

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran abad ke-21 merujuk pada kerangka pengembangan kompetensi yang menekankan penguasaan keterampilan 4C (*Critical Thinking, Communication, Collaboration, Creativity*) sebagai kompetensi utama yang perlu dikembangkan pada siswa. Keterampilan tersebut dinilai relevan dengan kebutuhan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta dinamika social yang semakin kompleks. Dalam konteks pendidikan dasar, keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*) memperoleh perhatian khusus karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi permasalahan, menganalisis informasi objektif, mengevaluasi berbagai alternatif solusi, serta menarik kesimpulan secara rasional dan sistematis. Adapun keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas mendukung proses tersebut melalui kemampuan menyampaikan gagasan secara efektif, bekerja sama secara produktif, serta menghasilkan ide-ide inovatif dalam situasi pembelajaran. (Jamil & Murniati, 2025, hlm.10680)

Penerapan keterampilan 4C dalam proses pembelajaran memungkinkan terciptanya aktivitas belajar yang aktif, partisipatif, dan berorientasi pada pemecahan masalah kontekstual. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan keterampilan abad ke-21 berkontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah siswa Azzahra dan Lestari. (2026); Realitawati dkk. (2024). Oleh karena itu, penguatan keterampilan 4C dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar, memiliki relevansi dalam mendukung perkembangan kemampuan berpikir kritis siswa secara optimal.

Keterampilan berpikir kritis berarti kemampuan mengevaluasi informasi secara kritis dan objektif, dengan tujuan untuk mengambil keputusan yang tepat. Keterampilan tersebut sangat krusial dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam dunia kerja dan dalam pembelajaran. Artikel ini membahas pentingnya keterampilan berpikir kritis, dan bagaimana kita dapat meningkatkannya.

Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis yang baik cenderung lebih produktif dan efektif dalam belajar. Siswa yang mampu menggunakan keterampilan ini cenderung lebih mampu mengidentifikasi dan memecahkan masalah. Menurut (Fadiyah dkk, 2023,hlm.666), berpikir kritis didefinisikan sebagai proses berpikir reflektif dan rasional yang berfokus pada penentuan keputusan atau tindakan yang tepat berdasarkan pertimbangan yang dapat dipertanggungjawabkan. Definisi tersebut menegaskan bahwa berpikir kritis tidak hanya berkaitan dengan pemahaman informasi, tetapi juga penilaian dan pengambilan keputusan secara sistematis. Dalam konteks pendidikan dasar, pengembangan keterampilan berpikir kritis berkontribusi terhadap pembentukan pemahaman konseptual yang lebih mendalam serta kemampuan menyelesaikan permasalahan secara terstruktur. (Khanifahi dkk., 2025; Faridatun dkk., 2024; F. Putri dkk., 2024,hlm 431). Temuan tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam proses penalaran dan evaluasi terhadap suatu permasalahan memiliki kontribusi terhadap perkembangan kemampuan berpikir kritis. Dengan demikian, pengembangan keterampilan berpikir kritis menjadi bagian yang relevan dalam pelaksanaan pembelajaran abad ke-21 di sekolah dasar.

Kemampuan berpikir kritis secara konseptual merupakan bagian dari *Higher Order Thinking Skills* (HOTS), yaitu kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mencakup proses analisis, evaluasi, dan kreasi. HOTS menuntut siswa tidak hanya memahami informasi, tetapi juga mengolah, mengaitkan, serta menerapkannya dalam berbagai situasi permasalahan. Dalam pembelajaran di sekolah dasar, penerapan HOTS dapat dilakukan melalui pembiasaan penggunaan soal berbasis HOTS yang mendorong siswa melakukan penalaran secara lebih mendalam dan sistematis. Sejumlah hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang berorientasi pada HOTS memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. (Hidayat dkk, 2021,hlm.19).

Penelitian oleh (Sari,dkk. 2024,hlm.276) menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis masalah yang berorientasi pada HOTS memberikan peningkatan signifikan terhadap keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Selain itu, hasil studi *Programme for International Student Assessment* (PISA). (2022) yang dilaporkan oleh OECD menegaskan pentingnya penguatan

kemampuan berpikir tingkat tinggi, termasuk analisis dan evaluasi, dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan kesiapan siswa menghadapi tantangan global. Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan HOTS memiliki keterkaitan yang erat dengan upaya peningkatan keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran abad ke-21, khususnya pada jenjang sekolah dasar.

Meskipun keterampilan berpikir kritis dan HOTS telah menjadi fokus dalam pembelajaran abad ke-21, implementasinya di tingkat sekolah dasar masih menghadapi sejumlah tantangan. Berdasarkan hasil observasi awal di sekolah SDN 02 Cicayur, proses pembelajaran IPAS menunjukkan bahwa aktivitas belajar belum sepenuhnya memberikan ruang yang optimal bagi siswa untuk terlibat dalam aktivitas analisis, diskusi, dan pemecahan masalah secara mendalam. Siswa cenderung lebih terbiasa dengan kegiatan memahami materi dan mengerjakan soal rutin, sehingga ketika dihadapkan pada permasalahan yang menuntut penalaran dan analisis, sebagian siswa memerlukan pendampingan. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa pengembangan keterampilan berpikir kritis, khususnya pada aspek mengidentifikasi permasalahan, mengemukakan alasan serta menarik kesimpulan berdasarkan bukti, masih perlu diperkuat. Berdasarkan hasil pengukuran awal, diperoleh skor kemampuan bernalar kritis sebesar 46,38. Nilai tersebut menunjukkan bahwa tingkat kemampuan berpikir kritis siswa masih tergolong rendah karena berada di bawah kriteria ketuntasan yang diharapkan, sehingga diperlukan upaya perbaikan melalui penerapan strategi pembelajaran yang lebih berorientasi pada pengembangan HOTS.

Dalam upaya memperkuat keterampilan berpikir kritis siswa, pemilihan model pembelajaran yang tepat menjadi aspek yang penting. Salah satu model yang relevan adalah *Problem Based Learning* (PBL), yaitu model pembelajaran yang menempatkan permasalahan kontekstual sebagai titik awal proses belajar. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan memanfaatkan masalah sebagai stimulus utama, sehingga mampu mendorong pengembangan kemampuan berpikir analitis, penalaran logis, serta pemecahan masalah melalui proses mandiri dan kolaboratif. Dalam implementasinya, PBL melibatkan aktivitas identifikasi masalah, pengumpulan informasi, analisis, hingga perumusan solusi secara sistematis. Berbagai penelitian

menunjukkan bahwa penerapan PBL memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. (Darmawati & Mustadi, 2023; Susilawati & Supriyatno, 2023; Yusron Abda'u Ansya1, 2024).

Pengaruh PBL dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh (Nofitri & Eriyanti, 2024, hlm.7626). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran IPA berbasis model PBL secara signifikan meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Hasil uji statistik memperlihatkan aktivitas belajar siswa berada pada kategori sangat tinggi dengan rata-rata 91,17% yang menunjukkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Temuan tersebut membuktikan bahwa penerapan PBL tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kognitif, tetapi juga mendorong partisipasi aktif, kemampuan analisis, serta refleksi siswa dalam memahami konsep.

Model *Problem Based Learning* (PBL) sangat cocok dipadukan dengan media *Sketchfab* karena karakteristik PBL yang menuntut keterlibatan aktif siswa dalam mengidentifikasi, mengeksplorasi, dan menyelesaikan masalah kontekstual secara mandiri (melalui investigasi dan refleksi). PBL mendorong siswa untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar langsung dan pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan nyata, sehingga memerlukan media yang mampu menghadirkan representasi dan visualisasi yang jelas terhadap objek atau fenomena yang dipelajari. *Sketchfab*, sebagai *platform* visualisasi model 3D interaktif, menyediakan kemampuan untuk melihat dan mengubah objek tiga dimensi secara *real time* (memutar, memperbesar, memperkecil) secara informatif, sehingga mampu membantu siswa memahami konsep yang kompleks secara lebih konkret dan nyata. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Sketchfab* dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep yang memerlukan visualisasi tinggi sekaligus memperkuat keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, hal ini sangat selaras dengan pendekatan *student-centered* pada PBL yang mendorong keterlibatan dan pemikiran mendalam siswa terhadap materi pembelajaran. (Karimah & Hakim, 2025, hlm.50).

Model *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar menekankan keterlibatan siswa dalam pemecahan masalah nyata yang membutuhkan keterampilan berpikir kritis dan pemahaman konsep secara mendalam. Dalam konteks materi IPAS seperti sistem pernapasan, pancaindra, atau struktur tubuh makhluk hidup, konsep-konsep tersebut bersifat abstrak dan sulit divisualisasikan hanya melalui teks atau gambar 2D. Media *Sketchfab*, sebagai *platform* model 3D interaktif berbasis web, memungkinkan siswa melihat objek pembelajaran dalam tiga dimensi yang dapat diputar, diperbesar, atau dianimasikan langsung pada perangkat yang digunakan siswa. Hal ini membantu siswa mengamati detail struktur dan fungsi bagian-bagian objek secara lebih konkret sehingga dapat mempermudah pemahaman materi yang kompleks. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan model 3D melalui *Sketchfab* dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi IPAS, misalnya pada materi sistem pernapasan yang menunjukkan peningkatan nilai pemahaman setelah penggunaan media AR 3D berbasis *Sketchfab*, dibanding dengan menggunakan pembelajaran konvensional, dibuktikan dengan peningkatan nilai dari 52,39 menjadi 75,4 (Salma dkk., 2025). Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan *Sketchfab* sebagai media visual 3D secara signifikan meningkatkan hasil belajar pada materi IPAS yang membutuhkan visualisasi tinggi (Karimah & Hakim, 2025, hlm.56). Kombinasi antara PBL dan media visual interaktif seperti *Sketchfab* memberi ruang bagi siswa untuk lebih interaktif mengeksplorasi objek pembelajaran, merumuskan pertanyaan, serta melakukan refleksi berdasarkan hasil observasi visual siswa, yang sangat penting dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis materi IPAS siswa sekolah dasar.

Dengan demikian, pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar dalam pembelajaran IPAS dapat ditingkatkan melalui model *Problem Based Learning* (PBL) yang menekankan pemecahan masalah secara aktif dan reflektif. Materi IPAS yang didominasi dengan konsep pemahaman yang abstrak, seperti sistem pernapasan dan pancaindra, dapat diatasi dengan media *Sketchfab* yang menyediakan visualisasi 3D interaktif. Integrasi PBL dengan *Sketchfab* pada materi IPAS memungkinkan siswa mengeksplorasi objek pembelajaran secara

mandiri, meningkatkan keterlibatan belajar, dan memperkuat keterampilan berpikir kritis, sehingga penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Sketchfab* terbukti efektif untuk pembelajaran abad ke-21.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, sebagai berikut:

1. Keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPAS masih tergolong rendah, terlihat dari kurangnya kemampuan siswa dalam menganalisis, mengemukakan pendapat, dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi pembelajaran,
2. Proses pembelajaran IPAS masih cenderung berpusat pada pendidik dan belum optimal menerapkan model pembelajaran yang mendorong keaktifan serta keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah.
3. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif, khususnya media visual 3D seperti *Sketchfab*, masih belum digunakan secara maksimal untuk membantu siswa memahami konsep IPAS secara konkret dan melatih keterampilan berpikir kritis.

C. Batasan Masalah

1. Penelitian difokuskan pada keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar dalam pembelajaran IPAS materi system pernapasan.
2. Model pembelajaran yang digunakan dibatasi pada penerapan *Problem Based Learning* (PBL).
3. Media pembelajaran yang digunakan sebagai pendukung model PBL dibatasi pada media visual 3D berbasis *Sketchfab*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan rendahnya keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajara IPAS, maka diperlukan media pembelajaran yang inovatif. Pemanfaatan media pembelajaran berbantuan *Sketchfab* diharapkan mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana gambaran proses pelaksanaan dengan menggunakan *Problem Based Learning* berbantuan *Sketchfab* terhadap kemampuan berpikir kritis dan model konvensional pada pelajaran IPAS siswa sekolah dasar?
2. Apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Sketchfab* dengan siswa yang menggunakan media konvensional?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Sketchfab* dengan siswa yang menggunakan media konvensional?
4. Apakah terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Sketchfab* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar pada materi IPAS?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, maka tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran serta mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

1. Mengetahui gambaran proses pelaksana dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Sketchfab* terhadap kemampuan berpikir kritis dan model konvensional pada pembelajaran IPAS siswa sekolah dasar.
2. Mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Sketchfab* dengan siswa yang menggunakan media konvensional.
3. Mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Sketchfab* dengan siswa yang menggunakan media konvensional.
4. Mengetahui pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Sketchfab* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar pada materi IPAS.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Sketchfab* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa sekolah

dasar pada materi IPAS diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis, kebijakan, maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan dasar, khususnya yang berkaitan dengan penerapan model *Problem Based Learning* dan pemanfaatan media pembelajaran digitak berbasis visual 3D seperti *Sketchfab*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian tentang upaya peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar dalam pembelajaran IPAS serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan model pembelajaran inovatif dan penggunaan media teknologi Pendidikan. (Florentinus Susanto dkk., 2023, hlm. 3650)

2. Manfaat kebijakan

a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, keaktifan, serta pemahaman konsep IPAS melalui pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berbasis pemecahan masalah.

b. Bagi pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi sekolah dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran melalui penggunaan model pembelajaran inovatif dan pemanfaatan media figital sebagai pendukung proses belajar mengajar.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi dan bahan kajian bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan penelitian lebih lanjut terkait model *Problem Based Learning*, media pembelajaran digital 3D, dan keterampilan berpikir kritis pada jenjang Pendidikan dasar.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya perbedaan penafsiran terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka diperlukan penjelasan secara operasional mengenai variabel-variabel yang diteliti. Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model *Problem Based Learning* (PBL) dalam penelitian ini dimaksudkan sebagai model pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan menjadikan masalah sebagai titik awal kegiatan belajar. Permasalahan yang diberikan bersifat kontekstual sehingga mendorong siswa untuk memahami, mengidentifikasi, dan merumuskan masalah secara mandiri.

Melalui penerapan PBL, siswa dilatih untuk berpikir secara analitis dan sistematis dalam menghadapi suatu permasalahan. Siswa tidak hanya dituntut untuk menemukan jawaban, tetapi juga memahami proses dalam memperoleh jawaban tersebut melalui kegiatan mengkaji informasi, mempertimbangkan berbagai alternatif, serta menyusun alasan yang logis. Proses ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan dalam mengolah informasi secara lebih mendalam.

Dengan demikian, model PBL dalam penelitian ini dipandang sebagai pendekatan pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil akhir, tetapi juga pada proses berpikir yang dilakukan siswa dalam memahami dan menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan materi IPAS.

2. Media *Sketchfab*

Media *Sketchfab* dalam penelitian ini dimaksudkan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi digital yang menyajikan objek dalam bentuk tiga dimensi (3D) secara interaktif. Media ini memungkinkan siswa untuk mengamati objek pembelajaran secara lebih nyata karena dapat dilihat dari berbagai sudut pandang, sehingga membantu memperjelas konsep yang bersifat abstrak dalam pembelajaran IPAS.

Penggunaan media *Sketchfab* dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih visual dan interaktif dibandingkan dengan media konvensional. Siswa dapat melakukan eksplorasi terhadap objek yang ditampilkan, seperti mengamati bentuk, struktur, dan bagian-bagian suatu objek secara lebih detail. Hal ini mendukung proses pemahaman konsep karena siswa tidak hanya melihat, tetapi juga berinteraksi langsung dengan objek pembelajaran.

Dengan demikian, media *Sketchfab* dalam penelitian ini berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang mendukung keterlibatan aktif siswa serta membantu mempermudah pemahaman konsep IPAS. Pemanfaatan media ini diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, bermakna, dan mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa.

3. Keterampilan Berpikir Kritis

Keterampilan berpikir kritis dalam penelitian ini dimaksudkan sebagai kemampuan siswa dalam mengolah informasi secara rasional dan sistematis untuk memahami suatu permasalahan. Kemampuan ini mencakup kegiatan berpikir yang tidak hanya sebatas mengingat atau memahami, tetapi juga melibatkan proses menganalisis, menilai, dan membuat keputusan berdasarkan informasi yang diperoleh dalam pembelajaran IPAS.

Keterampilan berpikir kritis ditunjukkan melalui kemampuan siswa dalam mengidentifikasi permasalahan, mengemukakan pendapat atau alasan yang logis, serta menghubungkan berbagai informasi yang relevan untuk menemukan solusi. Selain itu, siswa juga mampu menarik kesimpulan yang sesuai dengan fakta atau data yang diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung.

Dalam penelitian ini, keterampilan berpikir kritis diukur melalui tes yang disusun berdasarkan indikator kemampuan berpikir kritis, yang meliputi kemampuan analisis, evaluasi, dan penarikan kesimpulan. Hasil pengukuran tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat perkembangan keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPAS.

4. Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS dalam penelitian ini dimaksudkan sebagai proses pembelajaran yang memadukan konsep ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial yang diajarkan kepada siswa sekolah dasar. Pembelajaran ini berfokus pada pemahaman konsep yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat mengaitkan materi yang dipelajari dengan lingkungan sekitar.

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran IPAS menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam memahami konsep melalui kegiatan mengamati, menanya, yang lebih mendalam melalui proses pembelajaran yang bermakna.

Dengan demikian, pembelajaran IPAS dalam penelitian ini tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada proses berpikir siswa dalam memahami konsep dan menyelesaikan permasalahan. Pembelajaran ini diharapkan mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar.

H. Sistematika Penulisan Skripsi

Pada penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran secara menyeluruh mengenai isi skripsi yang akan digunakan pada setiap bab. Adapun sistematika penulisan skripsi adalah sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan

Bab ini memuat latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, serta sistematika penulisan skripsi. Bab ini berfungsi sebagai dasar dan arah pelaksanaan penelitian mengenai pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *Sketchfab* terhadap keterampilan berpikir kritis ipas siswa sekolah dasar.

2. Bab II Kajian Teoritis dan Hipotesis Penelitian

Bab ini membahas kajian teori yang relevan dengan penelitian, meliputi konsep keterampilan berpikir kritis menurut ennis, media pembelajaran digital *Sketchfab* sebagai media pembelajaran inovatif dan bab ini juga memuat hasil penelitian terdahulu yang relevan, kerangka pemikiran, dan hipotesis penelitian.

3. Bab III Metodologi Penelitian

Bab ini menguraikan metode penelitian yang digunakan meliputi desain penelitian, subjek dan objek penelitian, variable penelitian, dan definisi operasional variabel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, prosedur penelitian, serta Teknik analisis data.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini menyajikan hasil penelitian yang diperoleh dari pengolahan dan analisis data, serta pembahasan hasil penelitian yang dikaitkan dengan kajian teori dan temuan penelitian sebelumnya.

5. Bab V Simpulan dan Saran

Bab ini berisi simpulan yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan serta saran yang ditujukan bagi pendidik, sekolah dan peneliti

selanjutnya terkait pengaruh *Problem Based Learning* berbantuan media *Sketchfab* terhadap keterampilan berpikir kritis IPAS siswa sekolah dasar.