

Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Kartu Kuartet Mata Pelajaran Sosiologi

M. Qamaruzzam Alawiyyin Batin Zohiro*, Ni Made Novi Suryanti, Ananda Wahidah, Imam Malik, Abdul Haris

Program Studi Pendidikan Sosiologi. Jurusan Pendidikan IPS, FKIP, Universitas Mataram, Jl. Majapahit No. 62, Mataram NTB, 83125. Indonesia

*Corresponding Author: Alawi0051@gmail.com, Novifkip@unram.ac.id, anandawahidah@unram.ac.id

Article History

Received: March 06th, 2024

Revised: March 17th, 2024

Accepted: April 25th, 2024

Abstract: Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran sosiologi melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan kartu kuartet. Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas melalui dua siklus dengan dua kali pertemuan pada setiap siklus. Langkah-langkah sistematis dalam penelitian dimulai dari merencanakan penelitian, pelaksanaan, melakukan observasi, dan refleksi. Subjek penelitian merupakan siswa dan guru kelas XI IPS 6 SMA Negeri 7 Mataram. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning* yang dibantu dengan media kartu kuartet menghasilkan persentase 72,41% pada siklus I kemudian meningkat menjadi 100% pada siklus II. Persentase kemampuan berpikir kritis siswa pada siklus I mencapai 53% kemudian meningkat sebesar 85,7% pada siklus II. Pendekatan pembelajaran menggunakan *Problem Based Learning* berbantuan media kartu kuartet berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, memicu minat siswa untuk belajar, mendorong untuk terlibat aktif, menjadi pemantik bagi siswa untuk turut serta berpikir kritis. Keberhasilan proses pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan kartu kuartet bergantung kepada kemampuan berpikir kritis siswa dalam menyelesaikan tantangan kontekstual dalam permainan kartu.

Keywords: Berpikir Kritis, Media Kartu Kuartet, *Problem Based Learning*

PENDAHULUAN

Peran pendidikan di Indonesia untuk mencetak siswa berpikir kritis masih kurang memuaskan, terbukti dari hasil tes PISA tahun 2018 yang menempatkan Indonesia pada peringkat ke-74 dalam bidang literasi, peringkat ke-73 dalam bidang matematika dan peringkat ke-71 dalam bidang sains (Pujiana & Sintiani, 2023), padahal keterampilan berpikir kritis penting untuk meningkatkan proses pembelajaran (Suatini, 2019), berpikir jernih, rasional, dan mandiri (Simatupang, 2020) sehingga membantu siswa mematangkan pemikirannya (Alti et al., 2022). Berpikir kritis juga penting untuk membantu siswa dalam mengolah atau menilai informasi yang dibutuhkan dalam menghadapi lingkungannya (Anggraeni et al., 2022; Ilmiani Ilmi & Sida, 2022). Pendidikan Indonesia membutuhkan metode pembelajaran yang efektif terutama mata pelajaran yang menuntut siswa berpikir kritis seperti mata pelajaran sosiologi. Materi-materi

pelajaran sosiologi terkait tentang fenomena sosial (Jannah & Junaidi, 2020), pola hubungan sosial dan dampaknya di dalam masyarakat (Tenri Awaru, 2021), dan masih banyak lagi. Cakupan materi tersebut membutuhkan kemampuan berpikir kritis (Fachreza et al., 2023) dalam hal identifikasi, analisis, interpretasi, maupun memecahkan masalah.

Kurangnya kemampuan berpikir kritis dalam mata pelajaran sosiologi masih terjadi, ini dibuktikan dengan lemahnya siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan (Herawati et al., 2019; Pranoto, 2020; Yani et al., 2023) dan guru masih menggunakan metode yang menekankan pada hafalan tanpa adanya pembelajaran yang melatih nalar, sehingga membuat tidak antusias belajar (Putri, 2023). Faktanya juga, siswa tidak terlihat kritis dalam menanggapi suatu permasalahan sosial sehingga menandakan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran sosiologi rendah (Ansori et al., 2022). Kemudian temuan dari (Hadi & Junaidi, 2017), menunjukkan bahwa

hanya 1 siswa dari 32 jumlah siswa yang mampu dalam menentukan kesimpulan dan memberikan solusi dari permasalahan materi bentuk-bentuk konflik sosial dan di dalam kelas guru paling banyak mendominasi di dalam kelas.

Pada tanggal 19 september 2023, penelitian melakukan wawancara dan observasi ke sekolah SMAN 7 Mataram di kelas XI IPS 6. Ketika wawancara, selama pembelajaran guru mengaku menggunakan strategi pembelajaran ceramah, diskusi, dan tanya jawab di kelas. Namun hal ini berbanding terbalik ketika melakukan observasi di kelas yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran kebanyakan terpusat pada guru dan dari 36 siswa, hanya 6,67% siswa yang aktif bertanya dan menanggapi penjelasan dari guru. Kemudian dari 6,67% siswa masih belum mampu dalam mengidentifikasi masalah dan menguraikan masalah sosial sekitar lingkungannya.

Berdasarkan pemaparan masalah di atas, maka dibutuhkan inovasi pembelajaran untuk meningkatkan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis (Yani et al., 2023). Peneliti kemudian melaksanakan “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Kartu kuartet dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 6 SMA Negeri 7 Mataram” sebagai jawaban untuk menindaklanjuti tantangan yang dihadapi dari permasalahan tersebut. Masalah dunia nyata digunakan sebagai bahan proses pembelajaran ketika mengaplikasikan model PBL (Pamungkas, 2020) yang mana setidaknya ada tiga proses yang dilakukan yakni penyajian atas masalah yang dihadapi, melakukan pengajuan pertanyaan, dan berdialog (Amaludin, 2022), ini tentunya mendorong siswa untuk agar mampu dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka (Indrapangastuti, 2023), dapat memecahkan masalah, pemahaman atas substansi materi dan mengetahui esensi sosiologi. Kemudian penelitian Soima et al., (2021) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah berhasil dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis sebesar 84%. Didukung dengan hasil penelitian dari (Ismail et al., 2023) menunjukkan bahwa terjadi

peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa ketika menggunakan model *Problem Based Learning* sebesar 30%.

Penerapan pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* memanfaatkan alat bantu untuk memastikan keberhasilannya. Alat bantu tersebut berupa Media pembelajaran untuk memberikan pesan informasi materi pembelajaran (Harahap et al., 2022) Media yang digunakan berupa media kartu kuartet. Kartu kuartet merupakan permainan bergambar yang memiliki keterangan tulisan yang mengacu pada gambar (Prasetyaningtyas, 2020) Penerapan model PBL berbantuan media kartu kuartet merupakan strategi pembelajaran baru dengan mengadaptasi permainan dari kartu kuartet yang dimana pembelajaran belum pernah diterapkan di mata pelajaran sosiologi jenjang SMA.

METODE

Peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan dua siklus, yang mana masing-masing siklus dilaksanakan selama dua kali pertemuan. Setiap siklus mengikut prosedur penelitian berupa merencanakan penelitian, pelaksanaan, melakukan observasi, dan refleksi. Subjek penelitian merupakan siswa dan guru kelas XI IPS 6 di SMA Negeri 7 Mataram. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi. Penelitian ini berhasil menerapkan model *Problem Based Learning* dengan bantuan media kartu kuartet terlaksana 100% dan kemampuan berpikir kritis siswa menunjukkan pencapaian minimal 75%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran sosiologi di kelas XI IPS 6 SMA Negeri 7 Mataram dengan menerapkan model *Problem Based Learning* yang dibantu dengan media kartu kuartet menjadi tujuan dari penelitian ini. Penelitian dilaksanakan selama dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Paparan data di bawah ini menunjukkan temuan penelitian siklus I dan II.

Table 1. Persentase Siklus I dan II

Siklus	Pelaksanaan pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) berbantuan kartu kuartet		Hasil tes kemampuan berpikir kritis siswa	
	Tindakan	Persentase (%)	Ketuntasan	Persentase (%)
I	21	72,41%	15	53%
II	29	100%	24	85,7%
Peningkatan		27,59%		32,7%

Sumber: Data Penelitian (2024)

Siklus I

Berdasarkan hasil penyelidikan pada siklus I, guru melewati 8 tindakan dari pelaksanaan model PBL dengan bantuan kartu kuartet sehingga persentase keberhasilan 72,41%. Persentase ini masih jauh dari target keberhasilan 100%. Beberapa tindakan yang tidak dilaksanakan ialah a) Guru tidak menjelaskan gambaran manfaat dari materi yang di pelajari; b) Guru hanya menyampaikan cakupan materi yang dipelajari dan kegiatan yang di lakukan; c) Guru hanya menampilkan dan memberikan informasi sekilas melalui proyektor bahwa yang ditampilkan adalah kartu kuartet, tanpa menjelaskan bahwa gambar tersebut adalah sebuah kasus konflik sosial; d) Guru tidak dengan lengkap memberikan aturan dan langkah-langkah permainan kartu kuartet yang dikenai model *Problem Based Learning*; e) Guru meminta siswa untuk memikirkan kartu yang hendak mereka cari atau selaraskan, namun guru tidak menginformasikan bahwa siswa jangan mencari tema yang sama; f) Guru hanya melaksanakan sesi 1, 2, 3, dan 4, sedangkan untuk sesi 5 dan 6 tidak dilakukan karena waktu tidak cukup; g) Guru tidak meminta siswa untuk mencatat hal-hal yang penting dari materi yang ada dalam permainan kartu kuartet karena guru terlalu fokus untuk membimbing siswa untuk bermain kartu kuartet; h) Guru tidak meminta siswa untuk mengumpulkan tugas catatan karena sebelumnya guru tidak meminta siswa untuk membuatnya. Permasalahan yang dihadapi guru disebabkan oleh kurangnya persiapan diri dari guru untuk menerapkan model PBL berbantuan kartu kuartet. Model pembelajaran PBL memang sangat membutuhkan rentang waktu lama dalam hal persiapan karena tujuan dari pembelajaran tidak tercapai ketika guru tidak mempersiapkannya dengan baik (Pamungkas, 2020). Hal ini juga dikaitkan pada saat awal pembelajaran awal pelajaran, banyak dari siswa yang masih diluar sehingga proses pembelajaran lama dimulai.

Kekurangan yang muncul pada penerapan model PBL berbantuan kartu kuartet pada siklus I berdampak pada persentase terkait kemampuan berpikir kritis siswa yang rendah, hal ini ditunjukkan dari 15 siswa yang bisa mencapai ketuntasan sementara 13 siswa tidak mencapai ketuntasan. Oleh karena itu indikator berpikir kritis siswa secara klasikal siklus I mencapai 53%. Ini memperlihatkan bahwa pada siklus I, kemampuan berpikir kritis siswa belum memenuhi kriteria keberhasilan dari indikator ketercapaian dari penelitian ini, sehingga pelaksanaan Siklus II harus dilakukan untuk mengatasi permasalahan pada siklus sebelumnya.

Siklus II

Kekurangan siklus I berdasarkan hasil refleksi kemudian dilakukan perbaikan dan penambahan di siklus II. Adapun perbaikan-perbaikan yang akan dilakukan ialah a) Setelah pemberian apersepsi, guru harus memberikan motivasi kepada siswa tentang manfaat dari materi yang dipelajari; b) Secara Sistematis, guru harus menyampaikan kepada siswa terkait tujuan pembelajaran, materi yang dipelajari dan kegiatan yang dilakukan dengan lengkap; c) Guru harus menjelaskan contoh kasus konflik sosial dengan menggunakan kartu kuartet yang ditampilkan menggunakan proyektor; d) Guru harus dengan lengkap menyampaikan aturan dan langkah-langkah permainan kartu kuartet yang dikenai model *Problem Based Learning*; e) Guru harus memberikan arahan kepada siswa, supaya seluruh pemain jangan mencari kartu yang sama; f) Guru harus memperhatikan waktu pembelajaran dan sesi permainan. Hendaknya guru dengan tegas meminta kepada siswa untuk secepatnya masuk ke dalam kelas, agar sesi 5 dan 6 bisa dilaksanakan; g) Guru harus menginformasikan kepada siswa supaya mencatat hal-hal penting dari materi yang ada dalam permainan kartu kuartet; h) Guru wajib meminta siswa untuk mencatat dan mengumpulkan hal-hal penting yang mereka dapatkan dari permainan kartu kuartet.

Proses pembelajaran pada siklus II menunjukkan peningkatan pelaksanaan kegiatan pembelajaran guru yang sebelumnya 72,41% naik menjadi 100%, sehingga peningkatan yang didapatkan sebesar 27,59%. Peningkatan dari pelaksanaan guru berpengaruh terhadap meningkatnya kemampuan berpikir kritis siswa yang sebelumnya 53% naik menjadi 85,7%, sehingga peningkatannya sebesar 32,7%. Ini menandakan bahwa kegiatan siklus II berhasil. Alasan meningkatnya persentase siklus terkait dengan berpikir kritis siswa karena mereka mampu dalam memecahkan masalah kontekstual yang dihadapkan dalam proses permainan kartu kuartet yang dikenai model *Problem Based Learning* (PBL). Keberhasilan tersebut sejalan dengan pendapat dari (Indrapangastuti, 2023) menyatakan bahwa tujuan model *Problem Based Learning* (PBL) mampu dalam mengembangkan, menumbuhkan atau membangkitkan kreatifitas siswa dalam memecahkan suatu permasalahan terhadap dunia nyata dan membantu siswa dalam proses berpikir yang kreatif dan kritis dalam pembelajaran.

Siswa senantiasa akan aktif dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran ketika mengimplementasikan model *Problem Based Learning* (PBL) yang dibantu dengan media kartu kuartet. Dalam proses pembelajaran juga, mereka senantiasa bertanggung jawab terhadap peran mereka ketika bermain kartu kuartet baik itu dari segi bertanggung jawab terhadap aturan main maupun bertanggung jawab terhadap posisi mereka ketika menjadi pemain penebak maupun pemain tertebak. Proses pembelajaran yang dialami siswa sesuai dengan pendapat dari Lestari, (2023) menyatakan bahwa karakteristik pendekatan model PBL tentunya berpusat pada siswa karena model ini memandang siswa aktif dan bertanggung jawab dalam proses pembelajarannya.

Penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) yang dibantu menggunakan media kartu kuartet menjadi teknik yang digunakan untuk memudahkan memahami pelajaran pada materi konflik sosial yang kompleks lebih baik karena penerapannya bukan hanya berbasis masalah saja, tetapi di design dengan konsep tebak-menebak kartu yang fungsinya untuk merangsang siswa berfikir kritis, analitis, kreatif, dan reflektif yang disajikan dalam kartu kuartet. Pernyataan diatas sesuai dengan pendapat dari Lestari, (2023) menyatakan bahwa PBL menjadi model pembelajaran yang

bermanfaat untuk membantu dalam berfikir kreatif, terampil, dan kritis.

Penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam penelitian ini didukung dengan tampilan visual menarik dan mudah dipahami dari kartu kuartet, sehingga selain memudahkan dalam memahami pelajaran, bisa juga menarik minat belajar siswa. Pendapat siswa tentang model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan kartu kuartet menyenangkan dan disukai karena ada kolaborasi yang melibatkan siswa bekerja sama dalam kelompok menyelesaikan permainan kartu kuartet. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Menurut Siswanti, (2023) berpendapat bahwa “Model *Problem Based Learning* (PBL) bermanfaat untuk membuat pembelajaran lebih menarik, menumbuhkan minat belajar, dan tidak membuat bosan.”

Kelebihan lainnya ialah proses pembelajaran yang menantang, kepuasan, dan pengaplikasian pengetahuan. Siswa diberikan tantangan dalam identifikasi masalah, analisis dan memfokuskan masalah, pengungkapan makna, dan memecahkan masalah, sehingga dorongan seperti ini mampu dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekaligus memberikan siswa kesadaran bahwa berpikir itu harus dimengerti. Ketika siswa berhasil menyelesaikan permainan kartu kuartet, mereka merasakan kepuasan pencapaian karena berhasil menerapkan keterampilan dan pengetahuan mereka sehingga memberikan motivasi intrinsik siswa terhadap pembelajaran. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat (Pamungkas, 2020) mengutarakan pendapat bahwa kelebihan dari model *Problem Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah ialah adalah a) Teknik yang bisa digunakan dalam memahami pelajaran; b) Menantang, kepuasan, dan pengetahuan baru ditemukan; c) Memberikan kesadaran bahwa berpikir sesuatu itu harus dimengerti siswa; d) Meningkatkan kemampuan berpikir kritis sekaligus penyesuaian dengan pengetahuan baru. Berdasarkan hasil dan pembahasan yang sudah dipaparkan, penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan kartu kuartet berhasil dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran sosiologi kelas XI IPS 6 di SMAN 7 Mataram.

KESIMPULAN

Kemampuan berpikir kritis siswa berhasil ditingkatkan pada mata pelajaran sosiologi kelas XI IPS 6 di SMAN 7 Mataram melalui pengaplikasian model *Problem Based Learning* (PBL) yang berbantuan media kartu kuartet. Adapun perolehan peningkatan tersebut ialah 1) pelaksanaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan kartu kuartet di siklus I sebanyak 72,41% kemudian meningkat pada siklus II sebanyak 100%, dan 2) keterampilan berpikir kritis siswa mencapai sebanyak 53% di siklus I, kemudian meningkat sebanyak 85,7% di siklus II.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih peneliti kepada dosen pembimbing I dan II yang senantiasa memberikan saran, masukan dan arahan untuk menyelesaikan penelitian ini. Ucapkan terima kasih juga kepada guru yang sudah bersedia melakukan kolaborasi dalam penelitian ini dan seluruh pihak yang terlibat dalam penelitian ini sehingga penelitian ini dapat selesai tepat waktu.

REFERENSI

- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Malahayati, E. N., & Hapsari, S. (2022). *Media Pembelajaran*. Get Press.
- Amaludin, L. (2022). *Model Pembelajaran Problem Base Learning Penerapan dan Pengaruhnya Terhadap Keterampilan Berfikir Kritis dan Hasil Belajar*. 111.
- Anggraeni, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas Tinggi. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 8(1),89.<https://doi.org/10.26740/jrpd.v8n1.p84-90>
- Ansori, M., Sukardi, S., & Wahidah, A. (2022). Pengaruh Konsentrasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Penerapan Pembelajaran Inkuiri Terbimbing (Guided Inquiry) Berbantuan Media Video Youtube. *Journal of Classroom Action Research*, 4(1), 2.
- Fachreza, F., Suryanti, N. M. N., & Nursaptini, N. (2023). Penerapan Metode Demonstration Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 1 SMAN 2 Taliwang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 72–77.<https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1102>
- Hadi, D. I., & Junaidi, J. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pembelajaran Sosiologi Kelas Xi IPS 2 SMA Negeri 1 Pariaman. *Jurnal Socius: Journal of Sociology Research and Education*, 4(1), 22–30.
- Harahap, O. F. M., Mastiur Napitupulu, S. K. M., & Batubara, N. S. (2022). *Media pembelajaran: teori dan perspektif penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa inggris*. CV. AZKA PUSTAKA.
- Herawati, H., Sudjarwo, S., Sinaga, R. M., & Sinaga, R. M. (2019). Analisis Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Melalui Model Inkuiri Sosial Pada Pembelajaran Sosiologi Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Way Lima. *Jurnal Studi Sosial*, 7(1), 1–10.
- Ilmiani Ilmi, N., & Sida, S. C. (2022). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap Peningkatan Berpikir Kritis dan Motivasi Intrinsik Siswa pada Pembelajaran IPS SD Negeri Samata. *Cendekiawan*, 4(2), 119.
- Indrapangastuti, D. (2023). *Berpikir Kritis Melalui Problem Based Learning (Teori dan Implementasi)*. CV PAJANG PUTRA WIJAYA.
- Ismail, L., Lumbaa, Y., Regita, E., Nur, D., Ikhsan, F., & Subair, M. A. F. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Keaktifan Berfikir Kritis Siswa dalam Mata Pelajaran Sosiologi di SMA Muhammadiyah 6 Makassar. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(3), 23–34.
- Jannah, M., & Junaidi, J. (2020). Faktor Penghambat Guru sebagai Fasilitator dalam Pembelajaran Sosiologi di SMAN 2 Batusangkar. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian*

- Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(3), 191–198.
- Lestari, N. A. P., K. K. L., D. M. S. A., H. I. P. A. D., O. M., A. N. M. I. P. & F. A. R., (2023). *Model-model pembelajaran untuk kurikulum merdeka di era society 5.0*. Nilacakra.
- Pamungkas, T. (2020). Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning). *Bogor: Guepedia*.
- Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan Game Based Learning Quizizz untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi kelas XII IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 4(1), 27.
- Prasetyaningtyas, S. (2020). Penerapan Metode Permainan Kartu Kwartet untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dan Keaktifan Belajar pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMP N 1 Semin. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 100–108.
- Pujiana, F., & Sintiani, S. (2023). Kemampuan Literasi Matematis Siswa dalam Menyelesaikan Soal Serupa PISA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)*, 4(1), 116–124.
- Putri, M. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Dan Prestasi Belajar. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 13(1), 63.
- Simatupang, M. A. (2020). *Latihan Soal Berpikir Kritis: Kelas X SMA*. Guepedia. Pertama. Guepedia.
- Siswanti, A. B. & I. R. E. (2023). *Problem Based Learning*. Penerbit Andi.
- Soima, I. Y., Surur, M., & Puspitasari, Y. (2021). Penerapan PBL (*Problem Based Learning*) Berbantuan Media Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik Kelas X Di Ma Sarji Ar-Rasyid. *Visipena*, 12(1), 139–155.
- Suatini, N. K. A. (2019). Langkah-langkah mengembangkan kemampuan berpikir kritis pada siswa. *Kamaya: Jurnal Ilmu Agama*, 2(1), 41–50.
- Tenri Awaru, A. O. (2021). *Sosiologi Keluarga*. PENERBIT MEDIA SAINS INDONESIA.
- Yani, I., Wadi, H., Malik, I., & Wahidah, A. (2023). Penerapan Model Giving Question and Getting Answer Berbantuan Media Youtube Untuk Meningkatkan Kemampuan Bertanya Dan Menjawab Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 5 SMAN 9 Mataram. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 1540–1541.