abstract:

The low level of critical thinking skills among elementary students in social studies learning remains a major issue due to the dominance of teacher-centered instruction. This article aims to analyze the effectiveness of Problem Based Learning (PBL) integrated with gamification in enhancing students' critical thinking skills. A literature review method was employed by examining relevant studies that applied PBL supported by media gamification. The findings reveal that gamified PBL fosters active engagement, collaboration, and higher-order thinking skills. Moreover, significant improvements were observed in students' average scores and mastery levels compared to conventional learning approaches. It can be concluded that gamified PBL represents an effective pedagogical innovation for social studies learning in elementary schools, as it not only enhances critical thinking but also cultivates creativity, collaboration, and learner autonomy aligned with 21st-century educational demands.

Keywords: *Problem Based Learning, gamification, critical thinking, social studies, elementary education*

Abstrak :

Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar dalam pembelajaran IPS masih menjadi persoalan utama akibat dominasi model pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru. Artikel ini bertujuan menganalisis efektivitas penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbasis gamifikasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Metode yang digunakan adalah studi literatur terhadap berbagai penelitian relevan yang menyoroti penerapan PBL dengan dukungan media. Hasil kajian menunjukkan bahwa integrasi PBL berbasis gamifikasi mampu mendorong keterlibatan aktif, kolaborasi, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Selain itu, terdapat peningkatan signifikan pada skor rata-rata serta ketuntasan belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional. Disimpulkan bahwa PBL berbasis gamifikasi merupakan inovasi pedagogis yang efektif untuk pembelajaran IPS di sekolah dasar karena tidak hanya mengembangkan kemampuan berpikir kritis, tetapi juga menumbuhkan karakter kreatif, kolaboratif, dan mandiri sesuai tuntutan pendidikan abad ke-21.

Kata kunci : *Problem Based Learning, gamifikasi, berpikir kritis, IPS, sekolah dasar*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat pada era globalisasi menuntut peningkatan kualitas sumber daya manusia sejak jenjang pendidikan dasar. Salah satu kompetensi fundamental yang harus dimiliki oleh peserta didik abad ke-21 adalah kemampuan berpikir kritis, terutama dalam konteks pembelajaran Ilmu

Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar. Agar siswa memiliki pengalaman belajar yang baik dan bermakna maka siswa membutuhkan pembelajaran yang objektif, khususnya pada muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (Nastiti et al., 2022).

Menurut (Aidiana et al., 2023), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran sekaligus bidang studi yang membahas, menelaah, dan mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial, seperti ekonomi, geografi, politik, serta beragam aspek kehidupan sosial. Berbagai kajian tersebut kemudian diolah berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan untuk dikembangkan menjadi program pembelajaran yang diterapkan di sekolah.

Menurut (Verinsyah & Fitria, 2020), menyatakan bahwa berpikir kritis merupakan salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi yang memiliki peran penting dalam kehidupan manusia. Kemampuan berpikir kritis perlu dilatihkan kepada siswa karena memungkinkan mereka untuk mengambil keputusan secara mandiri, menentukan tindakan yang tepat, serta memecahkan berbagai permasalahan yang dihadapi. Sebaliknya, siswa yang belum memiliki kemampuan berpikir kritis cenderung mengalami kesulitan dalam pengambilan keputusan, kurang mampu menentukan tindakan yang tepat, serta belum optimal dalam memecahkan masalah. Kondisi tersebut menyebabkan siswa lebih banyak mengikuti atau meniru orang lain dan menerima kesimpulan maupun solusi secara pasif (Rauf et al., 2022).

Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran IPS tidak hanya berfungsi untuk memberikan pengetahuan, tetapi juga untuk mengembangkan sikap dan keterampilan sosial siswa, termasuk kemampuan berpikir kritis. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPS di sekolah dasar masih sering didominasi oleh model pembelajaran tradisional yang menekankan pada kegiatan menghafal. Akibatnya, kemampuan berpikir siswa belum berkembang secara optimal (Suryawati & Osman, 2018). Sejalan dengan hal tersebut, berbagai penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar di Indonesia masih tergolong rendah. Kondisi ini berdampak pada lemahnya pemahaman konsep serta kurang optimalnya kemampuan siswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa tersebut umumnya disebabkan oleh penerapan model pembelajaran konvensional yang masih berorientasi pada guru (*teacher-centered learning*), di mana siswa berperan sebagai penerima informasi secara pasif. Pendekatan pembelajaran semacam ini cenderung membuat siswa kurang aktif, mudah merasa bosan, dan kurang tertarik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis, salah satunya melalui penerapan model pembelajaran *problem based learning*.

Problem based learning adalah model pembelajaran yang mengutamakan seberapa aktif peserta didik dalam selalu berpikir kritis dan selalu terampil ketika dihadapkan pada penyelesaian suatu permasalahan. PBL juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan metakognitif, yaitu kemampuan untuk memahami dan mengontrol proses berpikir mereka sendiri. Dalam PBL, siswa dilatih untuk merencanakan, memantau, dan mengevaluasi proses pembelajaran mereka. Misalnya,

ketika mereka diberikan tugas untuk memecahkan masalah sosial, mereka perlu merencanakan langkah-langkah yang akan diambil, mengumpulkan dan menganalisis informasi, serta mengevaluasi solusi yang dihasilkan (Pratiwi et al., 2024)

Namun, implementasi PBL di tingkat sekolah dasar masih menghadapi sejumlah kendala, terutama dalam mempertahankan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk menjawab tantangan tersebut, integrasi elemen gamifikasi ke dalam PBL menjadi salah satu inovasi yang relevan dan potensial. Gamifikasi, yaitu penerapan prinsip dan mekanisme permainan dalam konteks pendidikan, terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Temuan empiris terkini menunjukkan bahwa penerapan PBL berbasis gamifikasi dapat memberikan hasil yang lebih optimal dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi siswa dibandingkan pendekatan pembelajaran tradisional.

Penggunaan media dapat membantu siswa dalam memahami materi, karena pembelajaran menggunakan media dapat dirancang menjadi menarik dan menyenangkan sehingga siswa tidak cepat bosan, selain itu juga dapat memotivasi dan merangsang siswa untuk semangat dalam belajar, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien (Wangge, 2020). Salah satu media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif terhadap pembelajaran IPS Adalah dengan menggunakan media permainan atau *gamification*. Media *gamification* diharapkan akan mendorong siswa untuk terlibat aktif sehingga proses pembelajaran akan lebih menyenangkan.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbasis gamifikasi terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPS. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan model pembelajaran inovatif yang relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21, sekaligus memberikan manfaat praktis bagi guru dan praktisi pendidikan dalam merancang pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Secara khusus, penelitian ini difokuskan pada penerapan model *Problem Based Learning* yang dipadukan dengan prinsip gamifikasi dalam konteks pembelajaran IPS di sekolah dasar. Diharapkan, hasil penelitian ini tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran IPS, tetapi juga membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis yang menjadi bekal penting dalam menghadapi dinamika dan tantangan masa depan.

Oleh karena itu, penulis bermaksud menganalisis pengaruh model PBL berbasis gamifikasi terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada Pelajaran IPS di sekolah dasar. Artikel ini secara khusus menelusuri seberapa efektif implementasi PBL materi IPS yang lebih kompleks serta pemanfaatan teknologi digital.

Melalui studi literatur, tujuan artikel ini adalah untuk mengetahui apakah model PBL berbasis gamifikasi dapat mempengaruhi kemampuan berpikir siswa dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Ini secara khusus berfokus pada materi IPS secara kompleks dan integrasi digital. Artikel ini diharapkan dapat memberikan informasi dan

pemahaman lebih baik kepada guru khususnya di sekolah dasar dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan selaras dengan tuntutan kompetensi abad-21.

METODE

Artikel ini menerapkan metode kualitatif deskriptif melalui studi literatur (literature review). Dengan pertimbangan bahwa metode ini sesuai untuk menganalisis dan memaparkan temuan-temuan jurnal penelitian terkait. Studi literatur adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber yang berkaitan dengan topik penelitian yang sedang dilakukan. Proses penelitian ini dimulai dari menentukan topik, mencari literatur atau pustaka melalui berbagai sumber, mengumpulkan literatur, seleksi dan evaluasi literatur, hingga penulisan dan menarik kesimpulan. Teknik pengumpulan data menggunakan studi kepustakaan terkait jurnal nasional, dan jurnal internasional sesuai dengan fokus penelitian yang diterbitkan periode tahun 2015-2025. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis isi (content analysis). Guna mendukung penelitian ini peneliti mengumpulkan artikel dengan kata kunci adalah pembelajaran IPS, gamification, Problem Based Learning, dan kemampuan berpikir kritis. Hasil penelitian kemudian dijadikan ke dalam suatu pembahasan dalam artikel ini untuk mendapatkan hasil penelitian yang baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Model Pembelajaran Problem Based Learning

Metode pelajaran berbentuk masalah merupakan metode pelajaran yang menerapkan permasalahan konkrit seperti lingkungan peserta didik dalam berlatih memecahkan permasalahan, kemampuan dalam memecahkan permasalahan dan mendapatkan wawasan serta gambaran bahan ajar (Amris & Desyandri, 2021). Problem based learning (PBL) adalah metode pembelajaran yang dipicu oleh permasalahan, yang mendorong siswa untuk belajar dan bekerja kooperatif dalam kelompok untuk mendapatkan solusi, berpikir kritis dan analitis, mampu menetapkan serta menggunakan sumber daya pembelajaran yang sesuai (Hotimah, 2020)

Model ini juga menstimulasi kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif melalui eksplorasi masalah kontekstual (Putri et al., 2025). Proses pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, tetapi berfokus pada aktivitas eksploratif siswa dalam menemukan konsep dan solusi dari permasalahan yang mereka hadapi di lingkungan belajar.

Menurut (Huda & Abduh, 2021) berpendapat bahwa dalam model PBL mendapatkan nilai yang memuaskan dan aktivitas siswa juga menunjukkan kemajuan dalam kemampuan berpikir kritis mereka. PBL membantu siswa untuk mengembangkan pemahaman konseptual melalui pengalaman belajar yang bermakna. Siswa didorong untuk mengidentifikasi masalah, merumuskan pertanyaan, mengumpulkan informasi, serta menguji ide atau hipotesis mereka sendiri. Aktivitas ini menumbuhkan rasa ingin tahu dan mendorong siswa untuk berpikir analitis.

Penerapan PBL di sekolah dasar menuntut adanya kesiapan guru dalam merancang situasi masalah yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Masalah yang

diangkat harus relevan dengan kehidupan sehari-hari, menantang, namun tetap dapat diselesaikan melalui proses berpikir yang logis. Guru juga perlu menguasai strategi penilaian autentik untuk mengukur proses dan hasil belajar siswa secara menyeluruh, tidak hanya dari aspek hasil akhir, tetapi juga dari keterlibatan dan cara berpikir selama proses pembelajaran berlangsung. Langkah-langkah model *problem based learning* yaitu: 1) mengorientasikan siswa terhadap masalah, 2) mengorganisasikan peserta didik, 3) meneliti, menganalisis dan mendiskusikan masalah dalam sebuah kelompok, 4) menyajikan solusi dan hasil diskusi 5) menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah (Amin, 2020).

Keberhasilan penerapan PBL bergantung pada dukungan lingkungan belajar, kompetensi guru, dan kesiapan siswa. Tantangan yang sering muncul meliputi keterbatasan waktu, perbedaan kemampuan antar siswa, serta kebutuhan akan sumber belajar yang variatif. Oleh karena itu, diperlukan strategi adaptif agar pelaksanaan PBL tetap efisien dan sesuai dengan tujuan pembelajaran dasar. Integrasi teknologi, penggunaan media kontekstual, serta pelatihan guru menjadi aspek penting untuk memastikan implementasi PBL berjalan secara optimal.

Secara keseluruhan, *Problem Based Learning* di sekolah dasar berpotensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Model ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga menumbuhkan pola pikir kritis, kreatif, dan reflektif yang menjadi fondasi bagi pembelajaran sepanjang hayat. PBL membentuk siswa menjadi pembelajar mandiri yang mampu menghadapi tantangan akademik dan sosial dengan cara berpikir yang sistematis dan solutif.

B. Berpikir Kritis

Berpikir kritis merupakan kemampuan yang harus ada pada siswa pendidikan sekarang, dikarenakan siswa akan dihadapkan dengan problematik yang ada pada zaman modern sekarang. Dalam pembelajaran pun diharuskan menggunakan metode pendekatan yang mengharuskan siswa ikut terlibat dalam proses pembelajaran. Kritis dapat diartikan sebagai pikiran yang terbuka, berdasarkan fakta yang konkret keberadaannya. Pribadi yang berpikir kritis diwajibkan dapat memberikan argumen dan keputusan yang sudah diambilnya, menjawab pertanyaan, terbuka terhadap perbedaan pendapat, serta menyimak alasan orang lain (Ilham & Hardiyanti, 2020).

Dengan berpikir kritis lebih memudahkan siswa dalam proses pembelajaran, kemampuan berpikir kritis memungkinkan siswa tidak hanya untuk memahami materi pelajaran dengan lebih baik tetapi juga untuk menghadapi berbagai situasi kehidupan sehari-hari dengan pendekatan yang lebih terstruktur dan reflektif (Budiono et al., 2023).

Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan kognitif tingkat tinggi yang perlu dikembangkan sejak jenjang sekolah dasar, terutama melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pembelajaran IPS tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian pengetahuan tentang masyarakat, lingkungan, dan kehidupan sosial, tetapi juga sebagai wadah untuk menumbuhkan kemampuan analitis, reflektif, dan evaluatif pada diri siswa. Melalui pembelajaran IPS, siswa diharapkan

mampu memahami permasalahan sosial secara rasional dan mengambil keputusan yang bijak berdasarkan pertimbangan logis serta nilai-nilai kemanusiaan.

Dalam proses pembelajaran yang menumbuhkan keterampilan berpikir kritis yaitu siswa diarahkan untuk bisa berdiskusi bersama kelompoknya baik itu kelompok kecil maupun kelompok besar. Bukan tanpa alasan, akan tetapi dalam diskusi kelompok siswa bisa saling mengutarakan pendapatnya, menganalisis setiap pendapat dari berbagai pemikiran yang berbeda-beda kemudian bersama-sama merupuskan kesimpulan untuk mendapatkan suatu jawaban yang tepat dan sesuai, semua anggota kelompok ikut andil dalam pengutaraan pendapat dan pengambilan kesimpulan (Anggraeni et al., 2022)

C. Gamifikasi

Gamification merupakan pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam game atau video game dengan tujuan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan rasa senang terhadap proses pembelajaran tersebut, selain itu media ini dapat menarik minat siswa untuk terus melakukan pembelajaran (Oktaviani & Munahefi, 2025). Dalam konteks pendidikan, gamifikasi mengubah pembelajaran menjadi pengalaman yang lebih menarik dan menyenangkan dengan memasukkan elemen seperti poin, tingkat, hadiah, kompetisi, dan tantangan ke dalam materi pembelajaran (Salsabila et al., 2022).

Secara keseluruhan, media gamifikasi memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar. Pendekatan ini tidak hanya memperkaya metode pembelajaran, tetapi juga menumbuhkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kolaboratif, dan kreatif.

Gamifikasi membantu siswa memahami nilai-nilai sosial secara kontekstual, sekaligus membentuk karakter yang peduli, tangguh, dan adaptif terhadap perubahan sosial di sekitarnya. Dengan penerapan yang tepat, gamifikasi dapat menjadi media inovatif yang memperkuat relevansi dan daya tarik pembelajaran IPS bagi siswa sekolah dasar.

Integrasi game menurut (Sari & Alfian, 2023), dalam pembelajaran untuk meningkatkan literasi digital peserta didik dapat menjadi strategi yang efektif jika dilakukan dengan langkah-langkah berikut :

Pertama, identifikasi tujuan pembelajaran dengan menentukan tujuan spesifik yang ingin dicapai dalam hal literasi digital. Misalnya, tujuan tersebut dapat mencakup pemahaman tentang keamanan online, penggunaan alat digital, atau keterampilan mencari informasi secara efektif di internet.

Kedua, memilih game yang sesuai dengan tujuan literasi digital yang telah ditetapkan. Pastikan game tersebut memiliki konten yang relevan dengan topik yang ingin diajarkan dan memberikan tantangan yang sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik.

Ketiga, integrasikan game dalam pembelajaran dengan cara merancang aktivitas pembelajaran yang melibatkan penggunaan game. Misalnya, peserta didik dapat bermain game yang menantang mereka untuk mengidentifikasi jenis ancaman online

dan cara mengatasinya. Mereka juga dapat menggunakan simulasi game untuk melatih keterampilan penggunaan alat digital seperti pengolah kata atau spreadsheet.

Keempat, berikan petunjuk dan bimbingan. Peserta didik memahami tujuan pembelajaran dan aturan permainan sebelum mereka mulai bermain. Berikan petunjuk yang jelas dan bimbingan selama proses pembelajaran menggunakan game. Ini akan membantu peserta didik fokus pada aspek literasi digital yang ingin diajarkan.

Kelima, evaluasi dan umpan balik. Gunakan sistem evaluasi yang terkait dengan game untuk melacak kemajuan peserta didik. Misalnya, berikan poin atau tingkat berdasarkan pencapaian mereka dalam game. Berikan umpan balik langsung tentang kemampuan literasi digital mereka dan dorong mereka untuk terus meningkatkan.

Keenam, kolaborasi dan diskusi. Promosikan kolaborasi dan diskusi antara peserta didik selama dan setelah bermain game. Ini dapat melibatkan pertukaran pemikiran, strategi, dan penemuan bersama. Diskusi ini membantu peserta didik memperdalam pemahaman mereka tentang literasi digital dan mengatasi tantangan yang muncul dalam game.

Terakhir, refleksi dan transfer pengetahuan. Setelah selesai bermain game, berikan waktu bagi peserta didik untuk merenungkan pengalaman mereka. Diskusikan bagaimana pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dari game dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari atau dalam konteks lain yang relevan.

D. Model *Problem Based Learning* Berbasis Gamifikasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran IPS

Hasil Penelitian (Alyadani et al., 2024) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Quizizz Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz yang dipadukan pada model PBL terjadi peningkatan skor 54,16% menjadi 87,5%. Media yang digunakan adalah Quizizz pada tingkat kelas V SD. Penguatan berpikir kritis yang dicapai konseptual, diskusi aktif, partisipasi aktif dan pemecahan masalah. Hal ini menegaskan bahwa dengan integrasi digital yaitu Quizizz menjadi strategi yang paling konsisten berhasil mengoptimalkan kemampuan berpikir kritis.. Hal tersebut sejalan dengan penelitian (Puspita Dewi, P., 2024) yang berjudul “Meningkatkan Aktivitas dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Model PBL Berbasis Media Powerpoint Canva (2023)”, hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa penerapan model PBL dengan media interaktif Canva dan PowerPoint mampu mengoptimalkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas SD pelajaran IPS, dengan nilai dari 59% menjadi 85%. Penguatan berpikir kritis dilakukan dengan visualisasi materi, analisis konteks dan presentasi hasil. Temuan ini mendukung bahwa model PBL dengan media visual interaktif menjadi sarana yang konsisten dalam mengoptimalkan berpikir kritis di kelas tinggi SD.

Hasil Penelitian (Rahmawati et al., 2023) yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbasis Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar”. Penelitian ini Menunjukkan Hasil uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal ini di tandai dengan nilai signifikasi lebih dari 0,05. Kemudian hasil uji homogenitas menunjukkan data berdistribusi homogen di tandai dengan nilai

signififikasi lebih dari 0.05. Nilai uji independent menunjukkan hipotesis H_a di terima dan H_0 di tolak ini dibuktikan dengan nilai signifikan berada dibawah 0,05 yaitu dengan nilai 0,00. Selanjutnya uji n-gain menunjukkan nilai rata rata nilai gain pada kelas eksperimen yaitu 61, 20 yang berarti berada pada kategori cukup efektif, sedangkan nilai rata rata gain pada kelas kontrol yaitu 33,60 yang berarti berada pada kategori tidak efektif. Ini menunjukkan terdapat pengaruh akibat dari penerapan model problem based learning berbasis gamifikasi terhadap hasil belajar siswa. Jika dilihat dari nilai gain penerapan model problem based learning pada kelas eksperimen memiliki pengaruh lebih besar di dibandingkan dengan kelas kontrol yang memakai model konvensional.

Selain itu Penelitian (Kurnianto et al., 2024) yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Rimba terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar”. Menunjukkan Skor Uji Paired Sample T test ditunjukkan dengan sig dalam temuan penelitian ini. 2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, terdapat perbedaan pada kemampuan berfikir kritis siswa kelas V mapel IPAS pada kelas V SDN Tajang dan hasil uji N-Gain dari mean nilai posttest dan pretest diperoleh 0,849 yang lebih dari 0,7 dengan kriteria peningkatan tinggi, terdapat peningkatan kemampuan berfikir kritis siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning pada kelas V SDN Tanjung yang didukung dengan media rimba ada perbedaan signifikan dan peningkatan kemampuan berfikir kritis siswa muatan IPAS pada kelas V Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil analisis data, dapat diambil kesimpulan bahwa model PBL berbantuan media rimba dalam pembelajaran terbukti efektif dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan berbagai penelitian diatas yang dipublikasikan pada tahun 2020-2025, terlihat bahwa model PBL mampu memberikan pengaruh terhadap kemampuan berfikir kritis siswa pembelajaran IPS dengan topik yang kompleks dan berbantuan media gamifikasi dengan tingkat keberhasilan yang bervariasi Model PBL tidak hanya efektif mengasah kemampuan berfikir kritis dalam pelajaran IPS, tetapi juga dapat dioptimalkan melalui integrasi berbagai media digital dan materi pembelajaran yang menantang (Putri et al., 2025).

Secara umum, hasil penelitian ini menegaskan bahwa *Problem Based Learning* berbasis gamifikasi merupakan inovasi pedagogis yang relevan untuk menjawab tuntutan pendidikan abad ke-21. Model ini tidak hanya meningkatkan kemampuan berfikir kritis secara signifikan, tetapi juga berkontribusi terhadap pengembangan karakter belajar mandiri, kreatif, dan kolaboratif. Dengan demikian, penerapan model ini dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar, sekaligus membekali siswa dengan keterampilan berfikir tingkat tinggi yang diperlukan dalam menghadapi tantangan global di masa depan.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis studi literatur, menunjukkan bahwa model PBL secara relevan mengoptimalkan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran IPS di tingkat SD. Model PBL memfasilitasi siswa agar (1) berperan aktif dalam menyelesaikan masalah nyata, (2) mengembangkan kolaborasi melalui kerja kelompok dan (3) mengasah analisis kritis melalui eksplorasi materi pembelajaran yang menantang. Integrasi media digital seperti audio visual, PowerPoint Interaktif, media rimba dan Quizizz semakin memperkuat efektivitas model ini. Hasil artikel menunjukkan kenaikan skor rata-rata dan presentase ketuntasan siswa dalam berbagai penelitian membuktikan bahwa PBL melalui bantuan teknologi digital sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran abad ke-21.

Namun, keterbatasan artikel ini adalah belum adanya analisis terhadap kualitas metodologi dari artikel yang ditinjau. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan melalui meta-analisis atau eksperimen langsung untuk memperkuat kajian. Berdasarkan temuan ini, para guru direkomendasikan untuk menerapkan PBL sebagai pendekatan pembelajaran modern yang selaras pada kebutuhan keterampilan abad 21, sekaligus mengoptimalkan pemanfaatan teknologi guna menciptakan proses pembelajaran yang lebih kreatif, menarik, dan kontekstual. Secara teoretis, temuan ini memperkuat pandangan konstruktivistik bahwa pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna dapat mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bagi pendidik untuk mengintegrasikan unsur gamifikasi ke dalam strategi pembelajaran berbasis masalah guna menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menantang.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji penerapan model ini pada jenjang dan mata pelajaran lain, serta menelusuri pengaruhnya terhadap aspek afektif dan sosial siswa. Selain itu, studi longitudinal dapat dilakukan untuk melihat keberlanjutan pengaruh model PBL berbasis gamifikasi terhadap perkembangan kemampuan berpikir kritis secara jangka panjang.

DAFTAR REFERENSI

- Aidiana, R., Misdalina, M., & Suryani, I. (2023). Analisis Problem Based Learning pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 195 Palembang. *Journal on Education*, 5(4), 11884–11893. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2118>
- Alyadani, S., Sofyan, D., & Nurlaela, E. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Quizizz untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(1), 2191–2204.
- Amin, K. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pembelajaran IPS Tentang Kegiatan Ekonomi Pada Siswa Kelas 4. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v9i1.53813>
- Amris, F. K., & Desyandri, D. (2021). Pembelajaran Tematik Terpadu menggunakan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2171–2180. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1170>
- 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>
- Budiono, E., Mukhlas, O. S., Mustofa, Solehudin, E., & Ridwan, A. H. (2023). Analyzing the Legal Framework of Substitute Heirs in Islamic Inheritance Cases: Dki Jakarta High Religious Courts Perspective. *Syariah: Jurnal Hukum Dan Pemikiran*, 23(2), 281–299. <https://doi.org/10.18592/SJHP.V23I2.12545>
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>
- Huda, A. I. N., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Problem Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1547–1554. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.973>
- Ilham, M., & Hardiyanti, W. E. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ips Dengan Metode Saintifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Materi Globalisasi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 12. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.1.12-29>
- Kurnianto, I., Ismaya, E. A., & Pratiwi, I. A. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Rimba terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2647–2659. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8178>
- Nastiti, D. P. P., Cholifah, P. S., & Umayaroh, S. (2022). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Powerpoint Interaktif terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN pada Materi Kegiatan Ekonomi. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(10), 961–973. <https://doi.org/10.17977/um065v2i102022p961-973>
- Oktaviani, E. P., & Munahefi, D. N. (2025). Literature Review : Penerapan Media Gamification Dengan Pendekatan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir

- Kritis Matematis Pendahuluan Matematika merupakan salah satu bidang studi yang diajarkan di semua jenjang pendidikan . Menurut. *Journal of Mandalika Literature*, 6(2), 511–518.
- Pratiwi, A. D., Maksum, A., & Sarifah, I. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar. ... *Nasional & Prosiding Pendidikan Dasar*, 63–70. <https://semnaspendas.unpak.ac.id/index.php/SEMNASPENDAS/article/view/15>
- Puspita Dewi, P., & R. (2023). (2024). Meningkatkan Aktivitas dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Model PBL Berbasis Media Powerpoint Canva. *Problem Based Learning*, 01(3), 411–420. <https://doi.org/10.47233/jpdsk.v1i2.15>
- Putri, K. A., Amri, M. A., & Putra, A. (2025). Studi Literatur: Analisis Pengaruh Model Problem-Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(3), 2201–2207. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i3.3622>
- Rahmawati, N., Makkasau, A., & Raihan, S. (2023). The Effect Of Implementing Problem Based Learning Model On Student Learning Of Class III Elementary School Students. *Pinisi Journal of Science & Technology*, 1–12.
- Rauf, I., Arifin, I. N., & Arif, R. M. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Pedagogika*, 163–183. <https://doi.org/10.37411/pedagogika.v13i2.1354>
- Salsabila, S., L. E. N., & Muharram, M. R. W. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Gamification Berbasis Marczewski's Framework Di Sekolah Dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 5(4), 688–702. <https://doi.org/10.22460/collase.v5i4.11630>
- Sari, D. N., & Alfiyan, A. R. (2023). Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Memperkuat Literasi Digital: Systematic Literature Review. *UPGRADE : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 43–52. <https://doi.org/10.30812/upgrade.v1i1.3157>
- Suryawati, E., & Osman, K. (2018). Contextual learning: Innovative approach towards the development of students' scientific attitude and natural science performance. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 14(1), 61–76. <https://doi.org/10.12973/ejmste/79329>
- Verinsyah, N. O., & Fitria, Y. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 368–379.
- Wangge, M. (2020). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis ICT dalam Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah. *Fraktal: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(1), 31–38. <https://doi.org/10.35508/fractal.v1i1.2793>