



## **PENGARUH MODEL *ACTIVE LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SMP PADA PEMBELAJARAN IPS**

**Dela Tarisa Agustiani<sup>1</sup>, Toto Nusantara<sup>2</sup>**

Universitas Negeri Malang<sup>1,2</sup>

e-mail: [dela.tarisa.2531747@students.um.ac.id](mailto:dela.tarisa.2531747@students.um.ac.id)<sup>1</sup>, [toto.nusantara.fmipa@um.ac.id](mailto:toto.nusantara.fmipa@um.ac.id)<sup>2</sup>

Diterima: 16/7/2026; Direvisi: 25/7/2026; Diterbitkan: 14/8/2026

### **ABSTRAK**

Pembelajaran IPS tidak cukup mengarahkan siswa pada penguasaan materi ketika kemampuan menilai persoalan, mempertimbangkan alasan, dan menentukan keputusan menjadi bagian dari capaian belajar. Penelitian ini menelaah pengaruh model *active learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas VII SMPN 25 Malang, dengan perlakuan yang diwujudkan melalui rangkaian aktivitas kolaboratif, kontekstual, dan eksploratif. Pendekatan *quasi-experimental* dengan *non-equivalent control group design* diterapkan pada 31 siswa kelompok eksperimen dan 32 siswa kelompok kontrol. Kemampuan berpikir kritis diukur melalui tes esai yang mengacu pada enam indikator, kemudian perubahan capaian dianalisis menggunakan *Paired Samples T-Test* dan kekuatan pengaruh dihitung melalui *Cohen's d*. Perubahan pada kelompok eksperimen menunjukkan pengaruh yang signifikan ( $\text{Sig.} = 0,000$ ) dengan *Cohen's d* sebesar 2,783 dalam kategori sangat besar, sedangkan kelompok kontrol tidak mengalami peningkatan yang signifikan. Temuan ini mengindikasikan bahwa *active learning* dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendukung perkembangan kemampuan berpikir kritis dibandingkan pembelajaran konvensional. Hasil tersebut menawarkan alternatif bagi pembelajaran IPS yang menempatkan keterlibatan siswa sebagai bagian dari proses pengembangan kompetensi berpikir abad ke-21. Implikasi utamanya terletak pada perlunya pengalaman belajar yang memberi kesempatan kepada siswa mengolah informasi dan membangun alasan secara mandiri.

**Kata Kunci:** *Active Learning, Berpikir Kritis, IPS*

### **ABSTRACT**

Social studies learning should extend beyond content mastery when the ability to assess issues, weigh reasons, and make decisions constitutes an essential learning outcome. This study examines the effect of the *active learning* model on the critical thinking skills of seventh-grade students at SMPN 25 Malang, with the intervention implemented through a series of collaborative, contextual, and exploratory learning activities. A *quasi-experimental* approach using a *non-equivalent control group design* was applied to 31 students in the experimental group and 32 students in the control group. Students' critical thinking skills were assessed through an essay test based on six indicators, while changes in achievement were analyzed using a *Paired Samples T-Test* and the magnitude of the effect was calculated using *Cohen's d*. The experimental group demonstrated a significant effect ( $\text{Sig.} = 0.000$ ), with a *Cohen's d* of 2.783, categorized as a very large effect, whereas the control group did not show a significant improvement. These findings indicate that *active learning* can create learning experiences that more effectively support the development of critical thinking skills than conventional instruction. The findings offer an alternative approach to social studies learning that positions student engagement as part of the development of twenty-first-century thinking competencies.



The primary implication is the need for learning experiences that provide students with opportunities to process information and construct reasoned judgments independently.

**Keywords:** *Active Learning, Critical Thinking, IPS*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran IPS berhadapan dengan persoalan yang menuntut siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga mampu menilai informasi, mempertimbangkan alasan, dan mengambil keputusan secara rasional. Karakter persoalan sosial yang dinamis membuat proses belajar perlu memberi ruang bagi siswa untuk menguji gagasan dan melihat suatu fenomena dari berbagai perspektif. Dalam konteks ini, *critical thinking* menjadi bagian penting dari kompetensi *4C* karena memungkinkan siswa mengolah pengetahuan secara lebih analitis dalam menghadapi persoalan sosial (Nurhayati et al., 2024). Pembelajaran IPS karenanya perlu bergerak dari sekadar penguasaan informasi menuju pengalaman belajar yang memungkinkan terbentuknya proses berpikir tersebut.

Kondisi kemampuan siswa Indonesia menunjukkan bahwa tuntutan tersebut belum sepenuhnya tercapai. Hasil *Programme for International Student Assessment (PISA)* 2022 menempatkan capaian siswa Indonesia pada literasi, matematika, dan sains masih di bawah rata-rata OECD, termasuk dalam penggunaan pengetahuan untuk menghadapi persoalan kompleks (OECD, 2023). Rapor Pendidikan Indonesia juga menunjukkan bahwa capaian literasi dan numerasi pada berbagai satuan pendidikan masih belum mencapai standar yang diharapkan (Kemendikbud Ristek, 2023). Persoalannya bukan hanya pada capaian akademik, tetapi juga pada bagaimana pembelajaran membentuk kemampuan siswa untuk menganalisis informasi, mengevaluasi persoalan, dan menggunakan pengetahuan dalam mengambil keputusan.

Ruang pembelajaran menjadi faktor penting karena kemampuan tersebut berkembang melalui pengalaman, bukan hanya melalui penerimaan informasi. Pembelajaran yang terlalu berpusat pada penyampaian materi dapat membatasi kesempatan siswa untuk mengemukakan alasan, menguji bukti, dan merevisi pemikirannya. Sebaliknya, *active learning* memungkinkan siswa terlibat dalam diskusi, eksplorasi, pemecahan masalah, dan refleksi sebagai bagian dari proses membangun pengetahuan. Temuan Ritonga dan Napitupulu (2024), Sağlamgöncü dan Deveci (2023), serta Indriana et al. (2022) memperlihatkan bahwa pendekatan tersebut dapat mendukung perkembangan berpikir kritis, partisipasi, dan capaian belajar IPS.

Meski demikian, efektivitas *active learning* tidak dapat dilepaskan dari bagaimana aktivitas pembelajaran dirancang. Hudin et al. (2025) memanfaatkan media animasi untuk mendukung berpikir kritis, Yusup dan Mastoah (2025) menggunakan *educational game*, sedangkan Andayani dan Gunawan (2025) menerapkan *problem-based learning* untuk tujuan serupa. Erwana (2026) melalui *systematic literature review* juga menemukan kecenderungan positif pembelajaran aktif terhadap kemampuan berpikir kritis. Keragaman tersebut menunjukkan bahwa penelitian telah banyak menguji bentuk aktivitas tertentu, tetapi belum cukup menjelaskan bagaimana beberapa pengalaman belajar dengan fungsi kognitif berbeda dapat dirangkai dalam satu intervensi pembelajaran IPS.

Celah penelitian tersebut menjadi lebih jelas ketika fokus penelitian sebelumnya diperhatikan. Indriana et al. (2022) berorientasi pada prestasi belajar IPS, Hudin et al. (2025) mengembangkan media animasi, Yusup dan Mastoah (2025) mengoptimalkan *educational game*, sedangkan Andayani dan Gunawan (2025) menggunakan *problem-based learning*. Sağlamgöncü dan Deveci (2023) mengkaji teknik *active learning* dalam *social studies*,



sementara Suryadi et al. (2025) mengarahkannya pada pengembangan *life skills*. Dengan demikian, masih terbatas bukti empiris mengenai pengintegrasian beberapa aktivitas yang secara bersamaan memberi pengalaman berdiskusi, menganalisis, mengambil keputusan, dan melakukan eksplorasi untuk membangun kemampuan berpikir kritis siswa SMP dalam pembelajaran IPS.

Penelitian ini merespons celah tersebut melalui konfigurasi *active learning* yang menghubungkan tiga aktivitas dalam satu rangkaian pembelajaran, yaitu diskusi kelompok berbasis sejarah lokal, penyelesaian soal *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* bertema investasi dan pengelolaan keuangan, serta eksplorasi individu melalui permainan edukatif berbasis Zep. Diskusi diarahkan untuk membangun pertukaran perspektif dan argumentasi, soal *HOTS* untuk melatih analisis serta pengambilan keputusan, sedangkan permainan edukatif memberikan ruang eksplorasi secara mandiri dan interaktif. Integrasi tersebut menjadi pembeda dari penelitian yang cenderung menguji satu media, metode, atau strategi secara terpisah. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini terletak pada pengujian empiris terhadap pengaruh rangkaian aktivitas *active learning* yang memadukan pengalaman sosial, kontekstual, analitis, dan digital terhadap kemampuan berpikir kritis.

Pengujian dilakukan pada siswa kelas VII SMPN 25 Malang dengan memusatkan perhatian pada pengaruh keseluruhan model, bukan pada efektivitas setiap aktivitas secara terpisah. Fokus tersebut memungkinkan penelitian menilai apakah pengalaman belajar yang terintegrasi dapat menghasilkan perubahan kemampuan berpikir kritis yang lebih nyata dibandingkan pembelajaran pada kelompok kontrol. Posisi penelitian ini sekaligus memperluas kajian sebelumnya yang lebih sering menguji media, metode, atau strategi pembelajaran sebagai intervensi tunggal. Penelitian ini bertujuan menguji pengaruh model *active learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas VII SMPN 25 Malang pada pembelajaran IPS.

## METODE PENELITIAN

Penelitian melibatkan siswa kelas VII SMPN 25 Malang yang terbagi dalam lima rombongan belajar. Dari populasi tersebut, kelas VII E dengan 31 siswa ditetapkan sebagai kelompok eksperimen, sedangkan kelas VII A yang terdiri atas 32 siswa digunakan sebagai kelompok kontrol melalui teknik *purposive sampling*. Penetapan kedua kelas tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan kondisi kelas yang telah terbentuk sehingga penelitian dapat berlangsung pada situasi pembelajaran sebagaimana adanya, tanpa pengacakan peserta didik ke dalam kelompok baru. Perbandingan kedua kelompok diarahkan untuk melihat perubahan kemampuan berpikir kritis setelah kelompok eksperimen memperoleh rangkaian *active learning*, sementara kelompok kontrol mengikuti pembelajaran yang berlangsung dalam praktik kelas reguler. Pola tersebut memungkinkan kemampuan awal siswa diketahui melalui *pretest* dan perubahan setelah pembelajaran ditelusuri kembali melalui *posttest*.

Pengalaman belajar pada kelompok eksperimen dibangun melalui tiga aktivitas yang ditempatkan dalam satu rangkaian pembelajaran, yakni diskusi kelompok berbasis sejarah lokal, pengerjaan soal *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* dengan konteks investasi dan pengelolaan keuangan, serta eksplorasi individual melalui permainan edukatif berbasis Zep. Ketiga kegiatan tersebut tidak ditempatkan sebagai aktivitas yang berdiri sendiri, tetapi digunakan untuk menghadirkan proses belajar yang mengharuskan siswa bertukar gagasan, menelaah persoalan, menentukan pilihan, dan mengeksplorasi materi secara mandiri. Kelompok kontrol tetap mengikuti pembelajaran sebagaimana praktik pembelajaran kelas yang biasa diterapkan, tanpa rangkaian aktivitas *active learning* tersebut. Kemampuan berpikir kritis

siswa pada kedua kelompok ditelusuri menggunakan tes esai yang dikembangkan berdasarkan enam indikator kemampuan berpikir kritis dan diberikan sebelum serta setelah pembelajaran, sehingga perubahan capaian dapat dibandingkan berdasarkan hasil pengukuran yang sama.

Pengolahan data dilakukan dengan bantuan SPSS versi 26.0, dengan analisis diarahkan terlebih dahulu untuk memastikan karakteristik data sebelum menguji perubahan capaian siswa. Distribusi skor diperiksa menggunakan *Shapiro-Wilk*, sedangkan keseragaman varians ditelaah melalui *Levene's Test* sebagai dasar untuk menentukan kelayakan penggunaan analisis parametrik. Setelah persyaratan tersebut terpenuhi, skor *pretest* dan *posttest* pada masing-masing kelompok dibandingkan menggunakan *Paired Samples T-Test* untuk mengetahui apakah perubahan yang terjadi memiliki signifikansi statistik. Besarnya perubahan kemudian dilengkapi dengan *effect size* melalui *Cohen's d*, sehingga hasil penelitian dapat dibaca bukan hanya berdasarkan ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan, tetapi juga berdasarkan kekuatan pengaruh pembelajaran yang diterapkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Analisis dilakukan secara bertahap untuk memperoleh gambaran yang utuh mengenai perubahan kemampuan berpikir kritis siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Tahapan analisis diawali dengan penyajian statistik deskriptif sebagai dasar untuk melihat kecenderungan perubahan skor pada masing-masing kelompok, kemudian dilanjutkan dengan pengujian asumsi statistik sebelum pengujian hipotesis dilakukan. Setelah seluruh prasyarat terpenuhi, pengaruh perlakuan dianalisis menggunakan *Paired Samples T-Test* dan diperkuat melalui perhitungan *effect size*. Urutan penyajian tersebut dimaksudkan agar setiap temuan dapat dipahami secara sistematis sesuai dengan tahapan analisis yang dilakukan.

### Statistik Deskriptif

Gambaran umum perubahan skor kemampuan berpikir kritis pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terlebih dahulu disajikan melalui statistik deskriptif sebagaimana dirangkum pada Tabel 1.

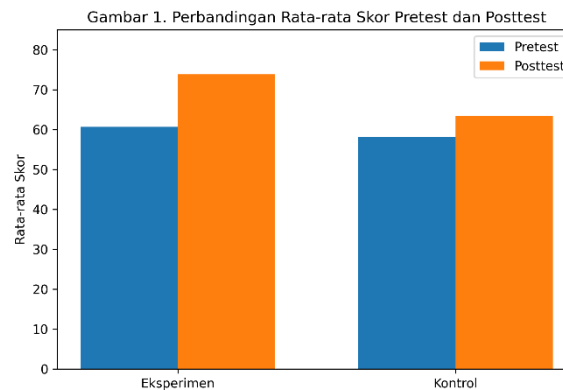
**Tabel 1. Statistik Deskriptif Skor Pretest dan Posttest**

| Kelompok   | n  | Mean Pretest | Mean Posttest | $\Delta$ Mean |
|------------|----|--------------|---------------|---------------|
| Eksperimen | 31 | 60,645       | 73,871        | +13,226       |
| Kontrol    | 32 | 58,125       | 63,438        | +5,313        |

Pola yang tersaji pada Tabel 1 memperlihatkan bahwa kedua kelompok sama-sama mengalami peningkatan skor setelah pembelajaran, namun besarnya perubahan tidak menunjukkan kecenderungan yang sama. Kenaikan rerata pada kelompok eksperimen tampak lebih besar dibandingkan kelompok kontrol sehingga jarak capaian antarkedua kelompok menjadi semakin lebar pada pengukuran akhir. Kondisi tersebut memberikan gambaran awal bahwa perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen berpotensi menghasilkan perubahan yang lebih nyata. Meskipun demikian, kecenderungan tersebut masih memerlukan pembuktian melalui pengujian statistik sehingga belum dapat digunakan sebagai dasar penarikan kesimpulan.

### Visualisasi Perubahan Rata-rata Skor

Untuk memberikan gambaran yang lebih mudah diamati mengenai perubahan rerata skor pada kedua kelompok, pola tersebut divisualisasikan melalui Gambar 1.



**Gambar 1. Perbandingan Rata-rata Skor Pretest dan Posttest Kelompok Eksperimen dan Kontrol**

Visualisasi pada Gambar 1 memperlihatkan arah perubahan skor yang berbeda pada kedua kelompok. Kurva peningkatan kelompok eksperimen terlihat lebih curam dibandingkan kelompok kontrol sehingga perbedaan perkembangan skor menjadi lebih mudah diamati dibandingkan melalui penyajian angka semata. Penyajian grafik juga memperlihatkan bahwa posisi awal kedua kelompok relatif berdekatan, sedangkan setelah perlakuan jarak rerata keduanya menjadi lebih besar. Pola tersebut memperkuat gambaran deskriptif yang telah disajikan sebelumnya sekaligus menjadi dasar untuk melanjutkan analisis pada tahap pengujian prasyarat.

### Uji Prasyarat Analisis

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, distribusi data dan kesetaraan varians diperiksa untuk memastikan kesesuaian penggunaan uji parametrik. Ringkasan hasil uji normalitas *Shapiro–Wilk* dan homogenitas *Levene's Test* disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Ringkasan Uji Prasyarat Analisis**

| Pengujian            | Kelompok/Data                  | Statistik | df   | Sig.  | Simpulan |
|----------------------|--------------------------------|-----------|------|-------|----------|
| <i>Shapiro–Wilk</i>  | Eksperimen ( <i>Pretest</i> )  | 0,946     | 31   | 0,120 | Normal   |
|                      | Eksperimen ( <i>Posttest</i> ) | 0,933     | 31   | 0,054 | Normal   |
|                      | Kontrol ( <i>Pretest</i> )     | 0,958     | 32   | 0,249 | Normal   |
|                      | Kontrol ( <i>Posttest</i> )    | 0,940     | 32   | 0,074 | Normal   |
| <i>Levene's Test</i> | Eksperimen ( <i>Pre–Post</i> ) | 0,025     | 1;60 | 0,874 | Homogen  |
|                      | Kontrol ( <i>Pre–Post</i> )    | 0,021     | 1;62 | 0,884 | Homogen  |

Informasi pada Tabel 2 menunjukkan bahwa seluruh kelompok memenuhi asumsi yang dipersyaratkan dalam analisis parametrik. Nilai signifikansi pada pengujian normalitas berada



di atas batas yang digunakan sehingga distribusi skor pada setiap pengukuran tetap berada dalam kategori normal. Pemeriksaan terhadap kesamaan varians juga memperlihatkan karakteristik yang serupa karena tidak ditemukan indikasi perbedaan varians antar data yang dianalisis. Terpenuhinya kedua prasyarat tersebut memberikan dasar yang memadai untuk melanjutkan analisis menggunakan *Paired Samples T-Test* pada tahap berikutnya.

### Uji Hipotesis

Setelah seluruh prasyarat analisis terpenuhi, tahap berikutnya diarahkan untuk menguji perubahan skor kemampuan berpikir kritis pada masing-masing kelompok sebelum dan sesudah pembelajaran. Pengujian dilakukan menggunakan *Paired Samples T-Test* karena setiap kelompok dibandingkan berdasarkan dua pengukuran yang berasal dari subjek yang sama. Ringkasan hasil pengujian tersebut disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3. Hasil *Paired Samples T-Test***

| Statistik            | Kelas Eksperimen   | Kelas Kontrol            |
|----------------------|--------------------|--------------------------|
| <i>Mean</i> Pretest  | 60,645             | 58,125                   |
| <i>Mean</i> Posttest | 73,871             | 63,438                   |
| $\Delta$ <i>Mean</i> | +13,226            | +5,313                   |
| Nilai <i>t</i>       | -15,497            | 1,805                    |
| Sig. (2-tailed)      | 0,000 (Signifikan) | 0,081 (Tidak Signifikan) |

Perbedaan capaian antara kedua kelompok semakin terlihat pada Tabel 3. Kelompok eksperimen memperlihatkan perubahan skor yang diikuti oleh nilai signifikansi di bawah taraf pengujian, sedangkan kelompok kontrol hanya mengalami kenaikan rerata yang tidak disertai perubahan signifikan secara statistik. Pola tersebut menunjukkan bahwa perkembangan skor pada kedua kelompok berlangsung dengan karakteristik yang berbeda selama periode pembelajaran. Dengan demikian, peningkatan yang terjadi pada kelompok eksperimen memperoleh dukungan secara statistik, sementara perubahan pada kelompok kontrol belum memenuhi kriteria signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini.

### Besaran Pengaruh Perlakuan

Selain menguji signifikansi perubahan skor, analisis juga diarahkan untuk melihat besarnya pengaruh perlakuan melalui perhitungan *effect size*. Pendekatan ini digunakan agar perbedaan yang ditemukan tidak hanya dipandang dari sisi signifikansi statistik, tetapi juga dari kekuatan pengaruh yang dihasilkan. Ringkasan nilai *Cohen's d* dan *Hedges' correction* disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 4. Hasil *Effect Size* Menggunakan *Cohen's d***

| Kelas              | <i>Cohen's d</i> | <i>Hedges' Correction</i> | Kategori Efek |
|--------------------|------------------|---------------------------|---------------|
| Eksperimen (VII E) | 2,783            | 2,748                     | Sangat Besar  |
| Kontrol (VII A)    | 0,319            | 0,315                     | Kecil         |

Gambaran pada Tabel 4 memperlihatkan kontras yang jelas mengenai besarnya pengaruh perlakuan pada kedua kelompok. Nilai *effect size* pada kelompok eksperimen berada pada kategori sangat besar, sedangkan kelompok kontrol hanya berada pada kategori kecil. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa perubahan skor yang terjadi tidak hanya berbeda dari sisi signifikansi statistik, tetapi juga dari besarnya pengaruh yang menyertai proses pembelajaran. Nilai *Hedges' correction* yang relatif dekat dengan *Cohen's d* pada kedua kelompok memperlihatkan bahwa koreksi terhadap ukuran sampel tidak mengubah kategori efek yang diperoleh sehingga hasil analisis tetap menunjukkan kecenderungan yang konsisten.

### **Pembahasan**

Perubahan kemampuan berpikir kritis yang lebih kuat pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol dapat dibaca sebagai konsekuensi dari perbedaan pengalaman yang dialami siswa selama pembelajaran. Yang berubah bukan sekadar bentuk aktivitas di dalam kelas, melainkan posisi siswa ketika berhadapan dengan pengetahuan: siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi perlu mengolah persoalan, mempertimbangkan alasan, dan menentukan respons terhadap situasi yang dihadapi. Proses semacam ini memberi kesempatan kepada siswa untuk membangun pemahaman melalui aktivitas kognitif yang berlangsung secara berkelanjutan, sehingga kemampuan berpikir tidak terpisah dari proses belajar materi IPS. Penjelasan tersebut searah dengan Cahyani et al. (2023) yang menunjukkan bahwa stimulasi aktivitas kognitif secara berkelanjutan dapat memperkuat kemampuan berpikir kritis, serta Anggraeni et al. (2023) yang melalui *systematic review* menemukan konsistensi kontribusi pembelajaran aktif terhadap perkembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Menariknya, kekuatan pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini tidak hanya berada pada banyaknya aktivitas yang dilakukan, tetapi pada hubungan fungsional di antara aktivitas tersebut. Diskusi sejarah lokal memberi siswa titik pijak yang dekat dengan konteks sosial dan memungkinkan pertukaran perspektif, sedangkan soal *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* menggeser proses belajar dari memahami informasi menuju penggunaan informasi untuk menganalisis persoalan dan menentukan keputusan. Eksplorasi melalui permainan edukatif berbasis *Zep* kemudian memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi dengan materi secara individual dan menguji pemahamannya melalui pengalaman yang lebih interaktif. Pola ini selaras dengan Laharja et al. (2023) yang menempatkan *HOTS* sebagai bagian dari pengembangan kemampuan berpikir kritis serta Ochtaulia dan Safitri (2025) yang menunjukkan bahwa konteks pembelajaran dapat memperdalam pemahaman siswa terhadap materi IPS.

Dari sudut pandang proses belajar, perbedaan capaian antarkelompok juga memperlihatkan bahwa keterlibatan siswa memiliki makna ketika keterlibatan tersebut menghasilkan aktivitas berpikir. Siswa yang memperoleh ruang untuk menyampaikan pendapat, menanggapi gagasan teman, mempertahankan alasan, dan meninjau kembali hasil pemikirannya memiliki lebih banyak kesempatan untuk menguji kualitas pemahamannya sendiri. Situasi ini berbeda dari pembelajaran yang menempatkan siswa terutama sebagai penerima informasi, karena proses konstruksi pengetahuan berlangsung melalui pertukaran dan pengujian gagasan. Temuan tersebut memiliki kedekatan dengan hasil Priyono (2024), yang menunjukkan bahwa diskusi kelompok dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran IPS, serta Laoli et al. (2026), yang menemukan bahwa model pembelajaran aktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan proses belajar yang lebih dinamis.



Namun, hasil penelitian ini memberikan petunjuk bahwa keterlibatan tidak cukup dipahami sebagai aktivitas sosial semata. Ada dimensi lain yang muncul ketika siswa harus mencari informasi, mengevaluasi pilihan, bekerja secara mandiri, kemudian menentukan keputusan berdasarkan persoalan yang dihadapi. Dalam rangkaian pembelajaran yang diterapkan, literasi digital dan kemandirian belajar berjalan beriringan dengan kemampuan menganalisis serta mengambil keputusan, sehingga aktivitas yang berbeda dapat saling menyediakan prasyarat bagi aktivitas berikutnya. Temuan tersebut dapat dipertautkan dengan Sukrilah et al. (2026), yang menempatkan literasi digital dan kemandirian belajar sebagai faktor yang berkaitan dengan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran IPS. Mulianingsih et al. (2025) juga memperlihatkan bahwa penggabungan *active learning* dengan aktivitas berbasis *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* dapat meningkatkan kualitas penalaran siswa ketika pembelajaran berhadapan dengan persoalan yang kontekstual.

Jika posisi penelitian ini ditempatkan di antara temuan-temuan sebelumnya, kontribusinya terutama terlihat pada cara pengalaman belajar diorganisasikan. Priyono (2024) menempatkan diskusi kelompok sebagai sarana pengembangan berpikir kritis, Ochtaulia dan Safitri (2025) menekankan pembelajaran kontekstual, sedangkan Putri dan Rachmadyanti (2026) mengembangkan permainan edukatif sebagai media untuk mendukung kemampuan tersebut. Pada tingkat sintesis, Wulandani et al. (2026) dan Anggraeni et al. (2023) memperlihatkan kuatnya perhatian penelitian terhadap efektivitas pendekatan pembelajaran tertentu dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Penelitian ini bergerak pada konfigurasi yang berbeda dengan menempatkan diskusi kolaboratif, pemecahan masalah berbasis *HOTS*, dan eksplorasi digital sebagai rangkaian yang saling berhubungan dalam pembelajaran IPS, sehingga perubahan kemampuan berpikir kritis dapat dipahami dalam konteks pengalaman belajar yang lebih utuh.

Konfigurasi tersebut membantu menjelaskan mengapa keberhasilan *active learning* tidak selalu tepat jika hanya dikaitkan dengan keberadaan satu metode atau media tertentu. Ketika siswa terlebih dahulu berhadapan dengan konteks, kemudian mendiskusikan persoalan, menggunakan penalaran untuk memilih alternatif, dan memperoleh kesempatan mengeksplorasi pemahamannya, proses belajar membentuk jalur yang lebih berkesinambungan daripada aktivitas yang berdiri sendiri. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini bukan sekadar menambahkan tiga aktivitas ke dalam pembelajaran IPS, melainkan memperlihatkan kemungkinan bahwa kualitas hubungan antarkegiatan dapat menjadi bagian penting dari cara *active learning* menghasilkan perubahan kemampuan berpikir kritis. Pandangan tersebut sejalan dengan Burgos-Videla et al. (2025), yang menekankan penggunaan berbagai sumber dan perspektif untuk membangun penalaran historis yang kritis dalam pembelajaran *social studies*, sekaligus memperkuat temuan Putri dan Rachmadyanti (2026) bahwa media digital lebih bermakna ketika ditempatkan sebagai bagian dari proses belajar yang aktif.

Dengan demikian, implikasi penelitian ini berada pada pergeseran cara memandang *active learning* dalam pembelajaran IPS: bukan sekadar memperbanyak aktivitas siswa, tetapi merancang urutan pengalaman yang membuat satu aktivitas mempersiapkan proses berpikir pada aktivitas berikutnya. Diskusi menyediakan ruang untuk menguji perspektif, persoalan *HOTS* mengharuskan siswa menggunakan alasan dalam menentukan pilihan, sedangkan eksplorasi digital memberi kesempatan untuk memperluas keterlibatan dan kemandirian dalam belajar. Keterpaduan tersebut menawarkan penjelasan yang lebih kuat mengenai bagaimana pembelajaran IPS dapat mengembangkan berpikir kritis melalui pengalaman yang kolaboratif, kontekstual, analitis, dan digital secara bersamaan. Oleh sebab itu, pengembangan *critical*





*thinking* tidak cukup ditempuh dengan menambahkan satu aktivitas inovatif, tetapi lebih membutuhkan rancangan pembelajaran yang menghubungkan berbagai aktivitas secara sengaja agar proses memahami, mempertanyakan, menganalisis, memutuskan, dan merefleksikan dapat berlangsung sebagai satu pengalaman belajar yang saling berkesinambungan.

## KESIMPULAN

*Active learning* terbukti memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas VII SMPN 25 Malang dalam pembelajaran IPS. Nilai temuan ini tidak semata terletak pada adanya perubahan capaian, tetapi pada munculnya bukti bahwa pembelajaran yang memberi ruang kepada siswa untuk terlibat secara aktif dapat menguatkan proses berpikir ketika mereka berhadapan dengan persoalan IPS. Dengan demikian, *active learning* dapat dipandang sebagai pendekatan yang memungkinkan pembelajaran IPS bergerak dari penerimaan informasi menuju pengalaman belajar yang mendorong siswa menggunakan pengetahuan secara lebih analitis. Temuan ini memperkuat posisi pembelajaran aktif sebagai salah satu pilihan pedagogis untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam konteks pembelajaran IPS.

Secara praktis, temuan tersebut memberi ruang bagi guru untuk menata pengalaman belajar yang lebih memberi kesempatan kepada siswa dalam mengolah persoalan, mengemukakan alasan, dan mempertimbangkan keputusan tanpa harus mengubah struktur kurikulum secara menyeluruh. Penekanannya bukan pada penambahan sebanyak mungkin aktivitas, melainkan pada bagaimana aktivitas pembelajaran disusun agar keterlibatan siswa benar-benar berhubungan dengan proses berpikir yang hendak dikembangkan. Penelitian selanjutnya dapat menguji penerapan *active learning* pada materi dan karakteristik peserta didik yang berbeda, sekaligus membandingkan variasi rancangan pembelajaran untuk mengetahui kondisi yang paling mendukung perkembangan kemampuan berpikir kritis. Arah tersebut diperlukan agar pemahaman mengenai efektivitas *active learning* tidak berhenti pada temuan bahwa model tersebut berpengaruh, tetapi berkembang menuju pemahaman yang lebih tajam tentang bagaimana dan dalam kondisi apa pengaruh tersebut terbentuk.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, A., & Gunawan, P. (2025). Implementation of *active learning* based on *problem-based learning* to improve critical thinking ability of junior high school students. *Transformative Education Studies*, 1(2), 38–45. <https://pub.muzulab.com/index.php/Education/article/view/42>
- Anggraeni, D. M., Prahani, B. K., Suprpto, N., Shofiyah, N., & Jatmiko, B. (2023). Systematic review of *problem-based learning* research in fostering critical thinking skills. *Thinking Skills and Creativity*, 49, 101334. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101334>
- Burgos-Videla, C., Parada-Ulloa, M., & Martínez-Díaz, J. (2025). Critical thinking in the classroom: The historical method and historical discourse as tools for teaching social studies. *Frontiers in Sociology*, 10, 1526437. <https://doi.org/10.3389/fsoc.2025.1526437>
- Cahyani, I. D., Fathani, A. H., & Faradiba, S. S. (2023). *Brain-based learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SMP. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 2(1), 113–122. <https://doi.org/10.31980/pme.v2i1.1405>
- Erwana, R. M. (2026). Efektivitas metode pembelajaran aktif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar: A *systematic literature review*. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(3), 95–109.



- <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan/article/view/5684>
- Hudin, H. N., Wijaya, A. M. R., & Badri, M. I. (2025). Pengembangan media pembelajaran animasi berbasis Animaker terhadap keterampilan berpikir kritis siswa SMP (Fokus pengembangan pada materi keragaman sosial dan budaya pembelajaran IPS). *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 8(3), 1864–1880.  
<https://doi.org/10.30605/jsgp.8.3.2025.7051>
- Indriana, V., Tianah, I., Khairi, A. I., & Oktafiana, S. (2022). Implementasi *active learning strategy* untuk meningkatkan prestasi siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Islam Al-Waroqot Pamekasan. *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(1), 79–92.  
<https://ejournal.uinmadura.ac.id/index.php/entita/article/view/6311>
- Kemendikbud Ristek. (2023). *Rapor Pendidikan Indonesia 2023*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Laharja, S., AM, H. N., Hermanto, O., & Oktariza, S. (2023). Teachers' ability to develop social studies learning based on *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* for improving critical thinking skills. *SAHUR Journal*, 2(2), 98–105.  
<https://doi.org/10.20527/pakis.v2i2.5861>
- Laoli, B., Gulo, T. K., Gulo, I. A., & Gulo, T. P. J. (2026). Penerapan model pembelajaran aktif tipe *Question Student Have* dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS terpadu SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara. *LAURU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 5(1), 13–17. <https://ojs.unias.ac.id/index.php/lu/article/view/899>
- Mulianingsih, F., Suharini, E., Handoyo, E., & Purnomo, A. (2025). Disaster mitigation tactics through enhanced *Higher Order Thinking Skills* via *active learning* in social science education. *Journal of Ecohumanism*, 4(1), 3277–3283.  
<https://www.cceol.com/search/article-detail?id=1378932>
- Nurhayati, I., Pramono, K. S. E., & Farida, A. (2024). Keterampilan 4C (*Critical Thinking, Creativity, Communication and Collaboration*) dalam pembelajaran IPS untuk menjawab tantangan abad ke-21. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 36–43.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6842>
- Ochtaulia, F., & Safitri, D. (2025). Strategi pembelajaran kontekstual dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPS. *JIMAD: Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan*, 3(1), 85–97. <https://doi.org/10.61404/jimad.v3i1.411>
- OECD. (2023). *PISA 2022 results: The state of learning and equity in education*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Priyono, C. D. (2024). Penerapan metode diskusi kelompok untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPS. *Journal Education Innovation (JEI)*, 2(3), 398–407. <https://doi.org/10.65474/6s3yry61>
- Putri, S. M., & Rachmadyanti, P. (2026). Pengembangan media *Retro Platformer Educational Game* (ROPEG) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(6), 1265–1279. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/79358>
- Ritonga, D. R., & Napitupulu, S. (2024). Implementasi metode pembelajaran aktif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Education & Learning*, 4(1), 38–45. <https://doi.org/10.57251/el.v4i1.1292>



- Sağlamgöncü, A., & Deveci, H. (2023). The use of *active learning* techniques in teaching current events in social studies courses: An action research. *Education and Science*, 48(213), 169–203. <https://doi.org/10.15390/EB.2023.11723>
- Sukrilah, I., Permana, R., & Noviyanti, R. (2026). Pengaruh literasi digital dan kemandirian belajar terhadap kemampuan berpikir kritis pembelajaran IPS (Survei pada SMP swasta di Kabupaten Bogor). *Herodotus: Jurnal Pendidikan IPS*, 9(1), 100–114. <https://newjournal.lppmunindra.ac.id/index.php/herodotus/article/view/562>
- Suryadi, Y., Nisa, A. N. S., Saputro, P. A., & Sasea, S. C. (2025). *Meaningful learning*: Strategi menumbuhkan *life skills* siswa melalui *appreciative inquiry* dan *active learning* pada pembelajaran IPS di SMP Negeri 25 Semarang. *Jurnal Pendidikan IPS*, 15(4). <https://doi.org/10.37630/jpi.v15i4.3711>
- Wulandani, K. L., Suryawan, I. P. P., Suarsana, I. M., Ardana, I. M., & Mahayukti, G. A. (2026). *Systematic literature review (SLR)*: Model *problem-based learning* berbantuan media digital dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 4(4), 796–710. <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/AlZayn/article/view/7030>
- Yusup, P. M., & Mastoah, I. (2025). Efektivitas pembelajaran IPS berbasis *game* edukasi untuk meningkatkan keterlibatan dan berpikir kritis siswa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(2), 231–247. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/5806>