

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. *Project Based Learning (PjBL)*

a. Pengertian

Project Based Learning (PjBL) merupakan pendekatan pembelajaran berbasis proyek menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam seluruh siklus kegiatan belajar, mulai dari identifikasi masalah autentik hingga penyajian solusi kepada publik. Thomas (2015: 75), PjBL adalah model pembelajaran menggunakan proyek sebagai sarana utama untuk mencapai pemahaman mendalam terhadap konsep-konsep esensial. Pendapat serupa dikemukakan oleh Bell (2010 :65), bahwa PjBL membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi melalui pengalaman belajar kontekstual dan bermakna.

Menurut Larmer, Mergendoller, dan Boss (2015:67), PjBL adalah pendekatan pembelajaran yang mendorong keterlibatan siswa dalam merumuskan *essential questions* memicu rasa ingin tahu, merancang rencana kerja sistematis, mengumpulkan serta menganalisis data empiris, dan mempresentasikan hasil temuan dalam bentuk bermakna seperti laporan tertulis, poster, atau presentasi multimedia. Dalam model ini, guru berperan sebagai fasilitator

reflektif memberikan panduan, umpan balik berkala, dan dukungan dalam merevisi desain proyek berdasarkan data lapangan. Oleh karena itu, PjBL tidak hanya berorientasi penguasaan materi akademik, tetapi juga pengembangan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas, dan tanggung jawab terhadap proses serta produk pembelajaran.

Kemudian menurut Kokotsaki, Menzies, dan Wiggins (2016:87), menambahkan PjBL merupakan pendekatan pedagogis efektif untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar siswa karena memberikan kebebasan bagi siswa untuk mengeksplorasi dan menghasilkan produk autentik. *Project Based Learning* (PjBL) merupakan pendekatan pembelajaran berbasis proyek menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam seluruh proses belajar berorientasi pada penyelesaian masalah autentik melalui serangkaian aktivitas eksploratif dan kolaboratif untuk menghasilkan produk nyata (Krajcik dan Blumenfeld, 2021:78).

Thomas (2015:90) menegaskan bahwa PjBL menuntut siswa untuk mengonstruksi pengetahuan melalui aktivitas penelitian, perancangan, dan evaluasi hasil belajar kontekstual. Sementara itu, Arends (2019:114) menekankan bahwa PjBL harus melibatkan keterlibatan aktif siswa dalam perencanaan, implementasi, dan refleksi proyek berorientasi pada dunia nyata. Di sisi lain, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2020:56) menegaskan

bahwa PjBL sesuai dengan paradigma *Merdeka Belajar*, karena mendorong siswa untuk berpikir reflektif, kreatif, dan berorientasi pada pemecahan masalah nyata di lingkungannya.

Dengan demikian, *Project Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran berpusat pada siswa menekankan kegiatan proyek sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran, siswa aktif dalam seluruh siklus kegiatan belajar, mulai dari identifikasi masalah autentik, perencanaan, pelaksanaan proyek, refleksi, hingga penyajian solusi atau produk kepada publik mendorong siswa berpikir kritis, berkolaborasi, serta memecahkan masalah secara kreatif melalui pengalaman belajar autentik dan terintegrasi dengan kehidupan nyata.

b. Tujuan dan Prinsip PjBL

Menurut Bell (2022:90), tujuan utama PjBL adalah mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan berpikir kritis (*4Cs*). Kegiatan proyek dirancang agar siswa tidak hanya memahami konsep akademik, tetapi juga mampu menerapkannya dalam konteks praktis. Penekanan ini menegaskan bahwa PjBL efektif dalam mengembangkan kompetensi abad ke-21 melalui keterlibatan aktif siswa dalam pemecahan masalah nyata dan publikasi hasil kerja mereka. Selanjutnya, Condliffe et al. (2017:66), penerapan PjBL mampu meningkatkan *critical thinking*, *problem-solving*, dan *self-regulated learning* secara signifikan

dibandingkan model pembelajaran konvensional. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, Trilling dan Fadel (2021:74) bahwa model pembelajaran berbasis proyek sebagai sarana efektif untuk menumbuhkan empat kompetensi utama yaitu *critical thinking*, *communication*, *collaboration*, dan *creativity* (4Cs).

Holmes & Hwang (2020:88) menambahkan bahwa PjBL mengintegrasikan *higher-order thinking* dan *social learning theory*, di mana siswa belajar melalui proses kolaboratif dan reflektif mengonstruksi makna sosial dari pengalaman belajar. Lebih lanjut, Boss dan Krauss (2022:19) mengembangkan pendekatan *High-Impact PBL*, bahwa proyek harus relevan dengan dunia nyata, berbasis teknologi, dan mendorong siswa aktif sebagai *problem solver* dalam konteks masyarakat global.

Blumenfeld et al. (2021:87) menambahkan bahwa prinsip utama PjBL meliputi autentisitas (proyek harus berhubungan dengan kehidupan nyata siswa), inkuiri dan penyelidikan (siswa aktif dalam merumuskan pertanyaan dan menemukan solusi), kolaborasi (kerja sama antar siswa menjadi kunci pembelajaran bermakna), refleksi dan revisi (setiap proses belajar disertai evaluasi diri), produk nyata (hasil akhir berupa artefak yang dipublikasikan).

Dengan demikian, PjBL dapat dipahami sebagai model pembelajaran holistik mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan sosial melalui pengalaman belajar berbasis proyek autentik,

kolaboratif, dan reflektif untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan abad ke-21 seperti kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan berpikir kritis (*4Cs*).

c. Tahapan Model PjBL

Model *Project Based Learning (PjBL)* memiliki tahapan sistematis untuk memastikan proses pembelajaran berjalan secara terarah dan bermakna. Setiap ahli mengemukakan langkah-langkah dengan istilah berbeda, namun secara umum memiliki kesamaan berawal dari penentuan masalah hingga refleksi hasil proyek.

Menurut Thomas (2015:49), tahapan PjBL terdiri atas : 1). menentukan pertanyaan mendasar (*driving question*), 2). merencanakan proyek, 3). menyusun jadwal kegiatan, 4). memantau kemajuan proyek, 5). menguji hasil proyek, dan 6). mengevaluasi pengalaman belajar. Tahapan ini menekankan pada peran aktif siswa dalam mengidentifikasi masalah autentik dan menghasilkan solusi aplikatif. Sementara itu, Larmer, Mergendoller, dan Boss (2015:93) menguraikan langkah dalam pelaksanaan PjBL, yaitu 1). menentukan pertanyaan esensial (*essential question*), 2). mendesain perencanaan proyek, 3). membuat jadwal, 4). memonitor kegiatan dan kemajuan proyek, 5). menilai hasil proyek menggunakan rubrik kinerja, dan 6.) melakukan refleksi bersama untuk perbaikan berkelanjutan. Model ini menekankan pentingnya *scaffolding* guru dalam mendukung proses berpikir tingkat tinggi siswa.

Kemendikbud (2020), menyatakan tahapan implementasi PjBL dalam konteks kurikulum Indonesia meliputi : 1). orientasi siswa pada masalah nyata, 2). merancang kegiatan proyek, 3). menyusun jadwal pelaksanaan, 4). pelaksanaan dan pemantauan proyek, 5). penyusunan dan penyajian hasil karya, serta 6). refleksi dan evaluasi proses serta produk pembelajaran. Tahapan ini menyesuaikan dengan prinsip Merdeka Belajar, menuntut keseimbangan antara proses berpikir, kerja kolaboratif, dan penguatan karakter.

Selain itu, Sharma, Singh, dan Kaur (2023:67) menambahkan bahwa dalam konteks abad ke-21, tahapan PjBL sebaiknya meliputi 1). menentukan *essential questions* relevan dengan konteks nyata, 2). merancang rencana proyek meliputi tujuan, peran tim, sumber data, dan indikator keberhasilan, 3). menyusun jadwal pelaksanaan serta strategi mitigasi risiko, 4). memantau kemajuan proyek dengan umpan balik terstruktur, 5). menilai hasil akhir menggunakan rubrik holistik mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta 6). melakukan refleksi untuk perbaikan pada siklus berikutnya Tahapan ini membantu guru dan siswa memahami peran masing-masing, mengelola sumber daya secara efisien, dan mendokumentasikan setiap langkah asesmen maupun refleksi pembelajaran.

Dari beberapa pandangan ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa PjBL memiliki pola umum tahapan inti: (1) perumusan

masalah atau pertanyaan mendasar, (2) perencanaan proyek, (3) pelaksanaan dan pemantauan, (4) penyajian hasil proyek, dan (5) refleksi atau evaluasi. Setiap tahapan membentuk proses pembelajaran kolaboratif, reflektif, dan berorientasi pada solusi nyata.

d. PjBL dalam Konteks Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Project Based Learning* (PjBL) memberikan dampak positif terhadap pengembangan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. Hasil metaanalisis oleh Kokotsaki, Menzies, dan Wiggins (2016:99) menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan PjBL mengalami peningkatan kemampuan berpikir kritis sebesar 20 – 30% dibandingkan dengan kelompok siswa menggunakan metode konvensional.

Model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan pendekatan pembelajaran menekankan proses konstruksi pengetahuan melalui aktivitas proyek autentik dan bermakna mengintegrasikan konteks dunia nyata, penelitian aksi, serta penilaian holistik sehingga pembelajaran tidak hanya berorientasi pemahaman konsep, tetapi pengembangan kompetensi proses. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), PjBL sangat relevan karena menghubungkan konsep sosial dengan fenomena factual lingkungan sekitar melalui kegiatan observasi, wawancara,

analisis data, dan presentasi. Siswa dilatih mengembangkan pemahaman konseptual, kemampuan berpikir kritis, keterampilan komunikasi, serta sensitivitas sosial (Sagala, 2019).

Dalam konteks Penelitian Tindakan Kelas (PTK), PjBL berfungsi sebagai strategi pembelajaran memungkinkan guru merancang intervensi berbasis proyek untuk mengatasi permasalahan nyata di kelas. Setiap siklus PTK meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi memanfaatkan data proses maupun produk proyek sebagai dasar analisis untuk meningkatkan praktik pembelajaran secara berkelanjutan (Kemmis, McTaggart, & Nixon, 2014). Dengan demikian, PjBL berkontribusi dalam membangun budaya perbaikan berkelanjutan (*continuous improvement*) baik guru maupun siswa.

Menurut Larmer, Mergendoller, dan Boss (2015:113), asesmen dalam PjBL harus dilakukan menggunakan rubrik holistik mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif meliputi kedalaman analisis, kreativitas solusi, dan ketepatan argumentasi; ranah afektif mencakup tanggung jawab, kolaborasi, dan etika kerja; sedangkan ranah psikomotorik berkaitan dengan manajemen tugas, penggunaan media, dan kemampuan presentasi. Umpan balik formatif diberikan sepanjang proses untuk mendukung peningkatan kinerja siswa. Dalam PTK, penggunaan rubrik sangat penting karena memungkinkan guru mendokumentasikan

perkembangan pembelajaran sekaligus menjadi dasar refleksi tindakan dalam setiap siklus (Brookhart, 2018).

2. Media Pembelajaran Gallery Walk

a. Pengertian Media Pembelajaran *Gallery Walk*

Gallery Walk merupakan strategi pembelajaran partisipatif dan interaktif yang menampilkan hasil karya atau gagasan siswa dalam bentuk pameran di ruang kelas. Melalui kegiatan ini, siswa bergerak dari satu tampilan ke tampilan lain untuk mengamati, mendiskusikan, serta memberikan umpan balik terhadap hasil kerja kelompok lain. Francek (2006:45) menegaskan bahwa *Gallery Walk* memberi kesempatan kepada siswa untuk berkeliling, mengevaluasi karya sejawat, dan membangun dialog akademik sehingga mendorong terbentuknya keterampilan berpikir kritis dan komunikasi. Sejalan dengan itu, Clarke (2012:44) menyatakan bahwa *Gallery Walk* merupakan strategi pembelajaran berbasis aktivitas (*active learning*) memungkinkan siswa meninjau ide utama topik melalui diskusi kelompok kecil dan pertukaran umpan balik, sehingga menumbuhkan rasa tanggung jawab bersama dan meningkatkan keterlibatan emosional terhadap materi pembelajaran.

Menurut Beckman dan Groh (2019), *Gallery Walk* adalah media kolaboratif mengintegrasikan komunikasi visual dan verbal. Siswa tidak hanya memajang hasil karya di ruang kelas, tetapi berkesempatan menjelaskan ide, menerima pertanyaan, serta

memperdalam pemahaman melalui masukan teman sebaya. Pandangan ini sejalan Abidin (2020:99) bahwa *Gallery Walk* adalah media untuk menumbuhkan keterampilan komunikasi interpersonal, kemampuan reflektif, serta sikap menghargai karya orang lain melalui interaksi sosial positif selama proses pameran.

Dalam konteks *Project Based Learning* (PjBL), *Gallery Walk* adalah strategi pembelajaran aktif bersifat partisipatif dan interaktif, di mana siswa menampilkan hasil karya atau gagasan dalam bentuk pameran di kelas, siswa bergerak dari satu tampilan ke tampilan lain untuk mengamati, mendiskusikan, serta memberikan umpan balik terhadap karya kelompok lain melalui integrasi komunikasi visual dan verbal, siswa dapat menjelaskan ide, menerima pertanyaan, memperbaiki pemahaman, dan menghargai karya teman sebaya.

b. Fungsi Media Pembelajaran *Gallery Walk*

Pembelajaran melibatkan pengalaman langsung dan refleksi sosial, seperti dalam *Gallery Walk*, menghasilkan pemahaman konseptual lebih mendalam dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Vygotsky (2020:12) menekankan interaksi sosial dalam diskusi dan kolaborasi kelompok merupakan elemen penting pembentukan pengetahuan. Oleh karena itu, *Gallery Walk* berfungsi sebagai media untuk mengimplementasikan makna melalui dialog, observasi, dan evaluasi bersama. Kokotsaki, Menzies, dan Wiggins (2016:34) menyatakan bahwa metode *Gallery Walk* berfungsi untuk

meningkatkan keterlibatan, kolaborasi, dan refleksi diri siswa untuk berpikir kritis melalui analisis, evaluasi, dan sintesis ide antar kelompok.

Arsyad (2021:76) bahwa *Gallery Walk* melibatkan tiga saluran utama yaitu visual (pengamatan poster, grafik, dan hasil proyek), auditori (diskusi dan tanya jawab antar kelompok), kinestetik (aktivitas bergerak dari satu stan ke stan lain). Kombinasi ketiga unsur tersebut selaras dengan prinsip *active learning*, yaitu bahwa siswa belajar lebih efektif ketika melibatkan berbagai indra dan aktivitas berpikir tingkat tinggi sehingga memperkuat daya ingat dan pemahaman konsep siswa. Hal ini senada dengan Beckman dan Groh (2019:88) bahwa *Gallery Walk* tidak hanya berfungsi sebagai media presentasi, tetapi juga sebagai wahana kolaborasi reflektif, di mana siswa belajar aktif memberikan dan menerima umpan balik konstruktif untuk memperkuat *peer learning* dan menumbuhkan rasa kepemilikan terhadap proses belajar (*sense of ownership*).

Dengan demikian, *Gallery Walk* dalam *Project Based Learning* (PjBL) berfungsi sebagai media kolaboratif dan partisipatif karena siswa akan melakukan publikasi karya, mempresentasikan, menerima dan memberikan evaluasi sejawat, pertukaran temuan dan penerimaan umpan balik formatif dari rekan sejawat, evaluasi dan merefleksikan hasil proyek, sehingga dapat meningkatkan kualitas produk proyek serta mengakomodasi beragam gaya belajar siswa,

mengoptimalkan pengembangan diri sekaligus mengembangkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan refleksi diri memperkuat keterampilan sosial dan interpersonal.

c. Penilaian Media *Gallery Walk* dalam PjBL

Agar implementasi *Gallery Walk* berjalan efektif, guru perlu menyiapkan sistem penilaian terstruktur dan berorientasi pada proses serta produk. Menurut Sharma, Singh, dan Kaur (2023:55), rubrik penilaian *Gallery Walk* harus mencakup empat aspek utama kejelasan visual dan estetika media (meliputi keterbacaan, tata letak, dan daya tarik tampilan, akurasi dan kedalaman konten, menilai relevansi teori, data, dan argumentasi ilmiah), kualitas interaksi dan partisipasi keaktifan siswa dalam berdiskusi dan memberi umpan balik dan kemampuan refleksi, meliputi kesediaan menerima kritik dan melakukan revisi terhadap hasil kerja. Rubrik harus memuat kriteria jelas, deskriptor performa dapat diobservasi, serta indikator memungkinkan siswa memahami standar kualitas diharapkan (Brookhart, 2013).

Penilaian dalam PjBL harus bersifat holistik dengan menyeimbangkan proses belajar, kolaborasi, dan produk akhir (Larmer, Mergendoller, & Boss, 2015:76). Dalam pelaksanaan *Gallery Walk*, guru sebagai fasilitator memberikan *formative feedback* secara berkelanjutan agar siswa dapat melakukan perbaikan sebelum penilaian *summative* diberikan. Untuk meningkatkan

efektivitas penilaian, integrasi teknologi seperti *QR Code*, *Google Forms*, dan *Padlet* dapat dimanfaatkan guna mengumpulkan komentar, dokumentasi digital, serta memperluas ruang interaksi. Penggunaan teknologi sederhana tersebut membuat proses asesmen lebih efisien, akuntabel, dan transparan tanpa mengurangi nilai interaktif serta kolaboratif dari kegiatan *Gallery Walk*.

Dengan demikian, penilaian *Gallery Walk* dalam PjBL tidak hanya menilai produk akhir, tetapi mendukung perkembangan keterampilan kolaboratif, reflektif, dan komunikatif siswa. Penilaian *Gallery Walk* dalam PjBL harus dilakukan secara terstruktur, komprehensif, dan berorientasi pada proses maupun produk melalui rubrik penilaian (visual, akurasi dan kedalaman konten, kualitas interaksi, serta kemampuan refleksi siswa) dan guru memberikan umpan balik formatif untuk membantu siswa memperbaiki hasil kerja sebelum penilaian sumatif dilakukan.

3. Keterampilan Berpikir Kritis

a. Pengertian Keterampilan Berpikir Kritis

Keterampilan berpikir kritis merupakan kemampuan reflektif mencakup proses analisis, evaluasi, dan sintesis informasi secara logis untuk pengambilan keputusan atau pemecahan masalah yang kompleks. Ennis (2011:3) menjelaskan bahwa berpikir kritis melibatkan disposisi mental untuk mempertanyakan asumsi, mengenali bias, menilai bukti, dan menyimpulkan argumen secara

rasional. Sejalan dengan itu, Facione (2015:13) menegaskan bahwa berpikir kritis bukan hanya kemampuan berpikir logis semata, tetapi merupakan proses mental yang sadar, terarah, dan reflektif terhadap informasi sehingga memungkinkan individu mengevaluasi dan menerapkan pengetahuan dalam konteks yang relevan.

Brookfield (2012:11) menambahkan bahwa berpikir kritis merupakan proses mengidentifikasi dan menantang asumsi tidak sadar, melihat suatu persoalan dari berbagai sudut pandang, serta membuat keputusan secara rasional. Menurut Halpern (2014:26), berpikir kritis adalah proses kognitif terarah (*goal-directed thinking*) menggunakan strategi tertentu untuk meningkatkan kemungkinan tercapainya hasil diinginkan dilatih melalui pembelajaran sistematis memungkinkan transfer keterampilan ke berbagai konteks. Fisher (2011:6) memandang berpikir kritis sebagai kemampuan menilai kualitas argumen berdasarkan relevansi, konsistensi logis, dan kekuatan bukti mencakup kegiatan analitis, evaluatif, dan kreatif dalam memecahkan masalah.

Lipman (2003:18) menekankan bahwa berpikir kritis merupakan berpikir reflektif, bertanggung jawab, dan responsif terhadap berbagai permasalahan. Dalam konteks pendidikan, pembentukan *community of inquiry* mendorong dialog, argumentasi berbasis bukti, serta pengembangan daya nalar moral. Pandangan lain dari Scriven dan Paul (2007:1) mendefinisikan berpikir kritis sebagai

proses intelektual terdisiplin untuk mengonseptualisasi, menganalisis, menerapkan, dan mengevaluasi informasi secara aktif dan terampil sebagai seni menganalisis dan mengevaluasi pemikiran dengan menekankan penggunaan *elements of thought* seperti tujuan, asumsi, dan bukti, serta standar intelektual seperti kejelasan, akurasi, dan logika (Paul dan Elder, 2014:45).

Dari beberapa pendahat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berpikir kritis merupakan kemampuan reflektif dan terarah melibatkan analisis, evaluasi, sintesis informasi untuk memecahkan masalah secara rasional, kognitif terstruktur, penggunaan strategi berpikir secara sadar, serta kemampuan melihat persoalan dari berbagai perspektif, menuntut kemampuan mempertanyakan asumsi, mengenali bias, menilai bukti, dan menarik kesimpulan logis, argumentasi berbasis bukti, mengolah, menilai, dan menggunakan informasi secara logis dan reflektif intelektual seperti kejelasan, akurasi, dan logika dikembangkan melalui pembelajaran sistematis dan ditransfer ke berbagai situasi menuntut siswa untuk tidak hanya mengingat informasi, tetapi menghadapi berbagai situasi dan permasalahan yang kompleks.dalam konteks pembelajaran abad ke-21.

b. Komponen Keterampilan Berpikir Kritis

Facione (2015:52) menguraikan enam komponen utama berpikir kritis dalam proses kognitif, yaitu interpretasi (kemampuan

memahami dan mengungkap makna informasi), analisis (kemampuan memecah ide ke dalam elemen serta melihat hubungan antar konsep), evaluasi (keterampilan menilai kredibilitas dan relevansi bukti atau argumen), inferensi (kemampuan menarik kesimpulan logis berdasarkan data tersedia), eksplanasi (kemampuan menyampaikan penalaran secara sistematis dan koheren) dan regulasi diri (kemampuan memantau dan memperbaiki proses berpikir itu sendiri).

Sementara itu, Paul dan Elder (2014:33) mengemukakan bahwa berpikir kritis melibatkan delapan elemen penalaran (*elements of reasoning*), yaitu tujuan (*purpose*), pertanyaan (*question at issue*), informasi (*information*), inferensi (*inferences*), konsep (*concepts*), asumsi (*assumptions*), implikasi (*implications*), dan sudut pandang (*point of view*), mengarahkan berpikir secara logis dan reflektif dalam menilai argumen dan menghindari bias dalam pengambilan keputusan.

Selain itu, Brookfield (2012:90) menambahkan proses inti dalam berpikir kritis, yaitu: (1) *identifying and challenging assumptions* (mengidentifikasi dan menantang asumsi), (2) *recognizing the importance of context* (menyadari konteks situasi berpikir), (3) *imagining and exploring alternatives* (mencari alternatif solusi), dan (4) *reflective skepticism* (menumbuhkan skeptisisme reflektif terhadap ide dan bukti). Pendekatan ini menekankan dimensi reflektif dan sosial dari berpikir kritis, sehingga siswa tidak hanya

menganalisis argumen, tetapi memahami nilai, konteks, dan implikasi dari pengetahuan dihasilkan.

Dalam konteks pendidikan, Halpern (2014:76) menjelaskan bahwa berpikir kritis merupakan kombinasi keterampilan kognitif (*critical thinking skills*) yaitu kemampuan mengenali asumsi, kemampuan mengevaluasi argumen, kemampuan menarik kesimpulan valid, dan kemampuan mengaplikasikan strategi berpikir logis untuk pemecahan masalah dan disposisi berpikir (*thinking disposition*). Hal ini menunjukkan bahwa berpikir kritis bukan sekadar kemampuan intelektual, tetapi kebiasaan berpikir reflektif konsisten dalam menghadapi situasi baru.

Berdasarkan pandangan berbagai ahli di atas, disimpulkan bahwa komponen keterampilan berpikir kritis mencakup kombinasi antara proses kognitif (analisis, evaluasi, inferensi, eksplanasi) dan reflektif (interpretasi, regulasi diri, skeptisisme, serta kesadaran konteks) untuk mendukung siswa untuk memahami makna dan struktur informasi (interpretasi), menilai keabsahan data dan argumen (evaluasi), menarik kesimpulan logis (inferensi), mengomunikasikan hasil berpikir (eksplanasi), dan memperbaiki cara berpikir melalui refleksi diri (regulasi diri). Dengan demikian, keterampilan berpikir kritis merupakan proses multidimensi terintegrasi pengalaman belajar aktif seperti *Project Based Learning (PjBL)* dan *Gallery Walk* menekankan penerapan, argumentasi, dan refleksi autentik.

c. Keterampilan Berpikir Kritis melalui Project Based Learning (PjBL)

Model PjBL menyediakan lingkungan belajar menantang dan terstruktur untuk mengembangkan seluruh komponen berpikir kritis oleh Facione (2015:55), yaitu interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, eksplanasi, dan regulasi diri. Melalui essential questions bersifat terbuka dan provokatif, siswa terdorong untuk melakukan interpretasi terhadap data lapangan, analisis hubungan antarvariabel, evaluasi terhadap bukti empiris, serta inferensi terhadap solusi masalah ditemukan. Proses refleksi dan revisi yang dilakukan selama pengerjaan proyek merupakan bentuk nyata dari regulasi diri, di mana siswa memantau dan memperbaiki cara berpikirnya berdasarkan hasil dan umpan balik diperoleh. Melalui proyek, siswa dilatih untuk mengidentifikasi masalah dan merumuskan pertanyaan kunci, mengembangkan hipotesis, mengumpulkan dan menganalisis data, mengevaluasi berbagai alternatif solusi, serta menyampaikan hasil kerja melalui argumentasi logis.

Proses penerapan langsung komponen berpikir kritis menurut Facione (2015:87) dan diperkuat pandangan Ennis (2011:50) bahwa berpikir kritis mencakup kemampuan berpikir rasional dan reflektif memutuskan apa yang harus diyakini atau dilakukan. Tahapan PjBL sebagai pelatihan berpikir kritis otentik dan bermakna, tidak hanya mengajarkan siswa untuk “mengetahui sesuatu”, tetapi “bagaimana berpikir tentang apa yang mereka ketahui” secara logis dan reflektif.

PjBL bukan sekadar metode pembelajaran, tetapi kerangka konseptual mengintegrasikan berpikir kritis ke dalam siklus aksi-refleksi. Melalui proyek, siswa berlatih mengidentifikasi masalah dan mengajukan hipotesis, mengumpulkan dan menganalisis data, mengevaluasi alternatif solusi, dan menyampaikan hasil secara argumentatif.

Lebih lanjut, Paul dan Elder (2014:112) menegaskan berpikir kritis tumbuh melalui kegiatan menelaah asumsi, memeriksa bukti, serta menilai implikasi suatu keputusan. Ketika siswa melakukan refleksi terhadap hasil proyek, sesungguhnya sedang melatih kemampuan evaluasi dan regulasi diri dalam konteks nyata. Kegiatan seperti Gallery Walk dalam PjBL memungkinkan siswa melakukan evaluasi sejawat (peer assessment) dan diskusi reflektif, memperkuat dimensi metakognitif berpikir kritis melalui pertukaran argumen dan umpan balik.

Dengan demikian, PjBL dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis melalui pengalaman langsung dalam memecahkan masalah kontekstual, mengintegrasikan proses analisis, evaluasi, dan argumentasi dalam aktivitas belajar, mendorong refleksi dan regulasi diri melalui revisi proyek dan diskusi sejawat serta menumbuhkan sikap terbuka dan kolaboratif dalam menilai ide dan bukti empiris. dan mempresentasikan hasil kerja secara kolaboratif. Oleh karena itu, penerapan PjBL tidak hanya meningkatkan penguasaan konsep

akademik, tetapi juga menumbuhkan disposisi berpikir kritis yang menjadi fondasi penting bagi pembelajaran abad ke-21.

d. Rubrik Penilaian Keterampilan Berpikir Kritis

Menurut Ennis (2011:45), penilaian keterampilan berpikir kritis dapat dilakukan melalui rubrik memuat indikator ketepatan interpretasi, kualitas analisis, objektivitas evaluasi, kejelasan inferensi, keutuhan eksplanasi, dan konsistensi regulasi diri. Rubrik ini untuk menilai bagaimana siswa memahami informasi, mengorganisasi argumen, menilai bukti, menarik kesimpulan logis, serta merefleksikan proses berpikirnya secara berkesinambungan.

Brookhart (2010:45) menekankan bahwa rubrik penilaian berpikir kritis sebaiknya tidak hanya bersifat analitik, tetapi juga deskriptif dan formatif. Artinya, rubrik harus menjelaskan kinerja diharapkan di setiap level, memberikan contoh konkret, dan berfungsi sebagai alat pembelajaran, bukan sekadar evaluasi meliputi beginning, developing, proficient, dan advanced, yang dapat digunakan guru untuk memberikan umpan balik progresif. Pendekatan ini selaras dengan PjBL dan Gallery Walk menekankan proses refleksi dan perbaikan berkelanjutan. Dalam konteks PjBL, Gallery Walk dengan menambahkan dua kriteria tambahan, yaitu partisipasi dalam peer review dan respon terhadap umpan balik sejawat untuk memungkinkan guru mengevaluasi lebih spesifik, transparan, dan mendukung refleksi siswa terhadap proses

berpikirnya, keterlibatan sosial dan kemampuan reflektif siswa, bukan hanya aspek kognitif semata (Sharma, Singh, dan Kaur, 2023:115)

Facione (2015:41) mengembangkan kerangka “Delphi Report” digunakan secara luas dalam asesmen berpikir kritis, harus mencerminkan dimensi kognitif dan disposisional. Dimensi kognitif mencakup enam keterampilan utama (interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, eksplanasi, dan regulasi diri), sedangkan dimensi disposisional meliputi rasa ingin tahu, keterbukaan berpikir, dan keadilan intelektual (*intellectual fairness*). Dalam konteks pendidikan berbasis proyek, rubrik mengacu pada model Facione membantu guru menilai proses berpikir mendalam siswa sekaligus sikap ilmiahnya dalam menghadapi perbedaan pandangan.

Paul dan Elder (2014:87) mengembangkan *Critical Thinking Standards* yang terdiri atas sembilan kriteria, yaitu *clarity*, *accuracy*, *precision*, *relevance*, *depth*, *breadth*, *logic*, *significance*, dan *fairness*. Dalam konteks rubrik penilaian, setiap kriteria dijadikan indikator untuk menilai kualitas argumen dan penalaran siswa. Misalnya, *clarity* menilai sejauh mana siswa menjelaskan ide dengan jelas, *depth* menilai sejauh mana analisis menjangkau akar masalah, sedangkan *fairness* menilai kemampuan siswa mempertimbangkan sudut pandang lain secara adil. Penerapan ini memperkaya rubrik PjBL *Gallery Walk* dengan dimensi etika berpikir kritis.

Nitko dan Brookhart (2014:55) menyoroti pentingnya validitas dan reliabilitas rubrik dalam menilai keterampilan berpikir kritis, agar setiap indikator rubrik diuji melalui peer validation dan inter-rater agreement untuk memastikan konsistensi antarpemilai. Dalam pembelajaran berbasis proyek, guru menggunakan checklist pendukung mencatat bukti performa siswa selama proses investigasi, diskusi, dan presentasi. Rubrik tidak hanya menilai hasil akhir, tetapi juga proses berpikir selama kegiatan belajar berlangsung.

Dari berbagai pandangan ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa rubrik penilaian berpikir kritis yang ideal adalah rubrik memuat dimensi kognitif dan disposisional; bersifat formatif dan deskriptif untuk mendukung refleksi siswa (mengintegrasikan standar kualitas berpikir; dan memastikan validitas serta reliabilitas melalui penilaian berbasis bukti. Dengan demikian, dalam konteks PjBL Gallery Walk, rubrik berpikir kritis berfungsi tidak hanya sebagai alat evaluasi hasil belajar, tetapi sebagai instrumen metakognitif membantu siswa mengembangkan kesadaran, tanggung jawab, dan keterampilan reflektif dalam berpikir.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian

Hasil belajar merupakan salah satu indikator utama keberhasilan proses pembelajaran. Secara konseptual, hasil belajar menunjukkan perubahan perilaku peserta didik setelah mengalami

aktivitas belajar. Hasil belajar adalah “kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya” (Sudjana, 2016: 22). Kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Sejalan dengan pendapat tersebut, (Hamalik, 2014: 30) menyatakan bahwa hasil belajar adalah “perubahan tingkah laku pada diri individu yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai akibat dari proses belajar” Sementara itu, Dimiyati & Mudjiono(2013: 3)menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan *“hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar yang diwujudkan dalam bentuk nilai, sikap, dan keterampilan peserta didik”* ().Pendapat lain dikemukakan oleh Bloom, yang memandang hasil belajar sebagai perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor (Bloom, 1956: 7). Ketiga ranah ini menjadi dasar dalam perumusan tujuan pembelajaran dan evaluasi hasil belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan kemampuan peserta didik yang meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai akibat dari proses pembelajaran yang dilakukan secara sadar dan terencana.

b. Tujuan dan Fungsi Hasil Belajar

Tujuan hasil belajar pada dasarnya adalah untuk mengetahui tingkat pencapaian kompetensi peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Tujuan penilaian hasil belajar adalah *“untuk mengetahui*

sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai oleh siswa” (Sudjana, 2016: 4). Secara lebih rinci, tujuan hasil belajar meliputi:

- 1) Mengetahui tingkat penguasaan materi pembelajaran oleh peserta didik.
- 2) Mengetahui efektivitas metode dan strategi pembelajaran yang digunakan guru.
- 3) Menjadi dasar untuk melakukan perbaikan dan pengayaan pembelajaran.
- 4) Menentukan keberhasilan peserta didik dalam mencapai kompetensi yang ditetapkan.

Hasil belajar memiliki fungsi yang sangat penting dalam proses pendidikan. Hasil belajar berfungsi sebagai *“alat untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran dan perkembangan kemampuan siswa”* (Purwanto, 2017: 45). Adapun fungsi hasil belajar antara lain:

- 1) Fungsi diagnostik, yaitu untuk mengetahui kesulitan belajar yang dialami peserta didik.
- 2) Fungsi selektif, yaitu sebagai dasar penentuan kelulusan atau kenaikan kelas.
- 3) Fungsi penempatan, yaitu untuk menempatkan peserta didik sesuai dengan kemampuan dan potensi yang dimilikinya.
- 4) Fungsi evaluatif, yaitu untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran secara keseluruhan.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah “faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang memengaruhi hasil belajarnya” (Slameto, 2015: 54). Faktor internal meliputi:

- a) Faktor fisiologis, seperti kondisi kesehatan, kebugaran tubuh, dan fungsi pancaindra.
- b) Faktor psikologis, yang mencakup: Inteligensi, Motivasi belajar, Minat, Bakat, Sikap dan kesiapan belajar

Slameto (2015: 58) menegaskan bahwa “motivasi merupakan faktor psikologis yang sangat menentukan keberhasilan belajar siswa”.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik. Menurut Syah, faktor eksternal meliputi “*lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat*” (Syah, 2014: 132).

Secara rinci, faktor eksternal meliputi:

- a) Lingkungan keluarga, seperti perhatian orang tua, kondisi ekonomi, dan suasana rumah.
- b) Lingkungan sekolah, meliputi metode mengajar guru, kurikulum, sarana prasarana, dan iklim belajar.

- c) Lingkungan masyarakat, seperti pergaulan teman sebaya dan budaya masyarakat sekitar.

d. Indikator Hasil Belajar

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual peserta didik. Indikatornya meliputi: a) Pengetahuan (knowledge); b) Pemahaman (comprehension); c) Penerapan (application); d) Analisis (analysis); e) Sintesis (synthesis) f) Evaluasi (evaluation) (Bloom, 1956: 201).

2) Ranah Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai. Indikator hasil belajar afektif meliputi: a) Penerimaan; b) Partisipasi; c) Penilaian; d) Pengorganisasian nilai; e). Pembentukan karakter (Krathwohl dalam Sudjana, 2016: 29).

3) Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor berkaitan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak. Menurut Harrow, indikator ranah psikomotor meliputi: a) Gerakan refleks; b) Keterampilan dasar; c) Kemampuan perseptual; d) Gerakan kompleks; e) Kreativitas gerak (Harrow dalam Hamalik, 2014: 89).

Berdasarkan kajian teori di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan indikator penting keberhasilan pendidikan yang mencerminkan perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik. Pemahaman yang komprehensif terhadap pengertian, tujuan, fungsi, faktor-faktor, dan

indikator hasil belajar menjadi landasan penting dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran secara efektif.

5. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Salah satu cabang ilmu yang mengkaji masyarakat dan aktivitasnya adalah ilmu sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada hakikatnya adalah menguraikan karakteristik manusia, termasuk perilaku, karakter, dan sifatnya, kemudian memanfaatkan suatu masalah dan berbagai teknik analisis untuk menggambarkan pokok bahasan tersebut. Tujuan IPS adalah untuk meneliti isu-isu terkini dan menemukan solusinya. Dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas, semua sekolah mengajarkan topik-topik IPS. Mata pelajaran ini mengkaji sejumlah ide, fakta, atau kejadian historis yang terkait dengan isu-isu sosial. Sosiologi, sejarah, dan geografi merupakan beberapa disiplin ilmu yang membentuk IPS. Hukum, politik, psikologi sosial, ekonomi, dan antropologi.

Menurut Ahmadi, kelas-kelas IPS menggabungkan sejumlah ilmu sosial dan kemudian disesuaikan dengan kebutuhan siswa di setiap jenjang pendidikan. Sementara itu, Ali Imran berpendapat bahwa topik-topik IPS merupakan penyederhanaan beberapa ilmu sosial ke dalam kelompok-kelompok berdasarkan tujuan pembelajaran. Dari kedua definisi di atas, jelas terlihat bahwa pokok bahasan IPS diambil dari berbagai bidang akademik (Rasyid, 2024:120). Cara lain untuk memahami Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah sebagai kumpulan ilmu pengetahuan sosial yang menyelidiki kejadian-kejadian yang terjadi di masyarakat. Fenomena sosial dan data yang membentuk

pendekatan dari aspek sosial sangat terkait dengan ilmu pengetahuan sosial (IPS). Tersedianya mata kuliah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan mereka saat ini. Setelah siswa terjun langsung ke masyarakat, keterampilan ini akan sangat membantu. Keadaan atau kejadian-kejadian berbeda yang terjadi dalam kehidupan masyarakat menjadi fokus ilmu pengetahuan sosial. Oleh karena itu, fokus utama ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah masyarakat. Banyak aspek kurikulum ilmu pengetahuan sosial berasal dari kejadian-kejadian di masyarakat (Yanti Nurmawati dkk., 2019:57).

b. Tujuan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Tujuan dari mata kuliah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah untuk membantu siswa memperoleh berbagai keterampilan sehingga mereka dapat menjadi pemikir kritis, ahli dalam memberikan solusi, dan peka terhadap isu-isu sosial yang muncul di masyarakat. Ketersediaan mata kuliah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah-sekolah yang diajarkan oleh guru memungkinkan siswa untuk mencapai semua tujuan ini. Berikut ini adalah uraian lengkap tentang tujuan pembelajaran untuk Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berdasarkan banyak tinjauan:

- 1) Dorong siswa untuk mengambil bagian dengan mengutip prinsip-prinsip moral dan sosial.
- 2) Memiliki kesadaran dan kapasitas untuk menumbuhkan kepedulian terhadap lingkungan dan masyarakat.

- 3) Tekankan emosi, sentimen, dan penerimaan atau penolakan siswa terhadap konten yang diberikan guru.
- 4) Mengenali berbagai ide dan teknik ilmiah yang mendasar.
- 5) Persiapkan anak-anak untuk masyarakat yang dapat mengembangkan berbagai keterampilan, berkomunikasi dengan baik saat membuat keputusan, dan sebagainya.
- 6) Memiliki kemampuan mendasar termasuk penalaran, berpikir kritis, rasa ingin tahu yang kuat, pemecahan masalah, pemberian solusi, penyelidikan, dan keterampilan hidup bermasyarakat.
- 7) Ajarkan siswa cara berkolaborasi secara efektif dan bersaing.

Terdapat beberapa tujuan mata pelajaran IPS menurut Septian Aji (2017:20) yang harus ada, sebagai berikut :

- 1) Memberikan siswa akses ke ilmu sosial yang penting bagi urusan negara.
- 2) Meningkatkan kontak efektif dengan warga negara lain.
- 3) Membekali siswa dengan berbagai kemampuan untuk mengenali, menangani, dan mengevaluasi berbagai isu.
- 4) Memberikan wawasan tentang perilaku, adat istiadat, dan kemampuan yang membentuk kehidupan sosial.
- 5) Mendidik masyarakat tentang dan mendorong kepatuhan terhadap cita-cita masyarakat.

- 6) Membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk memajukan ilmu sosial sejalan dengan perkembangan masyarakat, teknologi, dan sejarah.

c. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial

Mata kuliah IPS ini mencakup sikap, proses, mentalitas, dan konten. Pelajaran IPS menyediakan materi sikap ini ketika siswa dapat memecahkan kesulitan secara logis dan menunjukkan rasa terima kasih atas prestasi mereka. Siswa dapat mengakses proses tersebut ketika mereka mampu menemukan informasi atau solusi untuk mengatasi masalah sosial. Siswa juga memperoleh mentalitas ini ketika mereka mencari pengetahuan atau jawaban atas masalah sosial. Siswa juga memperoleh mentalitas ini ketika mereka mampu mengungkapkan pikiran mereka, mengajukan pertanyaan, memberikan jawaban, dan menemukan solusi. Di sisi lain, substansinya adalah kemampuan untuk memahami apa yang diajarkan guru.

Pertimbangan tersebut mengarah pada kesimpulan bahwa cakupan mata kuliah IPS adalah :

- 1) Dalam kehidupan sosial masyarakat, fenomena, gejala, dan peristiwa sosial saling berkaitan.
- 2) Peristiwa yang terjadi di masyarakat juga terkait dengan tema IPS.

d. Karakteristik dan Ruang Lingkup Materi Pendidikan IPS

Karakteristik mata pelajaran IPS SMP/MTs (Depdiknas, 2006: 5) antara lain sebagai berikut;

- 1) Ilmu-ilmu sosial mencakup aspek kewarganegaraan, ekonomi, geografi,

sejarah, sosiologi, humaniora, pendidikan, dan agama.

- 2) Kompetensi standar dan kompetensi dasar ilmu-ilmu sosial berasal dari kerangka ilmiah geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dibundel menjadi topik atau tema tertentu.
- 3) Kompetensi Standar dan Kompetensi Dasar Ilmu-ilmu Sosial juga membahas berbagai masalah sosial yang dikembangkan menggunakan pendekatan multidisiplin dan interdisipliner.
- 4) Konsep sebab akibat, teritorialitas, adaptasi, pengelolaan lingkungan, struktur, proses, dan masalah sosial, serta perjuangan bertahan hidup seperti memenuhi kebutuhan dasar, mengamankan kekuasaan, memastikan keamanan, dan menyediakan kebutuhan, semuanya dapat dicakup oleh Kompetensi Standar dan Kompetensi Dasar.
- 5) Untuk menyelidiki dan memahami fenomena sosial dan keberadaan manusia secara umum, Kompetensi Standar dan Kompetensi Dasar Ilmu-ilmu Sosial menggunakan tiga dimensi: tempat, waktu, dan nilai/moral.

Ruang lingkup materi mata pelajaran IPS SMP berdasarkan kurikulum tahun 2006 meliputi aspek-aspek: (1) individu, lokasi, dan lingkungan; (2) waktu, aspirasi, dan transformasi; (3) struktur sosial dan budaya; dan (4) perilaku dan kemakmuran ekonomi.

Capaian pembelajaran IPS pada kurikulum merdeka SMP sebagai berikut :

1. Capaian kognitif

Pada tahap akhir ini, anak-anak mampu berinteraksi dengan lingkungan sekitar mereka dan memahami serta menyadari keberadaan lingkungan tersebut. Mereka mampu memahami potensi sumber daya alam dan kaitannya dengan mitigasi bencana, serta hubungan antara ciri-ciri masyarakat dan keadaan geografis wilayah tersebut. Mereka juga dapat mengkaji hubungan antara keadaan geografis kepulauan dan perkembangan keragaman budaya. Mereka dapat memahami upaya yang dilakukan oleh masyarakat untuk memenuhi tuntutan mereka. Mereka dapat mengkaji bagaimana masyarakat dan pemerintah mendukung perluasan ekonomi. Selain itu, siswa mampu memahami dan menyadari perubahan sosial yang terjadi di dunia modern. Mereka mampu mengkaji pertumbuhan ekonomi di era digital. Siswa memahami potensi Indonesia untuk menjadi negara maju serta kesulitan yang terkait dengan pertumbuhan tersebut. Mereka memahami bahwa terlepas dari kesulitan regional dan global yang sedang terjadi, mereka berjanji untuk menjadi bagian dari masyarakat Indonesia dan global serta memberikan kontribusi yang baik.

2. Capaian ketrampilan:

Melalui penggunaan keterampilan proses, seperti observasi dan tanya jawab menggunakan rumus 5W 1H, siswa mampu memahami dan menerapkan materi pembelajaran, kemudian mampu memprediksi kejadian di masa mendatang tergantung pada jawaban yang ditemukan. Selain itu, siswa dapat mengumpulkan data menggunakan survei, kerja

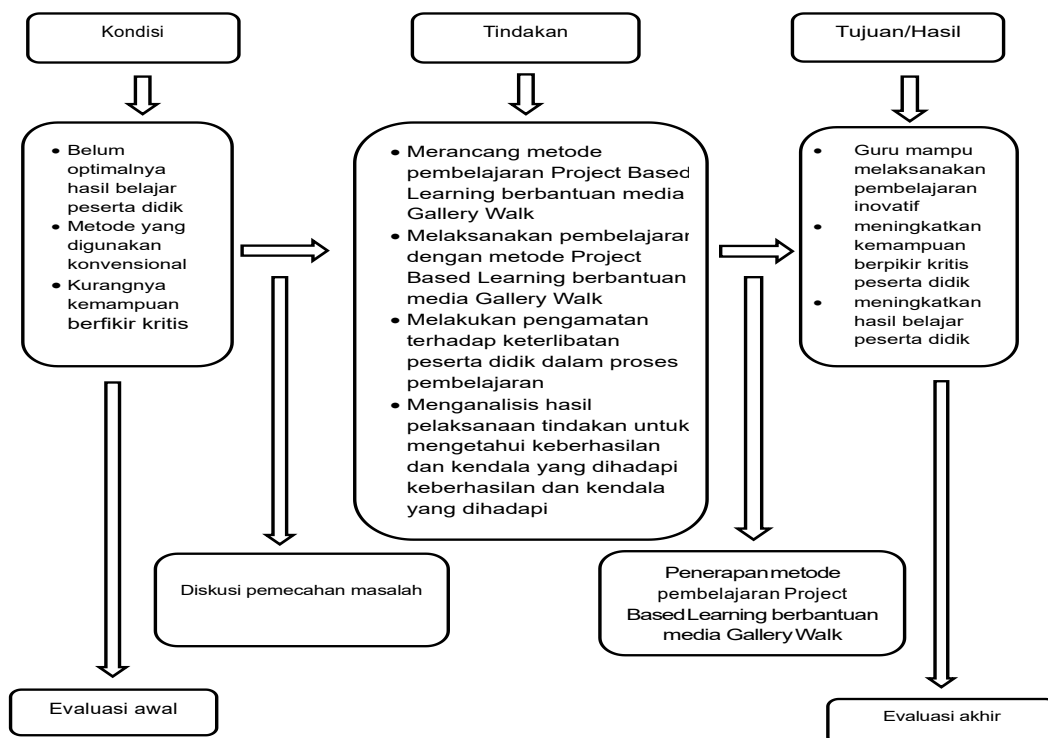
lapangan, observasi, wawancara, studi dokumen, tinjauan pustaka, dan metode lainnya. Perencanaan dan pengembangan. Dengan memilih, mencerna, dan mengevaluasi informasi yang telah mereka kumpulkan, siswa mengaturnya. Informasi diverifikasi, ditafsirkan, dan ditriangulasi sebagai bagian dari proses analisis informasi. Dengan menyelesaikan langkah dan fase yang ditentukan, siswa sampai pada temuan, memberikan jawaban, mengukur, mengkarakterisasi, dan menjelaskan isu terkini. Siswa menggunakan media digital dan nondigital untuk menyampaikan semua hasil dari fase yang disebutkan secara lisan dan tertulis. Setelah itu, siswa membagikan temuan mereka dengan memposting temuan laporan sebagai presentasi digital atau analog, dan seterusnya. Selain itu, siswa diharapkan dapat merencanakan proyek masa depan dengan berkolaborasi lintas topik dan mampu mengomunikasikan pengalaman belajar yang telah mereka miliki.

Secara umum, bidang ilmu sosial (IPS) adalah studi tentang bagaimana manusia berinteraksi dengan lingkungan sosial, budaya, politik, ekonomi, dan geografisnya. IPS bertujuan untuk memberikan siswa nilai-nilai, informasi, dan kemampuan yang mereka butuhkan untuk memahami dinamika masyarakat, berpartisipasi aktif dalam interaksi sosial, dan mengembangkan sikap kritis, imajinatif, dan bertanggung jawab.

B. Kerangka Berpikir

Keterampilan berpikir kritis berkembang melalui proses eksplorasi, analisis, dan pemberian umpan balik sejawat mendorong siswa untuk berpikir lebih mendalam dan sistematis. Hasil belajar IPS akan meningkat karena siswa mampu memahami konsep secara bermakna, menunjukkan sikap sosial positif, dan menerapkan pengetahuan dalam konteks nyata. Hamid dan Indrayani (2021:84) menegaskan bahwa *Gallery Walk* memperkuat aspek eksplanasi dan evaluasi, karena siswa aktif memberikan komentar konstruktif terhadap hasil karya sejawat secara langsung melatih kemampuan refleksi dan penalaran kritis.

Secara konseptual, Model PjBL berbantuan *Gallery Walk* memberikan pengalaman belajar aktif, kolaboratif, dan reflektif melalui kegiatan penyelidikan dan diskusi antar siswa. Melalui mekanisme *Gallery Walk*, siswa tidak hanya menampilkan hasil karyanya, tetapi memperoleh kesempatan merefleksi, memperbaiki, dan mengembangkan ide berdasarkan umpan balik diberikan teman sejawat. Dengan demikian, penerapan *Project Based Learning* berbantuan *Gallery Walk* memiliki potensi kuat dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar IPS secara holistik, berkelanjutan, dan kontekstual. Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini digambarkan sebagaimana gambar 2.1:



Gambar. 2.1 Kerangka berpikir

Penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Gallery Walk* dalam kerangka Penelitian Tindakan Kelas (PTK) secara utuh dan sistematis memungkinkan munculnya pembelajaran lebih partisipatif, kontekstual, dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Penelitian ini menawarkan model pembelajaran inovatif, aplikatif dan terukur untuk memperkuat keseimbangan antara dimensi kognitif (analisis dan evaluasi konsep sosial), afektif (motivasi dan refleksi diri), serta psikomotorik (presentasi dan produk proyek) dengan menghadirkan pengalaman belajar autentik dan berbasis proyek sosial kontekstual untuk mendorong peningkatan kompetensi berpikir kritis dan hasil belajar IPS secara holistik, kontekstual, dan berkelanjutan.

C. Hipotesis Tindakan

Apabila model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Gallery Walk* diterapkan dalam pembelajaran IPS kelas IXE SMP Negeri 1 Madiun, maka hipotesis dalam penelitian ini:

Hipotesis 1 (H₁): “Penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Gallery Walk* berpengaruh positif terhadap keterampilan berpikir kritis siswa Kelas IXE mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Madiun.”

Hipotesis 2 (H₂): “ Penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Gallery Walk* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa Kelas IXE mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Madiun.”

Hipotesis Umum (H₃): “Penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Gallery Walk* berpengaruh positif terhadap keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa Kelas IXE dalam pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Madiun.”

D. Kebaharuan Penelitian

Dalam satu dekade terakhir, paradigma pendidikan mengalami pergeseran signifikan dari metode pembelajaran tradisional menuju pendekatan lebih kontekstual, kolaboratif, dan berorientasi pada pengembangan keterampilan abad ke-21. Model *Project Based Learning* (PjBL) menjadi salah satu strategi unggulan karena terbukti mampu menumbuhkan keterlibatan aktif siswa, mendorong kemampuan berpikir

tingkat tinggi, serta menghasilkan pemahaman konseptual lebih bermakna dan aplikatif (Bell, 2014:30; Kokotsaki, Menzies, & Wiggins, 2016:102).

Gallery Walk berkembang sebagai media pembelajaran berbasis visual dan interaksi sosial memberikan ruang bagi siswa untuk melakukan refleksi kritis, evaluasi sejawat, dan penguatan pemahaman konseptual melalui aktivitas *peer review* yang partisipatif (Burke, 2017:18; Kurniawati, 2020:125). Integrasi antara PjBL dan Gallery Walk dinilai mampu menciptakan pengalaman belajar holistik, di mana siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mengasah keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi.

Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), sejumlah penelitian menunjukkan efektivitas penerapan model ini. Menurut Fauzi dan Rahmawati (2022:205), ada peningkatan signifikan hasil belajar siswa SMP melalui penerapan PjBL menekankan keterlibatan aktif dan pemecahan masalah autentik. Sementara itu, Rahayu dan Anjarsari (2019:124) menemukan bahwa kombinasi PjBL dengan Gallery Walk secara efektif dapat memperkuat keterampilan berpikir kritis dan kemampuan presentasi siswa melalui kegiatan evaluasi sejawat reflektif.

Bell (2014:30) menegaskan *Project Based Learning* (PjBL) mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan aktif siswa, dan hasil meta-analisis. Kokotsaki, Menzies, & Wiggins (2016:102) menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis hingga 20–30%, belum sepenuhnya mengintegrasikan peran media visual Gallery Walk terbukti efektif

memperkuat refleksi dan evaluasi kritis siswa (Burke, 2017:18; Kurniawati, 2020:125).

Studi Rahayu & Anjarsari (2019:124) serta Fauzi & Rahmawati (2022:205), dampak positif kombinasi PjBL dan Gallery Walk terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar IPS, masih bersifat parsial, belum menerapkan integrasi menyeluruh dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sistematis dan berfokus pada konteks pembelajaran IPS kelas IX di jenjang SMP.

Berdasarkan berbagai temuan tersebut, penelitian ini memposisikan diri sebagai pengembangan inovatif untuk mengintegrasikan PjBL dan Gallery Walk dalam pembelajaran IPS di SMP untuk menguji pengaruhnya terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. Penelitian ini hadir dengan merancang intervensi pembelajaran berbasis PjBL berbantuan Gallery Walk dalam kerangka PTK berorientasi peningkatan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar IPS. Melalui rancangan berulang (*cyclical action-reflection process*), diharapkan menghasilkan model pembelajaran aplikatif, terukur, dan dapat direplikasi pada konteks sekolah menengah pertama.

Adapun ringkasan kontribusi penelitian terdahulu terhadap rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) ini disajikan pada Tabel 2.1: State of the Art Penelitian.

Tabel 2.1. *State of the Art*

No	Peneliti	Tahun	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan dengan Penelitian Ini	Perbedaan / Kebaruan Penelitian Ini
1	Bell, S.	2014	<i>Project-based learning for the 21st century: Skills for the future</i>	PjBL meningkatkan motivasi, kolaborasi, dan keterampilan abad 21.	Sama-sama menggunakan PjBL sebagai landasan peningkatan keterampilan berpikir.	Penelitian ini mengintegrasikan PjBL dengan <i>Gallery Walk</i> dalam konteks IPS SMP dan dalam bentuk PTK, sedangkan Bell hanya meneliti PjBL secara umum.
2	Kokotsaki, Menzies, & Wiggins	2016	<i>Project-based learning: A meta-analysis of impact on student outcomes</i>	PjBL meningkatkan berpikir kritis 20–30% dibanding metode konvensional.	Sama-sama fokus pada dampak PjBL terhadap peningkatan berpikir kritis.	Meta-analisis tanpa media tambahan; penelitian ini menambahkan <i>Gallery Walk</i> sebagai strategi visual-reflektif dalam implementasi PjBL.
3	Burke, C.	2017	<i>The effectiveness of Gallery Walk as a formative assessment strategy</i>	Gallery Walk meningkatkan refleksi kritis dan pemahaman konsep melalui peer feedback.	Sama-sama menekankan penggunaan <i>Gallery Walk</i> untuk refleksi dan penilaian formatif.	Burke hanya meneliti <i>Gallery Walk</i> sebagai strategi penilaian; penelitian ini mengintegrasikan dalam kerangka PjBL dan PTK IPS SMP.
4	Kurniawati, Y.	2020	<i>Implementing Gallery Walk to enhance critical thinking in social science</i>	Gallery Walk meningkatkan berpikir kritis hingga 18% pada pembelajaran IPS.	Sama-sama berada pada konteks IPS dan peningkatan berpikir kritis.	Kurniawati hanya fokus pada <i>Gallery Walk</i> ; penelitian ini menggabungkan PjBL dan <i>Gallery Walk</i> dalam PTK kelas IX secara menyeluruh.

5	Rahayu & Anjarsari	2019	<i>Integrating Gallery Walk in project based learning for social science</i>	Integrasi PjBL– <i>Gallery Walk</i> meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan presentasi.	Sama-sama menggabungkan dua metode tersebut dalam pembelajaran IPS.	Penelitian Rahayu & Anjarsari masih parsial, bukan PTK; penelitian ini menggunakan PTK sistematis dengan fokus ganda: berpikir kritis dan hasil belajar.
6	Fauzi & Rahmawati	2022	<i>The effectiveness of project based learning in economic topics at junior high school</i>	PjBL meningkatkan hasil belajar IPS secara signifikan (skor naik 65 ke 78).	Sama-sama fokus pada capaian hasil belajar IPS.	Tidak menggunakan <i>Gallery Walk</i> , tidak mengkaji berpikir kritis, dan bukan PTK. Penelitian ini lebih komprehensif dan integratif.

Kebaruan (novelty) pelaksanaan penelitian ini terletak pada tiga aspek utama:

1. Integrasi utuh antara *Project Based Learning* dan media *Gallery Walk* dalam konteks pembelajaran IPS jenjang SMP, yang masih jarang diteliti dalam kerangka PTK.
2. Fokus pada peningkatan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa menggunakan instrumen pengukuran terstruktur dan terstandar untuk masing-masing variabel.
3. Implementasi nyata di kelas IXE SMP Negeri 1 Madiun dengan karakteristik siswa heterogen, sehingga hasil penelitian berkontribusi praktis terhadap peningkatan mutu pembelajaran di sekolah. Pelaksanaan penelitian dilakukan secara siklikal, mencakup empat tahap utama yaitu: *perencanaan (planning)*, *pelaksanaan tindakan (acting)*, *observasi (observing)*, dan *refleksi (reflecting)*. Setiap siklus dirancang untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran

berdasarkan hasil refleksi sebelumnya. Adanya refleksi merupakan evaluasi efektivitas pembelajaran yang diterapkan karena pada proses menilai efektivitas tindakan, menganalisis hasil kuantitatif (seperti peningkatan nilai hasil belajar) dan data kualitatif (aktivitas, keterlibatan, dan sikap siswa), serta menentukan strategi perbaikan untuk siklus berikutnya.

4. Proses refleksi secara menyeluruh, meliputi beberapa aspek utama, yaitu: (1) tingkat keterlibatan siswa dalam setiap tahap proyek, kualitas interaksi dan kolaborasi antarsiswa selama proses pembelajaran, (2) perkembangan keterampilan berpikir kritis tercermin dari kemampuan siswa dalam menganalisis, mengevaluasi, dan menginterpretasi masalah sosial, serta (3) pencapaian hasil belajar IPS meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Refleksi tidak hanya difokuskan pada hasil akhir, tetapi juga pada proses pembelajaran berlangsung di setiap siklus. Data observasi, hasil proyek, wawancara, dan penilaian rubrik berpikir kritis digunakan untuk menyempurnakan perencanaan tindakan pada siklus berikutnya, baik dalam hal strategi pembelajaran, desain proyek, maupun mekanisme umpan balik antar siswa. Setiap siklus pembelajaran menghasilkan perbaikan lebih terarah dan berbasis bukti empiris (*evidence-based improvement*). Melalui pendekatan reflektif dan siklikal ini, tidak hanya berfungsi sebagai instrumen evaluatif, tetapi juga sebagai proses transformasi pedagogis berkelanjutan. Guru berperan sebagai fasilitator adaptif terhadap dinamika kelas, sementara siswa berperan sebagai pembelajar aktif mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman langsung dan kolaboratif.