

**PENERAPAN METODE PERMAINAN TEKA-TEKI
DENGAN BERBANTUAN GAMBAR UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS
SISWA PADA PEMBELAJARAN PKN KELAS V DI MI
MA'ARIF PATIHAN WETAN PONOROGO**

SKRIPSI



oleh:

ANIS ABADIYAH

NIM. 203190012

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
2023**

**PENERAPAN METODE PERMAINAN TEKA-TEKI
DENGAN BERBANTUAN GAMBAR UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS
SISWA PADA PEMBELAJARAN PKN KELAS V DI MI
MA'ARIF PATIHAN WETAN PONOROGO**

SKRIPSI

Diajukan
untuk memenuhi persyaratan
dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan Guru
Madrasah Ibtidaiyah



oleh:

ANIS ABADIYAH
NIM. 203190012

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN

skripsi atas nama saudara:

Nama : Anis Abadiyah
NIM : 203190012
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Penelitian : Penerapan Metode Permainan Teka-teki dengan Berbantuan Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran PKn Kelas V di MI Ma'arif Patihan Wetan Ponorogo.

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah

Pembimbing



Ponorogo, 31 Oktober 2023

Risti Anlia Ulfah, M.Pd.
NIP. 19911101202012020

Mengesahkan,
Ketua

Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Mum Fatmahanik, M.Pd.
NIP. 198512032015032003



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
PENGESAHAN

Skripsi atas nama:

Nama : Anis Abadiyah
NIM : 203190012
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pencrapan Metode Permainan Teka-teki dengan Berbantuan Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran PKn Kelas V di MI Ma'arif Patihan Wetan Ponorogo.

telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 9 November 2023

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 14 November 2023

Ponorogo, 14 November 2023
Mengesahkan,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Tim Penguji:

Ketua Sidang : Dr. Ju'subaidi, M.Ag.)
Penguji I : Dr. Moh. Miftachul Choiri, M.A.)
Penguji II : Risti Aulia Ulfah, M.Pd. (*Risti*)

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anis Abadiyah
NIM : 203190012
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Penelitian : Penerapan Metode Permainan Teka-teki dengan Berbantuan Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran PKn Kelas V di MI Ma'arif Patihan Wetan Ponorogo.

Dengan ini, menyatakan yang sebenar-benarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 20 Oktober 2023

Yang membuat pernyataan



Anis Abadiyah
NIM. 203190012

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji atas keharidat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan ridho-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Tidak lupa shalawat serta salam tetap saya haturkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari zaman *jahiliyah* samapi dengan zaman *islamiyah* seperti apa yang kita rasakan saat ini. Saya persembahkan tulisan ini kepada:

1. Kedua orang tua tercinta (Bapak Rohmat dan Ibu Umi Rodiyah) yang senantiasa medo'akan saya, dan memberikan kasih sayang serta dukungan baik secara moril maupun materil, semoga beliau-beliau selalu diberi keberkahan, keridhoan, dan kesehatan serta umur panjang.
2. Keluarga besar saya yang telah mendo'akan dan memberikan dukungan agar segera menyelesaikan skripsi.

MOTO

لَوْ أَنْزَلْنَا هَذَا الْقُرْآنَ عَلَى جَبَلٍ لَرَأَيْنَهُ خَا شِعًا مُتَصَدِّعًا مِّنْ خَشْيَةِ اللَّهِ ۗ

وَتِلْكَ الْأَمْثَالُ لِنَضْرِبَ بِهَا لِلنَّاسِ لَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٢١﴾¹

“Sekiranya Kami turunkan Al-Qur'an ini kepada sebuah gunung, pasti kamu akan melihatnya tunduk terpecah-belah disebabkan takut kepada Allah. Dan perumpamaan-perumpamaan itu Kami buat untuk manusia agar mereka berpikir.”

(QS. Al-Hasyr 59: Ayat 21).²

¹ QS. Al-Hasyr: 21

² Penerjemah/penafsir Al-Qur'an, *Lajnah Pentashilan Mushaf Al-Qur'an Kementerian Agama Republik Indonesia*

ABSTRAK

Abadiyah, Anis. 2023. *Penerapan Metode Permainan Teka-teki dengan Berbantuan Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran PKn Kelas V di MI Ma'arif Patihan Wetan Ponorogo.* **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing: Risti Aulia Ulfah, M.Pd.

Kata Kunci: Permainan Teka-teki, Media Gambar, Berpikir Kritis.

Kemampuan berpikir kritis sangat diperlukan dalam memahami dan menganalisis berbagai isu sosial dan politik yang terkait dengan materi PKn. Kemampuan berpikir kritis yang baik dapat membuat siswa mengambil keputusan yang bijak dan akurat serta mengungkapkan pendapatnya secara rasional. Kemampuan berpikir kritis dapat menjadikan siswa unggul dalam berbagai hal karena cara berpikir yang cenderung terbuka dan menerima berbagai macam ide, argumen dan informasi.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kritis, siswa masih menunjukkan respon yang kurang baik pada saat pembelajaran, kebanyakan siswa masih belum paham mengenai materi PKn yang telah disampaikan oleh guru, selain itu siswa di kelas V. A terlihat kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapat. Siswa kelas V. A yang berjumlah 28 hanya beberapa yang mampu memahami dan berani untuk bertanya dan menyampaikan pendapatnya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode permainan teka-teki dengan berbantuan gambar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran PKn kelas V. A di MI Ma'arif Patihan Wetan. Adapun penelitian ini dirancang menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi dan lembar tes, lembar observasi terdiri dari lembar observasi siswa dan catatan-catatan penting. Lembar tes terdiri dari LKPD, soal *post tes*, dan soal evaluasi.

Berdasarkan hasil analisis data ditemukan bahwa penerapan metode permainan teka-teki dengan berbantuan gambar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini dapat dibuktikan Pada siklus I kemampuan berpikir kritis siswa kategori tinggi sebanyak 14% siswa, kemudian pada siklus II kemampuan berpikir kritis siswa kategori tinggi naik sebesar 57% menjadi 71%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode permainan teka-teki dengan berbantuan gambar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahmim puji syukur kehadirat Allah SWT atas Rahmat serta ridhonya, sehingga penulis dapat menyusun skripsi yang berjudul ” Penerapan Metode Permainan Teka-teki dengan Berbantuan Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran PKn Kelas V di MI Ma’arif Patihan Wetan” dan dapat terselesaikan dengan sebagaimana mestinya, shalawat serta salam saya haturkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW sebagai pembawa risalah dan pencerahan bagi umat manusia.

Penulisan skripsi ini dilakukan sebagai syarat akademik guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya dukungan, motivasi serta bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan kerendahan hati penulis menyampaikan terimakasih khususnya kepada:

1. Dr. Hj. Evi Muafiah, M.Ag. selaku Rektor Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
2. Dr. H Moh. Munir Lc., M.Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
3. Ibu Ulum Fatma Hanik, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.

4. Ibu Risti Auliya Ulfah, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang penuh kesabaran serta keikhlasan dalam meluangkan waktu, memberikan tenaga serta pikiran untuk membimbing dan mengarahkan penulisan skripsi ini sehingga terselesaikan dengan baik.
5. Ibu Weni Tria Anugrah Putri, M.Pd. selaku Dosen Validator yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memvalidasi instrumen sehingga penelitian ini terselesaikan dengan baik.
6. Bapak Drs. Sadikin selaku Kepala Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif Patihan Wetan.
7. Bapak Bayu Dwi Saputra, S.Pd. selaku Wali Kelas V. A MI Ma'arif Patihan Wetan yang telah membimbing dan membantu keberlangsungan penelitian.
8. Kedua orang tua Bapak Rohmat dan Ibu Umi Rodiyah, terimakasih atas segala do'a dan kasih sayang yang telah di berikan.
9. Teman-teman saya yang telah memberikan masukan, semangat serta motivasi-motivasi kepada saya.
10. Segenap warga MI Ma'arif Patihan Wetan yang telah membantu berjalannya penelitian.
11. Semua pihak yang telah membantu, memberikan motivasi dan juga semangat dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT melimpahkan keberkahan serta karunia kepada kita semua. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan adanya masukan, baik saran maupun kritik yang bersifat membangun. Semoga skripsi ini bisa

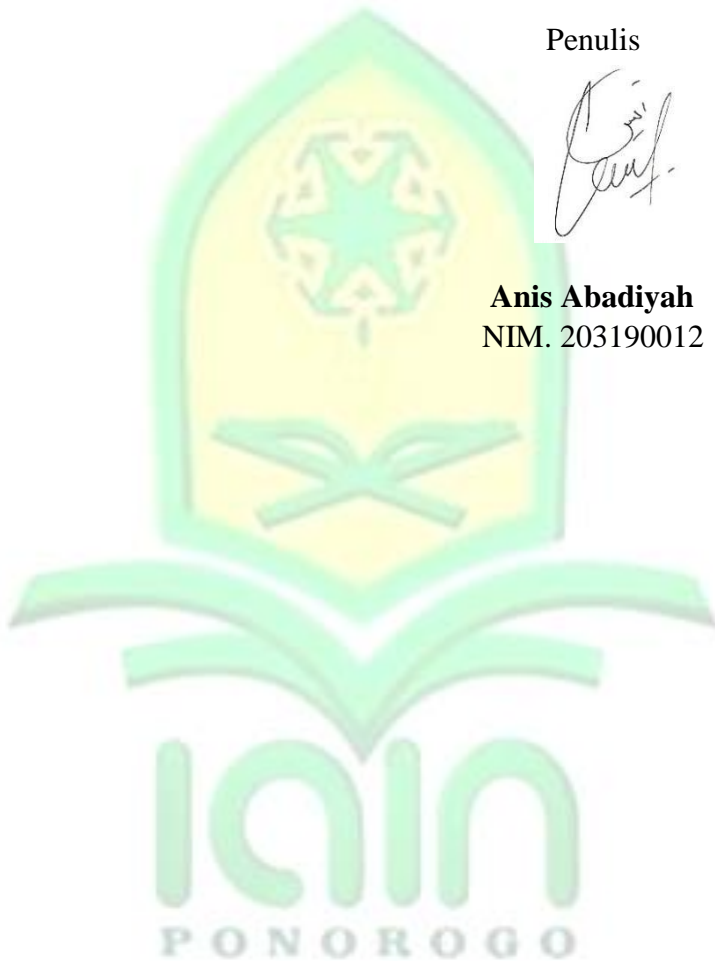
bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri dan umumnya bagi pembaca.

Ponorogo, 20 Oktober 2023

Penulis



Anis Abadiyah
NIM. 203190012



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA JURUSAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI DAN DEKAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
PEDOMAN TRANSLITERASI	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
G. Definisi Operasional	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Kajian Teori	14
B. Telaah Penelitian Terdahulu	35
C. Kerangka Pikir	42
D. Pengajuan Hipotesis Tindakan.....	43

BAB III METODE PENELITIAN	45
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	45
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	45
C. Subjek Penelitian.....	46
D. Data dan Sumber Data	46
E. Teknik Pengumpulan Data	46
F. Instrumen Penelitian	47
G. Validitas Instrumen	52
H. Teknik Analisis Data dan Indikator Keberhasilan	52
I. Prosedur Penelitian	57
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	62
A. Gambaran Singkat Setting Lokasi Penelitian.....	62
B. Paparan Data Penelitian	67
C. Pembahasan.....	100
BAB V PENUTUP.....	108
A. Simpulan	108
B. Saran.....	109
DAFTAR PUSTAKA.....	111
LAMPIRAN.....	115



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan Telaah Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Sekarang	39
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Lembar Observasi Siswa.....	48
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	49
Tabel 4. 1 Data Pengamatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Siklus I.....	75
Tabel 4. 2 Persentase Kategori Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Siklus I.....	76
Tabel 4. 3 Persentase Hasil Pengamatan Perkembangan Berpikir Kritis Siswa Per Indikator Siklus I	77
Tabel 4. 4 Data Pemahaman Materi Kelas V. A Siklus I.....	80
Tabel 4. 5 Persentase Pemahaman Materi Siklus I	81
Tabel 4. 6 Kekurangan Siklus I dan Rencana Perbaikan Siklus II	83
Tabel 4. 7 Data Pengamatan Kemampuan Berpikir Kritis Siklus II	92
Tabel 4. 8 Persentase Kategori Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Siklus II	93
Tabel 4. 9 Persentase Hasil Pengamatan Perkembangan Kemampuan Berpikir Kritis Per Indikator siklus II.....	94
Tabel 4. 10 Data Pemahaman Materi Siklus II	97
Tabel 4. 11 Persentase Pemahaman Materi Siklus II.....	98
Tabel 4. 12 Perbandingan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V. A Siklus I dan Siklus II.....	101
Tabel 4. 13 Perbandingan Kemampuan Berpikir Kritis Per indikator Siklus I dan Siklus II	103

Tabel 4. 14 Perbandingan Pemahaman Materi Kelas V. A
Siklus I dan Siklus II..... 105



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	43
Gambar 3. 1 Model PTK Kemmis dan McTaggart.....	57
Gambar 4. 1 Grafik Kemampuan Berpikir Kritis Siswa	104
Gambar 4. 2 Grafik Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Per indikator Kelas V. A	105
Gambar 4. 3 Grafik Pemahaman Materi Siswa Kelas V. A.....	107



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Perangkat Pembelajaran	115
Lampiran 2 Bukti Kegiatan Pembelajaran	162
Lampiran 2. 1 Lembar pengamatan	162
Lampiran 2. 2 lembar Catatan Lapangan	166
Lampiran 2. 3 Lembar Dokumentasi	168
Lampiran 3 Hasil Uji Validitas	170
Lampiran 4 Surat Izin Melakukan Penelitian.....	177
Lampiran 5 Surat Telah Melakukan Penelitian.....	178



PEDOMAN TRANSLITERASI

Sistem transliterasi Arab Indonesia yang dijadikan pedoman dalam penulisan skripsi ini adalah sistem *Institute of Islamic Studies, Mcgill University*³, yaitu sebagai berikut:

ء = `	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sh	ل = l
ث = Th	ص = ş	م = m
ج = J	ض = đ	ن = n
ح = Ĥ	ط = ṭ	و = w
خ = kh	ظ = ẓ	ه = h
د = D	ع = ʿ	ى = y
ذ = dh	غ = gh	
ر = r	ف = f	

Ta' marbūta tidak ditampilkan kecuali dalam susunan *idāfa*, huruf tersebut ditulis *t*.

Misalnya: فطنة = *faṭāna*, فطانة النبي = *faṭānat al-nabi*.

³ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Skripsi* (Ponorogo: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo, 2022), hal 138.

Diftong dan Konsonan Rangkap

ا	=	Aw
اي	=	Ay

اؤ	=	Ū
أي	=	i

Konsonan rangkap ditulis rangkap, kecuali huruf *waw* yang didahului *ḍamma* dan huruf *yā'* yang didahului *kasra* seperti yang tersebut dalam tabel.

Bacaan panjang

ا	=	Ā
---	---	---

اي	=	I
----	---	---

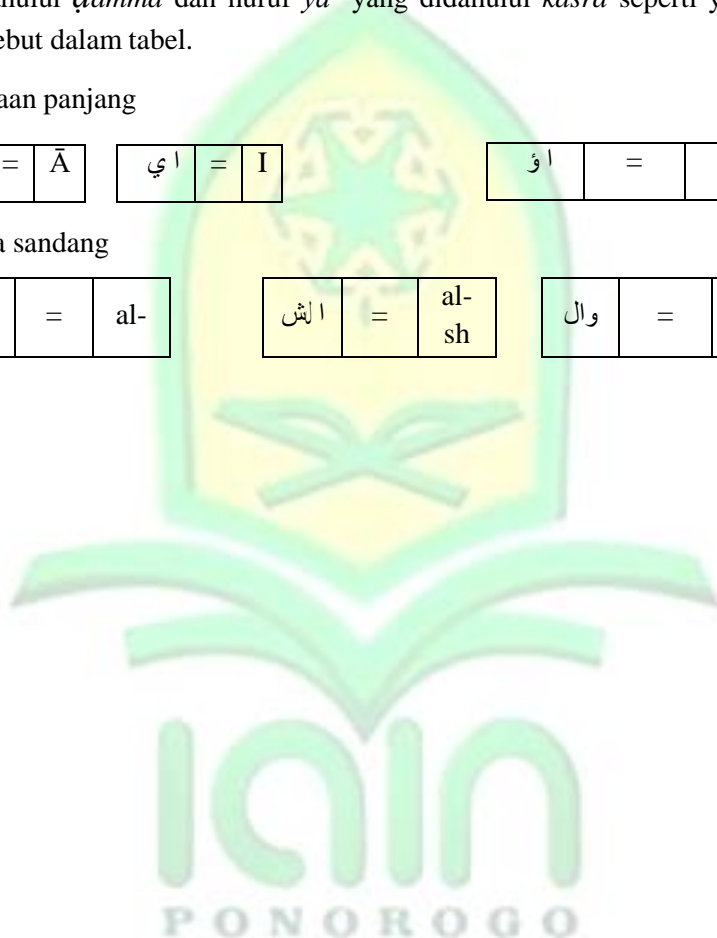
اؤ	=	ū
----	---	---

Kata sandang

ا	=	al-
---	---	-----

الش	=	al-sh
-----	---	-------

وال	=	Wa'l
-----	---	------





BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Sekolah/Madrasah memiliki arti penting bagi siswa pada pembentukan pribadi warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan dalam Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Menurut Undang-Undang terkait Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran wajib bagi seluruh siswa di semua jalur dan jenjang pendidikan formal..¹

Pembelajaran PKn memiliki peran penting dalam memberikan pemahaman kepada siswa tentang nilai-nilai demokrasi, keadilan, toleransi, dan kebangsaan. Namun, pembelajaran Pkn seringkali dipandang sebagai pelajaran yang konvensional dan kurang menarik bagi siswa. Hal tersebut dapat membuat siswa kurang merespon dengan baik, dan kurangnya kemampuan berpikir kritis siswa yang diperlukan dalam memahami materi PKn.

Dilihat dari pentingnya pembelajaran PKn, kemampuan berpikir kritis sangat diperlukan dalam

¹Ina Magdalena, dkk. 2020, "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang", Vol 2, No. 3, hal. 419.

memahami dan menganalisis berbagai isu sosial dan politik yang terkait dengan materi PKn. Dengan kemampuan berpikir kritis yang baik siswa dapat mengambil keputusan yang bijak dan akurat serta mengungkapkan pendapatnya secara rasional. Berbicara mengenai kemampuan berpikir kritis, berpikir secara kritis adalah kemampuan menganalisis fakta, mengemukakan dan mempertahankan sebuah ide atau gagasan, mampu membuat perbandingan, dapat menarik kesimpulan, serta menyaring argumen dan dapat memecahkan permasalahan.² Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis akan lebih mudah dalam memecahkan permasalahan yang ada serta siswa dapat mengevaluasi dan memberikan timbal balik terhadap argumen-argumen yang didapat.

Proses berpikir kritis melibatkan analisis-analisis dari berbagai fakta, berbagai pengalaman dan berbagai kejadian yang mampu mengasah siswa supaya memiliki rasa penasaran dan rasa ingin tahu mengenai hal-hal yang baru. Kemampuan berpikir kritis dapat menjadikan siswa unggul dalam berbagai hal karena cara berpikir yang cenderung rasional terbuka dan mampu menerima. Kemampuan berpikir kritis sangat dibutuhkan bagi semua orang apalagi bagi seorang siswa. Ada banyak manfaat jika seseorang mampu berpikir kritis seperti yang dikemukakan oleh *Gregory Bassham* bahwa berpikir kritis mempunyai manfaat

²Rahmita Rizky Fitriyasari, *Jejak-jejak Permainan Tradisional Indonesia*, (Malang: UMM Press, 2017) hal 17.

dalam berbagai bidang yaitu dalam bidang akademik, dalam dunia kerja, dan dalam kehidupan sehari-hari.¹ Manfaat dari keseluruhan bidang tersebut yaitu, seseorang akan mengalami peningkatan kreativitas dimana dia bisa memunculkan sebuah ide-ide baru dalam penemuannya, seorang bisa mengetahui bagaimana dan seberapa kemampuannya ketika memiliki pemikiran yang kritis, mampu berkomunikasi dengan baik, lebih terbuka dan bisa menerima hal-hal baru. Seorang siswa bisa mengasah kemampuan berpikir kritis mereka pada saat pembelajaran di sekolah, di sekolah siswa akan mendapatkan hal-hal baru yang mampu mengimbangi rasa ingin tahu mereka, banyak yang akan di dapat saat kegiatan belajar mengajar di kelas.

Kemampuan berpikir kritis sangat penting di era sekarang ini, karena banyak informasi yang beredar di berbagai media sosial dan berbagai *platform online* lainnya yang mungkin tidak selalu benar dan akurat. Selain itu, kita juga dihadapkan pada perubahan teknologi yang cepat dan kompleks. Kemampuan untuk menganalisa dan menilai informasi dengan kritis dapat membantu memilih informasi yang akurat dan berharga, dengan demikian bisa membuat keputusan yang bijaksana. Selain itu, kemampuan kreatif yang dihasilkan dari berpikir kritis juga dapat membantu

¹ Khasdin Shotang, *Berpikir Kritis Kecakapan Hidup di Era Digital*, (DI Yogyakarta: PT Kanisius, 2019), hal 43-45.

menyesuaikan diri dengan perubahan teknologi yang cepat dan kompleks.

Berdasarkan observasi pada bulan Agustus di MI Ma'arif Patihan Wetan, peneliti menemukan permasalahan yang ada di kelas V. A. Siswa di kelas V. A masih menunjukkan respon yang kurang baik pada saat pembelajaran, kebanyakan siswa masih belum paham mengenai materi PKn yang telah disampaikan oleh guru, siswa di kelas V. A terlihat kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapat, saat di berikan pertanyaan oleh guru siswa kurang merespon dan cenderung diam. Siswa kelas V. A yang berjumlah 28 hanya beberapa yang mampu memahami serta merefleksikan materi yang telah diberikan guru. Masalah yang terdapat pada siswa kelas V. A tersebut berkaitan dengan kemampuan berpikir kritis yaitu dalam hal komunikasi yang baik, memahami dan menganalisis penjelasan guru, mengemukakan serta mempertahankan argumen dan pendapatnya, merefleksikan dan materi dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan permasalahan yang ada di kelas V. A tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah, siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis kategori tinggi mampu merespon dengan baik, mampu memahami dan menganalisis penjelasan guru, serta mampu merefleksikan materi-materi yang telah di berikan.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat mengasah kemampuan berpikir kritis siswa dalam hal

menganalisis permasalahan dan pemikiran terbuka. Menurut Hamka, media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien, sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima oleh siswa dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut.²

Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa adalah media gambar. Media gambar adalah bentuk media dua dimensi yang dapat dilihat dan digunakan untuk menyajikan objek atau benda dan peristiwa. Media gambar dapat digunakan untuk memperlihatkan secara akurat konsep abstrak yang disampaikan melalui kata-kata. Media gambar ini dapat memudahkan guru dalam menjelaskan materi. Melalui media gambar siswa dapat melihat dan menganalisis gambar, sehingga kemampuan berpikir kritis mereka akan semakin meningkat.

Banyak manfaat yang diperoleh dalam pemilihan media gambar ini, diantaranya yaitu: 1) lebih konkrit dan lebih realistis dalam memunculkan pokok masalah jika dibandingkan dengan bahasa verbal; 2) dapat mengatasi keterbatasan mata; 3) memperjelas masalah dalam bidang apa saja, dan dapat digunakan semua orang tanpa memandang umur; 4) gambar dapat

² Septi Nurfadilah, *Media Pembelajaran*, (Suka Bumi: CV Jejak, 2021), hal. 14

mengatasi ruang dan waktu.³ Konsep-konsep dalam PKn dapat sulit dipahami jika hanya diberikan dalam bentuk teori atau pembelajaran verbal. Adakalanya siswa belum paham mengenai materi yang dijelaskan guru tetapi malu untuk bertanya. Media gambar dalam pembelajaran PKn dapat memberikan variasi dan keunikan dalam pembelajaran. Hal ini membantu siswa terus termotivasi dan bersemangat dalam memperoleh pemahaman terhadap nilai-nilai kewarganegaraan yang diajarkan dalam pembelajaran PKn. Dengan menggunakan media gambar siswa dapat lebih mudah memahami konsep PKn, dan kemudian dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Berbicara mengenai media pembelajaran, penggunaan media pembelajaran akan lebih seimbang dengan adanya metode pembelajaran yang tepat pula. Metode adalah seperangkat langkah-langkah/hal-hal yang harus dilakukan yang disusun secara sistematis (urutan logis). Dalam hal ini metode pembelajaran bisa juga dikatakan sebagai sebuah langkah-langkah yang telah disusun secara runtut yang nantinya akan digunakan saat proses belajar mengajar agar proses belajar mengajar lebih tertata dan menciptakan hasil belajar yang memuaskan. Penggunaan metode pembelajaran di sekolah sebagian besar lebih ke komunikasi satu arah. Banyak yang menggunakan

³ Asnawir, Bassiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pres, 2002), hal 50.

metode pembelajaran monoton yaitu siswa hanya mendengarkan penjelasan guru.

Situasi pembelajaran kelas V. A di MI Ma'arif Patihan Wetan kebanyakan masih menggunakan metode pembelajaran komunikasi satu arah. Penyampaian materi dengan metode pembelajaran yang monoton membuat siswa menunjukkan respon kurang baik dalam menerima penjelasan guru, kebanyakan siswa belum paham mengenai materi yang di jelaskan tetapi malu untuk bertanya, banyak siswa yang kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya, dan masih belum bisa merefleksikan materi yang telah diberikan guru. Pemilihan metode pembelajaran harus disesuaikan dengan keadaan kelas dan juga keantusiasan siswa saat mengikuti proses belajar mengajar, tidak semua siswa mampu menerima setiap metode yang diterapkan.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran PKn adalah metode permainan teka-teki. Bermain teka-teki adalah permainan mencari, menebak, menyusun soal yang berupa kalimat (cerita atau gambar) yang dikemukakan secara samar-samar, biasanya untuk permainan atau untuk mengasah pikiran, dan tebakan. Teka-teki juga dapat diartikan dengan hal yang sulit dipecahkan, kurang terang atau rahasia. Metode pembelajaran teka-teki dapat berupa gambar, huruf bahkan angka. Dalam permainan teka-teki, guru menyiapkan terlebih dahulu jawabannya. Selanjutnya, guru mengutarakan soal teka-

teki apa yang ditanyakan. Pertanyaan yang dipilihpun diusahakan sesuai dengan tema yang akan dipelajari.⁴

Metode permainan teka-teki dapat dianggap efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Metode teka-teki dengan berbantuan gambar dapat membangkitkan keterlibatan aktif dalam proses belajar, serta mendorong pemikiran analitis, kreatif, dan logis. Penerapan metode permainan teka-teki dengan berbantuan gambar dalam pembelajaran PKn masih sangat terbatas dalam artian jarang guru menerapkannya di kelas. Masih banyak guru yang lebih memilih menggunakan metode ceramah untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas maka, penulis ingin meneliti bagaimana Penerapan Metode Permainan Teka-teki dengan Berbantuan Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran Pkn Kelas V di MI Ma'arif Patihan Wetan Ponorogo.

B. Identifikasi Masalah

Hasil identifikasi masalah yang telah di teliti yaitu:

1. Siswa dalam pembelajaran Pkn masih banyak yang menunjukkan respon kurang baik, banyaknya dari mereka belum paham mengenai materi yang telah disampaikan.

⁴ Dwi Haryani, Dhiarti Tejaningrum, *Keaksaraan Awal Anak Usia Dini*, (Jawa Tengah: PT Nesyia Expandin g Management, 2019), hal 91-92.

2. Banyak siswa yang kurang percaya diri untuk bertanya dan menyampaikan pendapatnya.
3. Kemampuan berpikir kritis siswa kurang.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada keterlaksanaan proses belajar mengajar di kelas dengan menggunakan metode permainan teka-teki berbantuan gambar pada pembelajaran PKn kelas V untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana teknik penerapan metode permainan teka-teki dengan berbantuan gambar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran PKn kelas V. A di MI Ma;arif Patihan Wetan?
2. Apakah penerapan metode permainan teka-teki dengan berbantuan gambar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran PKn kelas V. A di MI Ma'arif Patihan Wetan ?

E. Tujuan

1. Untuk mengetahui teknik penerapan metode permainan teka-teki dengan berbantuan gambar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran PKn kelas V. A di MI Ma;arif Patihan Wetan.
2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa melalui penerapan metode permainan teka-teki dengan berbantuan gambar

pada pembelajaran PKn kelas V. A di MI Ma'arif Patihan Wetan.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teori akan meningkatkan wawasan pengetahuan khususnya saat pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk guru maupun calon guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Secara umum, hasil penelitian ini merupakan hasil bukti nyata aplikasi dari sebuah kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan oleh semua praktisi maupun peneliti pendidikan, khususnya tingkat sekolah dasar, sebagai bahan referensi untuk dikaji lebih lanjut.

2. Manfaat Praktisi

Secara praktis hasil penelitian ini dapat digunakan oleh guru (baik yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung), serta mahasiswa prodi PGMI.

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat secara praktis digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan metode permainan teka-teki berbantuan gambar.

b. Bagi Siswa

Penerapan metode pembelajaran ini dapat membantu siswa untuk lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya, merefleksikan materi PKn dalam kehidupan sehari-hari dan mampu berpikir lebih kritis.

c. Bagi peneliti

Adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan.

d. Bagi Madrasah

Hasil penelitian ini mampu mewujudkan terbinanya hubungan secara lebih dekat antara perguruan tinggi (IAIN PONOROGO) sebagai instansi akademis dan penghasil guru dengan sekolah/madrasah. Dengan terbinanya hubungan ini, diharapkan banyak manfaat lain yang dapat diperoleh yang saling menguntungkan kedua belah pihak.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional dan istilah yang terdapat dalam penelitian ini adalah:

1. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara yang ditempuh oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

2. Metode Permainan

Metode permainan adalah suatu cara penyampaian materi dan penyajian bahan pelajaran melalui berbagai bentuk permainan.

3. Bermain Teka-teki

Teka-teki adalah permainan mencari, menebak, menyusun soal yang berupa kalimat (cerita atau gambar) yang dikemukakan secara samar-samar, biasanya untuk permainan atau untuk mengasah pikiran, tebakan, dan terkaan.

4. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Hal ini dapat diartikan media pembelajaran merupakan sumber belajar.

5. Media Gambar

Gambar merupakan tiruan barang, orang, binatang, tumbuh-tumbuhan dan sebagainya.

6. Berpikir Kritis

Berpikir kritis adalah kemampuan berpikir seseorang secara rasional, yang mampu menganalisa fakta, memecahkan masalah dan juga menarik kesimpulan.

7. Mata Pelajaran PKn

Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu mata pelajaran yang wajib bagi seluruh peserta didik dan juga sangat penting. Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu rangkaian proses yang mengarahkan

peserta didik menjadi bertanggung jawab sehingga dapat berperan aktif dalam masyarakat.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Metode Pembelajaran

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode Pembelajaran adalah cara yang ditempuh oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.¹ Menurut Slameto, metode mengajar adalah suatu cara/ jalan yang harus dilalui di dalam mengajar, Ini berarti metode pembelajaran merupakan cara yang harus digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Metode pembelajaran mengacu pada suatu cara yang akan digunakan oleh guru untuk mengoptimalkan proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Hal ini mengandung konsekuensi bahwa metode memang memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran

¹ Lufri, dkk, *Metodologi Pembelajaran: Strategi, Pendekatan, Model, Metode Pembelajaran*, (Purwokerto:CV IRDH, 2020), hal 48.

sehingga guru dapat mengelola kelas yang interaktif serta tidak membosankan.²

Metode Pembelajaran dirancang sedemikian rupa dan dipilih sesuai keadaan kelas agar siswa dapat menerima materi pembelajaran dengan baik. Metode pembelajaran dapat memudahkan guru dalam memunculkan situasi dan kondisi belajar yang menyenangkan bagi siswa, jika saat pembelajaran di kelas siswa senang dan semangat dalam mengikuti setiap materi-materi yang diajarkan, maka ada kemungkinan besar kemampuan dalam berpikir mereka terus terasah dan meningkat. Penggunaan metode pembelajaran dapat diaplikasikan sesuai dengan kondisi kelas dan juga kemampuan siswa dalam menerima materi. Secara keseluruhan penggunaan metode pembelajaran dapat memberikan banyak manfaat dalam keberlangsungan proses pembelajaran di kelas. Menurut Nurhidayati ada beberapa manfaat dari penggunaan metode pembelajaran dalam keberlangsungan proses pembelajaran yaitu:

- 1) Proses pembelajaran menjadi lebih terarah.

² Nining Mariyaningsih, Mistina Hidayati, *Bukan Kelas Biasa teori dan praktik berbagai model dan metode pembelajaran menerapkan inovasi pembelajaran di kelas-kelas inspiratif*, (Surakarta: CV KEKATA GROUP, 2018), hal 10.

- 2) Memperkuat komunikasi antara guru dan siswa.
 - 3) Menggali potensi siswa secara maksimal.
 - 4) Mempermudah penyerapan informasi antar siswa dan guru.
 - 5) Terciptanya suasana yang lebih menyenangkan.
 - 6) Memberikan kesempatan siswa untuk lebih optimal dalam belajar.¹
- b. Hal-hal yang harus di pertimbangkan dalam pemilihan metode pembelajaran.

Guru saat menggunakan metode pembelajaran hendaknya memperhatikan kondisi kelas dan juga kondisi siswa. Berbagai macam metode pembelajaran harus dipertimbangkan dalam penggunaannya. Menurut Nining Murianingsih ada hal-hal yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan metode pembelajaran adalah:

- 1) Karakteristik mata pelajaran, karakteristik mata pelajaran dapat juga disebut dengan sifat atau bagaimana ciri-ciri pembelajaran tersebut mengacu kepada hal yang lebih spesifik.
- 2) Kondisi siswa, kondisi siswa adalah sebuah keadaan siswa yang dapat mempengaruhi belajar.

¹ Puji Sumarsono, dkk, *Belajar dan Pembelajaran di Era Milenial*, (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2020), hal 6.

- 3) Kondisi dan keahlian guru, dalam hal ini guru harus memilih metode yang sesuai dengan keadaan siswa dan guru harus pandai-pandai memilih metode pembelajaran yang tepat.
- 4) Sarana/prasarana, sarana/prasarana adalah sebuah alat dan bahan yang dapat digunakan sebagai penunjang penerapan metode pembelajaran.
- 5) Situasi kelas dan lingkungan, dalam pemilihan metode guru harus menyesuaikan bagaimana keadaan di kelas dan lingkungan yang mendukung.²

c. Metode Permainan

Metode permainan menurut Hasanah memiliki 2 pengertian. Pertama, permainan adalah sebuah aktivitas yang dilakukan murni untuk bermain dan mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan adalah sebuah aktivitas bermain yang dilakukan untuk mencari kesenangan namun adanya pencarian menang dan kalah. Tujuan siswa terhadap lingkungan sehingga mereka dapat terbiasa menerima setiap keragaman yang

² Nining Mariyaningsih, *Mistina Hidayati, Bukan Kelas Biasa teori dan praktik berbagai model dan metode pembelajaran menerapkan inovasi pembelajaran di kelas-kelas inspiratif*, (Surakarta: CV KEKATA GROUP, 2018), hal16

ditemuinya.³ Menurut Sudjana penyajian teknik permainan yang baik akan menarik perhatian siswa sehingga menimbulkan suasana yang menyenangkan dan siswa juga tidak bosan saat pembelajaran.⁴

Peran metode permainan ini dalam pembelajaran adalah sebagai alat motivasi dan juga strategi perangsang agar siswa semangat dalam belajar. Ada beberapa keuntungan dalam penerapan strategi permainan ini yaitu, dengan penggunaan metode permainan siswa yang memang pada dasarnya masih suka bermain akan antusias dalam pembelajaran, dapat memberikan respon yang baik, dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Adapun salah satu metode permainan yang bisa digunakan dalam pembelajaran yaitu Bermain Teka-teki.

Bermain teka-teki adalah permainan mencari, menebak, menyusun soal yang berupa kalimat (cerita atau gambar) yang dikemukakan secara samar-samar, biasanya untuk permainan atau untuk mengasah pikiran, tebakan, dan terkaan. Teka-teki juga dapat diartikan dengan hal yang sulit dipecah, kurang terang atau

³ Lailatul Nivida Soraya, *Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Permainan*, (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2021) hal 66.

⁴ Setiyani, 2020, "Upaya Meningkatkan aktifitas dan prestasi belajar matematika melalui penerapan metode permainan di kelas VI SD Negeri Bugel 02 Kecamatan Polokaryo Kabupaten Sukoharjo", Vol. VII, Edisi 32.

rahasia. Bermain teka-teki pada siswa dapat berupa gambar, huruf bahkan angka. Dalam permainan teka-teki, guru menyiapkan terlebih dahulu jawabannya. Selanjutnya, guru mengutarakan soal teka-teki apa yang ditanyakan. Diusahakan teka-teki tersebut masih berhubungan dengan tema.⁵

Metode pembelajaran teka-teki adalah suatu metode pembelajaran yang memungkinkan para siswa berpikir kritis. Dalam metode ini siswa akan diberikan berbagai teka-teki atau masalah yang membutuhkan pemikiran kritis dan memberikan pengalaman yang meningkatkan kreativitas. Metode teka-teki memiliki kelebihan. Berikut adalah kelebihan metode permainan teka-teki menurut Dwi Haryani antara lain:

- 1) Memperkaya imajinasi, dengan adanya teka-teki yang harus diselesaikan, siswa akan dilatih untuk memperkaya imajinasi mereka. Hal ini akan memungkinkan siswa untuk mencoba berbagai cara dan metode untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.
- 2) Meningkatkan kemampuan berpikir kritis, pada dasarnya setiap teka-teki atau masalah yang diberikan membutuhkan pemikiran

⁵ Dwi Haryani, Dhiarti Tejaningrum, *Keaksaraan Awal Anak Usia Dini*, (Jawa Tengah: PT Nesyia Expanding Management, 2019), hal 91-92.

kritis untuk diselesaikan. Metode pembelajaran ini akan membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan mereka dalam hal analisis, sintesis dan evaluasi.

- 3) Meningkatkan keterampilan berpikir kreatif, metode ini dapat membantu siswa dalam menuangkan ide dan pemikiran kreatif mereka dalam menyelesaikan teka-teki atau masalah dalam jangka panjang.
- 4) Meningkatkan rasa percaya diri, setelah berhasil menyelesaikan teka-teki atau masalah yang sulit, siswa merasa lebih percaya diri dalam menghadapi tantangan di masa depan.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran teka-teki mampu melatih siswa untuk memunculkan kreativitas, pemikiran-pemikiran yang luas, dan pemikiran yang lebih kritis. Metode permainan teka-teki dapat memberikan pengalaman belajar yang sangat interaktif dan menyenangkan. Metode teka-teki dapat membantu siswa dalam menyelesaikan masalah yang rumit di masa depan dengan lebih mudah dan efektif.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Briggs sebagaimana yang telah dikutip oleh Nuryani media pembelajaran

merupakan peralatan fisik untuk menawarkan atau menyampaikan isi pembelajaran. Menurut Arsyad media adalah alat untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Berdasarkan dari berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran.⁶

Menurut Hamka, media pembelajaran dapat di definisikan sebagai alat bantu fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien, sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima siswa dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut. Berdasarkan dari berbagai pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran.⁷

Media memiliki banyak peran dalam aktivitas pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi-informasi yang

⁶ Darmadi, *Pengembangan Model Metode Pembelajaran & dinamika belajar siswa*, (Yogyakarta: CV BUDI UTAMA, 2017), Hal 78.

⁷ Septi Nurfadilah, *Media Pembelajaran*, (Suka Bumi: CV Jejak, 2021), hal. 14

dibutuhkan dari pihak satu ke pihak lainnya. Media pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan efisien dapat membantu guru dalam penyampaian mata pelajaran agar lebih bervariasi. Penggunaan media pembelajaran dapat menciptakan suasana kelas yang nyata.

b. Jenis – Jenis Media Pembelajaran

Banyak media yang dapat digunakan pada saat pembelajaran berlangsung seperti yang dikemukakan oleh Selss. Menurut Selss media pembelajaran dibagi menjadi dua kategori luas yaitu media tradisional dan mutakhir, yang termasuk dalam media tradisional adalah:

- 1) Visual diam yang diproyeksi, merupakan sebuah media pembelajaran yang berbentuk visual atau sebuah tiruan barang yang hanya bisa di fungsikan untuk di perlihatkan melalui proyektor.
- 2) Visual yang tak diproyeksi adalah media pembelajaran yang berbentuk tiruan gambar yang berfungsi untuk di perlihatkan dan tidak melalui layar proyektor.
- 3) Audio, media pembelajaran ini berkaitan dengan pendengaran yang berfungsi untuk mengantarkan pesan berupa suara kepada pendengar.
- 4) Penyajian multimedia, penyajian multimedia merupakan media pembelajaran

yang disajikan dengan menggunakan penggabungan dua unsur atau lebih, bisa berupa gambar yang di kombinasikan dengan animasi atau lainnya.

- 5) Visual dinamis yang diproyeksikan adalah sebuah gambar yang bergerak yang disajikan menggunakan proyektor.
- 6) Cetak, adalah sebuah media yang berupa cetakan seperti buku majalah dan lain-lain.
- 7) Realita, adalah sebuah obyek yang nyata yang bisa dilihat dan di pegang secara langsung.

Adapun yang termasuk dalam teknologi mutakhir adalah:

- 1) Media berbasis telekomunikasi
 - 2) Media berbasis microprocessor
 - 3) *Computer assited instructional*
 - 4) Permainan komputer
 - 5) Interaktif
 - 6) *Hypermedia*
 - 7) *Compact (video) disk*⁸
- c. Kriteria Pemilihan Media

Era perkembangan zaman sekarang ini banyak teknologi-teknologi yang canggih, banyak diciptakan robot-robot dan juga alat elektronik untuk membantu kepentingan manusia. Teknologi tersebut akan sangat bermanfaat apabila digunakan sesuai kebutuhan.

⁸ ibid 82

Banyaknya alat elektronik yang diciptakan akan sangat membantu kegiatan belajar mengajar guru di sekolah, guru akan lebih mudah memilih media apa yang akan digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan media tersebut akan mempermudah guru dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran tentunya memiliki kriteria-kriteria sendiri agar sesuai dan juga agar dapat tercapai tujuan diterapkannya media pembelajaran tersebut. Dalam hal ini guru harus memperhatikan beberapa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran. Berikut adalah tujuh kriteria yang harus diperhatikan guru dalam penggunaan media pembelajaran menurut Basuki Wibawa dan Farida Mukti yaitu:

- 1) Media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Media yang digunakan sesuai dengan karakteristik pembelajaran.
- 3) Media yang digunakan sesuai dengan keadaan siswa.
- 4) Kemampuan guru dalam menggunakan media.
- 5) Media yang digunakan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 6) Media yang digunakan bervariasi dan inovatif.

7) Media yang dikenakan hendaknya cukup dikenal *audience* (siswa) atau bersifat *kontekstual*.⁹

d. Media Gambar/ visual diam

Gambar merupakan tiruan barang, orang, binatang, tumbuh-tumbuhan dan sebagainya.¹⁰ Gambar merupakan alat visual yang efektif karena dapat divisualisasikan sesuatu yang akan dijelaskan dengan lebih konkrit dan nyata.¹¹ Jadi yang dimaksud dengan media visual adalah alat (sarana) yang digunakan dalam proses pembelajaran berupa tiruan barang, yang dapat menjadi perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Media gambar menurut Yuswanto adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk 2 dimensi sebagai sarana untuk mencerahkan pikiran atau ide-ide yang bermacam-macam, seperti lukisan, slide, potret dan masih banyak lagi. Melalui media gambar ini guru dapat menyampaikan pesan lewat pengamatan gambar dan tentunya dapat menarik perhatian siswa dengan adanya

⁹ Ibid, 91

¹⁰ Dapertemen Pendidikan dan Kebudayaan, *kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1998), hal 569.

¹¹ Asnawir, Bassiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pres, 2002), hal 47.

berbagai gambar.¹² Media gambar ini tentu ada kelebihan dan kekurangannya, berikut adalah kelebihan dan kekurangan dari media gambar menurut Asnawir dan Bassiruddin yaitu:

1) Kelebihan Media Gambar

Ada beberapa kelebihan-kelebihan penggunaan media gambar diantaranya yaitu:

- a) Lebih *konkrit* dan lebih nyata dalam memunculkan pokok masalah jika dibandingkan dengan bahasa verbal.
- b) Dapat mengatasi keterbatasan mata.
- c) Memperjelas masalah dalam bidang apa saja, dan dapat digunakan semua orang tanpa memandang umur.¹³
- d) Gambar dapat mengatasi ruang dan waktu.

2) Kekurangan Media Gambar

Media gambar juga mempunyai kekurangan. Ada beberapa kekurangan dalam penggunaan media gambar yaitu:

- a) Penjelasan guru dapat menyebabkan penafsiran yang berbeda sesuai dengan pengetahuan masing-masing terhadap

¹² Rahmawati Matondang, dkk., *Ragam Media Pembelajaran di SD/MI*, (Batu: Literasi Nusantara, 2021), hal 205.

¹³ Asnawir, Bassiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pres, 2002), hal 50.

peserta didik sesuai hal-hal yang dijelaskan.

- b) Penghayatan tentang materi kurang sempurna, karena media gambar hanya menampilkan persepsi indera mata yang tidak cukup kuat menggerakkan seluruh kepribadian manusia, sehingga materi yang dibahas kurang sempurna.

3. Kemampuan Berpikir Kritis

Berpikir kritis merupakan pola pikir yang baru, berpikir kritis berperan dalam dalam pengembangan diri. Ada beberapa pendapat mengenai pengertian berpikir kritis. Menurut John Dewey, berpikir kritis ditujukan sebagai bahan pertimbangan yang teliti mengenai sebuah keyakinan dan juga pengetahuan yang langsung diterima. Keyakinan dan juga pengetahuan tersebut dianalisis dengan pencarian alasan-alasan yang memunculkan kesimpulan. Edward Gleser, menekankan sikap kritis terhadap kemampuan menggunakan metode-metode yang bersifat menalar dalam memecahkan masalah, dengan kata lain berpikir kritis adalah kemampuan dalam berpikir. Menurut Robert Emis berpikir kritis adalah berpikir secara reflektif dan mampu mengambil keputusan. Kesimpulan dari berbagai pendapat di atas yaitu, berpikir kritis adalah kemampuan mempertimbangkan keyakinan dan juga pengetahuan dengan menggunakan penalaran secara

reflektif sebagai bahan pengambilan keputusan serta kesimpulan.¹⁴

Kemampuan berpikir kritis membantu siswa dalam pengambilan keputusan dengan lebih bijaksana, dan mengevaluasi ide-ide mereka dengan cara yang logis dan kognitif. Berpikir kritis juga dapat membantu siswa dalam memecahkan masalah secara kreatif dan secara *konstruktif*, sehingga dapat meningkatkan kemampuan inovasi siswa. Melalui kemampuan berpikir kritis siswa dapat mengevaluasi informasi yang mereka terima. Mereka dapat memilih dan membedakan informasi yang baik atau buruk untuk dijadikan panduan dalam pengambilan keputusan sehari-hari. Siswa yang terlatih dalam berpikir kritis dipersiapkan untuk menerapkan logika dan analisis pada situasi yang rumit. Hal ini dapat membuat mereka lebih percaya diri ketika menghadapi tantangan dimasa yang akan datang.

Kemampuan berpikir kritis sangat penting dalam banyak profesi. Dengan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dari sekolah dasar, siswa siap untuk menghadapi masa depan yang membutuhkan pemikiran yang bebas dan sistematis. Berikut adalah ciri-ciri orang yang memiliki kemampuan berpikir kritis menurut Angelo yaitu:

- a. Kemampuan siswa dalam memahami dan menganalisis isi materi

¹⁴ Khasdin Shotang, *Berpikir Kritis Kecakapan Hidup di Era Digital*, (DI Yogyakarta: PT Kanisius, 2019), hal 35-37.

Menurut Sudjana kemampuan menganalisis adalah memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas susunannya. Menurut Suryosubroto menganalisis adalah menjabarkan sesuatu kedalam unsur-unsur, bagian-bagian, atau komponen sehingga tampak jelas susunan atau gagasan yang dinyatakan dalam suatu komunitas. Menurut Kemendikbud yang merupakan kata kunci dari menganalisis adalah analisislah, kemukaan bukti-bukti, menyelidiki, mengapa, identifikasikan, menunjukkan sebabnya, dan memberi alasan.

Berdasarkan penjelasan dari berbagai ahli dapat disimpulkan bahwa menganalisis adalah kegiatan memeriksa dan menjabarkan suatu permasalahan, informasi, data ataupun lainnya sehingga lebih jelas dan diperoleh makna yang lebih dalam. Kemampuan memahami dan menganalisis isi materi dalam penelitian ini adalah siswa dapat memeriksa dan menjabarkan sebuah pertanyaan, gambar, dan informasi agar lebih jelas maknanya.

- b. Kemampuan siswa membangun percaya diri dalam memutuskan suatu argumen.

Kepercayaan diri menurut Lauster sebagaimana yang telah di kutip oleh Idrus dan Rohmiati adalah suatu sikap atau perasaan yakin akan kemampuan percaya diri sendiri, sehingga

seseorang tidak terpengaruh orang lain. Brennecke dan Amich sebagaimana yang telah dikutip oleh Idrus dan Rohmiati menyatakan bahwa kepercayaan diri adalah suatu perasaan atau sikap tidak perlu membandingkan diri dengan orang lain, karena merasa cukup aman dan tahu apa yang dibutuhkan dalam hidup ini.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa percaya diri adalah suatu perasaan dan sikap yakin terhadap diri sendiri. Kemampuan siswa membangun percaya diri dalam memutuskan argumen dalam penelitian ini adalah siswa mampu dan yakin terhadap diri sendiri dalam memutuskan argumen tanpa membandingkan dengan orang lain.

- c. Kemampuan siswa dalam merefleksikan dan mengaplikasikan nilai-nilai PKn dalam kehidupan sehari-hari.

Refleksi adalah sebuah kegiatan yang dilakukan dalam proses belajar mengajar berupa penilain tertulis maupun lisan. Refleksi adalah ungkapan, kesan, pesan, harapan serta kritik yang membangun atas pembelajaran yang diterimanya. Merefleksikan materi penelitian ini adalah siswa mampu mengungkapkan pesan-pesan dan umpan balik terhadap materi yang telah diberikan oleh

guru, serta mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.¹⁵

Ada beberapa keutamaan dalam berpikir kritis menurut Richard Paul dan Linda Elder yaitu:

a) Kerendahan Hati *Intelektual*

Kerendahan hati *intelektual* adalah orang yang menyadari kemampuannya dan keterbatasannya sehingga orang tersebut mau terbuka dan juga menerima masukan dari orang lain. Selain itu orang yang memiliki sikap rendah hati intelektual akan bersikap hati-hati dalam pengambilan keputusan serta menghindari sikap egois.

b) Keberanian Intelektual

Orang yang mempunyai sikap keberanian intelektual adalah orang yang berani dalam menyampaikan pendapat, berani mempertahankan ide-ide karena memang mengetahui kebenaran dari pendapat dan juga ide yang disampaikan.

c) Empati Intelektual

Empati adalah sikap yang mampu menempatkan dirinya pada situasi orang lain, orang yang berpikir kritis mempunyai kepedulian terhadap orang lain yang memiliki kesulitan. Orang tersebut mampu menempatkan

¹⁵Ani Hendriani, *Pendidikan dan Keterampilan Berpikir Abad ke-21* (Tasik Malaya: Ksatria Siliwangi,2020) hal 94.

diri secara etis tanpa terjerumus dalam situasi sulit orang lain.

d) Integritas Intelektual

Integritas dalam hal ini adalah orang yang mempunyai pendirian. Orang tersebut memiliki pribadi yang teguh, menepati janji, dan juga berani dalam menyampaikan hal-hal yang benar, artinya orang yang berpikir kritis adalah orang yang teguh pendirian dan mempunyai prinsip.

e) Keyakinan pada Rasionalitas

Keutamaan berpikir kritis yang terakhir adalah keyakinan pada rasionalitas, keutamaan didasari oleh alasan-alasan yang rasional, apapun dan bagaimanapun sikap yang diambil selalu didasari oleh pemikiran yang rasional. Orang yang mempunyai keyakinan rasionalitas dapat dijadikan modal dalam berpikir kritis saat menghadapi situasi sulit dan hal-hal yang negatif.¹⁶

4. Pembelajaran PKn

a. Pengertian Pembelajaran PKn

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidik Nasional, Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran wajib bagi seluruh siswa di semua jalur dan jenjang pendidikan formal. Pendidikan

¹⁶ Khasdin Shotang, *Berpikir Kritis Kecakapan Hidup di Era Digital*, (DI Yogyakarta: PT Kanisius, 2019), hal 39-41.

Kewarganegaraan bertujuan membentuk siswa menjadi warga masyarakat, warga bangsa, dan warga negara yang dapat diandalkan oleh pribadinya, keluarganya, lingkungannya, masyarakatnya, bangsanya, dan negaranya dalam mencapai cita-cita bersama. Untuk membentuk warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memiliki peran yang penting, yaitu dalam membentuk siswa maupun sikap dalam berperilaku sehari-hari, sehingga diharapkan mampu menjadi pribadi yang lebih baik.¹⁷

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu pelajaran yang diberikan dalam pendidikan formal untuk membina sikap dan moral siswa agar memiliki karakter dan kepribadian yang positif sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. PKn sebagai bahan pembinaan perilaku pada siswa juga dimaksudkan untuk membekali siswa dengan budi pekerti, pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

¹⁷ Ina Magdalena, dkk. 2020, "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang", Vol 2, No. 3, hal. 419.

b. Karakteristik Pendidikan Kewarganegaraan
Pendidikan Kewarganegaraan mempunyai beberapa karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran, seperti yang di kemukakan oleh Djamarah dan Zain karakteristik dari Pendidikan Kewarganegaraan adalah sebagai berikut:

- a) Menekankan pada pemecahan masalah.
- b) Bisa dijalankan dalam berbagai konteks.
- c) Mengarahkan siswa menjadi pembelajar mandiri.
- d) Mengaitkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan siswa yang berbeda.
- e) Mendorong siswa untuk merancang dan melakukan kegiatan ilmiah.
- f) Memotivasi siswa untuk menerapkan materi yang telah dipelajari.
- g) Menerapkan penilaian autentik.

c. Tujuan Pembelajaran PKn di Sekolah

Pendidikan Kewarganegaraan selain memiliki karakteristik atau ciri-ciri juga memiliki tujuan pembelajaran. Berikut adalah tujuan pembelajaran menurut Djamarah dan Zain yaitu:

- a) Mempunyai kemampuan dalam berpikir kritis, bersikap nasionalisme, dan berjiwa Pancasila.
- b) Memiliki wawasan kebangsaan dalam menjunjung tinggi Negara Kesatuan

Republik Indonesia dengan rasa cinta tanah air.

- c) Memiliki rasa persatuan dan kesatuan dalam mempertahankan bangsa Indonesia menuju lebih baik.
- d) Memiliki *mindset* dalam memecahkan masalah yang terjadi di negara.
- e) Memiliki karya yang inovatif untuk mengangkat harkat dan martabat di depan para negara-negara lain.
- f) Menjiwai nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.¹⁸

B. Telaah Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan telaah hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topic pembahasan dalam penelitian, berikut adalah hasil telaah penelitian terdahulu:

1. Penelitian ini dilakukan oleh Eka Wahyu Hidayati, Sekolah Tinggi Agama Islam Daruttaqwa (STAIDA) Gresik pada tahun pelajaran 2014/2015, dengan judul "Penggunaan Media Puzzle Konstruksi terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SDN Kemengseng II Krian". Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media Puzzle Konstruksi terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran

¹⁸ Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SD/MI*, (Jakarta: KENCANA, 2020), hal 24-25.

PKn pokok bahasan memahami kebebasan berorganisasi kelas V di SDN kemangseng II terbukti nilai t table untuk kesalahan 5% dengan $db=N-1=27$ adalah 2,05, karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $20,44 < 2,060$, dengan besar pengaruhnya sebesar 40,7%.¹⁹

2. Penelitian ini di lakukan oleh Nurul Aisyah, Purwo Susongko, Mukhammad Aji Fatkhurrohan, Program Studi Pendidikan IPA FKIP-Universitas Pancasakti Tegal pada tahun pelajaran 218/2019, dengan judul "Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) dengan Permainan Teka-Teki Silang (TTS) terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik". Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pemikiran kritis peserta didik dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran TGT dengan Permainan TTS dalam pelajaran IPA. Hal ini terlihat dari problem t hitung $> t$ table yaitu sebesar $31,243 > 1,6957$ dan peningkatan *pretest* dan *posttes* sebesar 30,15.²⁰
3. Penelitian ini dilakukan oleh Miftah Maulina Syifa, Encep Supriatna, Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Serang pada tahun 2019, yang berjudul "Pengaruh

¹⁹ Eka Wahyu Hidayati, 2018, "Penggunaan Media Puzzle Konstruksi terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SDN Kemangseng II Krian", *Jurnal Ijes*, Vol 1, No. 1.

²⁰ Nurul Aisyah, dkk, 2019, "Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) dengan permainan Teka-Teki Silang (TTS) terhadap Keterampilan Berpikir kritis Peserta didik

Penggunaan Media *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Terhadap kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VI di SDN Serang”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa Implementasi media pengajaran *Crossword puzzle* memberi pengaruhnya kepada kemampuan berpikiran kritis peserta didik dalam pelajaran IPS kelas VI di SDN Serang yang dilihat dari data analisis rata-rata nilai test peserta didik pada kelas eksperimen sebelum serta sesudah menggunakan media belajar *Crossword Puzzle* dan nilai rata-rata pretest 53,6 dan nilai rata-rata posttest 80,42.²¹

4. Penelitian ini dilakukan oleh Jira Rastal Arif, dkk, Universitas Muhammadiyah Cirebon, Indonesia, dengan judul ”Penggunaan Media Quziz sebagai Sarana Pengembangan Berpikir Kritis Siswa” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media quziz dan teka-teki silang berbasis website dapat membentuk daya berpikir kritis saat menjawab pertanyaan kuis. Hal ini dibuktikan dengan pengamatan atau observasi via zoom saat pengerjaan sedang dimulai tidak hanya itu

²¹ Miftah Maulina Syifa, Encep Suprianto, 2022, “Penggunaan Media *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas VI di SDN Serang”, JURNAL PERSEDA Vol V, No 1.

observasi juga melihat hasil akhir pengerjaan dalam pengerjaan kuis-kuis quiziz dan teka-teki silang.²²

5. Penelitian ini dilakukan oleh Rosita Nurul Hidayah, Bambang Siteng Sulasmono, Eunice Widyanti, dengan judul penelitian "Penerapan Model Pembelajaran *Think Pair Share* dengan permainan Puzzle untuk meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Kelas IV SD" Hasil Penelitian menunjukkan bahwa Hasil nilai kemampuan berpikir kritis kategori tinggi mengalami peningkatan dari pra siklus dan siklus I 35,30% sedangkan peningkatan dari siklus I dan siklus II mencapai 47,64%, untuk berpikir kritis tingkat sedang juga mengalami peningkatan dari pra siklus dan siklus I sebanyak 2,93 % sedangkan dari siklus I dan siklus II mengalami pengurangan sebanyak 14,7 %.²³

Setelah dilakukan telaah penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa metode permainan teka-teki dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Berikut adalah perbedaan dan juga persamaan antara penelitian yang dilakukan dan telaah penelitian terdahulu:

²² Jira Rastal Arif, dkk, 2022, "Penggunaan Media Quiziz sebagai Sarana Pengembangan Berpikir Kritis", *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol 4, No 1

²³ Rosita Nurul Hidayah, 2019, "Penerapan Model Pembelajaran *Think Pair Share* dengan permainan Puzzle untuk Meningkatkan kemampuan Berpikir kritis Matematika Kelas IV SD", *Jurnal JTAM*, Vol 3 No 1.

Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan telaah penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil
1	Eka Wahyu Hidayati	Penggunaan Media Puzzle Konstruksi terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SDN Kemengse ng II Krian.	Menggunakan Puzzle atau teka-teki dalam penelitian, meneliti pengaruhnya terhadap berpikir kritis.	Peneliti menggunakan puzzle sebagai media, tidak terdapat media gambar, tempat penelitian berada di SDN Kemengse ng II Krian.	Ada pengaruh penggunaan media Puzzle Konstruksi terhadap hasil belajar kognitif siswa (berpikir kritis) pada mata pelajaran PKn pokok bahasan memahami kebebasan berorganisasi kelas V di SDN kemangse ng II.
2.	Nurul Aisyah, Purwo Susongko, Muhkhama d Aji Fatkhurroh	Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) dengan	Peneliti menggunakan model permainan teka-teki dalam pembelajaran	Tidak terdapat media Gambar, mata pembelajaran yang	pemikiran kritis peserta didik dapat ditingkatkan melalui model

	man	Permainan Teka-Teki Silang (TTS) terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik	an, meneliti pengaruh model pembelajaran terhadap keterampilan berpikir kritis.	diteliti IPA.	pembelajaran TGT dengan Permainan TTS dalam pelajaran IPA. Hal ini terlihat dari problem $t_{hitung} > t_{table}$ yaitu sebesar $31,243 > 1,6957$ dan peningkatan <i>pretest</i> dan <i>posttes</i> sebesar 30,15.
3.	Miftah Maulina Syifa, Encep Supriatna	Pengaruh Penggunaan Media <i>Crossword Puzzle</i> (Teka-Teki Silang) Terhadap kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VI di SDN	Menggunakan puzzle atau teka-teki dalam penelitian, meneliti pengaruhnya terhadap berpikir kritis.	Peneliti menggunakan Puzzle atau teka-teki sebagai media, tidak terdapat media gambar, mata pelajaran yang diteliti IPS, kelas yang	Implementasi media pengajaran <i>Crossword puzzle</i> memberi pengaruhnya kepada kemampuan berpikiran kritis peserta didik dalam pelajaran IPS kelas VI di SDN

		Serang.		di teliti kelas VI, tempat penelitian berada di SDN Serang.	Serang.
4.	Jira Ristal Arif, Aiman Faiz, Lidya Septiani	Penggunaan Media Quiz sebagai Sarana Pengembangan Berpikir Kritis Siswa.	Menggunakan quiz atau teka-teki dalam penelitian, Meneliti pengembangan berpikir kritis.	Pembelajaran berbasis website, Menggunakan Teka-teki sebagai media, tidak menggunakan media gambar.	media quizz dan teka-teki silang berbasis website dapat membentuk daya berpikir kritis saat menjawab pertanyaan kuis.
5.	Rosita Nurul Hidayah, Bambang Siteng Sulasmono, Eunice Widyanti	Penerapan Model Pembelajaran <i>Think Pair Share</i> dengan permainan Puzzle untuk meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematika	Menggunakan metode permainan puzzle atau teka-teki dalam penelitian, meneliti peningkatan kemampuan berpikir kritis.	Menggunakan model <i>think pair share</i> , tidak terdapat media gambar, mata pelajaran yang diteliti matematika, kelas yang di	Hasil nilai kemampuan berpikir kritis kategori tinggi mengalami peningkatan dari pra siklus dan siklus I 35,30% sedangkan peningkatan dari

		Kelas IV SD		ambil adalah kelas IV.	siklus I an siklus II mencapai 47,64%, untuk berpikir kritis tingkat sedang juga mengalami peningkata n dari pra siklus dan siklus I sebanyak 2,93 % sedangkan dari siklus I dan siklus II mengalami penguranga n sebanyak 14,7 %.
--	--	----------------	--	------------------------------	---

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan kajian teori dan juga telaah penelitian terdahulu yang telah dibahas, sehingga diajukan kerangka berpikir sebagai berikut: Sebelum diadakan tindakan penelitian siswa masih kurang dalam pemahaman pembelajaran PKn, siswa kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, siswa masih belum bisa merefleksikan dan mengaplikasikan nilai-nilai PKn

dalam kehidupan sehari-hari, dan kemampuan berfikir kritis siswa perlu ditingkatkan, selain itu guru belum menerapkan media dan metode yang ditawarkan. Selanjutnya guru menerapkan metode permainan teka-teki dengan berbantuan gambar. Saat pembelajaran siswa akan di berikan sebuah teka-teki yang akan meningkatkan kemampuan berpikir secara kritis . Diprediksi bahwa penerapan metode permainan teka-teki dengan berbantuan gambar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran PKn siswa kelas V. A di MI Ma'arif Patihan Wetan. Berikut adalah bagan kerangka berpikir:



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Pengajuan Hipotesis Tindakan

Hipotesis sementara dalam penelitian ini adalah, melalui metode permainan teka-teki dengan berbantuan gambar kemampuan berpikir kritis siswa akan meningkat, siswa menjadi lebih paham dengan materi

mata pembelajaran PKn, siswa menjadi percaya diri mengutarakan pendapat, dan siswa mampu merefleksikan serta mengaplikasikan nilai-nilai PKn dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan berpikir kritis akan meningkat melalui pembelajaran menggunakan metode permainan teka-teki berbantuan gambar.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif sedangkan jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Alasan peneliti menggunakan jenis penelitian tindakan kelas ini adalah untuk memecahkan suatu problem atau masalah yang terjadi pada siswa kelas V. A di MI Ma'arif Patihan Wetan Ponorogo. Tindakan yang diteliti adalah peningkatan berpikir kritis siswa pada pembelajaran PKn kelas V. A menggunakan metode permainan teka-teki dengan berbantuan gambar di MI Ma'arif Patihan Wetan Ponorogo.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MI Ma'arif Patihan Wetan, Kec Babadan, Ponorogo. Peneliti memilih lokasi di MI Ma'arif Ponorogo dikarenakan di sekolah tersebut terdapat permasalahan yaitu kemampuan berpikir kritisnya kurang.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 15-23 Mei 2023. Peneliti melakukan tindakan lapangan siklus I di minggu ke-3 bulan Mei pada tanggal 15-16 Mei 2023, dan melakukan tindakan siklus II di minggu ke-4 pada tanggal 22-23 Mei 2023.

C. Subjek Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di MI Ma'arif Patihan Wetan, dengan subjek penelitian kelas V. A yang berjumlah 28. Penelitian dilakukan di kelas V. A dikarenakan kelas tersebut kemampuan berpikir kritisnya kurang.

D. Data dan Sumber Data

Data dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung. Data sekunder adalah data yang telah diperoleh peneliti dari sumber lain.

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer dalam penelitian ini mencakup dari survei saat pembelajaran dan juga catatan-catatan penting mengenai aktivitas kelas V. A yang berjumlah 28 siswa.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder dalam penelitian ini mencakup beberapa sumber-sumber lain yaitu dari profil Madrasah, dan dari bagian data saat survei serta catatan-catatan penting.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah mendapatkan data. Ada beberapa teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi adalah suatu proses melihat, mengamati, dan mencermati serta merekam perilaku secara sistematis untuk suatu tujuan tertentu. Observasi adalah suatu kegiatan mencari data yang dapat digunakan untuk memberikan suatu kesimpulan atau diagnosis¹. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui bagaimana penerapan metode pembelajaran yang digunakan dapat diterima oleh siswa. Observasi ini dilakukan untuk memperoleh data kemampuan berpikir kritis siswa. Observasi ini dilakukan dengan menggunakan lembar observasi.

2. Tes

Tes adalah sejumlah pertanyaan yang disampaikan pada seseorang atau sejumlah orang untuk mengungkapkan keadaan atau tingkat perkembangan salah satu atau beberapa aspek psikologis (prestasi, hasil belajar, minat, bakat, sikap, dan lain lain). Data tes ini dilakukan untuk mengukur seberapa paham siswa terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru, tes ini dilakukan 4 kali dengan 2 kali tes disetiap siklusnya.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah perangkat yang digunakan untuk memperoleh informasi, dalam

¹ Umar Sidiq dan Moh. Miftachul Choiri, “*Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*” (Ponorogo: Nata Karya, 2019), 68.

penelitian ini instrumen untuk memperoleh informasi adalah lembar observasi dan juga lembar tes.

1. Lembar Observasi

Lembar observasi ini terdiri dari beberapa catatan-catatan penting hasil pengamatan yang telah dilakukan saat melakukan penelitian. Lembar observasi dalam penelitian ini digunakan sebagai acuan yang merujuk kepada kemampuan berpikir kritis siswa.

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Lembar Observasi Siswa

No	Indikator	Kegiatan siswa
1.	Menganalisis gambar dan pertanyaan	a. Siswa membaca dan memahami pertanyaan dengan cermat. b. Siswa menghubungkan gambar dengan pertanyaan untuk menemukan jawaban. c. Siswa bekerja secara kelompok untuk menganalisis pertanyaan dan gambar.
2.	Percaya diri	a. Siswa maju ke depan kelas untuk menulis jawaban dari teka-teki yang telah di berikan oleh guru. b. Siswa diberi apresiasi atas upaya yang telah dilakukan.
3.	Merefleksikan materi	a. Siswa bertanya diakhir pembelajaran. b. Siswa menyampaikan pesan dan kesan mengenai kegiatan yang telah dilakukan.

2. Lembar Tes

Lembar tes dalam penelitian ini adalah tes tulis yaitu berupa soal-soal yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi. Lembar tes yang diberikan antara lain adalah, LKPD, soal *post tes*, dan soal evaluasi.

Adapun kisi-kisi instrumen dalam penelitian tindakan kelas ini dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Rumusan Masalah	Indikator	Sub Indikator	Teknik Pengumpulan data	Instrumen Pengumpulan Data
1. Bagaimana Penerapan Metode Permainan Teka-Teki dengan berbantuan gambar pada Pembelajaran PKn untuk meningkatkan kemampuan Berpikir Kritis siswa kelas V. A di MI	1. Prosedur penelitian untuk Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dilakukan melalui proses pembelajaran menggunakan metode permainan teka-teki dengan berbantuan gambar	1. Perencanaan, merumuskan masalah, kemudian menyusun rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menentukan instrumen, Memvalidasi Instrumen. 2. Pelaksanaan, menerapkan metode pembelajaran permainan teka-teki dengan menggunakan	1. Observasi dalam penelitian ini mengamatikan secara langsung bagaimana aktivitas siswa di dalam kelas saat diterapkannya metode permainan teka-teki berbantuan gambar.	Lembar RPP, LKPD, lembar tes, lembar observasi.

Ma'arif Patihan Wetan?	pada mata pelajaran PKn	<p>kan model <i>Team Games Tournament</i> (TGT).</p> <p>3. Evaluasi, menggunakan LKPD, dan soal evaluasi.</p>	<p>2. Tes, dalam penelitian ini tes sebagai sarana pengumpulan datanya yaitu peneliti memberikan lembar kegiatan peserta didik (LKPD), soal teka-teki yang diberikan pada saat pembelajaran, dan soal evaluasi sebagai penguat dalam pengam</p>	
------------------------	-------------------------	---	---	--

			bilan data	
	<p>2. Kemampuan berpikir kritis siswa di katakan meningkat apabila telah tercapai target kemampuan berpikir kritis yaitu dalam pemahaman materi.</p>	<p>a. Kemampuan siswa dalam menganalisis isi materi PKn menggunakan gambar yang disediakan dalam permainan teka-teki.</p> <p>b. Kemampuan siswa membangun percaya diri dalam memutuskan suatu argumen.</p> <p>c. Kemampuan siswa dalam merefleksikan dan mengaplikasikan nilai-nilai PKn dalam kehidupan sehari-hari.</p>		

G. Validitas Instrumen

Validitas instrumen penelitian mengacu pada validitas isi atau keabsahan konsep dan indikator yang digunakan dalam instrumen penelitian. Ada beberapa hal yang dilakukan dalam memvalidasi penelitian ini yaitu, mengkaji kembali konsep dan teori yang akan diukur dalam instrumen untuk memastikan kesesuaian dengan tujuan penelitian dan meminta saran atau masukan dari dosen pembimbing dan juga dosen validator. Proses validitas ini dapat membantu memastikan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian benar-benar mengukur apa yang harus diukur sehingga hasil penelitian dapat digunakan untuk mengambil keputusan dalam praktek pembelajaran.

H. Teknik Analisis Data dan Indikator Keberhasilan

1. Teknis Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif.

a. Analisis Data Kualitatif

Penelitian ini untuk mendapatkan data yang kompleks maka menggunakan analisis data kualitatif yang salah satu modelnya adalah analisis data secara interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman, analisis tersebut terdiri atas tiga komponen yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

1) Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses menyeleksi, menentukan fokus, menyederhanakan, meringkas, dan mengubah data mentah yang ada dalam catatan lapangan.² Reduksi data ini dilakukan agar peneliti lebih mudah dalam mengumpulkan data.

2) Penyajian Data

Penyajian data adalah sekumpulan informasi yang tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan, Langkah ini dilakukan dengan menyajikan sekumpulan informasi yang tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan. Penyajian data dilakukan untuk dapat melihat gambaran keseluruhan atau bagian-bagian tertentu dari gambaran keseluruhan.

3) Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan adalah tahap akhir dalam proses analisis data. Pada bagian ini peneliti menyimpulkan data-data yang telah diperoleh. Hal ini dimaksudkan untuk mencari makna data yang dikumpulkan

² Muhammad Taqwa, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas Teknologi OJS dan Software R* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2021) 46.

dengan mencari hubungan, persamaan, atau perbedaan.³

b. Analisis Kuantitatif

Penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif untuk mengetahui hasil tes kemampuan berpikir kritis siswa yang diukur menggunakan analisis pemahaman materi, kemudian nilai ketuntasan kelas.

1) Analisis Kemampuan Berpikir Kritis

Analisis kemampuan berpikir kritis siswa diambil pada saat pembelajaran berlangsung yaitu peneliti mengamati setiap kegiatan siswa dan menentukan skor pada setiap aspek kemampuan berpikir kritis yaitu:

A = menganalisis gambar dan pertanyaan

B = percaya diri

C = merefleksikan materi

Kemudian untuk kemampuan berpikir kritis perindikator memiliki kategori sebagai berikut:

1 = Belum Berkembang 1-5: Rendah

2 = Mulai Berkembang 6-8: Sedang

3 = Sudah Berkembang 9-12: Tinggi

4 = Sangat

Berkembang

³ Sandu Siyoto & Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015) 123.

Perhitungan presentase kemampuan berpikir kritis

$$P = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$$

Data di atas akan diolah dan kemudian di analisis untuk mendapatkan hasil yang lebih rinci.

2) Analisis Pemahaman Materi

Analisis pemahaman materi dilakukan untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa pada indikator pemahaman materi. Analisis ini diambil dari hasil tes siswa yang diberikan di akhir siklus. Skor yang didapatkan disajikan dalam bentuk persentase berdasarkan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{skor yang di dapat}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Ketengan:

Tuntas : nilai lebih atau sama dengan 70

Tidak Tuntas : nilai kurang dari 70

Untuk perolehan ketuntasan pemahaman materi disajikan dalam bentuk persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah ketuntasan siswa}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

Skor yang telah dipresentasikan merupakan data mentah yang nantinya akan diolah dan diubah sebagai catatan untuk dianalisis menjadi data peningkatan kemampuan berpikir kritis.

2. Indikator Keberhasilan

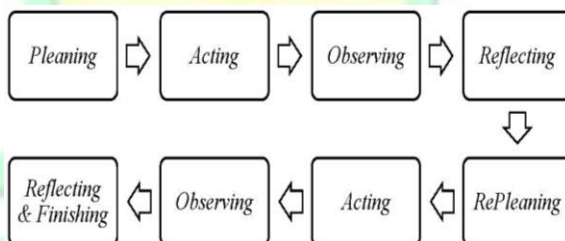
Pada penelitian ini, komponen-komponen yang menjadi indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Pelaksanaan pembelajaran dalam penerapan metode permainan dengan berbantuan gambar dikatakan berhasil jika setiap langkah-langkah dalam proses menggunakan metode ini dapat diterapkan oleh guru dan siswa menerima serta mengikutinya.
- b. Ketuntasan hasil belajar dalam tes yang berbasis kemampuan berpikir kritis mencapai target 70%
- c. Kemampuan berpikir kritis dianggap meningkat apabila telah mencapai target 3 aspek, aspek kemampuan berpikir kritis yaitu menganalisis gambar dan pertanyaan, percaya diri, dan merefleksikan materi.

Apabila dari keseluruhan indikator telah tercapai maka siklus pembelajaran berhenti, kemudian dilakukan analisis hasil data penelitian.

I. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian jenis PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang mengkaji penerapan metode permainan teka-teki dengan berbantuan gambar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran PKn. Pada penelitian ini, menggunakan model penelitian jenis PTK yang dikembangkan oleh Kemmis & McTaggart, yang menggunakan empat komponen tahap penelitian yaitu, tahap perencanaan (*pleaning*), tahap tindakan (*acting*), tahap observasi (*observing*), dan tahap refleksi (*reflecting*).⁴ Model Kemmis dan McTaggart digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Model PTK Kemmis dan McTaggart

⁴ Miftahul Huda, *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2015), hal 49.

1. Perencanaan

Tahap perencanaan ini adalah merancang dan mempersiapkan bahan untuk melakukan penelitian, hal yang dilakukan oleh peneliti adalah:

- a. Menyiapkan instrumen penelitian sebagai pengumpulan data.
- b. Membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang mencakup kegiatan awal, kegiatan inti yang memuat 2 sesi pembelajaran, dan kegiatan penutup.
- c. Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam tindakan penelitian.
- d. Memvalidasi instrumen penelitian.
- e. Mengkoordinasikan RPP dan lembar observasi kepada guru pengampu PKn kelas V.

2. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan ini dilakukan sebuah tindakan dengan menerapkan metode permainan teka-teki dengan berbantuan gambar. Adapun penerapannya yaitu:

- a. Kegiatan awal
 - 1) Guru memberikan salam, sapa, dan menanyakan kabar.

- 2) Guru mengecek kesiapan diri dengan lembar kehadiran.
 - 3) Guru menanyakan dan memberi apresiasi terhadap kegiatan waktu pagi.
 - 4) Guru mengulas sekilas materi yang telah di pelajari minggu kemarin.
 - 5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
 - 6) Guru memberikan perintah kepada siswa untuk membaca materi.
 - 7) Guru memberikan penjelasan mengenai usaha dalam membina persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan.
 - 8) Siswa bertanya kepada guru mengenai materi yang belum difahami.
- b. Kegiatan Inti
- 1) Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok.
 - 2) Siswa berkumpul dengan kelompok masing-masing.
 - 3) Guru memberikan lembar LKPD (Lembar Kegiatan Peserta Didik) kepada siswa.
 - 4) Guru menyampaikan beberapa tata tertib dalam permainan.
 - 5) Guru memberikan pertanyaan kepada siswa.
 - 6) Setelah siswa menjawab soal, guru memberi instruksi kepada siswa untuk menukar jawaban kepada kelompok lawan.
 - 7) Guru memerintahkan perwakilan

kelompok untuk maju ke depan dan menuliskan jawaban di papan tulis secara bergantian.

- 8) Guru memberi instruksi kepada siswa untuk bersalaman dan mengucapkan selamat kepada kelompok yang menang.

c. Kegiatan Penutup

- 1) Guru memberikan apresiasi tentang jalannya permainan.
- 2) Guru memberikan penguatan materi kepada siswa
- 3) Guru menyampaikan topik informasi yang akan disampaikan minggu depan.
- 4) Pembelajaran diakhiri dengan do'a kafaratul majelis dan guru memberikan salam.

3. Pengamatan

Tahap observasi ini peneliti mengamati, mencatat dan juga merekam seluruh aktivitas yang dilakukan pada tahap tindakan. Aspek yang diamati adalah menganalisis gambar, percaya diri, dan merefleksikan materi.

4. Refleksi

Tahap refleksi ini berkaitan dengan merefleksikan seluruh peristiwa yang terekam dan tercatat. Hasil refleksi dijadikan dasar sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian. Jika dalam penerapan metode permainan teka-teki telah

mencapai target kemampuan berpikir kritis maka penelitian cukup dengan menggunakan I siklus, jika dalam penerapan permainan teka-teki belum mencapai target kemampuan berpikir kritis maka peneliti akan melanjutkan pada siklus berikutnya. Peneliti merancang dan menggunakan II siklus dalam penelitian ini untuk menemukan hasil yang lebih baik.



BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Singkat Setting Lokasi Penelitian

1. Latar Belakang Sekolah/Madrasah

Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Patihan Wetan semula merupakan lembaga pendidikan non formal yakni Madrasah Diniyah. Seiring dengan perkembangan zaman dan antusias masyarakat, tahun 1960 status Madrasah Diniyah diubah oleh Kementerian Agama RI menjadi Madrasah Campuran yaitu perpaduan antara pendidikan agama dan pendidikan umum yang diberi nama Madrasah Wajib Belajar (MWB).

Pada tahun 1962 status Madrasah Wajib Belajar (MWB) diubah menjadi Madrasah Ibtidaiyah (MI) Ma'arif Patihan Wetan. Madrasah Ibtidaiyah ini berada dibawah naungan Badan Otonom (BANOM) NU. Hal ini mendapatkan respon serta sambutan yang baik dari masyarakat lingkungan Kelurahan Patihan Wetan maupun dari luar Kelurahan Patihan Wetan. Tahun 1978 madrasah mendapat piagam dari Departemen Agama RI dengan piagam No. L.M/3/2. 11/A/1978 Tertanggal 1978. Dengan piagam tersebut Madrasah diberikan hak mengikuti ujian persamaan Madrasah Negeri.

Pada tahun 2008 telah terakreditasi oleh BAN dengan memperoleh nilai B pada tahun 2007 mendapat bantuan peningkatan mutu melalui

berbagai workshop, pelatihan, pembinaan dan pengawasan serta bantuan alat peraga yang cukup dari LAPIS (*Learning Asisten Program For Islamic School*) dari Negara Australia yang di wilayah Kabupaten Ponorogo ditangani oleh STAIN Ponorogo.

Pada tahun 2007 pula MI Ma'arif Patihan Wetan mendapat bantuan dari Kementerian Agama RI bekerjasama dengan Asian Development Bank (ADB) dan mendapatkan bantuan dana sebesar Rp. 467.664.500,- dicairkan bertahap selama 3 tahun. Adapun Kepala Madrasah yang pernah menjabat dan berperan penting dalam perkembangan dan kemajuan MI Ma'arif Patihan Wetan mulai dari awal sampai sekarang sebagai berikut:

1. Tahun 1954-1960 di kepalai oleh Bapak H. Sofwan
2. Tahun 1960-1965 di kepalai oleh Bapak Hadi Sutrisno
3. Tahun 1965-1970 di kepalai oleh Bapak H. Romlan
4. Tahun 1970-1975 di kepalai oleh Bapak Rukani
5. Tahun 1975-1977 di kepalai oleh Bapak Rohmad, S.Ag
6. Tahun 1977-2003 di kepalai oleh Bapak H. Romlan
7. Tahun 2003-2008 di kepalai oleh Bapak Hj. Surjati, A.Ma

8. Tahun 2008-sekarang di kepalai oleh Bapak Drs. Sadikin.

2. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah/Madrasah

1) Visi MI Ma'arif Patihan Wetan Ponorogo

Visi MI Ma'arif Patihan Wetan Ponorogo yaitu **“UNGGUL PRESTASI BERIMTAQ BERIPTEK” dengan Berwawasan Ahlus Sunnah Wal Jama'ah an-nahdliyah.** Dengan maksud setiap warga sekolah memiliki sifat unggul dalam pembinaan agama, unggul dalam Proses pembelajaran, unggul dalam prestasi, unggul dalam sumber daya manusia, unggul dalam sarana dan prasarana, unggul dalam mendapatkan kepercayaan masyarakat, unggul dalam disiplin dan percaya diri, unggul dalam penanaman konsep *ahlus sunnah wal jama'ah an-nahdliyah*.

2) Misi MI Ma'arif Patihan Wetan Ponorogo

Misi MI Ma'arif Patihan Wetan yaitu:

- a. Menciptakan suasana madrasah yang islami
- b. Menanamkan cinta Al-Qur'an
- c. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif
- d. Mengoptimalkan potensi akademik dan non akademik siswa
- e. Meningkatkan kualitas dan kuantitas sarana dan prasarana
- f. Menjalin kerja sama antar stakeholder
- g. Menanamkan sikap keteladanan siswa dalam bermasyarakat

h. Menanamkan cinta tanah air dan budaya islam
ahlus sunnah wal jama'ah an-nahdliyah

3) Tujuan MI Ma'arif Patihan Wetan

Adapun Tujuan MI Ma'arif Patihan Wetan adalah sebagai berikut:

- a) Mengembangkan kurikulum 2013 dengan dilengkapi silabus tiap mata pelajaran, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, Lembar Kegiatan Siswa dan Penilaian.
- b) Mengembangkan silabus muatan lokal dengan dilengkapi Silabus Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, Lembar Kegiatan Siswa dan Sistem Penilaian.
- c) Melaksanakan program pengembangan diri beserta jadwal pelaksanaannya.
- d) Mengoptimalkan proses pembelajaran berbasis IT.
- e) Mengikutsertakan tenaga pendidik dan tenaga kependidikan dalam pelatihan peningkatan profesionalitas melalui kegiatan KKG, PTBBK, PTK, Lomba-lomba, Seminar, Workshop, Kursus mandiri, DEman Driven dan kegiatan lain yang menunjang profesionalisme.
- f) Meningkatkan skor UN minimal rata-rata 1,5 dari standar yang ada.
- g) Melaksanakan Manajemen Berbasis Madrasah dan Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis

Madrasah secara demokratis, akuntabel dan terbuka.

- h) Menggalang pembiayaan pendidikan secara adil dan demokratis dan memanfaatkan secara terencana serta dipertanggungjawabkan secara jujur, transparan dan memenuhi akuntabilitas publik.
 - i) Mengoptimalkan pelaksanaan penilaian otentik secara berkelanjutan.
 - j) Mengoptimalkan pelaksanaan program remedi dan pengayaan.
 - k) Membekali komunitas sekolah agar dapat mengimplementasikan ajaran agama melalui kegiatan salat dhuha dan dhuhur berjamaah, baca tulis Al-Qur'an, hafalan Al-Qur'an dan kajian keagamaan.
 - l) Mengikuti sertakan siswa dalam kegiatan Porseni tingkat kabupaten atau jenjang atasnya.
 - m) Memiliki tim olahraga yang dapat bersaing pada tingkat kabupaten atau jenjang berikutnya.
 - n) Menanamkan sikap santun, berakhlakul karimah dan berbudaya, budaya hidup sehat, cinta kebersihan, cinta kelestarian lingkungan dengan dilandasi keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
 - o) Mengamalkan Ahlussunnah Wal Jamaah.
- 4) Profil Singkat Sekolah/Madrasah
- Biodata Diri Madrasah
- a. Nama Madrasah : MI Ma'arif

Patihan Wetan

- b. Nomor Statistik Madrasah : 111235020007
- c. Alamat :
- 1) Jalan : Jl. Parang
Menang Gg IV
 - 2) Desa/Kelurahan : Patihan Wetan
 - 3) Kecamatan : Babadan
 - 4) Kabupaten : Ponorogo
 - 5) Provinsi : Jawa Timur
 - 6) Kode Pos : 63491
 - 7) Telepon : (0352) 487 803
 - 8) E-mail :
mipatihan@yahoo.com
 - 9) Web :
www.mipatihanwetan.sch.id
- d. Mulai Operasional Tahun : 1942
- e. Tahun Berdiri : 2 Januari 1942
- f. Luas Tanah : 7677 M²
- g. Luas Bangunan : 2.475 M²
- h. Status Tanah : Milik Sendiri
- i. Status Bangunan : Milik Sendiri
- j. Status Akreditasi : Terakreditasi "A"
- k. Letak Geografis : Garis Lintang-7.849781,
Garis Bujur 111.486762.

B. Paparan Data Penelitian

1. Paparan Data Pra Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini diawali dengan melakukan kegiatan pra penelitian. Kegiatan

observasi awal dilakukan pada saat peneliti melakukan magang yaitu pada bulan Agustus Tahun 2022, peneliti mengamati masih banyak siswa kelas V. A yang kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya dan juga ketika disuruh maju ke depan kelas, pada mata pelajaran PKn banyak siswa yang masih belum paham serta belum bisa merefleksikan atau menerapkan nilai-nilai PKn dalam konteks kehidupan sehari-hari.

2. Paparan data penelitian

Paparan data penelitian ini adalah seluruh data yang telah diambil pada saat penelitian tindakan kelas berlangsung, paparan data penelitian ini terdiri dari empat alur yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Paparan data tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Siklus I

1) Perencanaan

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran PKn dengan menerapkan metode pembelajaran teka-teki berbantuan gambar. Siklus pertama materi yang disampaikan adalah makna penting persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup, tahap perencanaan ini yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

- a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis PTK sesuai dengan materi yang akan di sampaikan.
- b) Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan pada saat penelitian yaitu berupa gambar, spidol dan buku PKn sebagai penunjang.
- c) Menyusun Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) yang memuat soal untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.
- d) Menyusun lembar observasi yang memuat kegiatan siswa.
- e) Mengkoordinasikan RPP dan Lembar Observasi kepada guru pengampu PKn kelas V.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan ini dilakukan setelah tahap perencanaan selesai dilakukan. Tahap pelaksanaan siklus I ini di lakukan pada hari Senin, 15 Mei 2023 - Selasa, 16 Mei 2023. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Adapun kegiatan yang dilakukan di awal pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan memberikan salam, sapa, dan juga menanyakan kabar.
- 2) Guru mengecek kehadiran siswa.
- 3) Guru memberikan sedikit motivasi dan apresiasi terhadap kegiatan di waktu pagi.
- 4) Guru memberikan pemanasan atau *ice breaking* agar siswa lebih semangat dalam kegiatan pembelajaran.
- 5) Guru menyampaikan sekilas materi yang telah di bahas pada pertemuan sebelumnya sekaligus menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan di bahas pada pertemuan tersebut.
- 6) Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk membaca sekilas materi yang akan dibahas dan juga akan dijelaskan oleh guru.
- 7) Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang ingin bertanya mengenai materi yang belum dipahami.

b) Kegiatan Inti

Adapun kegiatan yang dilakukan dalam kegiatan inti adalah:

- 1) Guru membagi siswa terlebih dahulu menjadi 4 kelompok dengan jumlah anggota sebanyak 7 orang.
- 2) Guru memberi instruksi agar siswa berkumpul dengan kelompoknya masing-masing.
- 3) Guru menyampaikan beberapa tata tertib dalam permainan yaitu sebagai berikut:
 - a) Siswa mengamati gambar yang diberikan oleh guru.
 - b) Siswa menyimak pertanyaan yang diberikan oleh guru.
 - c) Tidak boleh melihat jawaban dari kelompok lain.
 - d) Waktu menjawab pertanyaan hanya 30 detik untuk 1 soal.
 - e) Setelah sesi permainan berakhir lembar LKPD di tukar dengan kelompok lain.
 - f) Perwakilan kelompok maju untuk menulis jawaban.

Sesi pertama dalam permainan ini adalah:

- 1) Guru memberikan soal teka-teki dan siswa menjawab soal teka-teki tersebut dalam lembar LKPD yang telah di bagikan guru kepada siswa.

Sesi ke dua setelah siswa menjawab soal:

- 1) Guru memberi instruksi kepada siswa untuk menukar jawaban kepada kelompok lawan.
 - 2) Guru memerintahkan perwakilan kelompok untuk maju ke depan dan menuliskan jawaban di papan tulis secara bergantian.
 - 3) Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk bersalaman dan mengucapkan selamat kepada kelompok yang menang diakhir sesi permainan.
- c) Kegiatan Penutup

Adapun beberapa kegiatan penutup dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini ditutup dengan guru memberikan apresiasi terlebih dahulu mengenai keterlaksanaan permainan.
- 2) Guru memberikan penguatan materi kepada siswa.
- 3) Guru menyampaikan topik informasi yang akan disampaikan pada pertemuan selanjutnya.
- 4) Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk membaca do'a kafarotul majelis dan juga salam.
- 5) Guru memberikan soal post test yang berupa soal teka-teki silang dengan jumlah 10 soal pada pertemuan terakhir di akhir siklus. Soal post test tersebut digunakan sebagai penguat materi dan diharapkan siswa juga bisa merefleksikan materi yang telah di pelajari.

3) Pengamatan (*Observation*)

Pengamatan dilakukan pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan metode permainan teka-teki berlangsung. Ada 2 aspek yang diamati oleh peneliti yaitu observasi kemampuan berpikir kritis dan observasi pemahaman materi. Observasi

pemahaman materi dilakukan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa pada indikator pemahaman materi

a) Observasi Kemampuan Berpikir Kritis

Pengamatan kemampuan berpikir kritis dilakukan pada setiap pertemuan, peneliti mengamati setiap kegiatan siswa pada saat pembelajaran dengan menerapkan metode permainan teka-teki dengan berbantuan gambar. Aspek yang diamati adalah:

A : menganalisis gambar dan pertanyaan

B : percaya diri

D : merefleksikan materi

Adapun rentang nilai dalam kriteria kemampuan berpikir kritis adalah sebagai berikut:

1-5 : Rendah

6-8 : Sedang

9-12 : Tinggi

Hasil pengamatan mengenai kemampuan berpikir kritis dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. 1 Data Pengamatan Kemampuan
Berpikir Kritis Siswa Siklus I**

NO	Nama	Aspek yang Diamati			Skor	Kategori
		A	B	C		
1	Afriza Hata Afifurahman	1	3	2	6	Sedang
2	Ahwaludin Rammadhan	1	2	2	5	Rendah
3	Amabel Makayla Fakhirah	2	3	2	7	Sedang
4	Amanda Destya Novasari	3	4	3	10	Tinggi
5	Arfika Wahyu Basti Audiya	1	2	2	5	Rendah
6	A'thifa Alayyaeh Husna	1	1	3	5	Rendah
7	Bagas Wahyu Tri Angkasa	1	2	2	5	Rendah
8	Bara Revano Ariyanto	2	2	1	5	Rendah
9	Fadil Pradana Putra	3	2	3	8	Sedang
10	Fairuz Firdausi Nuzula	3	3	2	8	Sedang
11	Lanang Satrio Nugroho	1	3	1	5	Rendah
12	Lintang Ayu Nuraini	3	3	3	9	Tinggi
13	Mahardika Nuzulul Musyaffa	2	2	1	5	Rendah
14	Muhammad Farhan Fahrezi	3	3	2	8	Sedang
15	Muhammad Wildan Aprilio	3	2	2	7	Sedang
16	Naufal Sururi	2	3	2	7	Sedang
17	Nazurah Faeyza Fahrezi	3	2	3	8	Sedang
18	Olovia Dwi Kusuma Wardani	2	1	2	5	Rendah
19	Olivia Maulaya Rizky	3	2	2	7	Sedang
20	Raffel Eka Pangestu	1	2	2	5	Rendah

NO	Nama	Aspek yang Diamati			Skor	Kategori
		A	B	C		
21	Raka Hertu Mutawakkil	1	2	1	4	Rendah
22	Rhaka Bektu Saputra	1	3	1	5	Rendah
23	Rashyid Satria Wahyu Ramadhan	2	3	3	8	Redang
24	Salis Zaida Karima	3	3	4	10	Tinggi
25	Salsabila Nadhifa Nisa	3	2	4	9	Tinggi
26	Wahyu Aghnia Mumtaza	2	1	2	5	Rendah
27	Zaki Sulthon Zam Zami	2	1	3	6	Sedang
28	Julio Fedika Putra	3	2	2	7	Sedang

Tabel 4. 2 Persentase Kategori Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Siklus I

No.	Kategori	Banyak Siswa	Persentase
1	Rendah	12	43%
2	Sedang	12	43%
3	Tinggi	4	14%
Jumlah		28	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih dalam kategori rendah dan juga sedang. Belum banyak siswa yang mencapai kategori berpikir kritis tingkat

tinggi, untuk persentase kemampuan berpikir kritis tingkat rendah sebanyak 43% dengan sejumlah 12 siswa, kemudian untuk tingkat sedang memiliki persentase yang sama banyak yaitu sebanyak 43% dengan sejumlah 12 siswa, sedangkan untuk kemampuan berpikir kritis tingkat tinggi memiliki persentase sebanyak 14% dengan sejumlah 4 siswa. Kemudian untuk persentase hasil pengamatan peningkatan berpikir kritis per indikator dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4. 3 Persentase Hasil Pengamatan Perkembangan Berpikir Kritis Siswa Per Indikator Siklus I

No .	Kategori	Indikator Kemampuan Berpikir Kritis Siswa					
		Menganalisis		Percaya Diri		Merefleksikan Materi	
		F	%	F	%	F	%
1	Belum Berkembang	10	36%	4	14%	4	14%
2	Mulai Berkembang	8	28%	13	46%	16	57%
3	Sedang Berkembang	10	36%	10	36%	6	21%
4	Sangat Berkembang	0	0%	1	4%	2	8%
	Jumlah	28	100 %	28	100 %	28	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Kemampuan berpikir kritis siswa kelas V. A untuk indikator menganalisis sebanyak 36 % dengan jumlah 10 siswa masih dalam kategori belum berkembang, kemudian sebanyak 28% dengan jumlah 8 siswa dalam kategori mulai berkembang, selanjutnya untuk kategori sedang berkembang sebanyak 36% dengan jumlah 10 siswa, sedangkan untuk kategori sangat berkembang masih belum ada siswa yang mencapai kategori tersebut. Sehingga dapat disimpulkan bahwa untuk indikator menganalisis siswa kelas V. A masih dalam kategori belum berkembang atau sedang berkembang, belum ada yang mencapai kategori sangat berkembang.
- 2) Kemampuan berpikir kritis siswa kelas V. A untuk indikator percaya diri sebanyak 14% dalam kategori belum berkembang, kemudian sebanyak 46% dengan jumlah 13 siswa dalam kategori mulai berkembang, selanjutnya untuk kategori sedang berkembang sebanyak 36 % dengan jumlah 10 siswa, sedangkan untuk kategori sangat

berkembang sebanyak 4% dengan jumlah 1 siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa untuk indikator percaya diri siswa dalam kategori mulai berkembang.

- 3) Kemampuan berpikir kritis siswa kelas V. A untuk indikator merefleksikan materi sebanyak 14% dengan jumlah 4 siswa dalam kategori belum berkembang, kemudian sebanyak 57% dengan jumlah 16 siswa dalam kategori mulai berkembang, selanjutnya untuk kategori sedang berkembang sebanyak 21% dengan jumlah 6 siswa, sedangkan untuk kategori sangat berkembang sebanyak 8% dengan jumlah 2 siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa untuk indikator merefleksikan materi siswa dalam kategori mulai berkembang.

b) Observasi Pemahaman Materi

Pengamatan pemahaman materi ini dilakukan di akhir siklus dengan peneliti mengumpulkan nilai-nilai siswa yang telah melakukan tes. Tes ini dilakukan agar peneliti mengetahui seberapa pemahaman siswa dalam menyerap materi yang telah diberikan dalam penerapan metode permainan

teka-teki dengan berbantuan gambar dalam satu siklus. Hasil pengamatan mengenai pemahaman materi dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Data Pemahaman Materi Kelas V. A Siklus I

No.	Nama	KKM	Nilai	Keterangan
1.	Afriza Hata Afifurahman	70	68	Tidak Tuntas
2.	Ahwaludin Rammadhan	70	68	Tidak Tuntas
3.	Amabel Makayla Fakhirah	70	86	Tuntas
4.	Amanda Destya Novasari	70	78	Tuntas
5.	Arfika Wahyu Basti Audiya	70	68	Tuntas
6.	A'thifa Alayyaeh Husna	70	94	Tuntas
7.	Bagas Wahyu Tri Angkasa	70	68	Tidak Tuntas
8.	Bara Revano Ariyanto	70	78	Tuntas
9.	Fadil Pradana Putra	70	94	Tuntas
10.	Fairuz Firdausi Nuzula	70	84	Tuntas
11.	Lanang Satrio Nugroho	70	60	Tidak Tuntas
12.	Lintang Ayu Nuraini	70	94	Tuntas
13.	Mahardika Nuzulul Musyaffa	70	78	Tuntas
14.	Muhammad Farhan Fahrezi	70	90	Tuntas
15.	Muhammad Wildan Aprilio	70	92	Tuntas
16.	Naufal Sururi	70	74	Tuntas
17.	Nazurah Faeyza Fahrezi	70	-	Tidak Tuntas
18.	Olovia Dwi Kusuma Wardani	70	78	Tuntas
19.	Olivia Maulaya Risky	70	88	Tuntas
20.	Raffel Eka Pangestu	70	66	Tidak Tuntas

No.	Nama	KKM	Nilai	Keterangan
21.	Raka Hertu Mutawakkil	70	42	Tidak Tuntas
22.	Rhaka Bektu Saputra	70	66	Tidak Tuntas
23.	Rashyid Satria Wahyu Ramadhan	70	92	Tuntas
24.	Salis Zaida Karima	70	96	Tuntas
25.	Salsabila Nadhifa Nisa	70	100	Tuntas
26.	Wahyu Aghnia Mumtaza	70	68	Tidak Tuntas
27.	Zaki Sulthon Zam Zami	70	78	Tuntas
28.	Julio Fedika Putra	70	80	Tuntas
Jumlah			2127	
Rata-Rata			78.7778	

Tabel 4. 5 Persentase Pemahaman Materi Siklus I

Kategori	Banyak siswa	Persentase
Tuntas	19	68%
Tidak Tuntas	9	32%
Jumlah	28	100%

Berdasarkan tabel persentase di atas, dapat disimpulkan bahwa tingkat ketuntasan pemahaman materi siswa masih belum mencapai target 70%. Berdasarkan tabel di atas siswa yang nilainya di atas KKM sebanyak 19 siswa dengan persentase sebanyak 68%, sedangkan siswa yang nilainya di bawah KKM sebanyak 9 siswa dengan presentase sebanyak 32% .

4) Refleksi

Berdasarkan data yang telah di peroleh di setiap tahap siklus I, menunjukkan bahwa :

- a) Penggunaan metode permainan teka-teki dengan berbantuan gambar selama 1 siklus masih belum berhasil dan kemampuan berpikir kritis siswa masih perlu ditingkatkan.
- b) Masih banyak siswa yang belum terbiasa dengan penggunaan metode permainan teka-teki, meskipun begitu banyak siswa yang tertarik dengan permainan tersebut, dan suka terhadap permainan teka-teki karena merasa tertantang untuk menemukan jawabannya.
- c) Kurang maksimal dalam memanajemen pengelolaan waktu pada saat pembelajaran yang mengakibatkan penerapan metode permainan teka-teki berjalan dengan tidak semestinya atau tidak sesuai dengan waktu yang telah di tentukan.
- d) Siswa masih banyak yang kurang memperhatikan pada saat pembelajaran, masih banyak siswa yang memilih mengobrol dengan temannya dari para memperhatikan guru.
- e) Kurang maksimal dalam mengkondisikan kelas, masih harus

mempelajari pengkondisian kelas agar pembelajaran berjalan dengan kondusif.

Berdasarkan data yang telah dipaparkan sebelumnya menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa dalam tingkat rendah/sedang, dan masih dalam kategori mulai berkembang, kemudian untuk pemahaman materi masih ada 9 siswa yang belum tuntas dalam pemahaman materi untuk mengukur kemampuan berpikir kritis. Hal tersebut menunjukkan bahwa penelitian akan berlanjut ke siklus II dan harus melakukan perbaikan pada siklus II. Penelitian pada siklus I akan dikaji ulang kekurangan-kekurangan yang ada pada saat pembelajaran, dan rencana yang akan dirancang kembali untuk digunakan pada pembelajaran di siklus II agar proses pembelajaran dan juga kemampuan berpikir kritis siswa sesuai dengan yang di harapkan. Berikut adalah kekurangan dari siklus I dan juga rencana yang akan dilakukan pada siklus II.

Tabel 4. 6 Kekurangan Siklus I dan Rencana Perbaikan Siklus II

Kekurangan Siklus I	Rencana Perbaikan Siklus II
Banyak siswa yang belum terbiasa dengan metode permainan teka-teki.	Lebih maksimal dalam memperkenalkan metode permainan teka-teki.
Kurang maksimal dalam	Harus tegas dalam pengelolaan waktu.

pengelolaan waktu pada saat pembelajaran.	
Banyak siswa yang tidak memperhatikan dan mengobrol dengan temannya.	Lebih daktat dan memberi arahan kepada siswa.
kurang bisa mengkondisikan kelas.	Membangun kepercayaan dan juga komunikasi dengan siswa.

b. Siklus II

1) Perencanaan

Siklus II dilaksanakan karena pada saat siklus I belum ada peningkatan dan juga masih banyak kekurangan, berdasarkan data sebelumnya masih banyak kendala dan juga kekurangan yang terdapat pada saat pembelajaran di siklus I, oleh karena itu siklus II dilakukan sebagai bahan perbaikan agar penelitian berjalan dengan yang diinginkan. Berikut adalah kendala dan juga kekurangan beserta solusi untuk perbaikan:

a) Kendala pada pembelajaran di siklus I

- 1) Banyak siswa yang belum terbiasa dengan metode permainan teka-teki.

- 2) Kurang maksimal dalam pengelolaan waktu pada saat pembelajaran.
 - 3) Banyak siswa yang tidak memperhatikan dan mengobrol dengan temannya.
 - 4) Kurang bisa mengkondisikan kelas.
- b) Rencana perbaikan di siklus II
- 1) Merancang kembali dan juga merencanakan dengan lebih matang kegiatan-kegiatan yang akan di lakukan pada siklus II.
 - 2) Lebih maksimal dalam memperkenalkan metode permainan teka-teki.
 - 3) Lebih tegas dalam pengelolaan waktu.
 - 4) Lebih dekat dan memberi arahan kepada siswa.
 - 5) Membangun kepercayaan dan juga membangun komunikasi dengan siswa.

Melalui perencanaan tersebut diharapkan dapat memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam siklus II ini dilakukan untuk mendapatkan data yang telah diharapkan yaitu peningkatan pada kemampuan berpikir kritis siswa. Adapun langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Adapun kegiatan awal yang dilakukan oleh guru dan siswa:

- 1) Guru memulai dengan memberikan instruksi kepada siswa untuk berdo'a terlebih dahulu.
- 2) Guru memberikan salam, menyapa dan menanyakan kabar.
- 3) Guru mengecek kesiapan siswa dengan lembar kehadiran.
- 4) Guru menanyakan, memberikan motivasi dan apresiasi terhadap kegiatan waktu pagi.
- 5) Guru memberikan *ice breaking* dan mengulas materi yang dibahas pada pertemuan sebelumnya serta

menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dibahas pada pertemuan tersebut sebagai pemanasan.

- 6) Guru memberikan instruksi kepada siswa yang di tunjuk untuk membaca materi yang akan dibahas sebelum dijelaskan oleh guru. Hal tersebut dilakukan agar siswa dapat terbiasa membaca dan juga lebih percaya diri ketika menjadi pusat perhatian.
- 7) Guru memberikan penjelasan dan materi tambahan agar siswa menerima materi dengan maksimal.
- 8) Guru memberi kesempatan bertanya kepada siswa yang belum paham terhadap materi yang dijelaskan oleh guru.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dalam penelitian ini memuat 2 sesi atau 2 *part*. Guru mengawali pembelajaran dengan menjelaskan tata cara permainan yaitu:

1) Sesi pertama

- a) Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok, masing-masing kelompok beranggotakan 7 orang.
- b) Guru memberikan lembar LKPD kepada siswa.
- c) Siswa mengisi data kelompok terlebih dahulu.
- d) Guru membacakan tata tertib dalam permainan, adapun tata tertib yang tidak boleh dilanggar dalam permainan yaitu:
 - 1) Siswa tidak boleh berdiskusi dengan kelompok lain.
 - 2) Siswa tidak boleh melihat jawaban kelompok lain. Siswa tidak boleh protes terhadap kelompok yang sudah dibentuk.
 - 3) Waktu menjawab pertanyaan hanya 30 detik untuk 1 soal.

- e) Guru membacakan soal teka-teki yang sudah disiapkan.
- f) Siswa mendengarkan dengan seksama sambil mengamati gambar dan juga berdiskusi dengan teman sekelompoknya.
- g) Guru hanya membacakan soal sebanyak 3x.
- h) Setelah guru selesai membacakan soal, siswa menjawab soal teka-teki dengan baik dan benar.

2) Sesi ke dua

- a) Guru memberi instruksi kepada siswa untuk menukar jawaban kepada kelompok lawan.
- b) Guru memerintahkan perwakilan kelompok untuk maju kedepan dan menuliskan jawaban di papan tulis secara bergantian.
- c) Di akhir sesi guru memberikan instruksi kepada siswa untuk bersalaman dan

mengucapkan selamat kepada kelompok yang menang.

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup dalam penelitian ini adalah:

- 1) Guru memberikan apresiasi terlebih dahulu mengenai keterlaksanaan permainan.
- 2) Guru memberikan penguatan materi kepada siswa.
- 3) Guru menyampaikan topik informasi yang akan disampaikan pada pertemuan selanjutnya.
- 4) Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk membaca do'a kafarotul majelis dan juga salam.
- 5) Guru memberikan soal evaluasi yang berjumlah 15 soal dengan 10 pilihan ganda, dan 5 isian pada pertemuan terakhir di akhir siklus. Soal tersebut sebagai penguat materi dan juga sebagai bahan evaluasi untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa dan

juga peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

3) Pengamatan (*Observation*)

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan observasi/pengamatan sebagai bahan pengambilan data. Pengamatan ini dilakukan secara langsung pada saat pembelajaran. Guru mengamati dan juga mencatat hal-hal penting mengenai sikap dan aktivitas siswa yang mencakup 2 aspek yaitu peningkatan berpikir kritis siswa dan pemahaman materi yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa pada indikator pemahaman materi.

a) Observasi Kemampuan Berpikir Kritis

Pengamatan kemampuan berpikir kritis dilakukan oleh peneliti pada saat pembelajaran dengan penerapan metode permainan teka-teki berbantuan gambar, peneliti mengamati sikap dan juga aktivitas siswa didalam kelas. Aspek yang diamati peneliti mencakup 3 aspek yaitu:

A: menganalisis gambar dan pertanyaan

B: percaya diri

C: merefeksikan materi

Hasil pengamatan mengenai kemampuan berpikir kritis dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4. 7 Data Pengamatan Kemampuan Berpikir Kritis Siklus II

NO	Nama	Aspek yang Dinilai			Skor	Kategori
		A	B	C		
1	Afriza Hata Afifurahman	3	3	3	9	Tinggi
2	Ahwaludin Rammadhan	2	3	3	8	Sedang
3	Amabel Makayla Fakhirah	4	3	4	11	Tinggi
4	Amanda Destya Novasari	4	4	3	11	Tinggi
5	Arfika Wahyu Basti Audiya	3	3	2	8	Sedang
6	A'thifa Alayyaeh Husna	3	2	2	7	Sedang
7	Bagas Wahyu Tri Angkasa	4	2	3	9	Tinggi
8	Bara Revano Ariyanto	4	3	3	10	Tinggi
9	Fadil Pradana Putra	4	4	4	12	Tinggi
10	Fairuz Firdausi Nuzula	4	4	3	11	Tinggi
11	Lanang Satrio Nugroho	3	3	2	8	Sedang
12	Lintang Ayu Nuraini	4	4	4	12	Tinggi
13	Mahardika Nuzulul Musyaffa	4	3	3	10	Tinggi

NO	Nama	Aspek yang Dinilai			Skor	Kategori
		A	B	C		
14	Muhammad Farhan Fahrezi	4	4	3	11	Tinggi
15	Muhammad Wildan Aprilio	4	4	4	12	Tinggi
16	Naufal Sururi	3	4	3	10	Tinggi
17	Nazurah Faeyza Fahrezi	4	4	3	11	Tinggi
18	Olovia Dwi Kusuma Wardani	4	3	3	10	Tinggi
19	Olivia Maulaya Rizky	4	3	4	11	Tinggi
20	Raffel Eka Pangestu	2	3	3	8	Sedang
21	Raka Hertu Mutawakkil	2	3	2	7	Sedang
22	Rhaka Bakti Saputra	3	3	2	8	Sedang
23	Rashyid Satria Wahyu Ramadhan	4	4	4	12	Tinggi
24	Salis Zaida Karima	4	4	4	12	Tinggi
25	Salsabila Nadhifa Nisa	4	4	4	12	Tinggi
26	Wahyu Aghnia Mumtaza	3	2	2	7	Sedang
27	Zaki Sulthon Zam Zami	3	3	4	10	Tinggi
28	Julio Fedika Putra	4	4	3	11	Tinggi

Tabel 4. 8 Persentase Kategori Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Siklus II

No.	Kategori	Banyak Siswa	Persentase
1	Rendah	0	0%
2	Sedang	8	28%

3	Tinggi	20	71%
Jumlah		28	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa untuk kemampuan berpikir kritis siswa menunjukkan kategori tinggi lebih banyak dari pada kategori rendah dan sedang, tidak ada siswa yang menempati kemampuan berpikir kritis kategori rendah, untuk kemampuan berpikir kritis kategori sedang memiliki persentase sebanyak 28% dengan jumlah siswa 8 siswa, sedangkan untuk kategori kemampuan berpikir kritis kategori sedang memiliki persentase sebanyak 71% dengan jumlah siswa 20 siswa. hasil pengamatan kemampuan berpikir kritis per indikator dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4. 9 Persentase Hasil Pengamatan Perkembangan Kemampuan Berpikir Kritis Per Indikator

No	Kategori	Indikator Kemampuan Berpikir Kritis Siswa					
		Menganalisis		Percaya Diri		Merefleksikan Materi	
		F	%	F	%	F	%
1	Belum Berkembang	0	0%	0	0%	0	0%
2	Mulai	3	11%	3	11%	6	21%

	Berkembang						
3	Sedang Berkembang	7	25%	13	46%	13	46%
4	Sangat Berkembang	18	64%	12	43%	9	33%
	Jumlah	28	100 %	28	100 %	28	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa:

1. Kemampuan berpikir kritis siswa kelas V. A untuk indikator menganalisis tidak ada siswa dalam kategori belum berkembang, kemudian sebanyak 11% dengan jumlah 3 siswa dalam kategori mulai berkembang, selanjutnya sebanyak 25% dengan jumlah 7 siswa dalam kategori sedang berkembang, sedangkan sebanyak 64% dengan jumlah 18 siswa dalam kategori berkembang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa untuk perkembangan menganalisis siswa sudah dalam kategori sangat berkembang.
2. Kemampuan berpikir kritis siswa kelas V. A untuk indikator percaya diri tidak ada siswa dalam kategori belum berkembang, kemudian

sebanyak 11% dengan jumlah 3 siswa dalam kategori mulai berkembang, selanjutnya, sebanyak 46% dengan jumlah 13 siswa dalam kategori sedang berkembang, sedangkan sebanyak 43% dengan jumlah 12 siswa dalam kategori sangat berkembang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa untuk perkembangan percaya diri siswa sudah dalam kategori sedang berkembang.

3. Kemampuan berpikir kritis siswa kelas V. A untuk indikator merefleksikan materi, tidak ada siswa dalam kategori belum berkembang, kemudian sebanyak 21% dengan jumlah 6 siswa dalam kategori mulai berkembang. Selanjutnya, sebanyak 46% dengan jumlah 13 siswa dalam kategori sedang berkembang, sedangkan sebanyak 33% dengan jumlah 9 siswa dalam kategori sangat berkembang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa meningkat.

b) Observasi Pemahaman Materi

Observasi pemahaman materi dilakukan pada saat pengambilan nilai, Pengambilan nilai dilakukan dengan memberikan soal evaluasi pada pertemuan terakhir di akhir siklus, soal evaluasi ini diberikan agar mengetahui seberapa pemahaman siswa mengenai materi yang telah diberikan oleh guru, selain itu soal evaluasi tersebut juga diberikan agar mengetahui ketuntasan siswa dalam pemahaman materi, pengamatan pemahaman materi dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4. 10 Data Pemahaman Materi Siklus II

No.	Nama	KKM	Nilai	Keteangan
1.	Afriza Hata Afifurahman	70	80	Tuntas
2.	Ahwaludin Rammadhan	70	80	Tuntas
3.	Amabel Makayla Fakhirah	70	100	Tuntas
4.	Amanda Destya Novasari	70	100	Tuntas
5.	Arfika Wahyu Basti Audiya	70	78	Tuntas
6.	A`thifa Alayyaeh Husna	70	80	Tuntas
7.	Bagas Wahyu Tri Angkasa	70	86	Tuntas
8.	Bara Revano Ariyanto	70	92	Tuntas
9.	Fadil Pradana Putra	70	100	Tuntas
10.	Fairuz Firdausi Nuzula	70	98	Tuntas
11.	Lanang Satrio Nugroho	70	78	Tuntas
12.	Lintang Ayu Nuraini	70	100	Tuntas

No.	Nama	KKM	Nilai	Keteangan
13.	Mahardika Nuzulul Musyaffa	70	94	Tuntas
14.	Muhammad Farhan Fahrezi	70	100	Tuntas
15.	Muhammad Wildan Aprilio	70	100	Tuntas
16.	Naufal Sururi	70	90	Tuntas
17.	Nazurah Faeyza Fahrezi	70	100	Tuntas
18.	Olovia Dwi Kusuma Wardani	70	91	Tuntas
19.	Olivia Maulaya Risky	70	90	Tuntas
20.	Raffel Eka Pangestu	70	72	Tuntas
21.	Raka Hertu Mutawakkil	70	68	Tidak Tuntas
22.	Rhaka Beki Saputra	70	76	Tuntas
23.	Rashyid Satria Wahyu Ramadhan	70	100	Tuntas
24.	Salis Zaida Karima	70	100	Tuntas
25.	Salsabila Nadhifa Nisa	70	100	Tuntas
26.	Wahyu Aghnia Mumtaza	70	84	Tuntas
27.	Zaki Sulthon Zam Zami	70	82	Tuntas
28.	Julio Fedika Putra	70	92	Tuntas
Jumlah			2511	
Rata-Rata			89.6786	

Tabel 4. 11 Persentase Pemahaman Materi Siklus II

Kategori	Banyak siswa	Persentase
Tuntas	27	96%
Tidak Tuntas	1	4%
Jumlah	25	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa untuk pemahaman sudah memenuhi kriteria yaitu lebih dari 70%, sebanyak 96% siswa dengan jumlah 27 siswa mencapai ketuntasan, dan sebanyak 4% siswa dengan jumlah 1 siswa dalam kategori belum tuntas. Banyaknya siswa yang memiliki nilai di atas KKM atau dalam kategori tuntas menunjukkan bahwa siswa mulai memahami materi yang telah diberikan oleh guru.

4) Refleksi

Berdasarkan data yang telah diperoleh pada siklus II dapat disimpulkan bahwa:

- a) Kemampuan berpikir kritis siswa mempunyai persentase sebanyak 71% dengan jumlah 20 siswa dalam kategori tinggi, hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa sudah dalam kategori tinggi.
- b) Perkembangan kemampuan berpikir kritis siswa per indikator menunjukkan bahwa siswa dalam kategori sangat berkembang.

- c) Kemampuan berpikir kritis siswa mengalami peningkatan, data yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa pemahaman materi telah mencapai lebih dari 70% yaitu sebanyak 96% dengan jumlah 27 siswa telah tuntas dalam pemahaman materi. Hal tersebut menunjukkan bahwa keseluruhan siswa sudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Penerapan metode permainan teka-teki dengan berbantuan gambar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Berdasarkan data yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Hal tersebut menunjukkan bahwa penelitian tidak perlu dilanjutkan ke siklus III dikarenakan siswa sudah mengalami peningkatan dalam II siklus.

C. Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dalam II siklus dengan 4 kali pertemuan. Berdasarkan data yang telah diperoleh penerapan metode permainan teka-teki dengan berbantuan gambar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Siswa mampu

mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan semangat dan antusias. Berikut adalah data dan juga pembahasan untuk perbandingan siklus I dan II:

1. Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V.A dalam Penerapan Metode Permainan Teka-teki dengan Berbantuan Gambar pada Pembelajaran PKn di MI Ma'arif Patihan Wetan

Kemampuan berpikir kritis dalam penelitian ini diperoleh melalui pengamatan yang telah dilakukan selama 2 siklus. Hasil pengamatan yang telah di peroleh menunjukkan bahwa penerapan metode permainan teka-teki dengan berbantuan gambar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Siswa mampu mencapai kemampuan berpikir kritis tinggi seperti yang tertera pada tabel perbandingan berikut:

Tabel 4. 12 Perbandingan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V. A Siklus I dan Siklus II

Jumlah Siswa	Kategori	Siklus I		Siklus II	
		Banyak Siswa	Persentase	Banyak Siswa	Persentase
28	Rendah	12	43%	0	0%
	Sedang	12	43%	8	28%
	Tinggi	4	14%	20	71%

Berdasarkan tabel diatas untuk siklus I menunjukkan bahwa banyak siswa yang mempunyai kategori rendah dan sedang, untuk kategori rendah sebanyak 12 siswa dengan persentasenya sebanyak 43%, kemudian untuk kategori sedang yaitu sebanyak 12 siswa dengan persentase 43%, sedangkan kategori tinggi hanya sebanyak 4 siswa dengan persentase 14%. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh menunjukkan bahwa pada siklus satu siswa masih belum pada tahap berpikir kritis tingkat tinggi.

Penelitian di siklus II menunjukkan bahwa sudah banyak siswa mencapai kemampuan berpikir kritis tingkat tinggi yaitu sebanyak 20 siswa dengan persentase sebanyak 71%, kemudian untuk kategori rendah sebanyak 8 siswa dengan persentase sebanyak 28%, sedangkan untuk kategori rendah sudah tidak ada siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis kategori rendah, kebanyakan siswa telah meningkat kemampuan berpikir kritisnya. Penelitian ini mengamati kemampuan berpikir kritis per indikator yaitu menganalisis, percaya diri dan merefleksikan materi. Kemampuan berpikir kritis perindikator dilihat dari berapa persen siswa mampu mencapai kategori yang telah ditentukan yaitu, belum berkembang, mulai berkembang, sedang berkembang, dan

sangat berkembang. Berikut adalah tabel perbandingan kemampuan berpikir kritis siswa perindikator:

Tabel 4. 13 Perbandingan Kemampuan Berpikir Kritis Perindikator Siklus I dan Siklus II

Kategori	Siklus I				Siklus II			
	Indikator			Jumlah	Indikator			Jumlah
	A	B	C		A	B	C	
Belum Berkembang	36 %	14 %	14 %	64%	0%	0%	0%	0%
Mulai Berkembang	28 %	46 %	57 %	131%	11 %	11 %	21 %	43%
Sedang Berkembang	36 %	36 %	21 %	93%	25 %	46 %	46 %	117%
Sangat Berkembang	0%	4%	8%	12%	64 %	43 %	33 %	140%

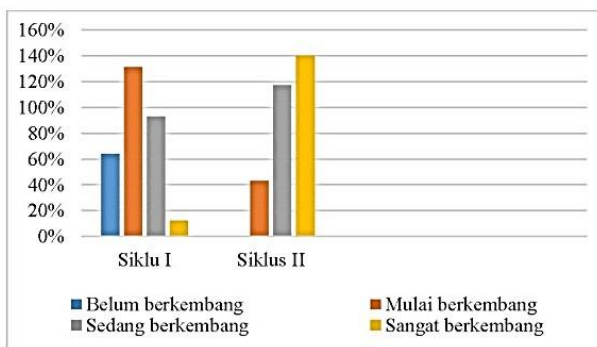
Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa untuk kemampuan berpikir kritis siswa di lihat dari per indikatornya menunjukkan peningkatan pada siklus II. Siklus I, kategori belum berkembang sebanyak 64%, untuk mulai berkembang sebanyak 131%, kemudian untuk kategori sedang berkembang sebanyak 98%, sedangkan untuk kategori sangat berkembang sebanyak 12%. Data keseluruhan diambil dari 3 indikator yang di jumlahkan, dan menunjukkan

bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih banyak yang berada dikategori mulai berkembang.

Siklus II menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa mengalami peningkatan yaitu untuk kemampuan berpikir kritis kategori belum berkembang adalah 0%, untuk kategori mulai berkembang sebanyak 43%, kemudian untuk kategori sedang berkembang sebanyak 117%, sedangkan untuk kategori sangat berkembang sebanyak 140%. Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa mengalami peningkatan pada siklus II. Siklus I kebanyakan kemampuan berpikir kritis siswa pada kategori mulai berkembang, sedangkan di siklus II kebanyakan siswa telah mencapai kategori sangat berkembang.



Gambar 4. 1 Grafik Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V. A



Gambar 4. 2 Grafik Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Per indikator Kelas V. A

Pemahaman materi dalam penelitian ini diperoleh melalui tes yang telah dilakukan selama 2 siklus di setiap akhir siklus. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa penerapan metode permainan teka-teki dengan berbantuan gambar mampu meningkatkan pemahaman materi untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa, seperti yang tertera pada perbandingan tabel di bawah ini:

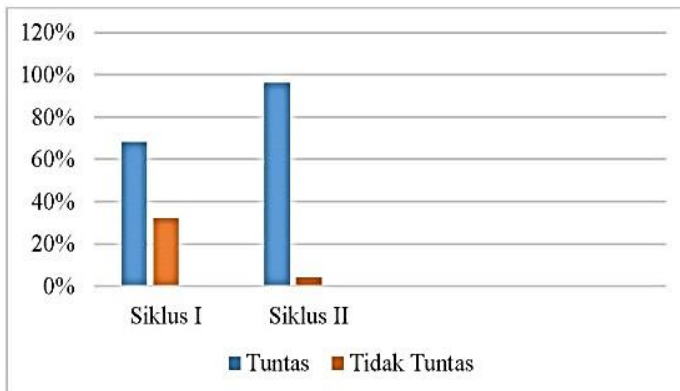
Tabel 4. 14 Perbandingan Pemahaman Materi Kelas V. A Siklus I dan Siklus II

Jumlah Siswa	Kategori	Siklus I		Siklus II	
		Banyak Siswa	Persentase	Banyak Siswa	Persentase
28	Tuntas	19	68%	27	96%
	Tidak Tuntas	9	32%	1	4%

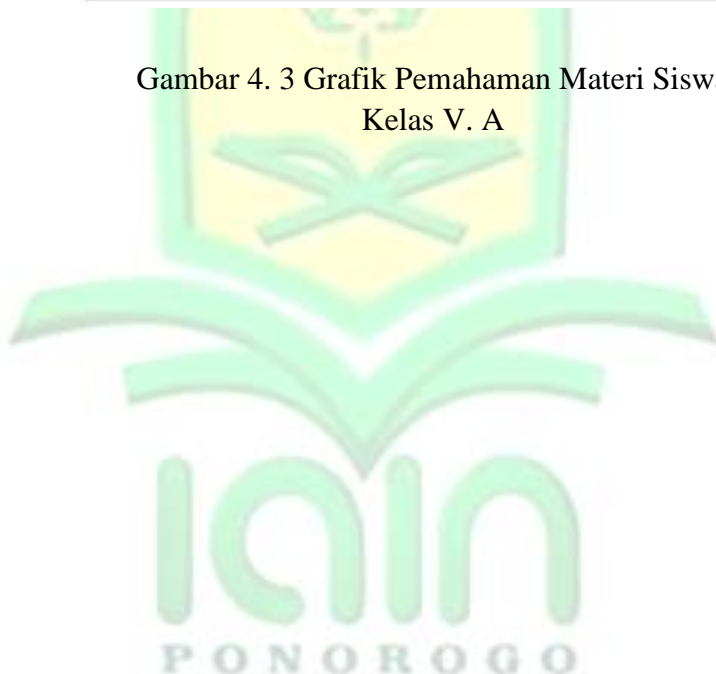
Berdasarkan tabel di atas dapat di ketahui bahwa untuk siklus I masih banyak siswa yang

belum tuntas dalam pemahaman materi, siswa yang tidak tuntas sebanyak 9 siswa dengan persentase sebanyak 32% sedangkan siswa yang tuntas masih belum mencapai 70% yaitu sebanyak 19 siswa dengan jumlah presentase sebanyak 68%. Berdasarkan hasil data yang diperoleh menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum bisa memahami materi pembelajaran PKn. Pemahaman siswa dalam materi PKn perlu ditingkatkan agar siswa mendapatkan ketuntasan pada pemahaman materi dan untuk ketuntasan mampu mencapai 70% dari yang telah diharapkan. Penelitian di siklus II siswa mengalami peningkatan dalam pemahaman materi yaitu sebanyak 27 siswa dengan persentase sebanyak 96% memiliki kategori tuntas sedangkan untuk yang tidak tuntas hanya 1 siswa dengan persentase 4%.

Data yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa penerapan metode permainan teka-teki dengan berbantuan gambar di siklus I ke siklus II mengalami peningkatan, penerapan metode pembelajaran tersebut dapat meningkatkan pemahaman materi PKn. Data pemahaman materi siswa keseluruhan dari siklus I dan siklus II dapat dilihat dalam grafik berikut:



Gambar 4. 3 Grafik Pemahaman Materi Siswa
Kelas V. A



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilakukan di MI Ma'arif Patihan Wetan Ponorogo dengan menerapkan metode permainan teka-teki dengan berbantuan gambar pada pembelajaran PKn dapat disimpulkan bahwa penerapan metode permainan teka-teki dengan berbantuan gambar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini dapat diketahui dari hasil penelitian tindakan kelas yang mengalami peningkatan dan telah mencapai indikator keberhasilan. Pada siklus I kemampuan berpikir kritis siswa kategori tinggi memiliki persentase sebanyak 14% siswa, kemudian pada siklus II kemampuan berpikir kritis siswa kategori tinggi naik sebesar 57% menjadi 71%. Kemampuan berpikir kritis siswa dilihat melalui pengamatan per indikator menunjukkan bahwa pada siklus I siswa dalam kategori mulai berkembang, sedangkan pada siklus II siswa dalam kategori sangat berkembang.

B. Saran

Berdasarkan Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilakukan, maka peneliti memberi saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Diharapkan siswa selalu antusias dalam mengikuti pembelajaran serta mengikuti setiap arahan yang telah disampaikan oleh guru. Siswa mampu berpikir lebih kritis dan juga menerapkan setiap nilai-nilai kebaikan dalam kesehariannya.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memilih metode dan media pembelajaran yang tepat dengan kondisi kelas dan juga kondisi siswa karena menerapkan metode dan media yang tepat akan membuat siswa antusias dalam belajar, mampu mengembangkan pemikiran yang kritis dan mampu memahami materi dengan lebih baik lagi. Guru dapat menggunakan metode serta media yang lebih bervariasi dan menarik seperti menggunakan metode permainan teka-teki dengan gambar sebagai medianya dalam proses pembelajaran PKn.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan sekolah selalu mendukung pengembangan dan pemilihan metode serta media yang tepat bagi siswa seperti penerapan metode permainan teka-teki dengan berbantuan gambar pada pembelajaran PKn yang dapat dan

meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan meningkatkan pemahaman materi.



DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Nurul dkk. Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) dengan permainan Teka-Teki Silang (TTS) terhadap Keterampilan Berpikir kritis Peserta didik. Tahun 2019.
- Al-Qur'an, Penerjemah/penafsir. Lajnah Pentashilan Mushaf Al-Qur'an Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Arif, Jira Rastal, dkk. Penggunaan Media Quiziz sebagai Sarana Pengembangan Berpikir Kritis. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, (online), Vol 4, No 1 Tahun 2022.
- Bachtiar. Mendesain Penelitian Hukum. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA, 2021.
- Choiri Moh Miftachul, Sidiq Umar. Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. Ponorogo: Nata Karya, 2019.
- Dapertemen Pendidikan dan Kebudayaan. kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka, 1998.
- Darmadi. Pengembangan Model Metode Pembelajaran & dinamika belajar siswa. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA, 2017.
- Fitriasari Rahmita Rizky. Jejak-jejak Permainan Tradisional Indonesia. Malang: UMM Press, 2017.

Hendriani, Ani, dkk. Pendidikan dan Keterampilan Berpikir Abad ke-21. Tasik Malaya: Ksatria Siliwangi, 2020.

Hidayah, Rosita Nurul. Penerapan Model Pembelajaran Think Pair Share dengan permainan Puzzle untuk Meningkatkan kemampuan Berpikir kritis Matematika Kelas IV SD. *Jurnal JTAM*, (online) Vol 3 No 1 Tahun 2019.

Hidayati, Eka Wahyu. Penggunaan Media Puzzle Konstruksi terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SDN Kemangsen II Krian. *Jurnal Ijes*, (online) Vol 1, No. 1 Tahun 2018.

Huda, Miftahul Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2015.

Lubis, Maulana Arafat. Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SD/MI. Jakarta: KENCANA, 2020.

Lufri, dkk. Metodologi Pembelajaran: Strategi, Pendekatan, Model, Metode Pembelajaran. Purwokerto: CV IRDH, 2020.

Magdalena, Ina, dkk. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang, Vol 2, No. 3 Tahun 2020.

Mariyaningsih, Nining. Mistina Hidayati, Bukan Kelas Biasa teori dan praktik berbagai model dan metode pembelajaran menerapkan inovasi pembelajaran di kelas-kelas inspiratif. Surakarta: CV KEKATA GROUP, 2018.

- Matondang, Rahmawati dkk. Ragam Media Pembelajaran di SD/MI. Batu: Literasi Nusantara, 2021.
- Nurfadilah, Septi. Media Pembelajaran. Suka Bumi: CV Jejak, 2021.
- Penyusun, Tim. Pedoman Penulisan Skripsi. Ponorogo: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo, 2022, hal 138.
- QS. Al-Hasyr: 21.
- Setiyani. Upaya Meningkatkan aktifitas dan prestasi belajar matematika melalui penerapan metode permainan di kelas VI SD Negeri Bugel 02 Kecamatan Polokaryo Kabupaten Sukoharjo. Vol. VII, Edisi 32 Tahun 2020.
- Shotang, Khasdin. Berpikir Kritis Kecakapan Hidup di Era Digital. DI Yogyakarta: PT Kanisius, 2019.
- Sodik Ali, Siyoto Sandu. Dasar Metodologi Penelitian. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Soraya, Lailatul Nivida. Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Permainan. Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2021.
- Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta, 2006.
- Suprianto Encep, Syifa, Miftah Maulina. Penggunaan Media Crossword Puzzle (Teka- Teki Silang) Terhadap

Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas VI di SDN Serang. *JURNAL PERSEDA*, (online) Vol V, No 1 Tahun 2022.

Taqwa, Muhammad, dkk. Penelitian Tindakan Kelas Teknologi OJS Software R. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA, 2021.

Tejaningrum, Dhiarti, Haryani, Dwi. Keaksaraan Awal Anak Usia Dini. Jawa Tengah: PT Nesya Expanding Management, 2019.

Usman, Bassiruddin, Asnawir. Media Pembelajaran. Jakarta: Ciputat Pres, 2002.



