



IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN UNO CARD UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SMA NEGERI 8 PURWOREJO

Anisa Dwiyantri

Universitas Muhammadiyah Purworejo, Indonesia

anisadwiyantri45975@gmail.com

Anita Rinawati

Universitas Muhammadiyah Purworejo, Indonesia

anita@umpwr.ac.id

Cahyana Nursidiq

Universitas Muhammadiyah Purworejo, Indonesia

cahyana@umpwr.ac.id

Received: 16 Juli 2026

Accepted: 14 September 2026

Published: 23 September 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media pembelajaran UNO Card pada mata pelajaran Ekonomi kelas X-2 SMA Negeri 8 Purworejo. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 35 siswa. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis setelah dilakukan perbaikan tindakan pada setiap siklus. Pada pra-siklus, nilai rata-rata siswa sebesar 69 dengan ketuntasan 43% atau 15 siswa. Pada Siklus I, nilai rata-rata menjadi 64 dengan ketuntasan 54% atau 19 siswa. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada Siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 81 dengan ketuntasan 86% atau 30 siswa. Hasil *paired sample t-test* antara Siklus I dan Siklus II menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan adanya perbedaan kemampuan berpikir kritis secara signifikan. Dengan demikian, penerapan *Problem Based Learning* berbantuan UNO Card dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas X-2 SMA Negeri 8 Purworejo.

Kata Kunci: Berpikir Kritis, *Problem Based Learning*, UNO Card, Pembelajaran Ekonomi, Penelitian Tindakan Kelas



Abstract

This study aims to improve students' critical thinking skills through the implementation of the *Problem-Based Learning* model assisted by UNO Card learning media in Economics for Grade X-2 students at SMA Negeri 8 Purworejo. This study employed Classroom Action Research conducted in two cycles, with each cycle consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects were 35 students. Data were collected through tests, observations, and documentation and analyzed using descriptive and inferential analyses. The results showed an improvement in students' critical thinking skills following instructional improvements in each cycle. In the pre-cycle, the students' average score was 69, with a mastery rate of 43% or 15 students. In Cycle I, the average score was 64, while the mastery rate increased to 54% or 19 students. After instructional improvements were implemented in Cycle II, the average score increased to 81, with a mastery rate of 86% or 30 students. The paired sample t-test between Cycle I and Cycle II resulted in a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a statistically significant difference in students' critical thinking skills. Therefore, the implementation of *Problem-Based Learning* assisted by UNO Cards can improve the critical thinking skills of Grade X-2 students at SMA Negeri 8 Purworejo.

Keywords: Critical Thinking, *Problem-Based Learning*, UNO Card, Economics Learning, Classroom Action Research

PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 menempatkan kemampuan berpikir kritis sebagai salah satu kompetensi penting yang perlu dikembangkan peserta didik agar mampu menghadapi persoalan yang kompleks, menganalisis informasi, mengevaluasi bukti, dan mengambil keputusan secara rasional. Dalam pembelajaran ekonomi, kemampuan tersebut menjadi semakin penting karena peserta didik tidak hanya dituntut memahami konsep, tetapi juga menghubungkan konsep ekonomi dengan berbagai persoalan kehidupan nyata. Susilawati et al (2020) menjelaskan bahwa berpikir kritis merupakan keterampilan reflektif yang berkaitan dengan proses mengambil keputusan mengenai apa yang diyakini dan tindakan yang perlu dilakukan. Namun, terdapat kesenjangan antara tuntutan pembelajaran yang mengarah pada kemampuan berpikir tingkat tinggi dengan kondisi kemampuan peserta didik yang masih menghadapi kesulitan dalam penalaran dan pemecahan masalah. Data PISA 2022 menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik Indonesia dalam menyelesaikan persoalan kompleks masih menghadapi tantangan, termasuk rendahnya proporsi peserta didik yang mencapai tingkat kemampuan tinggi dalam matematika dan kemampuan berpikir kreatif (OECD, 2023). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penguatan kemampuan berpikir kritis melalui pembelajaran yang aktif dan kontekstual masih menjadi persoalan akademik dan praktis yang perlu mendapat perhatian.

Perubahan paradigma pembelajaran mendorong pergeseran dari pembelajaran yang berpusat pada guru menuju pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan. Perubahan tersebut semakin relevan seiring berkembangnya pendekatan pembelajaran yang menekankan kemampuan berpikir tingkat



tinggi, pemecahan masalah, kolaborasi, komunikasi, dan keterkaitan materi dengan konteks kehidupan. Setiaji (2022) menjelaskan bahwa pembelajaran inovatif diperlukan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna, sedangkan penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret. Dalam perkembangan tersebut, media permainan edukatif mulai dimanfaatkan sebagai alternatif untuk mengurangi pembelajaran yang monoton. UNO Card, misalnya, memiliki karakter permainan yang sederhana, interaktif, dan dapat dimodifikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penelitian mengenai media UNO Card menunjukkan bahwa media tersebut dapat dikembangkan untuk mendukung minat, motivasi, maupun hasil belajar peserta didik (Asidiq & Wiyatmo, 2026). Bahkan, penelitian terbaru pada pembelajaran ekonomi menunjukkan bahwa penggunaan kartu UNO dalam pembelajaran dapat memberikan perbedaan terhadap hasil belajar siswa (Amalina & Ristiliana, 2025). Perubahan ini membuka peluang pemanfaatan permainan kartu, tetapi sekaligus menuntut desain pembelajaran yang tidak menjadikan permainan sebagai aktivitas hiburan semata.

Permasalahan tersebut ditemukan secara lebih spesifik dalam pembelajaran Ekonomi kelas X-2 SMA Negeri 8 Purworejo. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti, proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah, penugasan tertulis, penggunaan buku LKS, dan presentasi yang cenderung satu arah. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa kurang aktif, mudah kehilangan fokus, dan belum optimal dalam mengembangkan kemampuan menganalisis persoalan ekonomi. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi permasalahan ekonomi, menganalisis informasi secara logis, menghubungkan konsep dengan fenomena nyata, menarik kesimpulan, dan merumuskan penyelesaian masalah. Guru juga menyampaikan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah, yang terlihat dari masih banyaknya siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70. Pada kondisi awal, nilai rata-rata kelas hanya mencapai 69 dengan ketuntasan 43% atau 15 dari 35 siswa. Kondisi tersebut memperlihatkan adanya kesenjangan antara kompetensi berpikir kritis yang diharapkan dalam pembelajaran ekonomi dengan kemampuan aktual siswa kelas X-2. Masalah tersebut sekaligus menunjukkan perlunya tindakan pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan kualitas proses berpikir siswa.

Rendahnya kemampuan berpikir kritis tidak hanya berpengaruh terhadap pencapaian nilai akademik, tetapi juga dapat memengaruhi kemampuan peserta didik dalam memahami dan menghadapi persoalan ekonomi yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari. Ketika pembelajaran lebih banyak menekankan hafalan dan penerimaan informasi, siswa berpotensi mengalami kesulitan ketika berhadapan dengan persoalan



yang membutuhkan analisis, evaluasi, argumentasi, dan pengambilan keputusan. Susilawati et al (2020) menegaskan bahwa kemampuan berpikir kritis berkaitan dengan kemampuan menganalisis informasi dan mengambil keputusan secara rasional. Dalam konteks pembelajaran ekonomi, kemampuan tersebut diperlukan agar siswa mampu memahami hubungan sebab-akibat, menilai suatu kondisi ekonomi berdasarkan data, serta merumuskan alternatif penyelesaian. Penelitian pada pembelajaran ekonomi juga menunjukkan bahwa penerapan PBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Kristianawati & Wiwik (2025), misalnya, menemukan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran ekonomi setelah penerapan PBL selama dua siklus. Apabila permasalahan di kelas X-2 tidak ditangani, pembelajaran berpotensi tetap berada pada pola yang kurang memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan penalaran tingkat tinggi. Oleh karena itu, masalah tersebut memiliki nilai strategis dan membutuhkan tindakan pembelajaran yang sistematis, terukur, dan sesuai karakteristik peserta didik.

Berbagai pendekatan telah digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, antara lain pembelajaran berbasis masalah, penggunaan media interaktif, pembelajaran kolaboratif, dan pemanfaatan permainan edukatif. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan salah satu pendekatan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui masalah yang harus dianalisis dan diselesaikan. Penelitian Basyarah et al (2024) menunjukkan bahwa PBL berbantuan media kartu domino dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran sejarah, sedangkan Zohiro et al (2024) menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis melalui PBL berbantuan kartu kuartet. Temuan yang lebih luas juga diperlihatkan oleh Hafizah et al (2024) melalui meta-analisis terhadap 20 penelitian yang menunjukkan bahwa PBL memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis, meskipun efektivitasnya dapat berbeda menurut jenjang pendidikan, konteks pembelajaran, dan karakteristik implementasi. Penggunaan media UNO Card juga telah dikembangkan dalam berbagai konteks pembelajaran dan menunjukkan potensi sebagai media yang interaktif (Gulo et al., 2024). Namun, sebagian penelitian tersebut masih menempatkan media kartu sebagai alat bantu aktivitas atau evaluasi. Dengan demikian, diperlukan pengembangan pemanfaatan UNO Card yang secara langsung terintegrasi dengan sintaks PBL dan diarahkan untuk memunculkan masalah yang membutuhkan proses berpikir kritis.

State of the art penelitian mengenai PBL dan berpikir kritis menunjukkan tiga kecenderungan utama. Pertama, penelitian PBL secara umum memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis masalah dapat mendukung kemampuan siswa dalam menganalisis, mengevaluasi, dan menyelesaikan persoalan. Meta-analisis Hafizah et al (2024) memperlihatkan pengaruh positif PBL terhadap kemampuan berpikir kritis, sementara



penelitian Aripin et al (2024) juga menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis melalui PBL berdasarkan sintesis 33 artikel. Kedua, penelitian pada pembelajaran ekonomi mulai menunjukkan relevansi PBL dengan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Asidiq & Wiyatmo (2026) menemukan peningkatan kemampuan berpikir kritis melalui PBL dalam pembelajaran ekonomi, sedangkan Asniyati & Kusuma (2022) mengkaji PBL dalam pembelajaran ekonomi dengan orientasi peningkatan *critical thinking* dan hasil belajar. Ketiga, penelitian media permainan menunjukkan bahwa UNO Card dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif, termasuk dalam pembelajaran ekonomi (Simatupang et al., 2025). Dengan demikian, perkembangan penelitian menunjukkan bahwa PBL dan media permainan sama-sama memiliki potensi, tetapi integrasi keduanya dalam pembelajaran ekonomi tingkat SMA masih

Berdasarkan sintesis penelitian terdahulu, terdapat beberapa kesenjangan yang menjadi dasar penelitian ini. Pertama, penelitian mengenai PBL dan berpikir kritis telah berkembang cukup luas, tetapi sebagian penelitian dilakukan pada bidang studi selain ekonomi atau pada jenjang pendidikan yang berbeda. Meta-analisis (Hafizah et al., 2024) menunjukkan bahwa penelitian PBL dan berpikir kritis mencakup berbagai jenjang dan konteks, sehingga diperlukan penelitian yang lebih spesifik terhadap karakteristik mata pelajaran dan peserta didik tertentu. Kedua, penelitian tentang media UNO Card lebih banyak menekankan kelayakan media, minat, motivasi, atau hasil belajar, sementara penggunaannya sebagai media yang secara sengaja dirancang untuk memunculkan masalah dan melatih indikator berpikir kritis masih relatif terbatas. Penelitian UNO Card dalam pembelajaran ekonomi juga menunjukkan potensi media tersebut terhadap hasil belajar, tetapi belum secara khusus mengintegrasikannya dengan sintaks PBL untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis (Simatupang et al., 2025). Ketiga, penelitian terdahulu mengenai PBL berbantuan kartu, seperti kartu domino dan kartu kuartet, menggunakan karakteristik media yang berbeda dengan UNO Card. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk mengisi kesenjangan tersebut melalui penerapan PBL yang dipadukan dengan UNO Card pada pembelajaran Ekonomi kelas X SMA Negeri 8 Purworejo.

Perspektif teoritis penelitian ini bertumpu pada konsep *Problem Based Learning* dan kemampuan berpikir kritis. PBL merupakan model pembelajaran yang menempatkan masalah sebagai titik awal proses pembelajaran sehingga siswa didorong untuk mengidentifikasi persoalan, mencari dan mengolah informasi, berdiskusi, mengevaluasi alternatif, serta merumuskan solusi. Karakteristik tersebut memiliki keterkaitan dengan kemampuan berpikir kritis karena proses pemecahan masalah membutuhkan aktivitas kognitif yang lebih tinggi daripada sekadar mengingat informasi. Susilawati et al (2020) memandang berpikir kritis sebagai keterampilan reflektif yang berkaitan dengan analisis,



evaluasi, pengambilan keputusan, dan pertanggungjawaban terhadap keputusan tersebut. Dalam penelitian ini, kemampuan berpikir kritis dioperasionalkan melalui kemampuan mengidentifikasi masalah atau informasi, menganalisis hubungan antarkonsep, mengevaluasi kondisi berdasarkan informasi yang tersedia, dan merumuskan solusi yang relevan dan logis. Indikator tersebut sejalan dengan indikator yang telah digunakan dalam penelitian berdasarkan Yunipiyanto et al (2020). PBL kemudian dipadukan dengan UNO Card yang dimodifikasi sehingga kartu tidak hanya berfungsi sebagai permainan, tetapi menjadi pemicu pertanyaan, masalah, diskusi, analisis, dan pengambilan keputusan. Dengan demikian, perspektif teori tersebut menjadi dasar dalam merancang tindakan, mengembangkan instrumen, dan menginterpretasikan perubahan kemampuan berpikir kritis siswa.

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi model *Problem Based Learning* dengan media UNO Card yang dimodifikasi secara khusus sebagai media pemicu masalah dalam pembelajaran Ekonomi. Berbeda dengan penggunaan kartu sebagai media permainan atau evaluasi, UNO Card dalam penelitian ini dirancang untuk menghadirkan pertanyaan dan permasalahan ekonomi yang menuntut siswa melakukan identifikasi, analisis, evaluasi, dan penyusunan solusi. Gagasan tersebut memiliki keterkaitan dengan pengembangan media UNO Card pada berbagai pembelajaran, tetapi penelitian ini memberikan penekanan pada hubungan antara mekanisme permainan kartu dan tahapan pemecahan masalah dalam PBL. Penelitian mengenai UNO Card telah menunjukkan bahwa media tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar, termasuk pada pembelajaran ekonomi. Sementara itu, penelitian PBL berbantuan kartu domino dan kartu kuartet menunjukkan bahwa integrasi model berbasis masalah dengan media kartu berpotensi mendukung kemampuan berpikir kritis. Kontribusi teoretis penelitian ini adalah memperluas kajian mengenai integrasi PBL dan media permainan dalam pengembangan berpikir kritis, sedangkan kontribusi praktisnya adalah memberikan alternatif desain pembelajaran ekonomi yang interaktif, kontekstual, dan dapat diterapkan guru pada pembelajaran tingkat SMA.

Berdasarkan fenomena, masalah, perkembangan penelitian, dan kesenjangan yang telah diuraikan, penelitian ini diarahkan untuk mengkaji implementasi model *Problem Based Learning* berbantuan media pembelajaran UNO Card dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas X-2 SMA Negeri 8 Purworejo. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan PBL berbantuan UNO Card dalam proses pembelajaran, mengidentifikasi perubahan aktivitas belajar siswa selama tindakan, serta menganalisis peningkatan kemampuan berpikir kritis berdasarkan indikator mengidentifikasi masalah, menganalisis hubungan antarkonsep, mengevaluasi informasi, dan merumuskan solusi. Penelitian dilaksanakan menggunakan Penelitian



Tindakan Kelas dalam dua siklus yang masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Arah penelitian ini tidak hanya berorientasi pada peningkatan nilai, tetapi juga pada perubahan kualitas proses berpikir dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam memilih dan merancang media pembelajaran yang interaktif serta kontekstual, sekaligus memberikan kontribusi akademik terhadap kajian penerapan PBL berbantuan permainan kartu untuk pengembangan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran ekonomi tingkat SMA.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 8 Purworejo, Jawa Tengah, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Unit analisis penelitian adalah proses pembelajaran Ekonomi dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas X-2 setelah diterapkannya model *Problem Based Learning* berbantuan media pembelajaran UNO Card. Subjek penelitian berjumlah 35 siswa, terdiri atas 13 siswa laki-laki dan 22 siswa perempuan. Pemilihan kelas X-2 didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih perlu ditingkatkan, khususnya dalam mengidentifikasi permasalahan ekonomi, menganalisis informasi, menghubungkan konsep, mengevaluasi kondisi, dan merumuskan solusi. Penelitian melibatkan guru mata pelajaran Ekonomi sebagai kolaborator sekaligus observer untuk membantu mengamati proses pembelajaran dan memberikan informasi mengenai perkembangan siswa. Pelibatan guru sebagai kolaborator sejalan dengan karakteristik penelitian tindakan yang menempatkan praktisi pendidikan sebagai bagian penting dalam proses identifikasi masalah, pelaksanaan tindakan, refleksi, dan perbaikan praktik pembelajaran (Marsh & Deibert, 2022). Penelitian tindakan memungkinkan masalah pembelajaran dikaji secara langsung dalam konteks kelas sehingga hasil penelitian dapat digunakan untuk memperbaiki praktik pembelajaran secara berkelanjutan (Mertler, 2021).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif yang dipadukan dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pemilihan PTK didasarkan pada tujuan penelitian, yaitu memperbaiki proses pembelajaran sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui tindakan yang dilakukan secara bertahap dan reflektif. PTK dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru menyiapkan modul atau skenario pembelajaran, media UNO Card, instrumen observasi, instrumen tes, kisi-kisi soal, serta rubrik penskoran. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan sintaks *Problem Based Learning* yang dipadukan dengan UNO Card sebagai media pemicu masalah dan diskusi. Pada tahap pengamatan,



kolaborator mencatat aktivitas siswa dan keterlibatan mereka dalam proses pemecahan masalah. Selanjutnya, tahap refleksi digunakan untuk mengevaluasi kelemahan tindakan dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya. Desain siklus yang bersifat berulang memungkinkan peneliti melakukan perbaikan berdasarkan temuan aktual di kelas, sebagaimana karakteristik penelitian tindakan yang menekankan hubungan antara tindakan, pengamatan, refleksi, dan perbaikan praktik (Mertler, 2021).

Sumber data penelitian terdiri atas data primer dan data pendukung. Data primer diperoleh dari siswa kelas X-2 melalui hasil tes kemampuan berpikir kritis dan hasil observasi aktivitas pembelajaran, sedangkan data pendukung diperoleh melalui dokumentasi proses pembelajaran, lembar jawaban siswa, perangkat pembelajaran, serta catatan hasil pengamatan kolaborator. Data pra-siklus berasal dari nilai penilaian harian yang telah dilaksanakan sebelum tindakan dan digunakan untuk menggambarkan kondisi awal kelas. Data tersebut tidak diperlakukan sebagai pengukuran yang sepenuhnya ekuivalen dengan data Siklus I dan Siklus II karena instrumen pengukurannya berbeda. Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi dan tes subjektif berbentuk uraian. Tes disusun berdasarkan indikator kemampuan berpikir kritis, yaitu mengidentifikasi informasi atau masalah, menganalisis hubungan antarkonsep, mengevaluasi informasi atau kondisi, serta merumuskan solusi yang relevan dan logis (Triyogo, 2014). Setiap jawaban dinilai menggunakan rubrik analitik dengan rentang skor 0-3. Skor 0 menunjukkan tidak adanya jawaban atau pemahaman, sedangkan skor 3 menunjukkan jawaban yang tepat, relevan, lengkap, logis, dan disertai alasan yang sesuai. Penyusunan instrumen mengikuti prinsip pengembangan instrumen penelitian yang menekankan kesesuaian antara tujuan, indikator, butir instrumen, dan teknik penskoran (Sugiyono, 2019).

Pengumpulan data dilakukan secara bertahap selama pelaksanaan penelitian di kelas X-2 SMA Negeri 8 Purworejo. Penelitian tindakan dilaksanakan pada 24-25 Februari 2026, sedangkan data pra-siklus digunakan sebagai gambaran kondisi awal siswa sebelum tindakan. Pada setiap siklus, guru melaksanakan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan UNO Card, sementara peneliti dan kolaborator melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa. Observasi dilakukan menggunakan lembar *checklist* untuk mencatat keterlibatan siswa dalam mengidentifikasi masalah, berdiskusi, mengajukan pertanyaan, menganalisis informasi, menyampaikan pendapat, dan merumuskan penyelesaian. Setelah proses pembelajaran selesai, siswa mengerjakan tes uraian untuk mengukur kemampuan berpikir kritis berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. Jawaban siswa kemudian diperiksa menggunakan rubrik analitik dengan rentang skor 0-3 pada setiap butir soal. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran, lembar jawaban, lembar observasi, dan dokumen pendukung lainnya (Setiawan, 2022). Data observasi dicatat selama proses



pembelajaran, sedangkan data tes dikumpulkan setelah tindakan pada masing-masing siklus. Penggunaan beberapa teknik pengumpulan data memungkinkan peneliti memperoleh informasi mengenai perubahan hasil sekaligus proses pembelajaran yang berlangsung (Mertler, 2021).

Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan perkembangan kemampuan siswa melalui nilai rata-rata, skor tertinggi, skor terendah, jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), serta persentase ketuntasan. Data pra-siklus digunakan sebagai gambaran kondisi awal, sedangkan analisis inferensial difokuskan pada perbandingan hasil Siklus I dan Siklus II karena kedua pengukuran menggunakan instrumen penelitian yang sama. Perbedaan skor kemampuan berpikir kritis antara Siklus I dan Siklus II dianalisis menggunakan *paired sample t-test* karena data berasal dari subjek yang sama dan membentuk pasangan pengukuran. Sebelum pengujian dilakukan, skor selisih antara Siklus I dan Siklus II diperiksa melalui uji normalitas pada taraf signifikansi 5%. Apabila data selisih berdistribusi normal, *paired sample t-test* digunakan; apabila asumsi normalitas tidak terpenuhi, digunakan alternatif *Wilcoxon signed-rank test*. Pemilihan *paired sample t-test* sesuai dengan prinsip analisis data berpasangan yang membandingkan dua pengukuran dari subjek yang sama (Hitti & Khan, 2022). Keabsahan data diperkuat melalui kesesuaian isi instrumen dengan indikator kemampuan berpikir kritis, pemeriksaan kisi-kisi, butir soal, kunci jawaban, dan rubrik penskoran sebelum digunakan.

RESULTS AND DISCUSSION

Result

Kondisi Awal/Pra-Siklus

Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas X-2 SMA Negeri 8 Purworejo dengan jumlah 35 siswa. Data awal diperoleh dari hasil penilaian harian ekonomi sebelum penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media UNO Card. Hasil dokumentasi menunjukkan bahwa jumlah nilai keseluruhan siswa pada pra-siklus sebesar 2.412, dengan skor tertinggi 93 dan skor terendah 35. Nilai rata-rata kelas tercatat sebesar 69, sedangkan KKTP yang ditetapkan adalah 70. Dari 35 siswa, sebanyak 15 siswa mencapai KKTP atau sebesar 43%, sedangkan 20 siswa atau 57% belum mencapai KKTP. Data tersebut diperoleh dari penilaian harian yang telah dilakukan sebelum tindakan penelitian. Dengan demikian, data pra-siklus digunakan sebagai gambaran kondisi awal kemampuan siswa sebelum penerapan tindakan pada Siklus I dan Siklus II. Data awal tersebut menjadi dasar pelaksanaan tindakan pembelajaran menggunakan PBL berbantuan UNO Card pada pembelajaran ekonomi kelas X-2.



Data pra-siklus dapat disajikan secara sederhana melalui beberapa komponen pengukuran. Jumlah subjek penelitian sebanyak 35 siswa dengan jumlah nilai keseluruhan 2.412. Skor ideal yang digunakan adalah 100, sedangkan skor tertinggi yang diperoleh siswa adalah 93 dan skor terendah adalah 35. Rata-rata skor kelas berada pada angka 69. Batas KKTP yang digunakan dalam penelitian adalah 70. Jumlah siswa yang memperoleh nilai minimal 70 sebanyak 15 orang atau 43%. Sementara itu, sebanyak 20 siswa atau 57% memperoleh nilai di bawah KKTP. Data tersebut merupakan hasil penilaian harian ekonomi sebelum tindakan pembelajaran dengan PBL berbantuan UNO Card dilaksanakan. Selanjutnya, pembelajaran pada Siklus I dilaksanakan pada 24 Februari 2026. Pada tahap tersebut dilakukan proses pembelajaran, pengamatan aktivitas siswa, dan tes kemampuan berpikir kritis menggunakan instrumen penelitian. Dengan demikian, data pra-siklus berfungsi sebagai data pembanding deskriptif terhadap kondisi hasil pengukuran pada tahap tindakan berikutnya.

Berdasarkan data pra-siklus, terdapat beberapa pola yang tercatat dalam hasil pengukuran awal. Pertama, jumlah siswa yang mencapai KKTP sebanyak 15 dari 35 siswa atau 43%. Kedua, jumlah siswa yang belum mencapai KKTP sebanyak 20 siswa atau 57%. Ketiga, terdapat rentang skor antara nilai terendah 35 dan nilai tertinggi 93. Keempat, rata-rata kelas berada pada angka 69, atau satu angka di bawah KKTP yang ditetapkan sebesar 70. Data tersebut menggambarkan adanya perbedaan capaian nilai antarsiswa pada tahap awal penelitian. Pada tahap ini belum digunakan model PBL berbantuan UNO Card sebagai tindakan penelitian. Selanjutnya, data pra-siklus digunakan untuk melihat perubahan skor yang diperoleh setelah pelaksanaan tindakan. Kondisi awal tersebut menjadi bagian dari rangkaian data penelitian yang kemudian dilanjutkan melalui Siklus I pada 24 Februari 2026 dan Siklus II pada 25 Februari 2026. Dengan demikian, pola awal yang diperoleh meliputi capaian rata-rata 69, ketuntasan 43%, skor tertinggi 93, dan skor terendah 35.

Pelaksanaan dan Hasil Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada 24 Februari 2026 dalam satu kali pertemuan. Kegiatan pembelajaran meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan tes. Hasil observasi mencatat bahwa beberapa siswa mulai bertanya mengenai materi dan mulai memahami penggunaan media UNO Card. Pada saat yang sama, masih terdapat siswa yang kurang memperhatikan penjelasan mengenai prosedur penggunaan media dan beberapa siswa belum memahami alur pembelajaran PBL berbantuan UNO Card. Beberapa siswa yang sebelumnya pasif mulai terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Hasil tes pada Siklus I menunjukkan jumlah nilai keseluruhan sebesar 2.250 dari 35 siswa. Skor tertinggi yang diperoleh adalah 83 dan skor terendah 47. Nilai rata-rata kelas sebesar 64. Jumlah siswa yang mencapai KKTP 70 sebanyak 19 siswa atau 54%, sedangkan 16 siswa belum



mencapai KKTP. Data tersebut dicatat setelah pelaksanaan tindakan pembelajaran pada Siklus I menggunakan model PBL berbantuan UNO Card.

Hasil Siklus I dapat dijelaskan melalui data jumlah nilai, skor tertinggi, skor terendah, rata-rata, dan jumlah siswa yang mencapai KKTP. Dari 35 siswa, jumlah nilai keseluruhan yang diperoleh adalah 2.250. Skor tertinggi berada pada angka 83, sedangkan skor terendah berada pada angka 47. Nilai rata-rata kelas tercatat 64. Batas KKTP tetap berada pada angka 70. Sebanyak 19 siswa memperoleh nilai minimal 70 atau 54% dari seluruh siswa, sedangkan 16 siswa atau 46% belum mencapai KKTP. Pada proses pembelajaran, observasi mencatat adanya siswa yang mulai bertanya dan terlibat dalam kegiatan kelompok. Namun, catatan observasi juga memuat adanya siswa yang belum memahami prosedur penggunaan UNO Card dan alur PBL secara keseluruhan. Dengan demikian, data Siklus I terdiri atas data hasil tes dan data observasi aktivitas pembelajaran. Kedua jenis data tersebut digunakan sebagai bahan refleksi sebelum pelaksanaan tindakan pada Siklus II.

Data Siklus I memperlihatkan beberapa pola yang dapat dicatat secara empiris. Pertama, nilai rata-rata kelas berada pada angka 64 dengan KKTP 70. Kedua, sebanyak 19 siswa atau 54% mencapai KKTP, sedangkan 16 siswa atau 46% belum mencapai KKTP. Ketiga, skor tertinggi adalah 83 dan skor terendah 47. Keempat, hasil observasi mencatat adanya perubahan partisipasi pada sebagian siswa, terutama dalam kegiatan bertanya dan keterlibatan dalam pembelajaran. Pada saat yang sama, masih terdapat siswa yang kurang memperhatikan penjelasan prosedur penggunaan media serta belum memahami secara penuh langkah pembelajaran PBL berbantuan UNO Card. Dengan demikian, data Siklus I memuat kondisi yang berbeda pada aspek hasil tes dan aktivitas pembelajaran. Rata-rata kelas tercatat 64, tetapi jumlah siswa yang mencapai KKTP tercatat 19 orang. Data tersebut kemudian menjadi dasar pencatatan hasil refleksi dan penyusunan tindakan pada Siklus II.

Hasil Siklus II dan Perubahan Antarsiklus

Siklus II dilaksanakan pada 25 Februari 2026 dalam satu kali pertemuan. Hasil observasi mencatat bahwa sebagian besar siswa telah memahami tujuan pembelajaran dan menunjukkan perhatian yang lebih baik selama proses pembelajaran. Siswa juga lebih memahami prosedur penggunaan media UNO Card. Keaktifan siswa dalam bertanya, diskusi kelompok, dan penyelesaian permasalahan tercatat lebih banyak dibandingkan catatan pada Siklus I. Hasil tes Siklus II menunjukkan jumlah nilai keseluruhan sebesar 2.840. Skor tertinggi mencapai 97 dan skor terendah 57. Nilai rata-rata kelas mencapai 81. Dari 35 siswa, sebanyak 30 siswa mencapai KKTP 70 atau 86%, sedangkan 5 siswa atau 14% belum mencapai KKTP. Hasil pengukuran tersebut diperoleh setelah pelaksanaan tindakan pada Siklus II. Pada tahap refleksi, catatan observasi juga memuat peningkatan perhatian,



pemahaman terhadap prosedur UNO Card, keaktifan bertanya dan berdiskusi, serta keterlibatan dalam proses pemecahan masalah.

Perbandingan hasil tes Siklus I dan Siklus II menunjukkan perubahan pada seluruh komponen utama pengukuran. Jumlah nilai keseluruhan meningkat dari 2.250 pada Siklus I menjadi 2.840 pada Siklus II. Rata-rata skor meningkat dari 64 menjadi 81. Skor tertinggi berubah dari 83 menjadi 97, sedangkan skor terendah berubah dari 47 menjadi 57. Jumlah siswa yang mencapai KKTP berubah dari 19 siswa menjadi 30 siswa. Persentase siswa yang mencapai KKTP berubah dari 54% menjadi 86%. Selisih rata-rata skor antara kedua siklus adalah 17 poin. Selisih jumlah siswa yang mencapai KKTP adalah 11 siswa. Pada data observasi, jumlah siswa yang bertanya dan terlibat dalam diskusi tercatat lebih banyak pada Siklus II. Pemahaman terhadap prosedur UNO Card juga tercatat lebih baik, sementara siswa yang kehilangan fokus tercatat lebih sedikit dibandingkan Siklus I. Data tersebut merupakan hasil pengukuran tes dan observasi setelah tindakan pada masing-masing siklus.

Secara keseluruhan, terdapat tiga pola utama pada data penelitian. Pertama, data pra-siklus mencatat rata-rata 69 dengan 15 siswa atau 43% mencapai KKTP. Kedua, pada Siklus I rata-rata tercatat 64 dengan 19 siswa atau 54% mencapai KKTP, disertai catatan bahwa sebagian siswa masih memahami prosedur media dan PBL secara bertahap. Ketiga, pada Siklus II rata-rata meningkat menjadi 81 dengan 30 siswa atau 86% mencapai KKTP, sementara data observasi mencatat peningkatan perhatian, pertanyaan, diskusi, dan keterlibatan siswa. Data tersebut juga memperlihatkan adanya perubahan dari Siklus I ke Siklus II pada jumlah nilai keseluruhan, rata-rata, skor tertinggi, skor terendah, dan jumlah siswa yang mencapai KKTP. Uji paired sample t-test terhadap skor Siklus I dan Siklus II menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai tersebut merupakan hasil pengujian terhadap dua pengukuran pada subjek yang sama. Dengan demikian, keseluruhan data penelitian mencakup kondisi awal, hasil tindakan Siklus I, dan hasil tindakan Siklus II.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kritis

Indikator	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
Jumlah siswa	35	35	35
Jumlah nilai	2.412	2.250	2.840
Skor tertinggi	93	83	97
Skor terendah	35	47	57
Rata-rata	69	64	81



KKTP	70	70	70
Siswa mencapai KKTP	15	19	30
Persentase ketuntasan	43%	54%	86%

Sumber: Data penelitian yang diolah. Data tabel berasal dari hasil pengukuran pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II.

Discussion

Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas X-2 SMA Negeri 8 Purworejo melalui penerapan model Problem Based Learning berbantuan media UNO Card pada pembelajaran ekonomi. Hasil penelitian memperlihatkan adanya perubahan capaian kemampuan berpikir kritis dari kondisi awal menuju Siklus II. Data awal menunjukkan rata-rata kelas 69 dengan 43% siswa mencapai KKTP. Pada Siklus I, rata-rata menjadi 64 dengan ketuntasan 54%, sedangkan pada Siklus II rata-rata mencapai 81 dengan ketuntasan 86%. Perubahan terbesar terjadi antara Siklus I dan Siklus II, baik pada nilai rata-rata, jumlah siswa yang mencapai KKTP, maupun skor tertinggi dan terendah. Hasil observasi juga memperlihatkan perubahan pada keterlibatan siswa, khususnya dalam bertanya, berdiskusi, memahami prosedur UNO Card, dan mengikuti pembelajaran berbasis masalah. Hasil paired sample t-test antara Siklus I dan Siklus II menghasilkan Sig. (2-tailed) 0,000. Temuan ini memperlihatkan bahwa perubahan capaian pada dua siklus tindakan berjalan bersamaan dengan perubahan aktivitas pembelajaran yang tercatat selama proses penelitian.

Perubahan tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik PBL yang menempatkan masalah sebagai bagian utama dari proses belajar. Dalam pembelajaran berbasis masalah, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi diarahkan untuk mengidentifikasi masalah, mengumpulkan informasi yang relevan, mendiskusikan alternatif penyelesaian, dan menyampaikan alasan atas jawaban yang dipilih. Pola tersebut sesuai dengan kondisi penelitian karena UNO Card yang digunakan telah dimodifikasi dengan pertanyaan dan permasalahan ekonomi sehingga kartu berfungsi sebagai pemicu aktivitas analisis dan diskusi. Setiaji et al (2025) menjelaskan bahwa pembelajaran inovatif perlu memberikan ruang kepada peserta didik untuk terlibat dalam proses berpikir dan pemecahan masalah. Temuan penelitian ini juga sejalan dengan meta-analisis Hafizah et al (2024) yang menunjukkan adanya pengaruh positif PBL terhadap kemampuan berpikir kritis, meskipun hasilnya dapat berbeda menurut konteks, karakteristik siswa, dan pelaksanaan pembelajaran. Dengan demikian, perubahan dari Siklus I ke Siklus II dapat dikaitkan dengan proses adaptasi siswa terhadap sintaks pembelajaran, prosedur penggunaan media, aktivitas



Hasil penelitian ini memiliki kesesuaian dengan sejumlah penelitian terdahulu mengenai PBL dan media berbasis kartu. Basyarah et al (2024) melaporkan bahwa PBL berbantuan kartu domino dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran sejarah. Zohiro et al (2024) juga melaporkan peningkatan capaian pembelajaran melalui PBL berbantuan kartu kuartet, dengan persentase tindakan yang meningkat dari Siklus I ke Siklus II. Temuan penelitian ini memperluas penelitian tersebut pada konteks pembelajaran ekonomi dengan menggunakan UNO Card sebagai media yang dimodifikasi. Penelitian Taufik (2024) juga memperlihatkan penggunaan media kartu soal dalam PBL untuk meningkatkan keterampilan HOTS dan hasil belajar. Selain penelitian berbasis kartu, meta-analisis. Pramesthi (2021) menemukan bahwa PBL memiliki pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran akuntansi, yang memiliki kedekatan dengan karakteristik pembelajaran ekonomi. Dengan demikian, posisi penelitian ini terletak pada kombinasi sintaks PBL dengan UNO Card yang digunakan bukan sekadar sebagai permainan, tetapi sebagai media untuk menghadirkan pertanyaan dan masalah ekonomi yang harus direspons siswa.

Secara teoretis, temuan penelitian dapat dimaknai bahwa pengembangan berpikir kritis membutuhkan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berhadapan dengan masalah dan mengambil keputusan berdasarkan informasi. PBL menyediakan struktur untuk proses tersebut, sedangkan UNO Card menyediakan stimulus konkret yang dapat digunakan untuk memulai pertanyaan, diskusi, dan pemecahan masalah. Kombinasi keduanya membuat aktivitas belajar tidak berhenti pada penguasaan konsep, tetapi mengarahkan siswa pada penggunaan konsep dalam situasi tertentu. Temuan ini relevan dengan Susilawati et al (2020) yang menempatkan berpikir kritis sebagai keterampilan yang berkaitan dengan proses reflektif dalam mengambil keputusan. Dari sisi media, Purwanti & Trimulyono (2024) menunjukkan bahwa media Kanobi atau kartu UNO yang dimodifikasi dapat digunakan untuk melatih keterampilan analisis peserta didik. Penelitian Mao et al (2022) melalui meta-analisis terhadap 20 penelitian dengan 1.947 peserta juga menemukan efek positif pembelajaran berbasis permainan terhadap kemampuan berpikir kritis, meskipun terdapat heterogenitas antarpelelitian. Oleh sebab itu, media permainan dalam penelitian ini lebih tepat dipahami sebagai perangkat pedagogis yang efektivitasnya bergantung pada desain tugas dan keterkaitannya dengan tujuan pembelajaran.

Temuan penelitian memiliki implikasi praktis bagi pembelajaran ekonomi di tingkat SMA, khususnya dalam mengatasi pembelajaran yang terlalu berorientasi pada ceramah, penugasan, dan penguasaan konsep secara satu arah. Data observasi menunjukkan bahwa pada Siklus I sebagian siswa masih membutuhkan waktu untuk memahami prosedur UNO Card dan alur PBL, sedangkan pada Siklus II keterlibatan dalam diskusi, pertanyaan, dan



penyelesaian masalah tercatat lebih baik. Hal tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan media inovatif tidak otomatis menghasilkan perubahan tanpa proses pengenalan, pengarahan, dan refleksi. Guru perlu menjelaskan aturan permainan, tujuan setiap kartu, mekanisme diskusi, serta kriteria jawaban sebelum aktivitas dimulai. Dari sisi teori, temuan ini mendukung pandangan bahwa PBL memerlukan implementasi yang terstruktur agar aktivitas pemecahan masalah benar-benar berkaitan dengan kemampuan berpikir kritis. Razak et al (2022) dalam *scoping review* juga menekankan pentingnya desain implementasi PBL dalam pengembangan berpikir kritis. Di sisi lain, hasil penelitian ini memiliki keterbatasan karena dilakukan pada satu kelas dengan 35 siswa dan hanya melalui dua siklus tindakan. Karena itu, hasilnya perlu dipahami dalam konteks kelas X-2 SMA Negeri 8 Purworejo dan tidak langsung digeneralisasi ke seluruh siswa SMA.

Berdasarkan temuan penelitian, penerapan PBL berbantuan UNO Card dapat dikembangkan melalui beberapa langkah praktis. Pertama, guru dapat mempertahankan penggunaan kartu sebagai pemicu masalah, tetapi memastikan setiap kartu memiliki keterkaitan langsung dengan tujuan pembelajaran ekonomi dan indikator berpikir kritis. Kedua, guru dapat memberikan contoh penggunaan kartu pada awal pembelajaran agar waktu adaptasi siswa tidak terlalu panjang seperti yang masih terlihat pada Siklus I. Ketiga, pertanyaan pada kartu dapat disusun secara bertingkat, mulai dari identifikasi masalah, analisis informasi, evaluasi alternatif, sampai penyusunan solusi. Keempat, aktivitas permainan perlu diikuti diskusi dan argumentasi sehingga unsur permainan tidak menjadi tujuan akhir pembelajaran. Kelima, guru dapat menggunakan rubrik analitik untuk menilai kualitas jawaban siswa secara lebih terperinci, bukan hanya berdasarkan ketuntasan nilai. Widayatun et al (2024) menunjukkan bahwa penggunaan question card berbasis PBL dapat diarahkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Temuan Mao et al (2022) juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memiliki hubungan positif dengan kemampuan berpikir kritis, tetapi efektivitasnya berbeda menurut jenis permainan dan konteks implementasi. Dengan demikian, tindakan lanjutan dapat diarahkan pada penyempurnaan desain kartu, kualitas masalah, rubrik penilaian, dan konsistensi pelaksanaan PBL.

Tabel 2. Posisi Temuan terhadap Penelitian Terdahulu

Aspek	Penelitian ini	Penelitian terdahulu
Model	Problem Based Learning	PBL
Media	UNO Card yang dimodifikasi	Domino, kartu kuartet, question card, kartu soal



Mata pelajaran	Ekonomi SMA	Sejarah, sosiologi, IPA, matematika, akuntansi, dll.
Fokus	Berpikir kritis	Berpikir kritis/HOTS/hasil belajar
Bentuk tindakan	PTK 2 siklus	Eksperimen, PTK, meta-analisis
Kekhasan	UNO Card sebagai pemicu masalah dan diskusi ekonomi	Media kartu dengan karakteristik masing-masing
Temuan utama	Rata-rata 64 → 81, ketuntasan 54% → 86%	Umumnya menunjukkan perubahan positif, dengan variasi konteks

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, kesimpulan terpenting dari penelitian ini adalah bahwa peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik tidak selalu berlangsung secara langsung setelah suatu model pembelajaran inovatif diterapkan. Proses perbaikan membutuhkan pengalaman belajar yang bertahap, refleksi terhadap pelaksanaan tindakan, serta penyesuaian strategi berdasarkan kondisi peserta didik. Hal tersebut terlihat pada pelaksanaan penelitian, ketika rata-rata kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pra-siklus sebesar 69, kemudian menjadi 64 pada Siklus I, sebelum meningkat menjadi 81 pada Siklus II. Meskipun terjadi penurunan pada tahap awal penerapan tindakan, proses refleksi dan penyempurnaan pembelajaran menghasilkan perubahan yang lebih optimal pada siklus berikutnya. Ketuntasan peserta didik juga meningkat dari 43% pada pra-siklus menjadi 54% pada Siklus I dan 86% pada Siklus II. Pengalaman tersebut memberikan pelajaran bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis masalah tidak hanya ditentukan oleh pemilihan model dan media, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam mengelola proses, memberikan arahan, membangun keterlibatan peserta didik, dan melakukan perbaikan berkelanjutan. Dengan demikian, inovasi pembelajaran perlu dipandang sebagai proses adaptif, bukan sekadar penggunaan media baru di dalam kelas.

Kekuatan penelitian ini terletak pada kontribusinya dalam memperlihatkan penerapan Problem Based Learning (PBL) berbantuan media UNO Card sebagai kombinasi model dan media pembelajaran untuk mendukung kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran ekonomi tingkat SMA. Penelitian tidak hanya mengukur perubahan hasil belajar secara umum, tetapi memfokuskan kemampuan berpikir kritis pada beberapa aktivitas kognitif, yaitu mengidentifikasi masalah ekonomi, menganalisis hubungan antarkonsep, mengevaluasi kondisi berdasarkan data, serta merumuskan solusi



terhadap permasalahan yang diberikan. Kontribusi lainnya terlihat pada penggunaan UNO Card yang dimodifikasi sebagai pemantik masalah dan sarana diskusi dalam sintaks PBL, sehingga kartu tidak ditempatkan hanya sebagai permainan, tetapi menjadi bagian dari aktivitas belajar yang mendorong peserta didik untuk membaca informasi, mengidentifikasi persoalan, mendiskusikan alternatif, dan menyampaikan argumentasi. Temuan ini melengkapi penelitian sebelumnya mengenai penggunaan media kartu dalam pembelajaran berbasis masalah, seperti kartu domino, question card, dan kartu kuartet. Dengan demikian, penelitian ini memberikan data empiris sekaligus membuka ruang pengembangan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan aktivitas pemecahan masalah, interaksi kelompok, dan media permainan edukatif dalam pembelajaran ekonomi.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam memahami hasil penelitian. Pertama, penelitian dilaksanakan pada satu kelas, yaitu kelas X-2 SMA Negeri 8 Purworejo dengan jumlah 35 peserta didik, sehingga temuan penelitian belum dapat digunakan untuk menggambarkan kondisi peserta didik pada kelas, sekolah, atau karakteristik wilayah yang berbeda secara lebih luas. Kedua, penelitian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas dengan dua siklus sehingga fokus utamanya adalah memperbaiki proses pembelajaran pada konteks kelas yang diteliti, bukan membandingkan efektivitas PBL berbantuan UNO Card dengan model atau media pembelajaran lain melalui kelompok kontrol. Ketiga, data kemampuan berpikir kritis terutama diperoleh melalui tes uraian dan observasi selama tindakan, sehingga penelitian belum mengeksplorasi perkembangan kemampuan berpikir kritis dalam jangka waktu yang lebih panjang atau keberlanjutan kemampuan tersebut setelah tindakan berakhir. Selain itu, penelitian belum menguraikan secara mendalam pengaruh karakteristik individu peserta didik, seperti perbedaan kemampuan awal, pola interaksi kelompok, dan respons individual terhadap media UNO Card. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat melibatkan lebih banyak kelas atau sekolah, menggunakan desain komparatif atau eksperimen, memperpanjang waktu pengamatan, serta mengombinasikan tes, observasi, wawancara, dan analisis aktivitas belajar agar perkembangan kemampuan berpikir kritis dapat dipahami secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

1. Amalina, V., & Ristiliana. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Kartu UNO pada Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa di SMA Negeri 2 Tambang. *Jurnal Riset Mahasiswa Pendidikan Ekonomi*, 2(2), 26–39.
2. Aripin, N., Kurniati, T., Festiyed, F., Asrizal, A., Diliarosta, S., Helendra, H., & Mufit, F. (2024). Enhancing Critical Thinking Skills and Environmental Awareness through Problem-Based Learning: A Meta-Analytical Approach. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 25(3),



- 1480-1497. <https://doi.org/10.23960/jpmipa/v25i3.pp1480-1497>
3. Asidiq, P. F., & Wiyatmo, Y. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle Fisika Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sma. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 13(1), 1-10. <https://doi.org/10.26418/jippf.v5i1.81778>
 4. Asniyati, A., & Kusuma, N. R. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Profesi Keguruan*, 1(2), 136. <https://doi.org/10.59562/progresif.v1i2.29477>
 5. Basyarah, T. S. A., Harfani, F., & Halim, A. F. (2024). Implementasi Model PBL Berbantuan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 11(2), 357. <https://doi.org/10.25157/jwp.v11i2.15271>
 6. Gulo, S. H. J., Sitorus, P., Sitinjak, E. K., & ... (2024). Development Of UNO Card Learning Media For Class XI Physics Learning. ... , *Sains Sosial, Dan ...*, 10(1), 303-311. <http://jurnal.radenwijaya.ac.id/index.php/PSSA/article/view/2154>
 7. Hafizah, M., Solin, S., Purba, C. T., Sihotang, M. M., Rahmad, R., & Wirda, M. A. (2024a). Meta-Analysis: The Impact of Problem-Based Learning (PBL) Models on Students' Critical Thinking Skills. *Journal of Digital Learning and Education*, 4(3), 1-13. <https://doi.org/10.52562/jdle.v4i3.1393>
 8. Hafizah, M., Solin, S., Purba, C. T., Sihotang, M. M., Rahmad, R., & Wirda, M. A. (2024b). Meta-Analysis: The Impact of Problem-Based Learning (PBL) Models on Students' Critical Thinking Skills. *Journal of Digital Learning and Education*, 4(3), 1-13. <https://doi.org/10.52562/jdle.v4i3.1393>
 9. Hitti, A., & Khan, S. R. (2022). Tutorial 19: Paired Samples t-test. *Journal of Interdisciplinary Perspectives and Scholarship*, 8(1), 19-25.
 10. Kristianawati, A. D., & Wiwik, S. U. (2025). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Geografi di SMAN 1 Sumberrejo Bojonegoro. *Swara Bhumi*, 2(2), 305-315. <https://doi.org/10.24036/jsn.v3i2.219>
 11. Mao, W., Cui, Y., Chiu, M. M., & Lei, H. (2022). Effects of Game-Based Learning on Students' Critical Thinking: A Meta-Analysis. *Journal of Educational Computing Research*, 59(8), 1682-1708. <https://doi.org/10.1177/07356331211007098>
 12. Marsh, J. P., & Deibert, D. (2022). Action Research: Improving Schools and Empowering Educators Book Review. In *Impacting Education: Journal on Transforming Professional Practice* (7th ed., Vol. 7, Issue 3). SAGE Publications. (SAGE Publications. <https://doi.org/10.5195/ie.2022.239>
 13. Mertler, C. A. (2021). Action Research as Teacher Inquiry: A Viable Strategy for Resolving Problems of Practice. *Practical Assessment, Research and Evaluation*, 26, 1-12.



14. OECD. (2023). *PISA 2022 results: Uzbekistan country fact sheet*. OECD.
15. Pramesthi, D. (2021). Pengaruh Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Di Indonesia - Studi Meta Analisis. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(0.1101/2021.02.25.432866), 1–15.
16. Purwanti, I., & Trimulyono, G. (2024). Pengembangan Media Kanobi (Kartu UNO Biologi) untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Analisis Peserta Didik Kelas XI SMA pada Materi Sel The Development of Kanobi Media (Biology Uno Card) to Train Grade 11 th of Senior High School Student's Analytical . *BioEdu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 13(1), 187–196. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>
17. Razak, A. A., Ramdan, M. R., Mahjom, N., Zabit, M. N. M., Muhammad, F., Hussin, M. Y. M., & Abdullah, N. L. (2022). Improving Critical Thinking Skills in Teaching through Problem-Based Learning for Students: A Scoping Review. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 21(2), 342–362. <https://doi.org/10.26803/ijlter.21.2.19>
18. Setiaji, C. A. (2022). *Strategi Pembelajaran Inovatif; Kiat Menjadi Pendidik yang Inspiratif Edisi 2*. Graha Ilmu.
19. Setiaji, C., Rinawati, A., Rahmawati, L., & Ibrahim, N. (2025). CANTIK Economic Learning Model as a Stimulator of Students' Reactive Behavior. *Jurnal Iqra' : Kajian Ilmu Pendidikan*, 10(3), 105–120. <https://doi.org/10.25217/ji.v10i3.6626>
20. Setiawan, E. P. W. and B. (2022). Penilaian Autentik Konsep Dan Implementasi Di Sekolah. In *Yogyakarta: Pustaka Belajar*. Pustaka Pelajar.
21. Simatupang, S. Y. S., Husin, R. H., & Harianti, E. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Kartu UNO pada Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 02(2), 233–245. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jisd/article/view/64712>
22. Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
23. Susilawati, E., Agustinasari, A., Samsudin, A., & Siahaan, P. (2020). Analisis Tingkat Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 6(1), 11–16. <https://doi.org/10.29303/jpft.v6i1.1453>
24. Taufik, A. (2024). Meningkatkan Keterampilan Hots dan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Media Kartu Soal Dalam Problem Based Learning. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 6(2), 106–119.
25. Triyogo, W. (2014). Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian Pendidikan. In *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*. Pustaka Pelajar.
26. Widayatun, S., Firdaus, T., & Widayanti, W. (2024). Pengembangan Question Card Berbasis PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Materi Gerak Lurus. *U-Teach: Journal Education of Young Physics Teacher*, 5(2), 125–133.



<https://doi.org/10.30599/uteach.v5i2.175>

27. Yunipiyanto, M. R., Trisnaningsih, & Pujiati. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Proses Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Studi Sosial*, 8(1), 1-15.
28. Zohiro, M. Q. A. B., Suryanti, N. M. N., Wahidah, A., Malik, I., & Haris, A. (2024). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Kartu Kuartet Mata Pelajaran Sosiologi. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1193-1198.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2186>

