

No. Daftar FPIPS : 4219/UN40.A2.1/ PT/2023

**MEDIA GAMES SEBAGAI UPAYA MEMBINA BERPIKIR KRITIS
PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN DI SMAN 1 CISAAT
SUKABUMI**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan dalam bidang Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*



Oleh:

Alda Lutfiah Putri

NIM. 1905701

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2023

**MEDIA GAMES SEBAGAI UPAYA MEMBINA BERPIKIR KRITIS
PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PPKN DI SMAN 1 CISAAT
SUKABUMI**

Oleh
Alda Lutfiah Putri
NIM. 1905701

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dalam bidang Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

© Alda Lutfiah Putri
Universitas Pendidikan Indonesia
2023

Hak cipta dilindungi Undang-Undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian dengan dicetak ulang, fotocopy, atau cara lainnya tanpa izin penulis.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**MEDIA GAMES SEBAGAI UPAYA MEMBINA BERPIKIR KRITIS
PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PPKN DI SMAN 1 CISAAT
SUKABUMI**

Oleh
Alda Lutfiah Putri
NIM.1905701

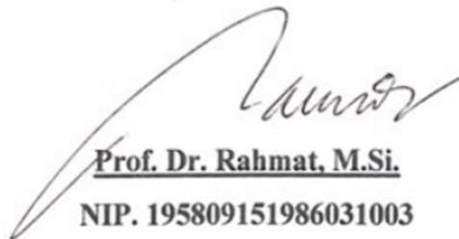
Disetujui dan disahkan oleh:
Pembimbing I



Prof. Dr. Endang Danial, Ar. M.Pd., M.Si.

NIP. 195005021976031002

Pembimbing II




17/8 23
ytd.
Pemb. I

Prof. Dr. Rahmat, M.Si.

NIP. 195809151986031003

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan



Dr. Susan Fitriasari, M.Pd.

NIP. 198207302009122004

Skripsi Ini Diuji Pada

Hari, Tanggal

: Selasa-Rabu, 29-30 Agustus 2023

Tempat

: FPIPS, UPI

Panitia Ujian Terdiri

:

1. Ketua

:



Prof. Dr. Agus Mulyana, M.Hum.
NIP. 19660808 199103 1 002

2. Sekretaris

:



Dr. Susan Fitriasisari, M.Pd.
NIP 19820730 200912 2 004

3. Penguji

:



Prof. Dr. Dadang Sundawa, M.Pd.
NIP. 19600515 198803 1 002



Dr. Susan Fitriasisari, M.Pd.
NIP 19820730 200912 2 004



Pitria Sopianingsih, M.Pd.
NIP. 92020041 991033 1 201

ABSTRAK

ALDA LUTFIAH PUTRI (1905701). MEDIA GAMES SEBAGAI UPAYA MEMBINA BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PPKn DI SMAN 1 CISAAT SUKABUMI.

Salah satu dampak globalisasi yang terjadi seperti pergeseran kepribadian diri sebagai bangsa Indonesia akibat tidak mampu berpikir kritis dalam menyaring arus globalisasi ini. Strategi untuk menumbuhkan daya berpikir kritis peserta didik adalah melalui pendidikan. Salah satu pendidikan yang dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan atau PPKn. Namun sayangnya masih banyak peserta didik yang beranggapan bahwa mata pelajaran PPKn ini kurang menarik karena media pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak kreatif. Upaya membina berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran PPKn dapat dilakukan melalui media games ular tangga digital seperti yang dilakukan oleh guru PPKn di SMAN 1 Cisaat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Pengumpulan data di peroleh dengan cara wawancara, observasi dan studi dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Perencanaan pembelajaran menggunakan media games ular tangga digital sebagai upaya membina berpikir kritis peserta didik di SMAN 1 Cisaat dilakukan secara sistematis dan terstruktur sesuai tahapan perencanaan kurikulum merdeka; (2) Pembelajaran PPKn menggunakan media games ular tangga digital ternyata lebih menarik peserta didik SMAN 1 Cisaat untuk berpikir kritis; (3) Hasil pembelajaran PPKn menggunakan media games ular tangga digital dalam kemampuan berpikir kritis nilai tinggi dengan rata-rata di atas 88 atau sudah melebihi KKM; (4) Hambatan berupa kecemasan peserta didik serta aplikasi yang sulit dikendalikan dapat diatasi dengan baik dan menjadikannya sebuah pelajaran yang harus di antisipasi kedepannya.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Ular Tangga Digital, Berpikir Kritis, PPKn

ABSTRACT

ALDA LUTFIAH PUTRI (1905701). MEDIA GAMES AS AN EFFORT TO FOSTER STUDENTS' CRITICAL THINKING IN LEARNING PPKN AT SMAN 1 CISAAT SUKABUMI

One of the impacts of globalization that has occurred is the shift in personality as a nation of Indonesia due to not being able to think critically in filtering this current of globalization. The strategy to foster students' critical thinking skills is through education. One form of education that can help develop critical thinking skills is Pancasila and Citizenship Education or PPKn. But unfortunately, there are still many students who think that Civics is less interesting because the learning media used by teachers is not creative. Efforts to foster students' critical thinking in Civics subjects can be done through digital snakes and ladders media games as was done by Civics teachers at SMAN 1 Cisaat. This research uses a qualitative approach with a case study method. Data collection was obtained by means of interviews, observation and documentation studies. The results of the study show that: (1) Learning planning using digital snakes and ladders media games as an effort to foster students' critical thinking at SMAN 1 Cisaat is carried out in a systematic and structured manner according to the stages of independent curriculum planning; (2) Civics learning using digital snakes and ladders media games turned out to be more interesting for students of SMAN 1 Cisaat to think critically; (3) PPKn learning outcomes using digital snakes and ladders media games in critical thinking skills with high scores with an average above 88 or already exceeding the KKM; (4) Obstacles in the form of student anxiety and applications that are difficult to control can be handled properly and make it a lesson that must be anticipated in the future.

Keywords: *Learning Media, Digital Snakes and Ladders, Critical Thinking, Civics*

DAFTAR ISI

<u>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>KATA PENGANTAR</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>UCAPAN TERIMA KASIH</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>ABSTRAK</u>	85
<u>DAFTAR ISI</u>	87
<u>DAFTAR TABEL</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>DAFTAR GAMBAR</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>BAB I PENDAHULUAN</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>1.1 Latar Belakang Penelitian</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>1.2 Rumusan Masalah Penelitian</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>1.3 Tujuan Penelitian</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>1.4 Manfaat Penelitian</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>1.5 Struktur Organisasi Skripsi</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>BAB II KAJIAN PUSTAKA</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>2.1 Kajian tentang Media Pembelajaran</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>2.1.1 Pengertian dan Fungsi Media Pembelajaran</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>2.1.2 Pentingnya Media Pembelajaran Di Era Digital</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>2.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran Dalam Pkn</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>2.2 Media Pembelajaran Games Ular Tangga Digital</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>2.2.1 Media Games</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>2.2.2 Media Games Ular Tangga Digital</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>2.3 Kemampuan Berpikir Kritis</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>2.3.1 Pengertian Berpikir Kritis</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>2.3.2 Indikator atau Ciri-Ciri Berpikir Kritis</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>2.3.3 Langkah-Langkah Berpikir Kritis</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>2.3.4 Tujuan dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Berpikir Kritis</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>2.4 Kajian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>2.4.1 Definisi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan</u>	Error! Bookmark not defined.

<u>2.4.2 Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>2.4.3 Ruang Lingkup Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>2.4.4 Kompetensi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>2.5 Penelitian Terdahulu</u>	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
<u>3.1 Desain Penelitian</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>3.1.1 Pendekatan Penelitian</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>3.1.2 Metode Penelitian</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>3.2.1 Partisipan Penelitian</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>3.2.2 Tempat Penelitian</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>3.3 Prosedur Pelaksanaan Penelitian</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>3.3.1 Prosedur Penelitian</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>3.4 Pengumpulan Data</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>3.4.1 Wawancara</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>3.4.2 Observasi</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>3.4.3 Dokumentasi</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>3.5 Analisis Data</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>3.5.1 Reduksi Data (<i>Data Reduction</i>)</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>3.5.2 Penyajian Data (<i>Data Display</i>)</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>3.5.3 Penarikan Kesimpulan (<i>Conclusion/Verification</i>)</u>	Error! Bookmark not defined.
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
<u>4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>4.1.1 Sejarah Singkat SMAN 1 Cisaat Sukabumi</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>4.1.2 Profil SMAN 1 Cisaat Sukabumi</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>4.1.3 Visi dan Misi SMAN 1 Cisaat Sukabumi</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>4.1.4 Struktur Organisasi Sekolah</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>4.2 Deskripsi Hasil Penelitian</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>4.2.1 Perencanaan Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Games Ular Tangga Digital Sebagai Upaya Membina Berpikir Kritis Peserta Didik Di SMAN 1 Cisaat</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>4.2.2 Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Games Ular Tangga Digital Sebagai Upaya Membina Berpikir Kritis Peserta Didik Di SMAN 1</u>	

<u>Cisaat</u>	E
Error! Bookmark not defined.	
<u>4.2.3 Hasil Pembelajaran Menggunakan Media Games Ular Tangga Digital Sebagai Upaya Membina Berpikir Kritis Peserta Didik Di SMAN 1 Cisaat</u>	
Error! Bookmark not defined.	
<u>4.2.4 Hambatan dan Solusi yang Dialami dalam Penerapan Media Games Ular Tangga Digital Sebagai Upaya Membina Berpikir Kritis Peserta Didik Di SMAN 1 Cisaat</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>4.3 Pembahasan Hasil Penelitian</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>4.3.1 Perencanaan Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Games Ular Tangga Digital Sebagai Upaya Membina Berpikir Kritis Peserta Didik Di SMAN 1 Cisaat</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>4.3.2 Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Games Ular Tangga Digital Sebagai Upaya Membina Berpikir Kritis Peserta Didik Di SMAN 1 Cisaat</u>	E
Error! Bookmark not defined.	
<u>4.3.3 Hasil Pembelajaran Menggunakan Media Games Ular Tangga Digital Sebagai Upaya Membina Berpikir Kritis Peserta Didik Di SMAN 1 Cisaat</u>	
Error! Bookmark not defined.	
<u>4.3.4 Hambatan Dan Solusi Yang Dialami Dalam Penerapan Media Games Ular Tangga Digital Sebagai Upaya Membina Berpikir Kritis Peserta Didik Di SMAN 1 Cisaat</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>5.1 Simpulan</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>5.1.1 Simpulan Umum</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>5.1.2 Simpulan Khusus</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>5.2 Implikasi</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>5.3 Rekomendasi</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>5.3.1 Bagi Sekolah</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>5.3.2 Bagi Guru</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>5.3.3 Bagi Peserta Didik</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>5.3.4 Bagi Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan</u> .	Error! Bookmark not defined.
<u>5.3.5 Bagi Peneliti Selanjutnya</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>DAFTAR PUSTAKA</u>	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU:

- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. CV. Jejak.
- Arsyad, A. (2005). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Budimansyah, D., & Suryadi, K. (2008). *PKn dan Masyarakat Multikultural*. UPI Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan.
- Djamarah, Bahri, S., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Dwiyatmi, S., H. (2012). *Pendidikan Kewarganegaraan (Yogyakarta)*. Pustaka Belajar.
- Fadhallah, R. A. (2021). *Wawancara*. UNJ Press.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Haris, A., & Jihad, A. (2010). *Evaluasi Pembelajaran*. Multi Pressindo.
- Komalasari, K. (2010). *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. PT Refika Aditama.
- Komara, E. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. PT Refika Aditama.
- Kriyantono, R. (2009). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Prenada Media Group.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia.
- Majid, A. (2014). *Strategi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nazir, M. (2011). *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia.
- Oemar, H. (1992). *Studi Ilmu Pengetahuan Sosial*. Mandar Maju.
- Riyanto, Y. (2012). *Paradigma Baru Pembelajaran : sebagai Referensi bagi Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Kencana Prenada Media Group.
- Rohani. (2020). *Media pembelajaran*. FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA.
- Rukin. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif (pertama)*. Yayasan Ahmar Cendekia.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.

- Sadiman, A. S., Harjito, Haryono, A., & R, R. (2011). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sagala, S. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Alfabeta.
- Solihatin, E. (2012). *Strategi Pembelajaran PPKn*. Bumi Aksara.
- Sudjana, N. (2010). *Dasar-Dasar Proses Belajar*. Sinar Baru.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Prenada Media Group.
- Uno, H. B. (2023). *Perencanaan Pembelajaran*. Bumi Aksara.

JURNAL:

- Abadiyah, E., Rokhmad, N., Permatasari, E., & Sholihah, N. (2020). Solusi terhadap Permasalahan Internal dan Eksternal pada Seksi Pendidikan Diniyah dan Pondok Pesantren di Kantor Kementerian Agama Kabupaten Mojokerto. *Jurnal Administrasi Pendidikan Islam*, 2(2), 157–170. <https://doi.org/10.15642/japi.2020.2.2.157-170>
- Anggraini, L. A., & Rochmadi, N. W. (2021). MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS VIII MELALUI MEDIA ULAR TANGGA KEWARGANEGARAAN PADA MATA PELAJARAN PPKN. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, Volume 6(Nomor 2), hlm: 480-488. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jppk/article/view/7820/3749>
- Angraini, R. (2017). Karakteristik Media yang Tepat dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Nilai. *Journal of Moral and Civic Education*, 1(Vol 1 No 1 (2017)), 14–24. <http://jmce.ppj.unp.ac.id/index.php/JMCE/article/view/16>
- Atmoko, S. W., Cahyadi, F., & Listyarini, I. (2017). Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika) dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Luas Keliling Bangun Datar Kelas III SD/MI. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(1), 119. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v4i1.1476>
- Azis, T. N. (2019). Strategi pembelajaran era digital. *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2019)*, 1(2), 308–318.
- Dewi, P. I. A. (2021). Pengembangan Integrasi Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di

- SMP Negeri 2 Singaraja. *Prosiding Seminar Nasional Dharma Acarya, September*, 101–110.
<http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/dharmacarya>
- Ikhtiarti, E., Rohman, Adha, M., & Yanzi, H. (2019). Membangun Generasi Muda Smart and Good Citizenship melalui Pembelajaran PPKn menghadapi Tantangan Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Universitas Lampung, 1*, 4–12.
<http://repository.lppm.unila.ac.id/13316/>
- Nasution, T. (2017). Konsep Dasar Pendidikan Kewarganegaraan dalam Membangun Karakter Siswa. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya, 1*(2).
- Nurhidayah, D., Aisyah, E.S., & Nurjannah, J. (2020). PKn dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Politik, Hukum Dan Kewarganegaraan, 10*(1).
- Rudiansyah, Amirullah, & Yunus, M. (2016). Upaya Guru Dalam Mengatasi Kecemasan Siswa Dalam Menghadapi Tes (Pencapaian Hasil Belajar) Siswa Di SMP Negeri 3 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kewarganegaraan Unsyiah, 1*(1), 96–109.
- Susilowati, Sajidan, & Ramli, M. (2017). Analisis keterampilan berpikir kritis siswa madrasah aliyah negeri di Kabupaten Magetan. *Prosiding SNPS (Seminar Nasional Pendidikan Sains), 21*(2000), 223–231.
- Trimahesri, I., & Hardini, A. T. A. (2019). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Menggunakan Model Realistic Mathematics Education. *Thinking Skills and Creativity Journal, 2*(2), 111–120.
- Wartini, A., & Askar, M. (2015). Al-Quran Dan Pemanfaatan Permainan Edukatif Pada Anak Usia Dini. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban, 3*(1), 99–124. <https://doi.org/10.28944/afkar.v3i1.97>
- Yustyan, S., Widodo, N., & Pantiwati, Y. (2016). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Pembelajaran Berbasis Scientific Approach Siswa Kelas X Sma Panjura Malang. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia), 1*(2), 240–254. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v1i2.3335>

SUMBER SELAIN BUKU DAN ARTIKEL JURNAL:

- Daud, A., & Suharjana, A. (2010). KAJIAN KRITIS DALAM PEMBELAJARAN

- MATEMATIKA DI SMP. In *Modul Matematika SMP Program BERMUTU* (pp. 1–72). PPPPTK Matematika.
- Kemendikbud. (2023). *Latar Belakang Kurikulum Merdeka – Merdeka Mengajar*. Pusat Informasi Guru. <https://pusatinformasi.guru.kemdikbud.go.id/hc/en-us/articles/6824331505561-Latar-Belakang-Kurikulum-Merdeka>
- Kemendikbudristek. (2022). *Tujuh Tahapan Perencanaan Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka*. Ditsmp.Kemdikbud.Go.Id. <https://ditsmp.kemdikbud.go.id/tujuh-tahapan-perencanaan-pembelajaran-dalam-kurikulum-merdeka/>
- Nasution. (2003). Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif. In *Metode Research (Penelitian Ilmiah)* (Issue 20). Tarsito.
- Nurfadilah, Fadila, S. N., & Adiarti, W. (2021). Panduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini. In *Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini*. Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Zafri. (2014). BERPIKIR KRITIS PEMBELAJARAN SEJARAH. *Diakronika FIS UNP*.
- Zubaidah, S. (2010). Berfikir Kritis : Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Yang dapat Dikembangkan Melalui Pembelajaran Sains. *Seminar Nasional Sains 2010 Dengan Tema “Optimalisasi Sains Untuk Memberdayakan Manusia,”* 16(January 2010), 1–14. https://www.researchgate.net/profile/Siti-Zubaidah-7/publication/318040409_Berpikir_Kritis_Kemampuan_Berpikir_Tingkat_Tinggi_yang_Dapat_Dikembangkan_melalui_Pembelajaran_Sains/links/59564c650f7e9b591cda994b/Berpikir-Kritis-Kemampuan-Berpikir-Tingkat-Tingg

PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN:

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 59 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah