

TRANSFORMASI PEMBELAJARAN PBL DAN EDU CARD BERBASIS PUZZLE DI MAN 1 TUBAN (Menyongsong Tantangan Berpikir Kritis di Era Digital)

Qolimin^{1*}, Henny Sri Astuty²

^{1,2}.Universitas PGRI Ronggolawe

qolimin1927@gmail.com¹ (Penulis), henny@gmail.com²

*082329346828

ABSTRACT

This research aims to enhance students' critical thinking skills through the implementation of the problem-based learning (PBL) model. The study employs classroom action research conducted in class XI IPS 3 at MAN 1 Tuban, involving 30 students. Data collection methods include interviews, observations, documentation, and student response questionnaires. The results indicate a significant improvement in teacher activity and students' critical thinking skills. Teacher activity increased from 57% in the first cycle, 76% in the second cycle, to 93% in the third cycle, indicating very high effectiveness. Students' critical thinking skills also improved across all indicators, with scores of 42%, 67%, 39%, 42%, and 42% in the first cycle; 61%, 78%, 59%, 60%, and 60% in the second cycle; and 80%, 88%, 82%, 82%, and 84% in the third cycle. The positive response of students to PBL reached 92%, demonstrating a very high level of engagement. This study recommends the implementation of the PBL model in other schools in the Tuban District to enhance students' critical thinking skills.

Keyword:

Problem-based learning,
Critical thinking skills,
Educational Puzzle
Media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *problem-based learning* (PBL). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas XI IPS 3 MAN 1 Tuban dengan jumlah responden 30 peserta didik. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dokumentasi dan angket respon peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam aktivitas guru dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Aktivitas guru meningkat dari 57% pada siklus pertama, 76% pada siklus kedua, hingga 93% pada siklus ketiga, menunjukkan efektivitas yang sangat tinggi. kemampuan berpikir kritis peserta didik juga meningkat pada setiap siklus dari indikator pertama hingga ke lima,

Kata Kunci:

Problem based learning,
Kemampuan berpikir kritis,
Media Puzzle Edukasi

nilai berturut-turut adalah 42%, 67%, 39%, 42% dan 42% pada siklus pertama 61%, 78%, 59%, 60% dan 60% pada siklus kedua serta 80%, 88%, 82%, 82% dan 84% pada siklus tiga. Respon positif peserta didik terhadap pembelajaran *problem-based learning* (PBL) mencapai 92% menunjukkan bahwa respon peserta didik sangat tinggi. Hasil penelitian ini merekomendasikan penerapan model pembelajaran PBL di sekolah-sekolah lain di wilayah Kecamatan Tuban untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Article History

Submitted:

27 - September - 2023

Revised:

22 - Juni - 2024

Accepted:

30 - Juni - 2026

Citation (APA Style) : Qolimin, & Astuty, H. S. (2024). TRANSFORMASI PEMBELAJARAN PBL DAN EDU CARD BERBASIS PUZZLE DI MAN 1 TUBAN: (Menyongsong Tantangan Berpikir Kritis di Era Digital). *ISTIQRA: Jurnal Hasil Penelitian*, 12(1), 127 - 142. <https://doi.org/10.24239/ist.v12i1.2387>

This is an open-access article under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik untuk memiliki kemampuan dalam berfikir, berinteraksi serta berkomunikasi untuk menghadapi permasalahan yang akan dihadapi dalam masyarakat. Hal tersebut, dapat dipahami bahwa pendidikan merupakan suatu proses yang ditempuh oleh peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berfikir kritis dalam menghadapi suatu persoalan yang akan dihadapi di masa yang akan datang. Kemampuan berpikir kritis sangat penting di era digital saat ini, dimana peserta didik dihadapkan pada banyak informasi dari berbagai sumber. Salah satunya adalah literasi digital, yang melibatkan kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi digital secara efektif dan kritis, menjadi sangat krusial. Menurut Gilster dalam Helena Anggraini menyebutkan bahwa literasi digital tidak hanya melibatkan kemampuan untuk membaca dan menulis, tetapi juga kemampuan berpikir kritis untuk mengevaluasi berbagai macam informasi yang didapatkan (Anggraeni, 2020; Hajri, 2023). Namun pada kenyataannya hasil dilapangan berbeda, kemampuan berpikir kritis peserta didik di kelas XI IPS 3 MAN 1 Tuban masih lemah diakibatkan karena beberapa faktor, dari hasil wawancara peneliti terhadap guru Ekonomi kelas XI IPS 3 MAN

1 Tuban bapak Masrukin Effendi S.Pd memperoleh hasil sebagai berikut: *Pertama* metode ceramah masih sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran. *Kedua* masih banyak peserta didik yang pasif untuk diarahkan mencari materi dari sumber lain. *Ketiga* Peserta didik kelas X IPS 3 cenderung kurang dalam melakukan berpikir kritis. *Keempat* dalam melatih kemampuan berpikir kritis jarang menggunakan diskusi hal ini dikarenakan masih banyak peserta didik yang pasif dan tidak memperhatikan.

Dalam beberapa literatur hasil penelitian menyebutkan bahwa salah satu pendekatan pembelajaran berbasis masalah yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik adalah *Problem Based Learning* (PBL). Menurut Maryati *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang konsep-konsep penting dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta pemecahan masalah (Maryati, 2018; Rahmi Yanti, 2024). Dari penjelasan tersebut, dapat dipahami bahwa pendekatan tersebut melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran secara aktif dan kolaboratif sehingga dapat memunculkan potensi yang mereka miliki yaitu berpikir kritis dan kreatif dalam menemukan solusi. Selain itu, model pembelajaran tersebut untuk dapat efektifnya dapat menggunakan beberapa media pembelajaran. Menurut Sundayana dalam Erlina dkk menyebutkan bahwa media merupakan segala bentuk perantara yang dapat digunakan untuk menyampaikan ide atau pesan dalam kegiatan pembelajaran dan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media *puzzle* (Erlina et al., 2023). Menurut Arisandra metode pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan menggunakan media *puzzle* berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan pemahaman belajar peserta didik (Arisandra, 2023).

Sejalan dengan penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa penelitian ini menunjukkan posisi mendukung penelitian terdahulu mengenai pentingnya pendidikan dan kemampuan berpikir

kritis di era digital, serta efektivitas pendekatan *problem based learning* dan penggunaan media pembelajaran seperti *puzzle*. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis sangat esensial dalam menghadapi informasi yang melimpah di era digital, dan literasi digital memerlukan keterampilan untuk memahami dan mengevaluasi informasi secara kritis. Di MAN 1 Tuban, masalah lemahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik mengindikasikan perlunya inovasi dalam metode pembelajaran. Pendekatan *Probelem Based Learning*, sebagaimana didukung oleh penelitian terdahulu, terbukti efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah dengan melibatkan peserta didik dalam konteks dunia nyata. Selain itu, penggunaan media *puzzle*, seperti yang diungkapkan oleh penelitian terdahulu dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mencerminkan temuan penelitian terdahulu yang sudah ada namun menawarkan rekomendasi praktis untuk sekolah-sekolah lain di wilayah Tuban dalam mengatasi tantangan yang serupa. Integrasi metode pembelajaran dan media pembelajaran pada konteks lokal dan spesifik di MAN 1 Tuban menghadirkan perspektif baru yang belum banyak dibahas dalam penelitian sebelumnya.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik di MAN 1 Tuban melalui penerapan model pembelajaran *problem-based learning* (PBL) dan penggunaan Media Edu Card berbasis *Puzzle*. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik yang duduk di kelas XI IPS 3 yang berjumlah tiga puluh orang peserta didik. Penelitian ini terdiri dari tiga siklus, di mana setiap siklus melibatkan beberapa tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui wawancara, observasi, dokumentasi dan

angket dari respon peserta didik. Wawancara dilakukan terhadap guru ekonomi kelas XI IPS 3 yaitu Bapak Masrukin Effendi, S.Pd dan beberapa peserta didik sebagai responden untuk mendapatkan perspektif langsung mengenai metode pengajaran dan kendala yang dihadapi di dalam kelas. Observasi dilakukan untuk mencatat aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran, dengan fokus pada interaksi dan penggunaan medi *edu card* berbasis *puzzle*. Dokumentasi melibatkan pengumpulan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), Lembar kerja Siswa (LKS), hasil tugas dan tes peserta didik, serta catatan refleksi guru. Angket dibagikan kepada peserta didik setelah setiap siklus untuk mendapatkan umpan balik terstruktur mengenai metode pembelajaran yang diterapkan.

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data dari wawancara di analisis secara kualitatif dengan mengidentifikasi tema-tema utama terkait efektivitas pembelajaran dan peningkatan kemampuan berpikir kritis. Sementara data kuantitatif dari hasil tugas peserta didik, tes peserta didik dan angket dianalisis secara statistik sederhana untuk melihat tren peningkatan kemampuan berpikir kritis dari siklus ke siklus. Analisis ini didasarkan pada teori kemampuan berpikir kritis dan literasi digital yang telah diuraikan pada bagian pendahuluan di atas, yang digunakan sebagai kerangka acuan untuk mengevaluasi seberapa jauh *problem-based learning* (PBL) dan medi *puzzle* efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pembahasan dalam penelitian ini mencakup efektivitas *problem-based learning* dalam meningkatkan kemampuan kritis berdasarkan hasil obeservasi dan wawancara, pengaruh media *puzzle* pada partisipasi dan pemahaman peserta didik berdasarkan data angket dan dokumentasi, perbandingan hasil belajar sebelum dan sesudah implementasi menggunakan data kualitatif dari tugas dan tes peserta didik, serta respon peserta didik terhadap metode pembelajaran yang diterapkan berdasarkan data angket. Selain itu, penelitian ini juga

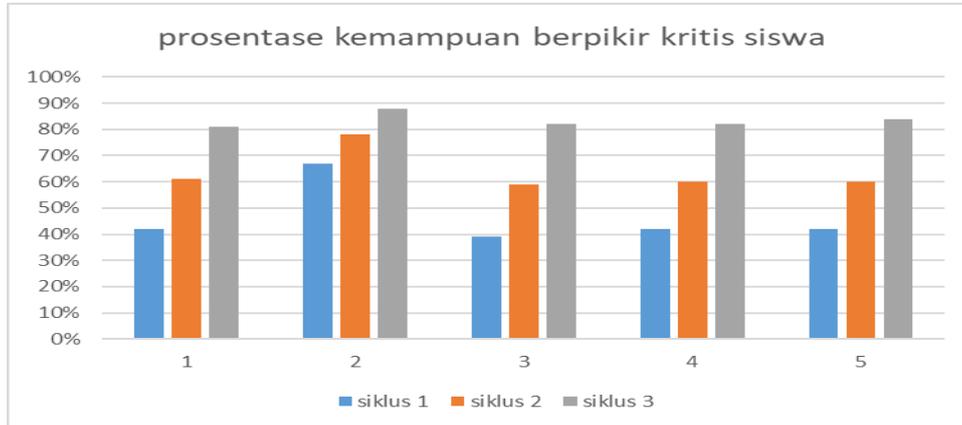
menawarkan rekomendasi praktis untuk sekolah-sekolah lain di wilayah Tuban dalam mengatasi tantangan yang serupa, serta menghadirkan perspektif baru mengenai integrasi metode pembelajaran dan media pembelajaran pada konteks lokal yang belum banyak dibahas dalam penelitian sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Penelitian ini dimulai dengan tahap awal yang melibatkan wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi di MAN 1 Tuban yaitu Bapak Masrukin Effendi, S.Pd. Hasil dari wawancara tersebut mengungkapkan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik di kelas XI IPS 3 masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan hasil pengukuran awal kemampuan berpikir kritis peserta didik di setiap indikator: Indikator pertama memperoleh 42%, indikator kedua 67%, indikator ketiga 67%, indikator keempat 42% dan indikator kelima 42%. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis masih belum maksimal sehingga perlu ditingkatkan. Pada penerapan siklus pertama, model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dengan media *edu card* berbasis *puzzle* menunjukkan peningkatan namun masih dalam kategori cukup efektif. Pengamatan aktivitas guru dalam pembelajaran memperoleh 57% yang tergolong cukup efektif. Kemampuan berpikir kritis peserta didik pada siklus pertama juga menunjukkan hasil yang masih kurang optimal dengan persentase sebagai berikut: indikator pertama 42%, indikator kedua 67%, indikator ketiga 39%, indikator keempat 42% dan indikator kelima 42%.

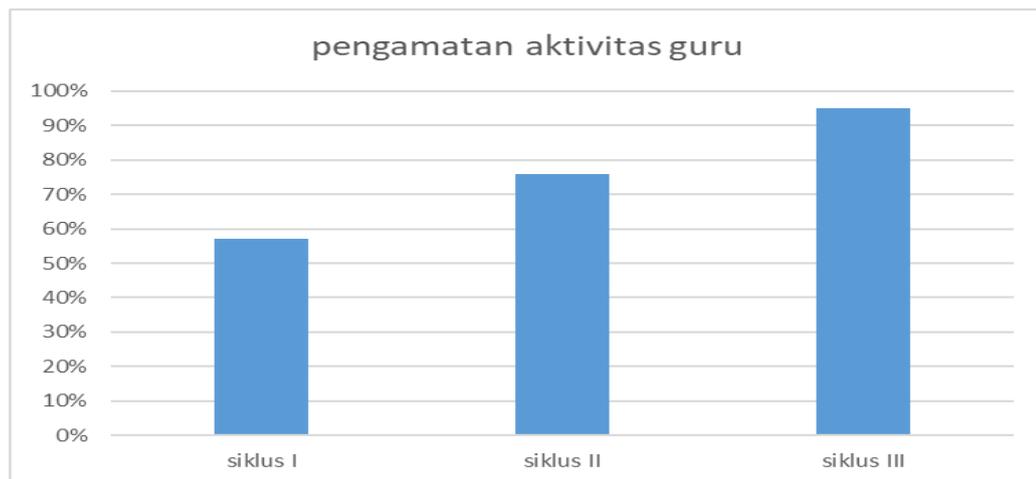
Pada siklus kedua, terjadi peningkatan yang signifikan. Aktivitas guru meningkat menjadi 76%, yang tergolong cukup efektif. Kemampuan berpikir kritis peserta didik juga mengalami peningkatan dengan persentase sebagai berikut: Indikator pertama 61%, indikator kedua 78%, indikator ketiga 59%, indikator keempat 60%, dan indikator kelima 60%. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta didik mulai menunjukkan kemampuan berpikir kritis yang lebih baik, dengan mayoritas indikator berada dalam kategori cukup kritis. Sementara pada siklus ketiga, aktivitas guru mencapai 95% yang tergolong sangat efektif. Kemampuan berpikir kritis peserta didik juga meningkat secara signifikan dengan persentase sebagai berikut: indikator pertama 81%, pada

siklus ini, mayoritas indikator kemampuan berpikir kritis peserta didik berada dalam kategori sangat kritis.



Gambar 1: Presentase Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik

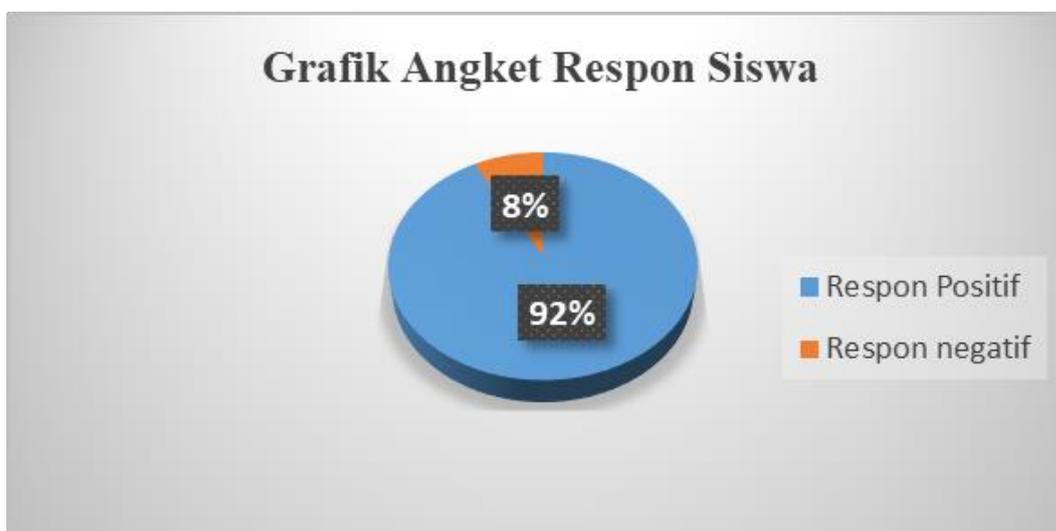
Selain itu, respon peserta didik terhadap pembelajaran melalui penerapan *problem based learning* (PBL) dengan media *edu card* berbasis *puzzle* sangat positif. Sebanyak 92% peserta didik memberikan respon positif, dan hanya 8% yang memberikan respon negatif. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik sangat antusias dan menikmati proses pembelajaran mata pelajaran ekonomi, sementara aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran *problem based learning* (PBL) dengan media *edu card* berbasis *puzzle* mengalami peningkatan di setiap siklus.



Gambar 2: Pengamatan Aktivitas Guru

berdasarkan gambar tersebut, dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dalam mengelola

pembelajaran *problem based learning* (PBL) dengan media *edu card* berbasis *puzzle* berhasil mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Kemampuan berpikir kritis peserta didik juga berhasil mengalami peningkatan di setiap siklusnya, dari siklus pertama, siklus kedua hingga siklus ketiga selalu mengalami peningkatan. Hasil respon peserta didik dikatakan berhasil apabila presentase nilai respon positif peserta didik lebih besar dari pada respon negatif. Dalam hal ini, presentase respon positif peserta didik lebih tinggi dari pada respon negatif peserta didik, menunjukkan keberhasilan pembelajaran dengan menerapkan *problem based learning* (PBL) dengan media *edu card* berbasis *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik respon peserta didik di bawah ini:



Gambar 3. Grafik angket respon siswa

Dari gambar grafik tersebut dapat disimpulkan bahwa sebanyak 92% siswa merespon pembelajaran dengan sangat tinggi. Hal tersebut bisa disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan *problem based learning* dengan media *edu card* berbasis *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dikatakan tuntas dengan kategori respon yang sangat tinggi.

Dari hasil yang telah diperoleh dapat dipahami bahwa penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik di kelas XI IPS 3 MAN 1 Tuban dalam

menghadapi era digital. Melalui penerapan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dengan media *puzzle*. Berikut adalah pembahasan yang menghubungkan hasil penelitian dengan tujuan yang telah ditetapkan pada bagian pendahuluan;

1. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik

Peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik di kelas XI IPS 3 MAN Tuban dengan menerapkan model pembelajaran berbasis *problem based learning* (PBL) dan menggunakan media *puzzle* menunjukkan peningkatan secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik mulai dari siklus pertama hingga siklus ke tiga. Pada siklus pertama kemampuan berpikir kritis peserta didik masih tergolong rendah yang disebabkan oleh beberapa faktor salah satu diantaranya adalah proses adaptasi yang dilakukan oleh peserta didik terhadap model pembelajaran berbasis *problem based learning* (PBL) dengan menggunakan media *puzzle* yang menuntut partisipasi aktif dan kolaboratif peserta didik, contohnya partisipasi peserta didik dalam memberikan pendapatnya dalam setiap diskusi kelompok mata pelajaran ekonomi di kelas XI IPS 3 MAN 1 Tuban. Sehingga pada siklus pertama peserta didik masih membutuhkan waktu untuk terbiasa dengan metode pembelajaran.

Hasil penelitian tersebut, sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hernita yang menyebutkan bahwa hasil yang didapatkan pada siklus pertama belum memenuhi harapan (Henita et al., 2019). Selain penelitian tersebut, penelitian lain yang dilakukan oleh Dewi yang menyebutkan bahwa pada siklus pertama peserta didik masih belum terbiasa untuk mengungkapkan pendapatnya pada saat sesi diskusi dalam memecahkan masalah, sehingga masih terdapat sebagian peserta didik yang masih terlihat pasif (Dewi, 2020). Dari dua penelitian terdahulu di atas, dapat dipahami bahwa pada siklus pertama masih terdapat hal-hal yang perlu untuk diperbaiki. Dalam hasil penelitian yang dilakukan oleh Mardiyanti menyebutkan beberapa perbaikan-perbaikan yang harus dilakukan diantaranya adalah guru harus membantu peserta

didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugas belajar yang terkait dengan permasalahan yang diajukan, kemudian guru harus membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan hasil-hasil yang diperoleh, selanjutnya guru harus membantu penyelidikan yang dilakukan oleh peserta didik dan proses-proses yang digunakan dalam melakukan penyelidikan terhadap masalah yang dihadapi (Mardiyanti, 2020).

Selanjutnya pada siklus II, terdapat peningkatan secara signifikan dalam kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan nilai rata-rata persentase sekitar 65%. Peningkatan tersebut, menunjukkan bahwa peserta didik mulai terbiasa dengan metode pembelajaran *problem based learning* (PBL) yang diterapkan. Indikator penilaian yang digunakan untuk menilai peningkatan tersebut salah satu diantaranya adalah kemampuan menganalisis, mengevaluasi dan menyintesis informasi. Peningkatan ini juga menandakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *puzzle* mulai memberikan dampak positif dalam memfasilitasi meningkatnya pemahaman peserta didik terhadap konsep serta mendorong peserta didik untuk berpikir lebih kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi.

Hasil penelitian tersebut, sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nugraha yang menyebutkan bahwa salah satu letak keberhasilan penerapan metode pembelajaran *problem based learning* (PBL) meningkatnya peran aktif peserta didik dalam belajar sehingga mereka dapat membangun pengetahuannya sendiri, seperti kemampuan dalam menangkap makna suatu konsep dan mampu mengungkapkan arti suatu konsep dengan menggunakan kalimatnya sendiri (Nugraha, 2018). Pernyataan tersebut sejalan dengan tujuan utama *problem based learning* (PBL) yang dikemukakan oleh Duch dkk dalam Darwati dan Purana yang menyebutkan bahwa tujuan utama *problem based learning* (PBL) bukanlah pada penyampaian pengetahuan kepada peserta didik, melainkan pada aspek pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan memecahkan masalahnya sekaligus mengembangkan kemampuan peserta didik untuk secara aktif membangun pengetahuannya sendiri (Darwati & Purana, 2021).

Setelah melalui siklus pertama dan kedua, siklus terakhir dalam pendekatan penelitian tindakan kelas ini adalah siklus ketiga. Pada siklus ketiga peningkatan yang ditunjukkan menjadi lebih signifikan dengan nilai-nilai persentase rata-rata kemampuan berpikir kritis peserta didik lebih tinggi dari siklus pertama dan kedua yaitu 80%. Pada tahap tersebut, peserta didik menunjukkan kemampuan untuk mengidentifikasi masalah, mengajukan pertanyaan yang relevan dan menyusun argumen yang cukup logis. Peningkatan tersebut, tidak hanya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) cukup efektif dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *puzzle* sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta didik di kelas XI IPS 3 MAN 1 Tuban menunjukkan tingkat kematangan dalam berpikir kritis yang diharapkan. Contohnya peserta didik merasa lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat dan lebih terampil dalam mengevaluasi informasi yang mereka terima.

Pernyataan tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Iga Mas Darwati dan I Made Purana yang menyebutkan bahwa model pembelajaran PBL memunculkan metakognitif pada peserta didik, konsep metakognitif merujuk kepada cara untuk meningkatkan kesadaran mengenai proses berpikir dan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari, bila kesadaran tersebut dapat dimaksimalkan maka seseorang dapat mengawal pikirannya dalam mengemukakan pendapat dan mengevaluasi setiap informasi yang diterima (Darwati & Purana, 2021). Oleh sebab itu, menurut Santika proses berpikir juga merupakan kegiatan mental yang disadari dan diarahkan untuk maksud dan tujuan tertentu (Santika, 2018).

Dari penjelasan di atas, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran PBL dengan menggunakan media *puzzle* berhasil meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik secara signifikan mulai dari siklus pertama, kedua dan ketiga. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran PBL yang diterapkan cukup efektif dalam membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir kritis yang sangat

dibutuhkan di era digital saat ini. Hasil penelitian di atas memberikan bukti secara empiris bahwa pendekatan PBL dengan media *puzzle* dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas XI IPS 3 MAN 1 Tuban.

2. Implementasi dan Dampak Media *Puzzle* dalam Pembelajaran

Selain peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan menerapkan metode pembelajaran PBL dengan menggunakan media *puzzle*, penelitian ini juga meneliti implementasi media *puzzle* dalam pembelajaran dan dampaknya terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Media *puzzle* digunakan sebagai alat bantu untuk mendukung model pembelajaran PBL. Implementasi tersebut bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sehingga peserta didik lebih terlibat aktif dalam proses belajar. Pada tahap awal implementasi, media *puzzle* cukup membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran ekonomi yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana dan menyenangkan. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sundayana dalam Erlina dkk yang menyebutkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik melalui cara-cara yang lebih kreatif dan inovatif (Erlina et al., 2023). Meskipun pada siklus I kemampuan berpikir kritis peserta didik masih rendah.

Rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik pada siklus pertama di atas menandakan bahwa sebagian peserta didik masih membutuhkan waktu untuk beradaptasi, lama-kelamaan peserta didik mulai menunjukkan minat yang lebih besar terhadap pembelajaran. Jadi, media *puzzle* mendorong mereka untuk berpartisipasi lebih aktif dan mulai mengajukan pertanyaan yang relevan dengan mata pelajaran ekonomi. Pernyataan tersebut, didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan Arisandra yang menyebutkan bahwa media *puzzle* dapat meningkatkan interaksi peserta didik dalam kelas, serta membuat mereka lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar (Arisandra, 2023). Hal senada juga dikemukakan dalam hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Suropto bahwa penggunaan media *puzzle* dalam

pembelajaran telah berhasil berkontribusi pada peningkatan hasil belajar peserta didik, meningkatkan keterlibatan peserta didik dan meningkatkan kinerja guru sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan (Suripto, 2023).

Pada siklus kedua, dampak positif penggunaan media *puzzle* menjadi lebih terlihat, peserta didik menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menganalisis dan menyintesis informasi yang didapatkan. Mereka lebih mampu menghubungkan konsep-konsep yang telah dipelajari dengan masalah yang disajikan melalui media *puzzle*. Proses ini meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik secara bertahap. Temuan di atas didukung oleh hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Harsih dan Wahyudi yang menyebutkan bahwa media *puzzle* dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dalam memecahkan masalahnya secara lebih efektif (Harsih & Wahyudi, 2023). Selain itu, penelitian lain yang mendukung temuan di atas adalah penelitian yang dilakukan oleh Widiana dkk yang menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan analitisi peserta didik dalam mata pelajaran sains (Widiana et al., 2019).

Sementara pada siklus ketiga, penggunaan media *puzzle* telah sepenuhnya terintegrasi dalam model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL). Peserta didik menunjukkan kemampuan berpikir kritis yang lebih matang dan kompleks. Peserta didik lebih mampu mengevaluasi berbagai solusi yang mereka temukan kemudian diutarakan dalam bentuk argumentasi yang bersifat logis. Hasil ini menunjukkan bahwa media *puzzle* tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Pernyataan tersebut, didukung oleh hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rahmi Yanti yang menyebutkan bahwa penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik secara signifikan (Rahmi

Yanti, 2024). Selain itu, hasil penelitian lain yang dilakukan oleh yang menyebutkan bahwa media *puzzle* dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan logis melalui pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif (Saubbaisagu, 2016).

KESIMPULAN

Dari beberapa penjelasan di atas, secara keseluruhan menunjukkan bahwa penerapan *problem-based learning* (PBL) dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik di kelas XI IPS 3 MAN 1 Tuban dengan jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik mulai dari siklus pertama pada indikator pertama dengan presentase 42% indikator ke dua 67%, indikator ketiga sebesar 39%, indikator keempat 42% dan indikator ke lima sebesar 42%. Pada siklus ke dua mengalami kenaikan pada indikator pertama 61%, indikator kedua 78%, indikator ketiga 59%, indikator keempat 60%, indikator kelima 60%. Pada siklus ke tiga mengalami kenaikan indikator pertama 80%, kedua 88%, ketiga 82%, keempat 82% dan kelima 84%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran PBL yang diterapkan cukup efektif dalam membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir kritis yang sangat dibutuhkan di era digital saat ini. Hasil penelitian di atas memberikan bukti secara empiris bahwa pendekatan PBL dengan media *puzzle* dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas XI IPS 3 MAN 1 Tuban.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, H. (2020). Penguatan blended learning berbasis literasi digital dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 9(2), 190–203.
- Arisandra, A. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle dalam Pembelajaran Ips Kelas V Sd Negeri 4 Srikaton. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 6(2), 434–441. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/joeai.v6i2.6882>

- Darwati, I. M., & Purana, I. M. (2021). Problem Based Learning (PBL) : Suatu Model Pembelajaran Untuk Mengembangkan Cara Berpikir Kritis Peserta Didik. *Widya Accarya*, 12(1), 61–69. <https://doi.org/10.46650/wa.12.1.1056.61-69>
- Dewi, D. T. (2020). Penerapan Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i1.25317>
- Erlina, E., Lokaria, E., & Purwasih, L. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Puzzle. *Journal of Elementary School (JOES)*, 6(2), 260–271. <https://doi.org/10.31539/joes.v6i2.6663>
- Hajri, M. F. (2023). Pendidikan Islam di Era Digital: Tantangan dan Peluang pada Abad 21. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1), 33–41. <https://doi.org/https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.3006>
- Harsih, L. M., & Wahyudi, W. (2023). Media Pembelajaran Puzzle dengan Kartu Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 2123–2131. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5764>
- Henita, H., Mashuri, M., & Margana, M. (2019). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas XII IPA 2 SMAN 5 Semarang. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 79–83.
- Mardiyanti, H. S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X MIPA-2. *Journal of Classroom Action Research*, 2(1), 1–8. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/105964113/288210937-libre.pdf?1695721813=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DPenerapan_Model_Pembelajaran_Problem_Bas.pdf&Expires=1718641537&Signature=PFLqPkbCOVbfIK-opuf2htQaUYhdlt-OM6Q0QEublgP4Ou5FnWH
- Maryati, I. (2018). Penerapan model pembelajaran berbasis masalah pada materi pola bilangan di kelas vii sekolah menengah pertama. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 63–74.
- Nugraha, W. S. (2018). Peningkatan kemampuan berpikir kritis dan penguasaan konsep IPA siswa SD dengan menggunakan model problem based learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 115–127.
- Rahmi Yanti, R. (2024). Kombinasi Model Pembelajaran: Problem-Based Learning, Team Game Tournament, Talking Stick. *ISTIQURA: Jurnal Hasil Penelitian*, 12(1), 63–76. <https://doi.org/https://doi.org/10.24239/ist.v12i1.2481>
- Santika, I. G. N. (2018). Strategi Meningkatkan Kualitas SDM Masyarakat Desa Padangsambian Kaja Melalui Pendidikan Karakter Berbasis Kepedulian Lingkungan Untuk Membebaskannya Dari Bencana Banjir. *Widya Accarya*, 9(2). <http://ejournal.undwi.ac.id/index.php/widyaaccarya/article/view/941>
- Saubbaisagu, V. (2016). Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan motivasi belajar IPA siswa kelas II B SD Negeri GEDONGKIWO. *BASIC EDUCATION*, 5(38), 3–643.
- Suripto. (2023). Penggunaan Media Puzzle dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar

Matematika Siswa Materi Bangun Datar. *Indonesian Journal of Action Research*, 2(2), 227–235. <https://doi.org/10.14421/ijar.2023.22-09>

Widiana, I. W., Rendra, N. T., & Wulantari, N. W. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA KOMPETENSI PENGETAHUAN IPA. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(3), 354. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i3.22563>