

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah bagian penting dari pembangunan bangsa dan berperan dalam mencapai masa depan yang baik. Pendidikan juga salah satu komponen esensial dalam pemajuan masa depan suatu masyarakat dan bangsa. Pendidikan yang efektif dan berkelanjutan juga diperlukan perencanaan dan pelaksanaan kebijakan pendidikan yang baik. Kebijakan pendidikan berfungsi sebagai penggerak utama untuk mengelola sistem pendidikan di berbagai negara.² Pendidikan sangat penting untuk mengembangkan kecerdasan generasi muda. Proses pengajaran dan pembelajaran sekarang berfokus pada kemampuan berpikir. Tujuan pendidikan adalah membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir mereka. Siswa diajarkan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, berpikir tingkat tinggi, dan kemandirian dalam belajar, sesuai dengan kebutuhan pendidikan di abad 21.³

Abad 21 menawarkan kehidupan tanpa batas dengan kemajuan teknologi yang cepat dan tantangan hidup yang semakin berat. Siswa harus dilengkapi dengan keterampilan abad 21 agar dapat bersaing dalam masyarakat global. Keterampilan yang dimaksud meliputi literasi digital, pemikiran inovatif, komunikasi yang efektif, dan produktivitas tinggi. Terdapat juga sebuah penelitian yang menegaskan pentingnya menggunakan 4C's dalam bidang Pendidikan yaitu *Critical thinking* (Berpikir kritis), *Communication*

² M. S. Iswahyudi et al., *Kebijakan dan inovasi pendidikan: Arah pendidikan di masa depan* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023).

³ Anwar Sanusi, *metodologi penelitian bisnis*, cetakan tiga salemba empat, 2013.

(Komunikasi), *Collaboration* (Kolaborasi), dan *Creativity* (Kreativitas) terutama untuk melatih siswa agar mempunyai keterampilan sosial dan berwawasan global. Globalisasi juga mempengaruhi semua aspek kehidupan, termasuk sosial.⁴

Pendidikan di Indonesia perlu mencetak generasi muda yang unggul secara akademis dan memiliki keterampilan abad 21. Siswa harus diajari berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan bekerja sama. Pembelajaran harus mendorong siswa untuk berpikir mendalam, menganalisis informasi, dan membuat keputusan yang tepat dalam menghadapi masalah kehidupan nyata.⁵ Berbagai kebijakan untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia telah dibuat, tetapi banyak sekolah masih menggunakan cara tradisional. Metode yang sering digunakan adalah ceramah dari guru dengan fokus pada penguasaan materi dan hafalan. Siswa jarang diberi kesempatan untuk mengeksplorasi ide, menyatakan pendapat, atau aktif dalam memecahkan masalah. Ini mengakibatkan keterampilan berpikir kritis dan analitis siswa, dan reflektif yang semestinya menjadi keterampilan utama dalam pembelajaran abad ke-21 belum berkembang secara optimal. Hasil studi dari PISA (*Programme for International Student Assessment*) menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa Indonesia masih rendah dibandingkan negara lain.⁶

⁴ A. Widodo et al., "Pendidikan IPS menjawab tantangan abad 21: Sebuah kritik atas praktik pembelajaran IPS di sekolah dasar," *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial* 2, no. 2 (2020): 185–98.

⁵ I. F. Chusna et al., "Literatur review: Urgensi keterampilan abad 21 pada peserta didik," *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan* 4, no. 4 (2024): 1–1.

⁶ N. Crato, *Improving a Country's Education: PISA 2018 Results in 10 Countries* (Springer Nature, 2021).

Robert H. Ennis mengemukakan bahwa berpikir kritis merupakan sebuah proses yang mengungkapkan tujuan yang dilengkapi alasan yang tegas tentang suatu kepercayaan dan kegiatan yang telah dilakukan.⁷ Kemampuan berpikir kritis ini mencakup beberapa indikator utama, yaitu *elementary clarification* (memberikan penjelasan sederhana), *basic support* (menentukan dasar pengambilan keputusan), *inference* (menarik kesimpulan), *advanced clarification* (memberikan penjelasan lanjutan), serta *strategies and tactics* (menentukan strategi dan taktik). Model pembelajaran yang tidak menantang siswa untuk berpikir kritis dan berdiskusi secara aktif menyebabkan rendahnya hasil belajar dan keterampilan berpikir kritis. Maka dari itu perubahan pendekatan pembelajaran menjadi hal yang sangat mendesak dilakukan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, partisipatif, dan bermakna bagi siswa.⁸

Kemampuan berpikir kritis tidak muncul secara otomatis pada diri peserta didik, melainkan perlu dikembangkan melalui proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menganalisis informasi, mengevaluasi berbagai alternatif jawaban, serta menyusun argumentasi berdasarkan fakta yang diperoleh. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru cenderung membuat siswa hanya menerima informasi tanpa melakukan proses penalaran secara mendalam. Akibatnya, kemampuan siswa dalam mengidentifikasi masalah, menghubungkan berbagai informasi, menarik

⁷ R. H. Ennis, *Goals for A Critical Thinking I Curriculum. Developing Minds A Resource Book for Teaching Thinking* (Virginia: Association for Suopervisions and Curriculum Development (ASCD, 1985).

⁸ A. Acim, T. Maysuri, and J. Sopacua, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pada Sma Negeri 3 Maluku Tengah," *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah* 9, no. 4 (2024): 566–80.

kesimpulan, serta memberikan alasan yang logis belum berkembang secara optimal.

Terdapat berbagai model pembelajaran dan media untuk mencapai tujuan pendidikan, salah satunya adalah model *problem based learning* yang dipadukan dengan media *flashcard*. Nurhadi mendefinisikan *Problem Based Learning* adalah pendekatan yang berfokus pada masalah yang berasal dari dunia nyata sebagai konteks bagi siswa dalam belajar cara berpikir kritis, keterampilan dalam memecahkan masalah, serta untuk mendapatkan pengetahuan dan konsep yang penting dari materi pelajaran.⁹ Sehingga model ini sangat cocok digunakan untuk melibatkan peserta didik dalam pemecahan masalah dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka. Diharapkan dengan penerapan model ini dengan berbantuan flashcard, peserta didik akan lebih aktif dalam belajar dan mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka dalam menghadapi tantangan di pembelajaran ilmu pengetahuan sosial.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) membantu guru menciptakan lingkungan belajar yang dimulai dengan masalah relevan untuk siswa, memberikan pengalaman belajar yang lebih baik. *Problem Based Learning* (PBL) fokus pada pemecahan masalah dan berpikir kritis dalam situasi nyata. Siswa belajar menangani masalah realistis dan menggunakan komunikasi, kerja sama, serta sumber daya untuk mengembangkan

⁹ Muhammad Nasir, "Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Pelajaran Matematika," *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 1, no. 2 (2016): 1–19.

keterampilan.¹⁰ Sedangkan *Flashcard* adalah alat pembelajaran dalam bentuk kartu yang dilengkapi dengan gambar. Gambar - gambar yang terdapat pada *flashcard* merupakan rangkaian informasi yang ditampilkan dengan penjelasan setiap gambar yang tertera pada bagian belakangnya. Beberapa aspek mengenai fungsi media kartu bergambar antara lain adalah kemampuan untuk membantu peserta didik dalam mengulang kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya, Menyediakan rangsangan belajar, Mengaktifkan respons siswa, dan Memberikan umpan balik secara langsung.¹¹

Integrasi media *flashcard* dalam model PBL dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). *Flashcard* membantu siswa memahami konsep kompleks dengan cara visual yang menarik *Flashcard* dapat berfungsi sebagai instrumen yang mendukung eksplorasi informasi dalam konteks pembelajaran berbasis masalah, diskusi kelompok maupun presentasi hasil pemecahan masalah. Siswa tidak hanya mengingat materi tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis seperti analisis dan evaluasi. Penggunaan *flashcard* dalam IPS meningkatkan aktivitas belajar siswa dan mempercepat pemahaman konsep.¹²

Flashcard sendiri tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengingat materi pembelajaran, tetapi juga digunakan sebagai sarana untuk mendukung pelaksanaan setiap tahapan *Problem Based Learning*. *Flashcard* dapat digunakan untuk menyajikan fenomena sosial, gambar peristiwa, data

¹⁰ G. A. Suarsani, "Meningkatkan Hasil Belajar Kimia dengan Materi Pokok Kimia Unsur Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning," *JP2* 2, no. 1 (2019).

¹¹ Arief Juang Nugraha, Hardi Suyitno, and Endang Susilaningih, "Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Ditinjau Dari Keterampilan Proses Sains Dan Motivasi Belajar Melalui Model PBL," *Journal of Primary Education* 6, no. 1 (2017): 35–43.

¹² A. Nur, "Peningkatan Hasil Belajar Dan Motivasi Siswa Menggunakan Media Flashcard Pada Materi Konsep Dasar Geografi Di Kelas X Sman 01 Selakau Kabupaten Sambas" (2022).

sederhana, maupun informasi kontekstual yang berkaitan dengan materi IPS. Melalui media tersebut, siswa didorong untuk mengamati, mengidentifikasi masalah, mengajukan pertanyaan, menganalisis informasi, serta menyusun dugaan solusi berdasarkan fakta yang terdapat pada kartu.

Penggunaan media *flashcard* dalam model *Problem Based Learning* menjadi salah satu alternatif yang menjanjikan. *Flashcard* dapat membantu memunculkan masalah, menjelaskan konsep, dan memicu diskusi kelompok. Ketika digunakan dalam skenario pembelajaran *Problem Based Learning* *flashcard* dapat membantu siswa mengingat istilah penting, mengaitkan fakta dan konsep, serta membangun argumen berdasarkan informasi visual. Metode ini sangat efektif untuk pelajaran IPS yang memerlukan pemahaman isu sosial dan keterampilan berpikir tinggi. Siswa yang menggunakan *flashcard* dalam *Problem Based Learning* menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan berpikir kritis dan komunikasi, menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan meningkatkan kualitas proses berpikir siswa.¹³

Berdasarkan struktur model pembelajaran *Problem Based Learning* fungsi dari *Flashcard* yaitu, pada tahap orientasi masalah dalam model PBL *flashcard* dapat digunakan untuk menyajikan gambar atau kasus yang memunculkan permasalahan sehingga mampu merangsang rasa ingin tahu siswa. Pada tahap pengorganisasian siswa *flashcard* membantu peserta didik mengidentifikasi informasi penting yang berkaitan dengan masalah yang diberikan. pada tahap penyelidikan, *flashcard* dapat dijadikan sumber informasi

¹³ D. A. Alifvia, M. A. Budiman, and C. Huda, "Penerapan Model Pembelajaran PBL (Problem Based Learning) Berbantu Media Flashcard Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VI SD Kusuma Bhakti," *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra* 10, no. 1 (2024): 182–95.

awal yang mendorong siswa melakukan analisis lebih mendalam. Pada tahap penyajian hasil *flashcard* membantu siswa menyampaikan argumentasi dan hasil diskusi secara sistematis. Sedangkan pada tahap evaluasi *flashcard* dapat digunakan sebagai media refleksi untuk meninjau kembali informasi yang telah dipelajari. Melalui pemanfaatan tersebut, *flashcard* menjadi media yang mendukung peningkatan kemampuan berpikir kritis selama proses pembelajaran berbasis masalah berlangsung.

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan sumbangan empiris dalam menjawab tantangan peningkatan mutu pembelajaran, khususnya dalam konteks pembelajaran IPS di tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP). Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas strategi pembelajaran inovatif yang menggabungkan media visual dan pendekatan berbasis masalah *Problem Based Learning* dalam usaha meningkatkan kompetensi berpikir kritis siswa. Kompetensi ini menjadi salah satu indikator penting dalam penguasaan keterampilan abad ke-21 yang mengharuskan siswa tidak hanya mampu mengingat informasi, tetapi juga menganalisis, mengevaluasi, dan mengambil keputusan berdasarkan konteks nyata. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memperkaya praktik pembelajaran di kelas dan menjadi referensi ilmiah dalam pengembangan perangkat ajar yang lebih kreatif, serta sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang mengutamakan pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berpihak pada murid.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di kelas VIII MTs PSM Tanen Rejotangan Tulungagung pada tanggal 17-18 September 2025 di kelas

VIII MTs PSM Tanen Tulungagung Bersama dengan ibu Lilis Endang Sulastriningsih, S.Pd. selaku salah satu guru IPS di MTs PSM Tanen, ditemukan permasalahan *pertama*, Hasil kerja siswa saat mereka mengerjakan soal-soal yang menuntut penalaran. Banyak dari mereka hanya menyalin dari buku teks tanpa mampu memberikan alasan, analisis, maupun kesimpulan yang logis. *Kedua*, Rendahnya kemampuan komunikasi dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar menjadikan siswa kurang aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung. *Ketiga*, Proses pembelajaran IPS cenderung masih bersifat konvensional, dengan penggunaan metode ceramah yang bersifat satu arah sebagai yang utama. Permasalahan yang ditemukan pada saat praobservasi menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih perlu ditingkatkan. Rendahnya kemampuan siswa dalam memberikan alasan yang logis, menganalisis informasi, serta menyimpulkan suatu permasalahan menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya memberikan pengalaman belajar yang mampu melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi. Kondisi tersebut mengindikasikan perlunya penerapan strategi pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam menemukan dan memecahkan masalah.

Fokus permasalahan utama dalam penelitian ini terletak pada upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Fokus tersebut dipilih karena hasil praobservasi menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memberikan penjelasan yang logis, menarik kesimpulan berdasarkan fakta, serta mengemukakan pendapat secara kritis selama proses pembelajaran berlangsung. Kemampuan berpikir kritis dalam penelitian ini diukur berdasarkan indikator yang dikemukakan oleh Robert H. Ennis yaitu

elementary clarification, basic support, inference, advanced clarification, serta strategies and tactics. Penentuan fokus ini berlandaskan pada batasan penelitian yang hanya meneliti kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan begitu masalah ini memiliki indikator yang jelas dan dapat dianalisis secara numerik angka. Masalah lain seperti kurangnya partisipasi siswa dalam proses belajar dan dominasi metode pengajaran tradisional dianggap sebagai penyebab munculnya kondisi tersebut bukan sebagai fokus yang diukur dalam penelitian ini. Jadi penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi lebih dalam cara meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui penggunaan media *flashcard* dalam model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Penelitian ini memanfaatkan alat visual seperti *flashcard* yang digabungkan dengan metode pembelajaran *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Flashcard* membantu siswa memahami ide yang sulit dengan gambar yang mudah diingat, sementara PBL membantu siswa berpikir lebih kritis dengan cara menemukan masalah, menganalisis, dan membuat solusi yang nyata. Gabungan dari keduanya diharapkan menciptakan suasana belajar yang aktif dan berarti serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa berguna bagi guru IPS dalam membuat alat ajar yang sesuai dengan konteks dan juga menjadi saran untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam pelaksanaan Kurikulum saat ini.

Penelitian sebelumnya dari penelitian saudara Lala Alfiana menunjukkan bahwa penelitian ini sama-sama meneliti penggunaan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS. Namun perbedaannya terletak pada media yang digunakan

saudari Lala Alfiana memfokuskan pada penggunaan LKPD berbasis PBL, sedangkan penelitian ini menitik beratkan pada penggunaan media *flashcard* dalam model PBL. Sementara itu Penelitian saudari Ira Iqlimatul A'yun menunjukkan bahwa penelitian ini sama-sama mengkaji implementasi *Problem Based Learning* dalam pembelajaran IPS di tingkat MTs serta memanfaatkan alat bantu visual seperti mind mapping. Namun, perbedaannya terletak pada fokus kajiannya di mana penelitian saudara Ira Iqlimatul A'yun menekankan efektivitas pembelajaran melalui PBL berbantu mind mapping, sementara itu pada penelitian ini menyoroti pengaruh penggunaan *flashcard* dalam PBL untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Adapun Penelitian Adelia Faiza Firsty memiliki persamaan dengan penelitian ini dalam hal sama-sama menerapkan model Problem Based Learning berbantuan *flashcard* dalam pembelajaran kontekstual berbasis tema. Namun, perbedaannya terletak pada fokus kajiannya di mana penelitian saudara Adelia Faiza Firsty berfokus pada pengaruh PBL dengan metode talking stick berbantuan *flashcard* terhadap kesadaran budaya siswa SD, sedangkan penelitian ini menyoroti pengaruh media *flashcard* dalam PBL untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa MTs.

Tantangan pendidikan abad ke-21 menuntut pengembangan kemampuan berpikir kritis sebagai salah satu kompetensi utama yang perlu ditumbuhkan melalui pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa. Model *Problem Based Learning* (PBL) menawarkan pendekatan yang efektif untuk mendorong siswa berpikir kritis dengan cara menyelesaikan permasalahan kontekstual. Media pembelajaran seperti *Flashcard* dapat digunakan sebagai alat bantu yang mempermudah pemahaman konsep dan meningkatkan partisipasi aktif siswa

untuk mendukung model ini. Sehingga penelitian ini menjadi pembeda dengan penelitian sebelumnya karena penerapan model *Problem Based Learning* yang didukung oleh media *flashcard* dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Gabungan antara model pembelajaran *Problem Based Learning* dan media yang bersifat visual - interaktif diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih berarti dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Dilihat dari kondisi pembelajaran di MTs PSM Tanen Rejotangan menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam berpikir kritis, khususnya dalam mata pelajaran IPS, sehingga dibutuhkan inovasi pembelajaran yang tepat. Dengan demikian penelitian mengenai pengaruh penggunaan *flashcard* dalam model PBL untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas VIII menjadi sangat relevan dan penting untuk dilakukan guna meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

Berdasarkan masalah diatas, maka peneliti tertarik menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *Flashcard* dalam penelitian ini dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media *Flashcard* dalam Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Mts Psm Tanen Rejotangan Tulungagung ".

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

a) Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terdapat dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa.
2. Siswa kurang aktif dalam mengikuti proses belajar yang sedang berlangsung.
3. Proses pembelajaran IPS cenderung masih bersifat konvensional.

b) Batasan Masalah Penelitian

Agar penelitian ini tidak terlalu luas ruang lingkupnya dan lebih terarah arahnya, maka batasan permasalahannya yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di kelas VIII dengan Pemilihan kelas dilakukan dengan pertimbangan bahwa kelas tersebut memiliki kemampuan yang sama.
2. Pembelajaran yang diberikan kepada siswa penggunaan flashcard dalam model pembelajaran Problem Based Learning.
3. Penelitian ini dibatasi hanya untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa yang sesuai dengan indikator berpikir kritis, seperti:
 - a. Elementary clarification (Memberikan penjelasan dasar)
 - b. Basic support (menentukan dasar pengambilan keputusan)
 - c. Inference (menarik kesimpulan)
 - d. Advance clarification (Memberikan penjelasan lanjut)

- e. Strategies and tactics (Mengatur strategi dan taktik)

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti memaparkan permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan media *flashcard* dalam model pembelajaran *problem based learning* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas VIII pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di MTs PSM Tanen Rejotangan Tulungagung?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan media flashcard dalam model pembelajaran Problem Based Learning terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas VIII pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTs PSM Tanen Rejotangan Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menganalisis pengaruh penggunaan media flashcard dalam model pembelajaran problem based learning terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas VIII pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di MTs PSM Tanen Rejotangan Tulungagung.
2. Untuk menganalisis seberapa besar pengaruh penggunaan media flashcard dalam model pembelajaran problem based learning terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas VIII pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di MTs PSM Tanen Rejotangan

Tulungagung.

E. Kegunaan Penelitian

a. Secara Teoritis

Dengan diadakan penelitian ini sehingga diharapkan bisa memberikan masukan yang positif serta dapat mengembangkan ilmu pengetahuan ada pengaruh penggunaan media flashcard dalam model pembelajaran problem based learning terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas VIII pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di MTs PSM Tanen Rejotangan Tulungagung. Selain itu juga dapat digunakan sebagai bahan bacaan dan dasar untuk penelitian selanjutnya.

b. Secara Praktis

1. Bagi Peneliti

Suatu tantangan dimana peneliti sebagai calon pendidik khususnya sebagai pendidik ilmu pengetahuan sosial dan menambah wawasan bagi peneliti mengenai model pembelajaran yang efektif guna mempersiapkan diri untuk mengajar diwaktu yang akan datang.

2. Bagi Guru

Meningkatkan profesional guru dan meningkatkan kepercayaan diri bagi seorang guru dalam menerapkan metode pembelajaran, memberikan pengalaman, menambah wawasan, pengetahuan dan keterampilan dalam merancang metode pembelajaran yang tepat dan menarik serta mempermudah dalam proses pembelajaran melalui penggunaan *Flashcard* dalam model *Problem Based Learning*.

3. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar dengan penggunaan *Flashcard* dalam model *Problem Based Learning*, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis, sehingga mendapatkan pengetahuan yang dapat diaplikasikan dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupan nyata.

4. Bagi Sekolah

Meningkatkan model-model pembelajaran yang lebih inovatif diharapkan dapat meningkatkan mutu kinerja guru dan kemampuan para siswanya.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini hanya mencakup pada variabel-variabel yang berkaitan dengan penggunaan media *flashcard* dalam model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* yang berfokus pada peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Fokus utama dalam penelitian ini adalah untuk melihat sejauh mana penerapan *Problem Based Learning* berbantuan *flashcard* dapat memengaruhi kemampuan siswa dalam menganalisis, mengevaluasi, dan menyelesaikan masalah sosial secara kritis, sehingga diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

G. Penegasan Variabel

Agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam penggunaan istilah serta

tidak salah dalam mengartikan istilah yang digunakan, maka dalam penelitian ini diperlukan penegasan istilah sebagai berikut:

1. Secara Konseptual

a. *Problem Based Learning*

Problem based learning merupakan salah satu model pembelajaran yang siswanya berperan aktif mencari jawaban atas masalah yang dihadapkan. Selain itu, *problem based learning* pembelajarannya lebih mengutamakan proses belajar, dimana tugas guru sebagai penyaji masalah, penanya, mengadakan dialog, fasilitator, dan mediator guna membantu siswa dalam mengkonstruksikan pengetahuan mereka secara efektif.¹⁴ Model pembelajaran *problem based learning* ini merupakan salah satu model yang guru dapat bervariasi guna memperjelas alur yang menjadikan peserta didik lebih paham.

b. *Flashcard*

Flash Card merupakan suatu media yang bahasa latinnya adalah *medius*, secara harfiah dapat dipahami perantara, pengantar atau tengah. Batasan media Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Arsyad dikatakan bahwa, secara garis besar media dipahami sebagai materi, manusia maupun peristiwa yang dapat membantu siswa untuk mendapatkan pengetahuan, sikap atau ketrampilan. Secara spesifik dalam proses belajar mengajar, media dimaknai sebagai,

¹⁴ Husnul Hotimah, "Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Edukasi* 7, no. 3 (2020): 5,.

photografis, alat-alat grafis atau elektronis yang berfungsi untuk menyusun dan memproses kembali informasi baik secara verbal maupun visual.¹⁵

c. Kemampuan Berpikir kritis

Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan berpikir yang efektif dan efisien untuk menganalisis, memecahkan masalah, mengevaluasi, dan membuat keputusan tentang apa yang mereka lakukan sehingga mendapatkan hasil akhir yang benar. Jadi kemampuan berpikir kritis dalam Ilmu Pengetahuan Sosial ini merupakan hal yang sangat penting bagi siswa untuk mengembangkan pemikiran kritis.¹⁶

2. Secara Operasional

a. Problem Based Learning (PBL)

Problem Based Learning merupakan model pembelajaran yang akan digunakan di kelas eksperimen, Model ini akan menjadi variabel bebas yang dibuktikan apakah berpengaruh pada variable terikat.

Model Problem Based Learning (PBL) yang dimaksud dalam penelitian ini meliputi 5 tahap:

1) Mengorientasikan siswa pada masalah

¹⁵ W. Masna, *Perancangan Flash Card Sebagai Alat Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva* (Doctoral dissertation (UIN Ar-Raniry, 2022).

¹⁶ Leny Dhianti Haeruman, Wardani Rahayu, and Lukita Ambarwati, "Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Dan Self-Confidence Ditinjau Dari Kemampuan Awal Matematis Siswa Sma Di Bogor Timur," *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika* 10, no. 2 (2017): 157–68.

- 2) Mengorganisasikan siswa agar belajar
- 3) Memandu menyelidiki secara kelompok
- 4) Mempresentasikan hasil pemecahan masalah
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi hasil pemecahan masalah

b. Flashcard

Flashcard merupakan media pendukung dalam penerapan model pembelajaran Problem Based Learning. Media ini akan menjadi variabel bebas yang dibuktikan apakah berpengaruh terhadap variable terikat.

c. Kemampuan berpikir kritis

Dalam penelitian untuk mengukur kemampuan berpikir kritis, peneliti menggunakan tes soal yang dilakukan pada awal sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan.

H. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan membaca penelitian, maka perlu adanya sistematika pembahasan. Penelitian ini akan dibagi menjadi 3 bagian yaitu sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Bagian awal meliputi: a) sampul depan, b) halaman judul, c) halaman persetujuan, d) halaman pengesahan penguji, e) halaman pernyataan keaslian, f) halaman motto, g) halaman persembahan, h) kata pengantar, i) halaman daftar isi, j) halaman tabel, k) halaman daftar gambar, l) halaman daftar lampiran, m) halaman abstrak.

2. Bagian Utama

Bab I: Pendahuluan, berisi antara lain: a) latar belakang, b) identifikasi dan pembatasan masalah, c) rumusan masalah, d) tujuan penelitian, e) kegunaan penelitian, f) ruang lingkup penelitian, g) penegasan istilah, h) sistematika pembahasan.

Bab II: Landasan Teori, pada bab ini memuat antara lain: a) teori-teori, b) penelitian terdahulu, c) kerangka berpikir, d) hipotesis penelitian.

Bab III: Metode Penelitian, memuat antara lain: a) rancangan penelitian, b) variabel penelitian, c) populasi, sampel, dan sampling, d) kisi-kisi instrument, e) instrument penelitian, f) sumber data, g) teknik pengumpulan data, dan h) teknik analisis data.

Bab IV: Paparan Hasil Penelitian, pada bab ini memuat antara lain: deskripsi data dan pengujian hipotesis

Bab V: Pembahasan, pada sub bab ini memuat antara lain: pembahasan rumusan masalah I dan pembahasan rumusan masalah II

Bab VI: Penutup, memuat antara lain: kesimpulan dan saran.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir berisi: Daftar Rujukan lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.