

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CONNECTING*,
ORGANIZING, *REFLECTING*, *EXTENDING* (CORE) DENGAN MEDIA
MONOPOLI DAN ULAR TANGGA TERHADAP KETERAMPILAN
BERPIKIR KRITIS DALAM PEMBELAJARAN PPK_n DI SMP**



Oleh:

**TIDI MAHARANI
NIM. 17730251035**

**Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk
mendapatkan gelar Magister Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2019**

ABSTRAK

TIDI MAHARANI: Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Connecting, Organizing, Reflecting, Extending* (CORE) dengan Media Monopoli dan Ular Tangga terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran PPKn di SMP, Tesis, Yogyakarta: Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, 2019.

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap: (1) pengaruh penerapan model pembelajaran CORE dengan media monopoli terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik, (2) pengaruh penerapan model pembelajaran CORE dengan media ular tangga terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik, dan (3) perbandingan pengaruh penerapan media monopoli dan media ular tangga terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Penelitian ini merupakan penelitian *quasi-experiment* dengan menggunakan *pretest-posttest nonequivalent*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 3 Gamping, Yogyakarta. Pengambilan *sample* dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *random sampling*. Penelitian ini menggunakan dua kelompok, yaitu kelompok kelas eksperimen I sebanyak 31 peserta didik dan kelompok kelas eksperimen II sebanyak 31 peserta didik. Pengumpulan data penelitian melalui lembar tes dan kuesioner. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu tes dan non tes yang telah di uji validasi dan reabilitas dengan menggunakan bantuan program *SPSS 21.0* dengan taraf signifikan 0,05. Olah data pada penelitian ini dengan menggunakan uji *Paired samples t-test* dan *Regresi Linear*.

Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut. (1) Penerapan model pembelajaran CORE dengan media monopoli memiliki pengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik sebesar 79% melalui mata pelajaran PPKn di SMPN 3 Gamping (2) Penerapan model pembelajaran CORE dengan media ular tangga memiliki pengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik sebesar 72,2%, terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik melalui mata pelajaran PPKn di SMPN 3 Gamping (3) Penerapan media monopoli dan media ular tangga memiliki perbedaan pengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik melalui mata pelajaran PPKn di SMPN 3 Gamping. Hal ini di tunjukkan dengan nilai 79% bahwa media pembelajaran monopoli memiliki pengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik, sedang media ular tangga memiliki pengaruh sebesar 72,2% terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Kata Kunci: *CORE*, keterampilan berpikir kritis, media monopoli, media ular tangga 


ABSTRACT

TIDI MAHARANI: The Effect of Implementing a Connecting, Organizing, Reflecting, Extending (CORE) Learning Model with Monopoly and Snakes and Ladders Media on Critical Thinking Skills in PPKn Learning in Middle School, Thesis, Yogyakarta: Postgraduate Program, Yogyakarta State University, 2019.

This study aims to reveal: (1) the effect of applying CORE learning models with monopoly media on students' critical thinking skills, (2) the effect of applying CORE learning models with snakes and ladders media on students' critical thinking skills, and (3) comparison of the effect of applying monopoly media and snakes and ladders media towards students' critical thinking skill.

This research is a quasi-experimental study using pretest-posttest nonequivalent. The population in this study were all students of class VIII at SMP Negeri 3 Gamping, Yogyakarta. Sampling in this study was conducted using random sampling techniques. This study used two groups, namely the experimental class I group of 31 students and the experimental class II group of 31 students. Research data collection through test sheets and questionnaires. The instruments used in this study are tests and non-tests that have been tested for validation and reliability using SPSS 21.0 with the help of a significant level of 0.05. Process data in this study using the Paired samples t-test and Linear Regression.

The results of this study are as follows. (1) The application of the CORE learning model with monopoly media has an influence on students' critical thinking skills by 79% through PPKn subjects in Gamping 3 Middle School (2) The application of the CORE learning model with snakes and ladders media has an influence on students' critical thinking skills %, on students' critical thinking skills through PPKn subjects at SMPN 3 Gamping (3) The application of monopoly media and ladder snake media has a different effect on students' critical thinking skills through PPKn subjects at SMPN 3 Gamping. This is indicated by a value of 79% that monopolistic learning media has an influence on students' critical thinking skills, while snakes and ladders media has an influence of 72.2% on students' critical thinking skills.

Keywords: *CORE, critical thinking skills, monopoly media, snakes and ladders media* 

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Tidi Maharani

Nomor Mahasiswa : 17730251035

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Judul Tesis : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Connecting, Organizing, Reflecting, Extending* (CORE) dengan Media Monopoli dan Ular tangga Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran PPKn di SMP.

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 2 Agustus 2019



Penulis,

Tidi Maharani
NIM. 17730251035

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CONNECTING, ORGANIZING, REFLECTING, EXTENDING (CORE)* DENGAN MEDIA MONOPOLI DAN ULAR TANGGA TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DALAM PEMBELAJARAN PPKn DI SMP

TIDI MAHARANI
NIM. 17730251035

Dipertahankan di depan Panitia Penguji Tesis
Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 23 Oktober 2019

TIM PENGUJI

Dr. Taat Wulandari, M.Pd.
(Ketua Penguji)

 20/10 2019

Dr. Samsuri, S.Pd., M.Ag
(Sekretaris/Penguji)

 29/10 2019

Prof. Dr. Abdul Gafur D., M.Sc
(Pembimbing/Penguji)



Dr. Sunarso, M.Si
(Penguji Utama)

 28/10 2019

Yogyakarta, 21/10/2019

Program Pascasarjana
Universitas Negeri Yogyakarta
Direktur,



Prof. Dr. Marsigit, Mx.
NIP. 195707191983031004

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucap syukur Alhamdulillah segala puji bagi Allah Swt.,
kupersembahkan karyaku ini untuk kedua orang tuaku tercinta.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas karunia yang Allah SWT. berikan, atas limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Connecting, Organizing, Reflecting, Extending* (CORE) dengan Media Monopoli dan Ular Tangga Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran PPKn di SMP.

Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan selama proses penulisan tesis ini. Ucapan terima kasih dan penghargaan penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh perkuliahan di Universitas Negeri Yogyakarta dengan kebijakan dan fasilitas yang diberikan.
2. Prof. Dr. Marsigit, M.A., Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kemudahan menempuh perkuliahan di Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta melalui berbagai kebijakan.
3. Dr. Suharno, M.Si., Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan motivasi dan masukan dalam penyusunan tesis pada penulis.
4. Prof. Dr. Abdul Gafur, M. Sc Dosen Pembimbing Tesis yang telah membimbing dan memberi arahan kepada penulis dalam menyelesaikan tesis ini dengan baik
5. Dr. Mukhamad Murdiono, M.Pd, validator instrument penelitian.
6. Segenap Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ilmu, inspirasi, dan teladan, semoga mendapatkan nilai kebaikan dari Allah Swt.
7. Bapak Ris Santosa kepala sekolah dan Ibu Martah guru PPKn SMP Negeri 3 Gamping yang telah memberi informasi terkait dengan judul penelitian.
8. Kedua orang tuaku, Bapak Omzan Syam dan Ibu Khasma wati, yang selalu memberikan doa dan dukungannya sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.

8. Kedua orang tuaku, Bapak Omzan Syam dan Ibu Khasma wati, yang selalu memberikan doa dan dukungannya sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.
9. Ketiga adik kandungku, Siti Hanipah, Widya Wati, dan Saiful Hadi, beserta keluarga besar H. Syamsudin Rasif yang telah memberikan motivasi dan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.
10. Irawan Hadi Wiranata, M.Pd dan segenap teman mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 dan 2017.

Teriring harapan dan doa, semoga Allah SWT membalas amal dan kebaikan dari berbagai pihak tersebut. Penulis menyadari bahwa tesis ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis berharap masukan dari pembaca dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi ilmu pendidikan, khususnya bagi kemajuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Yogyakarta, 2 Agustus 2019

Penulis,



Tidi Maharani

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	13
C. Batasan Masalah	14
D. Rumusan Masalah.....	14
E. Tujuan Penelitian	15
F. Manfaat Penelitian	15
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	17
A. Kajian Teori.....	17
1. Model Pembelajaran CORE.....	17
a. Konsep Model Pembelajaran	17
b. Konsep Model Pembelajaran CORE	21
c. Kegiatan belajar dengan model pembelajaran CORE	30
d. Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran CORE	32
2. Kajian Media Pembelajaran.....	33
a. Konsep Media Pembelajaran.....	33
b. Fungsi dan manfaat media pembelajaran.....	38
c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	42
d. Karakteristik Media Pembelajaran berbasis Permainan	45
e. <i>Monopoly Game</i> (Permainan Monopoli)	50
f. Permainan Ular Tangga	64
3. Kajian Keterampilan Berpikir Kritis	71
a. Pengertian Berpikir Kritis	71
b. Karakteristik Berpikir Kritis	75
c. Tujuan Berpikir Kritis.....	78
4. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan	80
a. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan	82

b. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan	83
5. Pentingnya Berpikir Kritis dalam Pembelajaran PPKn	85
B. Kajian Penelitian Yang Relevan	88
C. Kerangka Pikir	94
D. Hipotesis	96

BAB III. METODE PENELITIAN 98

A. Jenis Penelitian	98
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	100
C. Populasi dan Sampel	101
1. Populasi	102
2. Sampel Penelitian.....	104
D. Variabel Penelitian.....	104
E. Teknik dan Instrumen pengumpulan Data	105
1. Teknik Pengumpulan Data	105
2. Instrumen Pengumpulan Data.....	107
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	108
1. Uji Validitas Instrumen	108
2. Uji Reliabilitas Instrumen.....	113
G. Teknik Analisis Data.....	117
1. Analisis Deskriptif.....	117
2. Uji Prasyarat.....	118
a. Uji Normalitas	118
b. Uji Homogenitas	119
3. Uji Analisis Data.....	119
a. <i>Paired Samples T-Test</i>	119
b. <i>Regresi Linear</i>	120

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN..... 122

A. Deskripsi Hasil Peneltian	122
1. Gambaran Lokasi Penelitian	122
2. Deskripsi Data Penelitian	123
3. Deskripsi Keterampilan Berpikir Kritis Sebelum dan Setelah Perlakuan	129
4. Keterampilan Berpikir Kritis	129
a. Kelas Eksperimen I.....	130
1) Data hasil <i>Pretest</i>	132
2) Data hasil <i>Posttest</i>	135
b. Kelas Eksperimen II	135
1) Data hasil <i>Pretest</i>	138
2) Data hasil <i>Posttest</i>	140
B. Hasil Uji Hipotesis	140
1. Persyaratan Analisis Uji Hipotesis.....	141
a. Uji Normalitas	141

b. Uji Homogenitas	142
2. Pengujian Hipotesis	143
a. Hipotesis Pertama	145
b. Hipotesis Kedua	148
c. Hipotesis Ketiga	150
C. Pembahasan	151
1. Pengaruh penerapan model pembelajaran CORE terhadap berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran PPKn.	153
2. Pengaruh media monopoli terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran PPKn.	155
3. Pengaruh penerapan model pembelajaran CORE dan media monopoli terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran PPKn.	157
D. Keterbatasan Penelitian	157
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN.....	159
A. Simpulan.....	159
B. Implikasi.....	160
C. Saran.....	161
DAFTAR PUSTAKA	164

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Desain Penelitian Quasi Eksperimen	99
Tabel 2. Daftar Jumlah Peserta didik Tahun 2018/2019.....	102
Tabel 3. Sampel Penelitian.....	103
Tabel 4. Kisi-kisi Tes Soal Pilihan Ganda	106
Tabel 5. Kisi-kisi Angket Keterampilan Berpikir Kritis.....	108
Tabel 6. Hasil Uji Validitas Instrument Tes (<i>Pretest</i>) Keterampilan Berpikir Kritis PPKn	109
Tabel 7. Hasil Uji Validitas Instrument Tes (<i>Posttest</i>) Keterampilan Berpikir Kritis PPKn.....	110
Tabel 8. Hasil Uji Validitas Instrument Angket (<i>Pretest</i>) Keterampilan Berpikir Kritis PPKn.....	111
Tabel 9. Hasil Uji Validitas Instrument Angket (<i>Posttest</i>) Keterampilan Berpikir Kritis PPKn.....	112
Tabel 10. Rangkuman Hasil Uji Validitas Instrument Tes dan Angket Keterampilan Berpikir Kritis PPKn	116
Tabel 11. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	115
Tabel 12. Kriteria Indeks Tingkat Kesukaran Soal	116
Tabel 13. Kriteria Indeks Daya Pembeda	116
Tabel 14. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal <i>Pretest</i>	116
Tabel 15. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal <i>Posttest</i>	116
Tabel 16. Hasil daya Beda <i>Pretest</i>	117
Tabel 17. Hasil daya Beda <i>Posttest</i>	117
Tabel 18. Kategori klasifikasi nilai <i>pretest</i> dan <i>posttes</i>	118
Tabel 19. Deskripsi Data Tes pilihan ganda Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Sebelum (<i>Pretest</i>) dan Setelah (<i>Posttest</i>) Perlakuan.....	126
Tabel 20. Deskripsi Data Angket Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Sebelum (<i>Pretest</i>) dan Setelah (<i>Posttest</i>) Perlakuan.....	128
Tabel 21. Distribusi Frekuensi <i>Pretes</i> Tes pilihan ganda Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas Eksperimen I	130
Tabel 22. Kategori Hasil Tes Peserta Didik Sebelum Perlakuan.....	131
Tabel 23. Distribusi Frekuensi <i>Pretes</i> Angket Keterampilan Berpiki Kritis Peserta Didik Kelas Eksperimen I	131
Tabel 24. Kategori Hasil Angket Peserta Didik Sebelum Perlakuan.	132
Tabel 25. Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Tes pilihan ganda Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas Eksperimen I	133
Tabel 26. Kategori Hasil Tes Peserta Didik Setelah Perlakuan.	133
Tabel 27. Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Angket Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas Eksperimen I	134
Tabel 28. Kategori Hasil Tes Peserta Didik Setelah Perlakuan.	134

Tabel 29. Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Tes pilihan ganda Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas Eksperimen II	136
Tabel 30. Kategori Hasil Tes Peserta Didik Sebelum Perlakuan.	136
Tabel 31. Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Angket Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas Eksperimen II	137
Tabel 32. Kategori Hasil Angket Peserta Didik Sebelum Perlakuan.	137
Tabel 33. Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Tes pilihan ganda Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Eksperimen II	138
Tabel 34. Kategori Hasil Tes Peserta Didik Sebelum Perlakuan.	139
Tabel 35. Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Angket Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Eksperimen II	139
Tabel 36. Kategori Hasil Tes Peserta Didik Setelah Perlakuan.	140
Tabel 37. Uji Normalitas Sebelum dan Sesudah Perlakuan.....	141
Tabel 38. Uji Homogenitas Sebelum dan Sesudah Perlakuan	146
Tabel 39. Hasil Uji <i>Paired Samples T-Test</i> dan Regresi Linier Kelas Eksperimen I	143
Tabel 40. Hasil Uji <i>Paired Samples T-Test</i> dan Regresi Linier Kelas Eksperimen I.....	144
Tabel 41. Hasil Uji <i>Paired Samples T-Test</i> dan Regresi Linier Kelas Eksperimen II	146
Tabel 42. Hasil Uji <i>Paired Samples T-Test</i> dan Regresi Linier Kelas Eksperimen II	147
Tabel 43. Hasil Uji <i>Paired Samples T-Test</i> dan Regresi Linier Kelas Eksperimen I dan Kelas eksperimen II	148
Tabel 44. Hasil Uji <i>Paired Samples T-Test</i> Pada Media dan Model Pembelajaran	149

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian	96
Gambar 2. Grafik Nilai Rata-Rata Tes Pada <i>Pretest</i> dan <i>Posttes</i> Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas Eksperimen I dan Kelas Eksperimen II	128
Gambar 3. Grafik Nilai Rata-Rata Angket Pada <i>Pretest</i> dan <i>Posttes</i> Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas Eksperimen I dan Kelas Eksperimen II.....	130

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Penelitian	193
a. Surat izin Penelitian	193
b. Surat Izin Validasi Penelitian	194
c. Lembar Persetujuan Penelitian	195
d. Surat Keterangan Validasi Penelitian	196
e. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	197
Lampiran 2. Data Sampel dan Instrumen Penelitian	198
a. Daftar Peserta Didik Kelas Eksperimen I	198
b. Daftar Peserta Didik Kelas Eksperimen II	199
c. RPP Model CORE	200
d. RPP Media Monopoli	205
e. Kisi-kisi Pilihan Ganda	210
f. Instrumen Pilihan Ganda	212
g. Kisi-kisi Angket	227
h. Instrumen Angket	228
Lampiran 3. Data Uji Coba Instrumen	240
a. Data Hasil Uji Coba Instrumen Tes Pilihan Ganda Pretest	240
b. Data Hasil Uji Coba Instrumen Tes Pilihan Ganda Posttest	246
c. Data Hasil Uji Coba Instrumen Angket Pretest	252
d. Data Hasil Uji Coba Instrumen Angket Posttest	258
Lampiran 4 Hasil Uji Data Tingkat Kesukaran Soal Tes	264
a. Data Hasil Uji Coba Instrumen Tes Pilihan Ganda Pretest	264
b. Data Hasil Uji Coba Instrumen Tes Pilihan Ganda Posttest	267
Lampiran 5 Hasil Uji Prasyarat Nilai Tes	270
a. Uji Prasyarat Nilai Tes Kelas Eksperimen I	270
b. Uji Prasyarat Nilai Tes Kelas Eksperimen II	271
c. Uji Prasyarat Angket Kelas Eksperimen I	272
d. Uji Prasyarat Angket Kelas Eksperimen II	273
Lampiran 6 Hasil Analisis Daya Beda Tes	274
a. Hasil Analisis Daya Beda Tes Pretest	274
b. Hasil Analisis Daya Beda Tes Posttest	275
Lampiran 7 Analisis Uji Hipotesis	276
a. Uji Hipotesis Nilai Tes Kelas Eksperimen I	276
b. Uji Hipotesis Nilai Tes Kelas Eksperimen II	278
c. Uji Hipotesis Nilai Angket Kelas Eksperimen I	280

d. Uji Hipotesis Nilai Angket Kelas Eksperimen II	282
Lampiran 8 Dokumentasi	284

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berpikir kritis sangat penting sehingga menjadi suatu tujuan utama dalam pendidikan (Johnson, 2014: 652). Keterampilan dalam berpikir kritis bagi peserta didik sangat diperlukan agar mampu dan terampil dalam mencermati dari berbagai macam persoalan di era globalisasi, sehingga dapat menyelesaikan suatu masalah dan mampu mengaplikasikan suatu pengetahuan yang diperoleh di sekolah maupun di luar sekolah. Berpikir kritis mengajak untuk menemukan suatu kejadian dan informasi yang muncul di lingkungan peserta didik. Keterampilan dalam berpikir kritis dapat membiasakan peserta didik untuk dapat memecahkan suatu masalah dan membuat keputusan serta mampu mencari solusi secara bijak terhadap permasalahan yang dihadapi. Dewey (Fisher, 2009: 2) menyatakan bahwa berpikir kritis merupakan suatu pertimbangan yang berbentuk pengetahuan yang dapat diterima dari sudut alasan yang mendukung dan membentuk suatu kesimpulan.

Brandt (Sapriya, 2017: 145) juga menyatakan bahwa pentingnya dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis untuk peserta didik, pada suatu proses pembelajaran di sekolah menjadi keprihatinan karena perkembangan dunia yang semakin pesat masih belum banyak kesadaran yang tinggi di kalangan pendidikan pada persekolahan untuk mengajarkan peserta didik tentang keterampilan berpikir kritis. Pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung peserta didik di sekolah belum sepenuhnya difasilitasi. Barandt, Brooks (Santrock, 2011: 44) juga mengungkapkan bahwa

terlalu sedikit sekolah yang mengajarkan peserta didik untuk dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis secara mendalam. Sekolah hanya memberikan jawab yang benar tanpa mendorong peserta didik untuk mengembangkan pemikiran dan mengemukakan ide-ide baru.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pendidikan yang bertujuan untuk mengajarkan warga negara akan pentingnya nilai, hak, tanggung jawab dan kewajiban sebagai warga negara. Somantri (2001: 54) mengungkapkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan suatu pendidikan yang mencakup program pendidikan demokrasi politik dan diperluas dengan sumber pengetahuan lainnya. Pendidikan Kewarganegaraan memberi pengaruh positif dari pendidikan yang hadir di lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, dan orang tua berguna untuk melatih peserta didik berpikir kritis, analitis, serta mampu bersikap dan bertindak demokratis. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan pada umumnya menjadikan warga negara yang baik, mampu bertanggung jawab, dan mampu berpikir kritis dalam menghadapi isu tentang kewarganegaraan.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diterapkan di sekolah dasar hingga perguruan tinggi yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik yaitu mempersiapkan peserta didik agar dapat berinteraksi dan beradaptasi dengan lingkungan dalam konteks nasional, lokal dan global. Kategori pokok Pendidikan Kewarganegaraan terdiri dari tiga bagian, yaitu: a) pengetahuan yang terdiri dari bentuk partisipasi, sosial, budaya, politik, dan ekonomi; b) afektif terdiri dari sikap, karakter, dan nilai; c) bakat yang terdiri dari keterampilan partisipasi (Print & Lange, 2012: 31). Hal tersebut juga diperkuat

dengan adanya Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyatakan bahwa, tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah membentuk peserta didik agar dapat berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam mengatasi isu kewarganegaraan, mampu bertanggung jawab dan berpartisipasi secara aktif. Hal serupa diungkapkan oleh Wahab & Sapriya (2011: 314-315) bahwa tantangan kehidupan tidak hanya semata untuk mewujudkan suatu warga negara yang baik, namun diperlukan juga adanya warga negara yang mempunyai kecerdasan yang mampu berfikir dan menganalisis berbagai masalah. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa, tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik guna mampu merespon isu-isu publik yang berkembang dalam kehidupan masyarakat.

Peserta didik yang mampu berpikir kritis merupakan suatu kemampuan dalam keterampilan memecahkan suatu masalah dengan cara yang berbeda sehingga peserta didik tersebut mampu bersaing dan berkerja sama dengan tim. Bednarz, Kieran, dan Lee (Windsor, 2010) menyatakan bahwa situasi lingkungan kelas dengan pembelajaran kolaboratif, mampu mendorong dan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk dapat mengkomunikasikan ide-ide nya. Hal serupa yang diungkapkan oleh Samsuri (2013: 6-7) bahwa pembelajaran PPKn pada kurikulum 2013 memiliki tujuan yaitu untuk menjadikan peserta kooperatif, kritis dan aktif sehingga dapat memberikan bekal pengalaman dan praktik konsep kehidupan berbangsa dan bernegara baik di ruangan kelas maupun diluar kelas.

Agar tujuan Pendidikan Kewarganegaraan dapat tercapai, perlu dikembangkan suatu strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran yang diterapkan atau dikembangkan oleh guru didalam kelas merupakan salah satu hal penting yang mendapatkan perhatian dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan karena melalui pemilihan strategi pembelajaran yang tepat dan sesuai akan menjadikan pembelajaran yang menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran kewarganegaraan dapat tercapai.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan Kumalasari (2012) menyatakan bahwa berpikir kritis merupakan suatu keterampilan peserta didik dalam memecahkan masalah dan memandang cara yang berbeda dalam menyelesaikan suatu permasalahan, sehingga peserta didik tersebut dapat memecahkan masalah secara kreatif agar mampu bersaing secara adil dan dapat berkerja sama dengan anggota peserta didik lainnya dan ironisnya keterampilan peserta didik untuk berpikir kritis masih kurang. Hal itu juga diungkapkan oleh peneliti Chun (2009: 29) bahwa kebutuhan akan berpikir kritis pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sangat diperlukan di kelas, karena keterampilan berpikir kritis dalam pendidikan untuk memaksimalkan potensinya. Selain itu, peserta didik sering juga tidak mengajukan pertanyaan, sehingga proses pembelajaran berpikir kritis dimasukan ke dalam sebuah pembelajaran agar mendorong peserta didik untuk mempertanyakan fakta, menafsirkan dan menganalisis bukti, mampu membuat kesimpulan yang masuk akal mengenai peristiwa, serta secara mandiri mampu mengembangkan opini berdasarkan informasi. Selain itu, berpikir kritis dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan mampu memupuk peserta didik

untuk menghormati ide-ide yang berbeda dan mengajarkan peserta didik untuk belajar mentoleransikan pandangan yang berbeda.

Pada tahun 2009, hasil penelitian yang dikeluarkan oleh *international civic and citizenship study* (ICCS) menunjukkan bahwa rata-rata pengetahuan (*civic knowledge*) peserta didik di Indonesia masih dibawah rata-rata internasional, yaitu 433 dari 499 (ICCS, 2009: 75). Rendahnya keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan juga akan mempengaruhi hasil belajar dan keaktifan peserta didik sehingga menimbulkan dampak yang kurang baik pada lingkungan pembelajaran. Hal ini juga diperkuat adanya hasil penelitian Septiana & Kurniawan (2018: 96) yang menunjukkan bahwa rendahnya berpikir kritis peserta didik pada Pendidikan Kewarganegaraan dapat dilihat dari ketidak mampuan peserta didik merumuskan pokok permasalahan, tidak dapat berpendapat dan tidak dapat menyelesaikan soal dengan baik sehingga KKM yang telah ditentukan yaitu 70 hanya 12,90% peserta didik yang berhasil memenuhi dan 87,10% belum memenuhi KKM dari total keseluruhan 31 peserta didik dikelas. Masalah lain juga muncul karena model pembelajaran yang digunakan belum sesuai dengan karakteristik peserta didik yang hanya berpusat pada satu arah, peserta didik hanya duduk, mencatat, menghafal dan mendengarkan pada proses KBM. Hal serupa yang dilakukan Zahra, Relmasira & Juneau (2018: 176) hasil penelitiannya menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran masih berpusat pada satu arah, peserta didik masih kesulitan menganalisis dan memecahkan masalah dalam mengerjakan soal dan hasil belajar yang diperoleh masih tergolong rendah dilihat dari ketuntasan nilai. Dilihat dari data tersebut, dalam Pendidikan

Kewarganegaraan keterampilan berpikir kritis peserta didik masih tergolong rendah.

Pemikiran kritis merupakan komponen penting dari Pendidikan Kewarganegaraan, keterampilan inti kognitif yang harus diajarkan adalah untuk berpikir kritis (Joe, 2017). Banyak pengajaran yang ada cenderung berfokus pada konten pengetahuan tanpa banyak memperhatikan pemecahan masalah dalam kehidupan yang nyata, maka dari itu guru harus lebih memperhatikan pengajaran dan evaluasi pemikiran kritis dalam konteks yang lebih realistis. Dari pernyataan tersebut bahwa proses pengajaran seharusnya menekankan pada pengajaran realistis yang menghadapkan peserta didik pada permasalahan, dengan harapan peserta didik mampu memecahkan permasalahan tersebut melalui proses berpikir kritis karena berpikir kritis merupakan sebuah proses kegiatan yang aktif, mampu mengimplikasikan suatu pengetahuan yang diperoleh dan dapat diterima dari sudut alasan yang mendukung sehingga mampu memahami dan menguraikan berbagai informasi secara bertahap dan membentuk suatu simpulan dalam pemecahan masalah.

Sekolah mempunyai peran penting dalam meningkatkan keterampilan Pendidikan Kewarganegaraan yang diinternalisasikan melalui kegiatan di sekolah, dengan tujuan agar peserta didik tidak hanya memiliki kompetensi dari segi pengetahuan kewarganegaraan saja tetapi juga memiliki keterampilan dalam berpartisipasi. Dengan demikian, untuk meningkatkan suatu kualitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan diperlukan adanya suatu perubahan beberapa aspek dalam proses pengajaran di kelas. Pembelajaran yang berpusat pada guru harus

diubah menjadi berpusat pada peserta didik sehingga dapat membangun motivasi belajar dan mampu membangun pengetahuan peserta didik. Menurut penelitian Putri, dkk. (2013: 3) rendahnya keterampilan berpikir kritis yang dimiliki peserta didik tersebut perlu diberikan solusi agar suatu pembelajaran yang dilaksanakan mampu meningkatkan berpikir kritis dan memberikan hasil yang optimal kepada peserta didik. Miranda (2015: 3) juga menyatakan bahwa proses pembelajaran harus menarik minat peserta didik sehingga mampu meningkatkan prestasi belajar. Tujuan pembelajaran pada dasarnya adalah untuk mencapai suatu perubahan perilaku peserta didik atau mencapai kompetensi yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses kegiatan pembelajaran.

Proses pembelajaran tidak hanya untuk meningkatkan pengetahuan tetapi juga dilengkapi dengan adanya pengembangan berpikir kritis, kreatif, dan berkarakter. Pada kegiatan pembelajaran di sekolah, peran guru sangat penting dalam membangun suasana belajar karena guru merupakan suatu komponen yang memegang peran penting. Peran guru sebagai fasilitator diharapkan mampu membangkitkan motivasi dan minat belajar peserta didik karena tugas dan tanggung jawab seorang guru adalah mampu mengelola suatu pembelajaran yang efektif, efisien dan dinamis. Pada program kurikulum 2013 bahwa kegiatan pembelajaran di dalam kelas harus berpusat kepada peserta didik dan guru berperan sebagai fasilitator. Pada proses pembelajaran, keterampilan guru dalam menggunakan model dan media pembelajaran dapat mempengaruhi peserta didik dalam mentransfer materi ajar yang diberikan.

Sarbaini & Norjanah (2016: 623) beranggapan bahwa pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan cenderung membosankan sehingga hasil pembelajaran tidak mencapai batas ketuntasan minimal. Hal serupa pada penelitian Ulfah, Prasetyo, & Marzuki (2018: 127) yang menunjukkan bahwa mata pelajaran PPKn sampai saat ini proses pembelajarannya masih terkesan banyak diajarkan bukan dipelajari. Peran guru yang lebih dominan pada proses pembelajaran mengakibatkan peserta didik yang selalu dianggap harus dibimbing dan selalu diarahkan oleh guru. Guru sebagai sumber inspirasi dan motivasi bagi peserta didik perlu mendorong peserta didik untuk menjadi aktif.

Print & Lange (2012: 90) menyatakan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) hendaknya berpusat pada peserta didik dan pengajaran yang digunakan oleh guru hendaknya menggunakan teknologi informasi atau pendekatan pedagogi baru. Dari pernyataan tersebut, pembelajaran yang dilakukan seharusnya tidak didominasi oleh peran guru, dan tidak hanya terbatas pada transmisi pengetahuan saja tetapi juga dapat memberikan kesempatan yang terpusat pada peserta didik (*student center*) untuk mendapatkan ilmu pengetahuan secara mandiri. Pendekatan pedagogi Pendidikan Kewarganegaraan hendaknya mampu mengikuti perkembangan teknologi dan informasi yang terus berkembang sehingga pembelajaran akan lebih mudah dicerna oleh peserta didik. Rendahnya keterampilan berpikir kritis pada peserta didik merupakan salah satu masalah yang besar pengaruhnya terhadap pencapaian hasil belajar.

Dimulai dari berbagai masalah yang terjadi pada proses pembelajaran terutama pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, perlu dicarikan solusi

yang tepat yaitu dengan memberikan model dan media belajar yang inovatif dan tepat sasaran. Salah satunya adalah model pembelajaran CORE, media pembelajaran monopoli dan media pembelajaran ular tangga. Model pembelajaran CORE dipandang sebagai model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada peserta didik, sedangkan media monopoli dan ular tangga dipandang mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat secara langsung berinteraksi kepada teman kelompok, mengajarkan peserta didik untuk dapat menghargai pendapat teman-teman kelompoknya dan mampu untuk berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah serta memberikan motivasi belajar kepada peserta didik. Model pembelajaran dapat diartikan sebagai kerangka konseptual atau bentuk kegiatan pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman untuk melakukan suatu kegiatan pembelajaran berlangsung.

Chambliss & Calfee (Curwen, Miller, White-Smith, & Calfee, 2010: 133) menjelaskan bahwa model pembelajaran CORE adalah model pembelajaran yang menggabungkan empat elemen, antara lain *connecting*, *organizing*, *reflecting*, dan *extending*. Model pembelajaran CORE menekankan kemampuan berpikir peserta didik untuk dapat menghubungkan, mengorganisasikan, mendalami, mengelolah dan mengembangkan suatu informasi yang telah didapatkan. Joyce (Trianto, 2012: 52) mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pola atau perencanaan digunakan sebagai pedoman untuk merencanakan kegiatan pembelajaran di kelas dengan tujuan materi pembelajaran dapat diterima peserta didik dengan baik. Model pembelajaran merupakan suatu faktor eksternal yang dapat mempengaruhi kegiatan pembelajaran yang positif, karena model

pembelajaran yang bervariasi memiliki pengaruh yang mampu memberikan motivasi dan menarik minat belajar peserta didik agar tumbuh semangat untuk belajar. Dalam memilih model pembelajaran guru diharuskan untuk dapat memperhatikan kondisi peserta didik, situasi kelas dan tujuan pembelajaran, agar model pembelajaran yang diterapkan dapat melibatkan peserta didik secara aktif. Dengan adanya keterlibatan secara aktif dalam proses pembelajaran, peserta didik dapat belajar secara efisien dan efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Model pembelajaran CORE dirancang sebagai salah satu model pembelajaran yang digunakan untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yusman, dkk (2016: 129) meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik melalui model pembelajaran CORE yang menyimpulkan bahwa model pembelajaran CORE mampu meningkatkan berpikir kritis peserta didik. Hal tersebut juga diungkapkan oleh Suyanto (Jaya, dkk. 2014: 4) bahwa model pembelajaran CORE merupakan suatu model pembelajaran yang memiliki empat aspek kegiatan yaitu *connecting*, *organizing*, *reflecting* dan *extending*. Sementara, Harmsen (Yuniarti, 2013: 3-4) menjelaskan bahwa elemen-elemen model pembelajaran CORE digunakan untuk menghubungkan informasi lama dengan informasi baru, mengorganisasikan sejumlah materi yang bervariasi, merefleksikan segala suatu yang peserta didik pelajari dan mengembangkan lingkungan belajar.

Dari beberapa hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran CORE merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta

didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran secara langsung dan diharapkan peserta didik dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dalam menyelesaikan suatu masalah. Hal tersebut dapat dilihat pada kegiatan model pembelajaran CORE yang komponennya terdapat komponen berpikir kritis.

Media pembelajaran merupakan suatu perantara informasi dari pengirim kepada penerima sehingga mampu merangsang pengetahuan (Sadiman, dkk 2014: 6). Hal serupa diungkapkan oleh Biddle, et al. (2014: 267) juga menyatakan bahwa melalui permainan, peserta didik dapat membangun pengetahuannya. Pendapat para ahli tersebut menjadi dasar dalam pemilihan media belajar berbasis permainan. Media permainan monopoli dan permainan ular tangga pada pelajaran PPKn merupakan media yang memfasilitasi terjadinya interaksi antar peserta didik dan interaksi dengan guru. Faktor pendukung perkembangan intelektual peserta didik adalah interaksi sosial seperti yang dikemukakan Bruner (Johnston & Halocha, 2010: 80). Pendapat Bruner tersebut senada dengan Vygotsky (Levine & Munsch, 2016: 41) bahwa teman sebaya mampu membantu perkembangan kognitif pada seorang anak.

Dengan bermain, anak akan sering berinteraksi dengan teman-teman atau anggota keluarganya. Bermain permainan tidak lebih sekedar menyenangkan. Permainan merupakan cara yang baik untuk menguji keterampilan dan kecerdasan individu. Selain itu juga, anak akan terlatih dalam memahami dan bereaksi terhadap situasi yang berbeda misalnya pada kemampuan pemecahan masalah.

Menurut penelitian Purwanto, et al. (2012: 1) bahwa ada peningkatan prestasi belajar peserta didik setelah mengimplementasikan permainan media monopoli.

Sedangkan Jaelani, Wahidin, & Roviati (2016: 33) menyatakan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan ular tangga dapat mengajak peserta didik untuk dapat berpikir kritis dalam memecahkan masalah. Media monopoli dan media ular tangga merupakan media yang dibuat dari permainan anak-anak. Monopoli dan ular tangga adalah suatu permainan yang akan dimainkan di atas kertas karton persegi yang akan dimainkan pada setiap kelompok yang telah dibagikan. Pada permainan monopoli dan ular tangga, isi dan peraturan dalam sebuah permainan sudah ada dari permainan itu sendiri, akan tetapi pada permainan tersebut diberikan pertanyaan dengan materi yang menyesuaikan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang akan digunakan pada model pembelajaran CORE, media permainan monopoli dan permainan ular tangga. Penggunaan model pembelajaran CORE dengan media permainan monopoli dan ular tangga yang ingin dicapai adalah keterampilan berpikir kritis, mampu berkerja sama dalam suatu kelompok dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Kurangnya keterampilan peserta didik untuk dapat berpikir kritis pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menyebabkan rendahnya keterampilan peserta didik dalam menyelesaikan soal-soal sehingga mengakibatkan hasil belajar yang rendah. Pembelajaran yang sering digunakan yaitu dengan menggunakan komunikasi satu arah yang mengakibatkan kurangnya minat belajar dan kurangnya kemampuan peserta didik untuk meningkatkan berpikir kritis pada pembelajaran. Berkenaan dengan meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik di

sekolah, guru hendaknya memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik untuk melatih dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan suatu materi pembelajaran. Pembelajaran yang mengutamakan penguasaan kompetensi harus dapat berpusat kepada peserta didik sehingga mampu melatih peserta didik dalam memecahkan masalah dan memberikan pengalaman pembelajaran yang relevan secara kontekstual. Oleh karena itu, guru perlu mencari strategi atau model pembelajaran dan media belajar yang cocok pada materi pembelajaran yang diajarkan sehingga pengetahuan dapat tersampai secara sistematis dan menyenangkan. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, mendorong peneliti untuk mendapatkan data empirik mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran CORE dengan media monopoli dan media ular tangga terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran PPKn di SMP Negeri 3 Gamping.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran PPKn masih mengarah pada komunikasi satu arah, hal itu dilihat peserta didik hanya duduk, mencatat, menghafal dan mendengarkan pada proses KBM
2. Rendahnya berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran PPKn, hal itu dilihat dari ketidak mampuan peserta didik merumuskan pokok permasalahan, tidak dapat berpendapat dan tidak dapat menyelesaikan soal

dengan baik sehingga memperoleh nilai di bawah KKM yang telah ditentukan.

3. Kurangnya pengetahuan guru tentang model pembelajaran yang bervariasi, dan inovatif, sesuai pada konteks materi pembelajaran yang disampaikan.
4. Rendahnya minat dan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn karena menggunakan model pembelajaran konvensional.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, peneliti membatasi permasalahan agar dapat memperoleh pemahaman yang jelas mengenai ruang lingkup pada penelitian yang dilakukan. Penelitian ini dibatasi pada keterampilan berpikir kritis peserta didik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan terdahulu, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Adakah pengaruh penerapan model pembelajaran CORE dengan media monopoli terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran PPKn di SMP kelas VIII ?
2. Adakah pengaruh penerapan model pembelajaran CORE dengan media ular tangga terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran PPKn di SMP kelas VIII ?
3. Adakah perbedaan pengaruh penerapan media monopoli dan media ular tangga terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran PPKn di SMP kelas VIII ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran CORE dengan media monopoli terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran PPKn di SMP kelas VIII.
2. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran CORE dengan media ular tangga terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran PPKn di SMP kelas VIII.
3. Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan pada pengaruh penerapan media monopoli dan media ular tangga terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran PPKn di SMP kelas VIII.

F. Manfaat

a. Secara Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam mengembangkan model dan media pembelajaran agar lebih meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn.

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan masukan bagi sekolah dalam kegiatan belajar mengajar sebagai bahan ajar.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan inovasi pada pembelajaran PPKn terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada materi yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai oleh guru.

3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat melatih keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam menggali informasi dan gagasan materi yang peserta didik terima dan mampu berkerja sama dalam suatu kelompok.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran CORE

a. Konsep Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan rangkaian penyajian materi yang dapat digunakan oleh guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pada dasarnya model pembelajaran merupakan prosedur atau pola sistematis yang dirancang untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Suprijono (2010: 45-46) berpendapat bahwa, model pembelajaran dapat diartikan sebagai bentuk representasi yang memungkinkan sekelompok atau seseorang untuk bertindak berdasarkan model tersebut. Model pembelajaran mencakup beberapa pendekatan meliputi pengelolaan kelas, lingkungan belajar, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, dan tujuan pembelajaran (Trianto, 2010: 51). Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan suatu pendekatan, atau teknik pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru pada kegiatan pembelajaran sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh informasi, keterampilan dan dapat mengekspresikan ide.

Hamza & Muhlisrarini (2014: 153) menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pola atau rencana yang digunakan untuk menyusun kurikulum dan mengatur materi peserta didik, sehingga mampu memberi petunjuk kepada guru pada saat pembelajaran di kelas. Dengan demikian, model pembelajaran menjadi dasar perencanaan dan pelaksanaan

pembelajaran bagi guru dalam pengaturan materi pembelajaran. Joyce, Weil, & Calhoun (2009: 30) juga mengungkapkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu gambaran lingkungan pembelajaran yang meliputi perilaku guru saat model pembelajara tersebut diterapkan. Dalam penggunaannya model pembelajaran digunakan untuk membentuk rencana pembelajaran jangka panjang atau kurikulum, dan merancang bahan pembelajaran.

Hal tersebut juga dijelaskan oleh Eggen & Kauchak (2012: 5) yang menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan petunjuk bagi guru untuk menentukan langkah-langkah dan tujuan pembelajaran, serta menjadi dasar dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran juga dapat dijadikan pola pilihan yang artinya, guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis untuk mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar serta berfungsi sebagai pedoman guru merencanakan kegiatan belajar mengajar. Pada pendekatannya, model pembelajaran meliputi pendekatan yang luas dan menyeluruh. Dalam pelaksanaan model pembelajaran ini, guru memandu rangkaian aktivitas peserta didik (langkah-langkah pembelajaran) agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran, guru juga memberikan contoh pada penggunaan startegi yang dibutuhkan agar tugas tersebut dapat diselesaikan, serta guru mampu menciptakan suasana kelas yang fleksibel.

Selanjutnya, terkait dengan model pembelajaran, Joyce & Weil (Asnawir & Usman, 2002: 16) juga menyatakan bahwa terdapat 4 kelompok model pembelajara, yaitu pengolahan informasi, interaksi sosial, modifikasi tingkah laku, dan personal humanistik. Tujuan dirancangnya model pembelajaran adalah untuk mencapai ruang lingkup pada tujuan kurikulum dan dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan kekuatan mereka sebagai pembelajar (Joyce, Weil, & Calhoun, 2009: 9). Pada saat peserta didik telah menguasai keterampilan dan informasi sesuai pada kurikulum, hasil dari pengalaman belajarnya dapat meningkatkan keterampilan peserta didik untuk menyelesaikan tugas nya.

Setiap model pembelajaran mempunyai ciri-ciri tertentu sehingga dapat membedakannya dengan model pembelajaran lain. Rusman (2012: 136) menyatakan bahwa pada dasarnya model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

- 1) Model pembelajaran yang ada berdasarkan pada teori dari para ahli yaitu, teori pendidikan dan teori belajar;
- 2) Model pembelajaran yang ada, memiliki tujuan atau misi pendidikan tertentu;
- 3) Model pembelajaran yang ada dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di suatu kelas;
- 4) Model pembelajaran yang ada, memiliki unsur-unsur model, yaitu, memiliki langkah-langkah pembelajaran, adanya prinsip-prinsip reaksi yang dapat digunakan oleh guru untuk bertindak di dalam kelas, adanya sistem sosial sebagai aturan yang digunakan oleh guru dan peserta didik selama kegiatan pembelajaran di kelas dan adanya sistem pendukung. Seperti bahan ajar, buku dan bahan ajar lainnya yang dapat menunjang proses pembelajaran;
- 5) Memiliki dampak sebagai akibat diterapkannya model pembelajaran. Dampak tersebut berupa dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar, dan dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang;
- 6) Membuat desain intruksional atau persiapan mengajar dengan menggunakan pedoman model pembelajaran yang telah dipilihnya.

Dari ciri-ciri model pembelajaran yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa setiap model pembelajaran dirancang dan dikembangkan berdasarkan teori sehingga memiliki dasar yang kuat. Setiap model pembelajaran mempunyai tujuan tertentu dalam melaksanakan pembelajaran. Model pembelajaran menjadi pedoman bagi guru pada saat pembelajaran karena mencakup langkah-langkah pembelajaran, sistem sosial dan sistem pendukung. Dengan adanya model pembelajaran yang dijadikan sebagai pedoman kegiatan pembelajaran, kegiatan yang dilaksanakan akan terarah dan terkoordinasi sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Adapun fungsi model pembelajaran menurut Gage & Berliner (Dina Indriana, 2001: 17) adalah mampu memberikan representasi pengetahuan yang berguna dan akurat, dan mampu memberikan proses pemahaman pengetahuan yang lebih mudah. Artinya model pembelajaran tersebut mampu memberikan gambaran secara nyata pada topik pembelajaran dan pengetahuan yang dibutuhkan, sehingga dapat mempermudah proses pemahaman dalam usaha pencapaian tujuan pembelajaran. Selanjutnya Kilbane & Milman (2014: 18) juga menyatakan bahwa fungsi model pembelajaran dirancang untuk meningkatkan hasil belajar tertentu yang terkait dengan standar yang diperlukan melalui kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, model pembelajaran yang digunakan oleh guru merupakan cara khusus untuk dapat memfasilitasi kegiatan pembelajaran karena merupakan rangkaian atau langkah-langkah kegiatan pembelajaran.

Dalam pemilihan model pembelajaran sangat dipengaruhi dari isi materi yang diajarkan, tujuan yang dicapai pada pembelajaran dan tingkat keterampilan peserta didik (Trianto, 2012:11). Model pembelajaran ditentukan bukan hanya apa yang harus dilakukan oleh guru, melainkan menyangkut langkah-langkah, prinsip reaksi guru dan peserta didik serta dukungan sarana dan prasarana yang ada.

b. Konsep Model Pembelajaran CORE

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual sebagai pedoman guru dalam merencanakan kegiatan pembelajaran. Oleh karena, itu guru dapat memilih model pembelajaran sesuai dengan materi dan tujuan yang akan dicapai pada kegiatan pembelajaran tersebut. Untuk membentuk peserta didik yang memiliki pengetahuan luas dan mampu menarik kesimpulan, guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan dengan menerapkan strategi atau model pembelajaran yang mampu membantu peserta didik untuk menyerap materi pembelajaran dengan mudah.

Jacob (2005) juga menyatakan bahwa pengetahuan peserta didik semakin luas jika materi pembelajaran dihubungkan dengan lingkungan sosial atau keterlibatan langsung peserta didik dalam masyarakat dengan tujuan untuk memperkuat pemahaman peserta didik. Model pembelajaran CORE merupakan kegiatan pembelajaran yang mempengaruhi perkembangan pengetahuan peserta didik dengan melibatkan secara langsung melalui kegiatan *connecting, organizing, reflecting, extending* (Chambliss & Calfee, 1998: 332). Model pembelajaran CORE merupakan salah satu model pembelajaran berdasarkan

teori konstruktivisme bahwa peserta didik mampu membangun pengetahuan mereka sendiri, melalui interaksi dengan lingkungannya.

Prinsip yang mendasar dari teori konstruktivisme ini adalah guru tidak hanya memberikan pengetahuan kepada peserta didik, namun peserta didik dapat berperan aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Wright (2005: 204) menjelaskan bahwa konstruktivisme sosial dalam pembelajaran menekankan peserta didik untuk dapat aktif dan berkerja sama dalam membangun pengetahuannya sendiri. Pada kesempatan ini guru memberikan kemudahan dan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat menemukan atau mengaplikasikan ide-idenya dengan menggunakan strategi mereka sendiri dalam belajar. Hal ini juga diungkapkan oleh Geary (Schunk, 2012: 323) bahwa asumsi utama pada konstruktivis adalah peserta didik yang aktif dalam mengembangkan pengetahuannya. Slavin (Suprihatiningrum, 2013: 22) juga menyatakan bahwa dalam teori konstruktivis, peserta didik dapat menemukan informasi sendiri dan mentransformasikan informasi yang kompleks.

Hal ini memberikan pengalaman yang berbeda bagi peserta didik, karena diberi ruang untuk dapat berpendapat dalam membangun pengetahuannya sendiri dan mampu mencari solusi. Hal serupa diungkapkan oleh Wilbrecht (2010: 2) berdasarkan hasil penelitiannya bahwa model pembelajaran CORE dapat mempengaruhi kemampuan peserta didik. Model pembelajaran CORE pertama dikembangkan untuk melihat hubungan antara membaca dan menulis, sebagaimana dijelaskan oleh Miller & Calfee (2004: 21):

The CORE Model was originally developed as a representation of the manner in which reading and writing can be linked and reinforcing to

each other; we saw possibilities to extend this model to experiential learning.

Model pembelajaran CORE pertama dikembangkan sebagai representasi dari cara membaca dan menulis sehingga dapat dihubungkan. Model pembelajaran CORE merupakan model pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk menjadikan peserta didik terlibat secara aktif dan dapat membangun pengetahuannya sendiri. Chambliss & Calfee (Curwen, et al. 2010: 133) juga menyatakan bahwa:

CORE model of instruction (connect, organize, reflect, extend; Cham) as the basis for our instructional design because of its applicability to all subject areas and its emphasis on a consistent cognitive strategy approach to all subject areas.

Model pembelajaran CORE tidak hanya efektif pada menulis dan membaca tetapi juga dapat diaplikasikan kepada berbagai subjek dengan menekankan pendekatan kognitif. Model pembelajaran CORE memiliki empat elemen yaitu, *Connecting* (menghubungkan), *Organizing* (mengatur), *Reflecting* (merefleksikan), *Extending* (memperluas yang telah dipahami). Sebagaimana yang telah di jelaskan oleh Calfee, et al. (2010: 133) bahwa:

The CORE model incorporates four essential constructivist elements; it connects to student knowledge, organizes new content for the student, provides opportunity for students to reflect strategically, and gives students occasions to extend learning.

Empat elemen tersebut dapat digunakan untuk merancang urutan kegiatan instruksional. Dimulai dengan menggunakan pengetahuan awal yang dimiliki peserta didik, kemudian menyusun pengetahuan yang telah diketahui untuk mempelajari hal yang baru. pengetahuan awal yang telah diorganisasikan atau disusun kemudian direfleksikan untuk memperoleh pengetahuan yang baru. Hal

tersebut bahwa pertama-tama peserta didik menghubungkan apa yang telah diketahui tentang suatu topik ke pengalaman baru. Kemudian peserta didik mengatur/mengorganisasikan informasi apa yang telah didapat dari berbagai sumber untuk dapat mempelajari yang baru. Selanjutnya peserta didik merenungkan kembali atau merefleksikan informasi yang telah didapatkan untuk memperoleh pengetahuan yang baru. Pada tahap terakhir, untuk lebih memahami pengetahuan yang telah didapatkan, peserta didik mendalaminya dengan menjelaskan apa yang telah diketahui dengan cara banyak diberikan latihan baik itu berupa soal maupun berdiskusi. Keempat elemen model pembelajaran CORE (*connecting, organize, reflect, extend*), diuraikan sebagai berikut:

a. Tahap *Connecting* (Menghubungkan Pengetahuan)

Connecting diartikan sebagai menghubungkan atau menyambungkan. *Connecting* merupakan kegiatan yang mengkoneksikan pengetahuan lama dengan informasi baru atau konsep-konsep (Suyatno, 2009: 67). Informasi lama atau konsep yang sudah diketahui oleh peserta didik dihubungkan dengan informasi baru atau konsep yang dipelajari. Tujuannya agar peserta didik mengingat informasi yang telah diketahui dan menggunakan pengetahuannya untuk menghubungkan dan menyusun idenya dengan cara memberikan pertanyaan, kemudian peserta didik akan diminta untuk menulis hal yang berhubungan dengan pertanyaan tersebut. Hal ini juga diungkapkan oleh Curwen, et al. (2010: 134) yang menjelaskan bahwa:

In the connect phase, teachers indentify for students what they will learn in the read-write lesson. Teachers activate prior background knowledge by having students actively reflect, share with others, and write from their knowledge and experience as it applies to the topic to be studied.

Hal tersebut menjelaskan bahwa, di awal mulainya kegiatan pembelajaran, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pada tahap *connecting*, dalam kegiatan pembelajaran guru menyampaikan apa yang akan dipelajari kepada peserta didik, selanjutnya guru mengaktifkan pengetahuan peserta didik dengan merefleksikan apa yang telah mereka ketahui dengan cara berdiskusi berdasarkan pengetahuan mereka yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang dipelajari.

Tahap *connecting*, memiliki peran penting dalam membangun keaktifan dalam kegiatan pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh Dymock (2005: 178) yang menyatakan bahwa “*an effective lesson connects students to the topic. Connectedness is the link between what the reader knows and what is being learned. Teachers should connect students to the content and the text structure*”. Dengan adanya koneksi yang baik, peserta didik akan mampu mengingat informasi dan menggunakan pengetahuannya untuk menghubungkan dan menyusun ide-idenya. Wardika, Ariawan, & Arsa (2015: 3) juga menyatakan bahwa *connecting* merupakan aktivitas yang dilakukan untuk menghubungkan informasi lama dengan informasi baru.

Sama hal yang diungkapkan oleh Nyoman, Satriani, Dantes, Jampel (2015: 4) bahwa *connecting* merupakan tahap peserta didik diajak untuk dapat memahami masalah dengan menghubungkan pengetahuan baru yang akan dipelajari dengan pengetahuan yang sudah mereka dapatkan, dengan cara peserta didik diberikan pertanyaan untuk membangun ide-ide mengenai keterkaitan dari materi yang akan disampaikan. Hal ini bertujuan untuk membantu peserta didik

mengingat kembali dan menghubungkan antar konsep yang telah dimiliki sebelumnya agar dapat mempelajari yang baru. Pohan (2013: 69) juga mengungkapkan bahwa suatu konsep yang telah dimiliki sebelumnya dapat dihubungkan dengan konsep yang baru dengan tujuan untuk membentuk jalinan antar konsep yang akan digunakan untuk dipelajari dengan lebih dalam lagi.

Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa *connecting* merupakan kegiatan pembelajaran yang menghubungkan pengetahuan kontekstual dengan pengetahuan peserta didik, sehingga peserta didik mampu membangun idenya mengenai materi yang akan disampaikan pada kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara, guru mengidentifikasi pengetahuan awal yang telah dimiliki peserta didik dengan sebuah pertanyaan dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menuliskan informasi yang telah diketahui.

b. Tahap *Organizing* (mengorganisasikan atau mengatur Informasi)

Organizing diartikan sebagai mengorganisir, mengadakan, dan mengatur. Mengorganisasikan merupakan kegiatan mengatur informasi yang telah diperoleh atau mengorganisasikan informasi lama kemudian memikirkan kembali konsep yang sedang dipelajari. Pada tahap ini peserta didik mengorganisasikan atau mengatur semua informasi-informasi yang telah diperoleh seperti informasi apa yang telah diketahui, informasi apa yang telah dipelajari, dan bagaimana keterkaitan antar informasi pada tahap *connect* dalam permasalahan yang diberikan untuk bisa membangun pengalaman belajar dan

pengetahuannya sendiri. Hal ini sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Miller & Calfee (2004: 21) “*Information is essential but it can quickly become overwhelming; students need to learn strategies to organize and manage their collection*”. Hal tersebut menjelaskan bahwa, jika informasi yang didapatkan oleh peserta didik pada tahap *connecting* sebelumnya bisa saja berlebihan, sehingga perlunya strategi yang baik untuk dapat mengelolanya dengan cara peserta didik mengelola/mengatur pengetahuan yang telah dimiliki dan pengetahuan yang baru diterima.

Organizing berarti bahwa peserta didik mampu mengorganisasikan atau mengatur suatu informasi yang telah diperoleh untuk membantu proses pengorganisasian informasi yang telah didapatkan. Peserta didik dapat melakukannya dengan cara berdiskusi atau bertukar pendapat sehingga dapat membentuk konsep baru (pengetahuan baru) dan memperoleh pemahaman yang baik. Seperti halnya yang dijelaskan oleh Bruning, Schraw, & Norby (2011: 205) bahwa penggunaan metode diskusi pada saat proses pembelajaran dapat membantu peserta didik mengumpulkan dan mengorganisasikan informasi yang telah diperoleh dari hasil berinteraksi bersama guru maupun peserta didik lainnya. Pada tahapan *organizing* guru mempunyai peran penting untuk menentukan batasan isi yang diorganisasikan oleh peserta didik dengan melihat keterampilan dan usia yang dimiliki peserta didik (Gunter, Estes, & Schwab (1990: 76). Guru membimbing peserta didik dalam mengorganisasikan suatu informasi, sehingga materi baru yang diajarkan memiliki hubungan dengan

materi yang telah dipelajari sebelumnya. Informasi yang paling umum dapat terlebih dahulu disajikan dengan disertai contoh atau data.

c. Tahap *Reflecting* (merefleksikan)

Refleksi berarti membayangkan, menggambarkan, dan mencerminkan. *Reflecting* merupakan aktivitas peserta didik untuk memikirkan kembali informasi yang telah diperoleh dan dipahami pada tahap *organizing*. Calfee & Miller (2004: 23) menyatakan bahwa “*metacognition and self-evaluation are large components of all of the phases of the CORE model; however, they are most prominent in the reflect phase*”. Hal tersebut menyatakan bahwa metakognisi merupakan komponen penting pada tahapan model CORE. Pada saat diskusi peserta didik diberi kesempatan untuk memikirkan lagi, apakah hasil yang didiskusikan sudah benar atau masih terdapat kesalahan sehingga perlu diperbaiki. Seperti yang diungkapkan oleh Dymock (2005) bahwa “*reflect is where students explain or critique content, structures, and strategies*”. Hal tersebut menjelaskan bahwa peserta didik mengedepankan apa yang telah dipelajari sebagai struktur pengetahuan baru yang merupakan dari pengayaan pengetahuan sebelumnya. Proses pembelajaran ini dapat dilihat dari keterampilan peserta didik menjelaskan atau menyimpulkan informasi yang telah didapatkan dengan bahasa sendiri. Pada kegiatan pembelajaran ini juga akan terlihat bahwa tidak semua peserta didik memiliki keterampilan yang sama.

Curwen, et al. (2010: 135) menjelaskan bahwa pada tahap *reflecting*, peserta didik diberikan kesempatan menguji yang telah diorganisasikan pada kegiatan sebelumnya dan melakukan revisi jika diperlukan. Pada tahapan ini,

peserta didik berdiskusi dan berpikir untuk mendapatkan pengetahuan baru dan memiliki kesempatan untuk memeriksa lagi informasi yang telah diperoleh dari hasil diskusi. Diskusi yang baik akan mampu meningkatkan keterampilan berpikir reflektif pada peserta didik.

d. Tahap *Extending* (memperluas, pengembangan)

Extend berarti memperluas, memperpanjangkan, menyampaikan. Pada tahapan *extending*, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melatih keterampilan pengetahuannya agar dapat memperluas informasi yang telah diperoleh dengan cara mengaplikasikannya kedalam soal atau tugas kelompok yang diberikan. Suyatno, (2009: 67) juga menyatakan bahwa pada tahap *extending* merupakan tahap memperluas pengetahuan peserta didik yang telah diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung. Sama hal yang diungkapkan oleh Calfee, et al. (2010: 135) bahwa “*extend phase provides opportunities for students to synthesize their knowledge, organize it in new ways, and transform in for new written application*”.

Hal ini menyatakan bahwa pada proses tahap *extending* memberikan penguatan atas memori yang telah terbangun pada tahap sebelumnya dan membiasakan peserta didik untuk dapat menghadapi permasalahan secara individual. Guru memberikan pertanyaan atau permasalahan pada topik pembelajaran yang sedang diajarkan sehingga lebih menantang dan dapat memperluas pemahaman peserta didik terhadap topik yang baru diajarkan dengan menghubungkan berbagai pengetahuan yang dimiliki peserta didik. Bruning, Schraw, & Norby (2011: 205) juga menyatakan bahwa pengetahuan

deklaratif dan prosedural juga dapat diperluas dengan cepat pada saat peserta didik menyelesaikan permasalahan dengan mencari jawaban atas pertanyaan yang diajaukan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tahap *extending* merupakan tahap yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat memperluas pengetahuan yang telah diperoleh selama kegiatan belajar mengajar. perluasan pengetahuan peserta didik dapat dilakukan dengan cara menggunakan berbagai informasi yang telah didapatkan, baik itu dari berbagai ilmu maupun kehidupan sehari-hari. Perluasan pengetahuan peserta didik dapat disesuaikan dengan keterampilan dan kondisinya. Proses *extending* juga memberikan penguatan kepada peserta didik agar terbiasa dalam menghadapi persoalan secara individual karena peserta didik mampu menamkan ketangguhan dan kemandirian dalam menghadapi persoalan.

c. Kegiatan belajar dengan model pembelajaran CORE

Berdasarkan keempat elemen model pembelajaran CORE yang dikaji diatas, dapat dikembangkan langkah-langkah pembelajaran CORE. Yumiati (2014: 21-22) menyatakan bahwa, ada 4 langkah kegiatan pembelajaran CORE secara umum adalah sebagai berikut:

1. Tahap *connecting*. Guru mengidentifikasi serta mempersiapkan yang akan diajarkan. Guru mengaktifkan pengetahuan peserta didik berkaitan dengan topik pembelajaran yang diajarkan dan peserta didik saling berbagi informasi berkaitan dengan pengetahuan awal (tahap *connecting*). Melalui pengetahuan awal, guru mengetahui kemampuan peserta didik terhadap materi sekaligus guru dapat memperbaiki kesalah pahaman terhadap materi lalu.
2. Tahap *organizing*, peserta didik mengambil informasi penting dari pengetahuan lama untuk dapat digunakan dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan materi yang baru diajarkan. Peserta didik mengorganisasikan materi baru untuk memberikan alasan atau pertimbangan

- pada suatu fakta atau prinsip baru dengan bimbingan guru sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami suatu pengetahuan (tahap *organizing*).
3. Tahap *reflecting*, peserta didik memeriksa pengetahuan yang telah diorganisasi dan telah diperiksa kebenarannya. Tahap *reflecting* merupakan respon terhadap aktivitas dan keterampilan yang baru diterima dari kegiatan pembelajaran. Melalui tahap *reflecting* peserta didik dituntut untuk dapat mengekspresikan yang telah dipelajari dengan cara menyimpulkan.
 4. Tahap *extending*, peserta didik diberi kesempatan untuk memeriksa pengetahuannya dan mengubahnya untuk diaplikasikan yang baru. Guru memberikan permasalahan kepada peserta didik dengan tujuan untuk memperluas pemahaman peserta didik terhadap topik atau materi baru dengan cara menghubungkannya dari berbagai pengetahuan.

Dari langkah-langkah CORE diatas dapat dikembangkan sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan memberikan motivasi;
2. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok;
3. Guru memberikan pertanyaan dan contoh yang berkaitan dengan topik pembelajaran untuk mengingat kembali pengetahuan lama peserta didik dan dihubungkan dengan pengetahuan baru yang sedang diajarkan (*connecting*);
4. Peserta didik berdiskusi dalam kelompok untuk memahami materi, dan menulis serta mengorganisasikan pengetahuan yang telah diketahui pada langkah ke 3 (*organizing*);
5. Peserta didik melakukan refleksi dari yang telah ditulis pada tahap *organizing*, kemudian memikirkan, mendali kembali apa yang telah diketahui dan memeriksa kebenaran untuk memperoleh pengetahuan baru (*reflecting*);
6. Peserta didik melakukan perluasan pengetahuan yang telah diperoleh dengan cara mengaplikasikan seperti mengerjakan soal (*extending*);

7. Guru memberikan penegasan dan kesimpulan dari hasil pembelajaran yang telah dipelajari, dan menutup kegiatan pembelajaran;

d. Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran CORE

Dari uraian model pembelajaran CORE, CORE memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penerapannya. Ambarsih, Kurnia, Ardiyanto, dkk. (2016: 131) berpendapat bahwa model pembelajaran CORE memiliki kelebihan yaitu, *pertama*, pada kegiatan pembelajaran peserta didik menjadi aktif; *kedua*, melatih dan mengembangkan daya ingat peserta didik dalam materi pembelajaran; *ketiga*, mengembangkan keterampilan berpikir kritis; *keempat*, memberi pengalaman belajar peserta didik. Selanjutnya Ambarsih, Kurnia, Ardiyanto, dkk. (2016: 131) juga membagi menjadi 4 kekurangan model pembelajaran CORE yaitu, *pertama*, kegiatan pembelajaran tidak akan berjalan dengan lancar jika peserta didik tidak dapat berpikir kritis; *kedua*, membutuhkan persiapan yang matang untuk menggunakan model pembelajaran ini; *ketiga*, memerlukan waktu yang banyak dalam pelaksanaannya; *keempat*, tidak semua materi pembelajaran dapat digunakan pada model CORE dalam penyampainya.

Dari kelebihan dan kekurangan model pembelajaran CORE dapat disimpulkan sebagai berikut. Kelebihan model pembelajaran CORE dalam penerapannya adalah *pertama*, peserta didik terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran; *kedua*, melatih daya ingat tentang informasi atau pengetahuan yang telah didapat pada sebelumnya; *ketiga*, melatih daya pikir kritis dalam penyelesaian masalah; *keempat*, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena peserta didik aktif sehingga memberikan pengalaman belajar. Sedangkan

kekurangan model pembelajaran CORE dalam penerapannya adalah *pertama*, pada penerapannya, guru membutuhkan persiapan yang matang; *kedua*, memerlukan waktu yang banyak dalam penerapannya; *ketiga*, tidak semua materi pelajaran dapat diterapkan dengan menggunakan model pembelajaran CORE.

2. Kajian Media Pembelajaran

a. Konsep Media Pembelajaran

Pada kegiatan pembelajaran terdapat dua hal penting yang harus di perhatikan oleh seorang guru agar kegiatan pembelajaran dapat secara efektif melibatkan peserta didik yaitu dengan cara memperhatikan model dan media pembelajaran yang akan digunakan. Model dan media pembelajaran tersebut memiliki keterkaitan satu sama lainnya sehingga kedua unsur tersebut mampu memperoleh keterampilan dan sikap pada peserta didik. Media sering diartikan sebagai alat perantara atau alat peraga yang dapat digunakan dalam kegiatan sehari-hari. Gagne & Reiser (Gafur, 2012: 105) mengemukakan bahwa hubungan media dalam pembelajaran dapat diartikan sarana fisik yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan materi pembelajaran kepada peserta didik. Reigeluth & Chellman (2009: 102) juga mengartikan media pembelajaran sebagai sarana fisik yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat digunakan antara lain berupa *pertama*, media audial seperti tape recorder, radio dan sejenisnya, *kedua*, media visual seperti poster, grafik, dan sejenisnya, dan *ketiga*, media *projected motion* seperti video, film, televisi, komputer dan sejenisnya. Media belajar yang digunakan

bertujuan untuk membantu peserta didik agar dapat menyerap materi pembelajaran dengan baik.

Hal ini juga diungkapkan oleh Adekola (2010: 64) bahwa “*instructional media means all available human and material resources which appeal to the learners sense of seeing, hearing, smelling, tasting touching or feeling and which assist to facilitate teaching and learning*”. Media belajar merupakan alat bantu yang memfasilitasi kegiatan pembelajaran sehingga mempermudah proses penerimaan materi pelajaran yang disampaikan kepada peserta didik. Media belajar juga merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peran penting dalam proses pendidikan. Media belajar yang dimanfaatkan dapat membantu mempermudah proses pembelajaran secara efektif dan efisien.

Senada dengan Rohman dan Amry (2013: 156) yang menyatakan bahwa media belajar ialah segala alat pengajaran yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. Secara umum media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar. Media belajar dapat dipergunakan untuk merangsang perasaan, pikiran, dan keterampilan belajar sehingga mampu mendorong proses kegiatan belajar yang efektif dan menyenangkan.

Pada konteks pembelajaran, pengembangan keterampilan berpikir kritis ditujukan kepada peserta didik untuk, *pertama*, mendapat latihan berpikir secara kreatif dan kritis; *kedua*, menghasilkan ide-ide kreatif dan inovatif; *ketiga*, meningkatkan aspek kognitif dan afektif; *keempat*, bersikap terbuka, menerima

dan menghargai antara sesama peserta didik; *kelima*, meningkatkan daya berpikir dan mengatasi cara berpikir yang sempit. Pada proses pembelajar di lingkungan sekolah, terutama di kelas sangat menentukan keberhasilan peserta didik untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran dan berpengaruh kepada hasil belajar peserta didik (Salvia, dkk., 2015: 2). Penggunaan media belajar secara tepat, dapat diguna untuk memperlancar kegiatan belajar. Guru sekurang-kurangnya mampu menguasai media belajar yang ada agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar, hal ini diharapkan agar tercapainya tujuan pendidikan.

Aqib (2014: 50) juga memaparkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang biasa digunakan dalam menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang terjadinya proses pembelajaran. Perangkat pembelajaran atau media pembelajaran dapat membantu guru untuk mentransfer pengetahuan peserta didik dalam suatu cara yang yang mengesankan dan pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran identik dengan alat peraga yang dijadikan sarana pembelajaran untuk menunjang efektivitas keberhasilan belajar peserta didik. Secara empiris media pembelajaran memiliki peran yang efektif dalam proses pembelajaran (Pujiriyanto, 2013: 27). Penggunaan media pembelajaran memberikan efek yang positif jika tujuan pembelajarannya dapat ditetapkan secara jelas.

Becker, 2007: 23; Gee, 2007 juga mengungkapkan bahwa pengalaman belajar yang menarik dari permainan games yang dikontribusikan oleh prinsip efektif yang ada di dalam desain games bertujuan untuk memfasilitasi hasil

pembelajaran yang positif. Pada prosesnya, efek positif yang ditimbulkan oleh media belajar dapat dirasakan secara langsung yaitu dapat terlihat dari perkembangan belajar peserta didik ketika menggunakan media belajar pada kegiatan pembelajar berlangsung seperti berkerja sama, menganalisis dan seleksi informasi serta tanggung jawab.

Abdo & Semela (2010: 78) berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mempertahankan perhatian peserta didik, mendorong dalam pengolahan, dan meningkatkan kinerja kelas melalui peningkatan perolehan konten. Senada dengan Eryilmaz (2015: 45) yang mengemukakan bahwa, pembelajaran akan menjadi lebih kreatif dan efektif dengan menggunakan media belajar. Merujuk dari berbagai pendapat tersebut, media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang membantu guru dalam mentransmisikan dan menjelaskan materi pelajaran. Penggunaan media belajar dapat membantu mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik, meningkatkan minat belajar, dan melatih imajinasi peserta didik karena dihadapkan pada sesuatu yang konkret. Buckingham (2012: 4) menjelaskan bahwa media belajar mampu meningkatkan partisipasi aktif dan mengembangkan pemahaman kritis peserta didik.

Media pembelajaran yang digunakan di dalam kelas harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, dasar pemilihan media pembelajaran juga harus memperhatikan karakteristik peserta didik sehingga tujuan dari proses pembelajaran akan dapat tercapai secara efektif. Usman (2011: 140) menjelaskan bahwa untuk menggunakan media pembelajaran yang tepat bagi

peserta didik, guru harus melakukan beberapa langkah sebagai berikut. *Pertama*, mengidentifikasi kebutuhan peserta didik. Guru hendaknya mengetahui apa yang perlu dipelajari peserta didik. *Kedua*, mengidentifikasi isi. Langkah ini memiliki tujuan untuk mengklarifikasi apa yang harus diajarkan kepada peserta didik. *Ketiga*, mengidentifikasi tujuan dan sasaran. Penetapan tujuan dan sasaran merupakan tahap penting dalam perancangan media atau model pembelajaran karena didasarkan pada faktor kunci keberhasilan. Penetapan tujuan mengarah pada sasaran dan kegiatan dalam merealisasikan visi dan misi, sedangkan sasaran menggambarkan suatu hal yang ingin dicapai melalui tindakan. *Keempat*, mengidentifikasi metode pengajaran. Metode pengajaran yang digunakan harus terkait dengan isi dan tujuan yang ingin dicapai, karena sasaran dan tujuan akan tercapai jika menggunakan metode yang tepat. *Kelima*, mengidentifikasi media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat perantara untuk menyampaikan isi materi seperti buku, video, komputer, grafik, dll. Media pembelajaran merupakan peralatan fisik yang mengandung materi pembelajaran untuk mendukung tercapainya kegiatan belajar mengajar (KBM).

Tujuan utama media belajar adalah memudahkan komunikasi dan meningkatkan pembelajaran seperti yang dijelaskan oleh Newby, et al. (2011: 120) bahwa:

A medium (plural, media) is a channel of communication.. examples of media include slide, videotapes, diagram, printed materials, and computer software. These are considered instructional media when they carry messages with an instructional purpose. The purpose of instructional media is to facilitate communication and enhance learning.

Identifikasi media pembelajaran didasarkan pada tinjauan kebutuhan, isi, tujuan dan metode pengajaran. Media pembelajaran ini harus memotivasi peserta didik untuk belajar dan menyimpan pengetahuan baru dalam ingatan jangka panjang. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat yang membantu guru dalam menyampaikan suatu materi pelajaran kepada peserta didik untuk menyalurkan pesan sehingga dapat memotivasi peserta didik dalam kegiatan belajar. Hal tersebut diperkuat dengan adanya Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah, bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran.

Pada proses pembelajaran, media belajar digunakan untuk memudahkan pencapaian dari tujuan pembelajaran itu sendiri. Proses pembelajaran akan berjalan dengan lancar jika hubungan guru dan peserta didik dapat terjalin dengan baik, yang artinya bahwa terdapat kegiatan pembelajaran yang aktif didalam kelas. Proses komunikasi dalam pembelajaran dikatakan berhasil jika materi pembelajaran yang disampaikan guru dapat diterima oleh peserta didik. Pada penggunaan media belajar, guru dapat menentukan media yang tepat untuk materi pembelajaran agar peserta didik dapat dengan mudah dalam melaksanakannya sehingga tujuan dalam penyampaian pesan pada materi dapat tersampaikan dengan baik.

b. Fungsi dan manfaat media pembelajaran

Pada dasarnya media berfungsi untuk memperjelas dalam penyajian materi pembelajaran menarik perhatian peserta didik agar tidak membosankan

dan mudah dipahami. Selain itu, media belajar juga berfungsi untuk menarik minat dan semangat belajar peserta didik agar bisa belajar sesuai dengan keterampilan dan minatnya. Munadi (2013: 36-48) menyatakan bahwa media belajar berfungsi sebagai sumber belajar yang memiliki peran dalam mengatasi keterbatasan indrawi, serta keterbatasan ruang dan waktu. Misalnya peristiwa atau kejadian yang terjadi pada masa lalu dapat dilihat lewat rekaman, foto, dan video.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung, media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam meningkatkan hasil belajar sebagaimana menurut Angkowo dan Kosasih (Rohman & Amri, 2013:160) bahwa media dapat meningkatkan pengetahuan, memperluas pengetahuan, serta memberikan fleksibilitas dalam penyampaian pesan yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar. Arsyad (2011: 25), juga mengungkapkan bahwa penggunaan media belajar pada proses pembelajaran dapat mempermudah dalam penyajian materi dan memperjelas informasi sehingga dapat meningkatkan serta memperlancarkan proses dan hasil belajar. Media pembelajaran juga dapat menyajikan ulang informasi secara konsisten serta mengembangkan imajinatif peserta didik. Misalnya guru memberikan gambar tentang pelanggaran HAM, tentu peserta didik secara otomatis akan berpikir dan berimajinasi kenapa tindakan atau peristiwa disebut pelanggaran HAM. Proses pembelajaran dengan menggunakan media menjadikan pendidikan disuatu tempat mampu bersaing secara global. Peserta didik mampu bereksplorasi dengan pengetahuan yang didapat dan mengembangkannya sesuai dengan pemikiran masing-masing .

Media pembelajaran juga memiliki manfaat yaitu meningkatkan ketertarikan dan interaktivitas peserta didik. Heo (2012: 164) menjelaskan bahwa manfaat media belajar yaitu dapat memberikan pemahaman secara lebih mendalam dan motivasi bagi peserta didik. Pada proses pembelajaran berlangsung di sekolah, media belajar memberikan manfaat untuk dapat meningkatkan efektivitas keterampilan dan pengetahuan peserta didik (Courville, 2011: 3). Artinya bahwa penggunaan media belajar pada proses pembelajaran dapat mengarahkan perhatian peserta didik sehingga mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar karena materi yang disampaikan lebih jelas dan cepat dipahami.

Sama halnya seperti yang dijelaskan oleh Rusman (2013: 164) bahwa manfaat penggunaan media belajar yaitu.

- 1) Pesan dan informasi pada materi pembelajaran dapat disajikan dengan jelas sehingga informasi pada materi pembelajaran mudah dipahami;
- 2) Pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik;
- 3) Memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik karena peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran;
- 4) Metode pada kegiatan pembelajaran lebih bervariasi, sehingga peserta didik tidak bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Pemanfaatan media belajar merupakan upaya yang kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman belajar peserta didik. Media pembelajaran merupakan kebutuhan dalam rangka menyukseskan proses pembelajaran agar dapat tercapai perubahan tingkah laku peserta didik yang diharapkan. Kegiatan belajar didalam kelas yang membosankan dapat dihilangkan dengan menggunakan media yang menyenangkan bagi peserta didik. Artinya bahwa media belajar memberikan sumbangsih terhadap kegiatan belajar mengajar.

Selanjutnya manfaat penggunaan media belajar di kelas menurut Kemp & Dayton (2013: 52) adalah *pertama*, dapat menyeragamkan materi pelajaran; *kedua*, proses pembelajaran menjadi menarik; *ketiga*, proses pembelajaran menjadi interaktif; *keempat*, dapat mengefisiensikan tenaga dan waktu; *kelima*, meningkatkan kualitas hasil belajar; *keenam*, proses pembelajaran dapat dilakukan kapan dan dimana saja; *ketujuh*, dapat menubuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan kegiatan pembelajaran; kedelapan, mengubah peran guru menjadi produktif.

Dari beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang ditata dan diciptakan oleh guru dalam proses pembelajaran yang dapat mempengaruhi kondisi peserta didik, iklim dan lingkungan belajar. Sedangkan manfaat penggunaan media belajar adalah proses pembelajaran lebih menarik, dapat memberikan umpan balik kepada peserta didik, dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, serta memberikan pengalaman kepada peserta didik. Pemanfaatan media belajar merupakan bagian yang harus mendapatkan perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajara karena media pembelajaran dapat membantu penyampaian bahan ajar kepada peserta didik untuk meningkatkan kualitas peserta didik yang aktif dan interaktif sehingga mampu mendukung kelancaran proses pembelajaran. Manfaat dari penggunaan media belajar dapat dirasakan secara optimal, jika guru dapat menggunakan dan memilih media belajar sesuai dengan fungsi dan tujuannya.

c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilih media belajar yang akan digunakan untuk proses pembelajaran tidak boleh asal-asalan, artinya media belajar yang akan digunakan harus disesuaikan dengan materi maupun tujuan pembelajaran karena media belajar harus memenuhi kriteria agar dapat digunakan sebagai alat untuk merangsang daya pikir peserta didik dan keingin tahuan dalam belajarnya. Kriteria media belajar yang dapat diterapkan adalah harus dapat mendukung materi pelajaran, mudah mengaplikasikannya, mudah dipahami oleh peserta didik, sesuai pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, dan sesuai pada keterampilan peserta didik.

Media belajar akan berfungsi secara maksimal apabila disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik dan dipersiapkan secara maksimal. Hal tersebut juga dingkapkan oleh Liesenkotter (2015: 32) bahwa media pembelajaran yang baik adalah mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik dan ketepatan konteks isi pada media. Pada penggunaannya, media belajar harus mampu mendorong perkembangan peserta didik sesuai dengan pertumbuhan fisik, prilaku, mental dan intelektual (Janbuala et al. 2013: 41). Untuk memperoleh media belajar yang berkualitas baik dan memberikan pengaruh yang signifikan pada kegiatan pembelajaran, diperlukan perencanaan dan pemilihan dalam penggunaan media belajar. Pemilihan media belajar yang tepat dapat menjadikan media belajar yang efektif dan tidak sia-sia pada saat digunakan. Media belajar yang akan digunakan harusla mudah dipahami dan mudah digunakan serta tidak membahayakan. Smaldino, Lowther, & Russell

(2009: 97) menyatakan bahwa kriteria dalam menyeleksi media belajar adalah 1) *alignment with standard outcome and objectives*; 2) *accurate and current information*; 3) *age-appropriate language*; 4) *interest level and engagement*; 5) *technical quality*; 6) *ease of use (user may be student or teacher)*; 7) *bias free*; 8) *user guide and directions*.

Pendapat Smaldino, Lowther, & Russell diketahui bahwa kriteria digunakan untuk menyeleksi media belajar yaitu: informasi yang dimuat harus akurat dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, dapat menimbulkan aktifitas, bahasa yang digunakan mudah dipahami, medianya mudah digunakan, baerkualitas secara teknis, memiliki petunjuk dalam penggunaan, dan tidak menimbulkan kebingungan. Pada pemilihan media belajar guru memerlukan keterampilan dan wawasan dalam penggunaan agar dapat melakukannya dengan tepat dan sesuai kebutuhan peserta didik.

Dick, dkk. (2009: 6) menyebutkan bahwa ada empat faktor yang perlu dipertimbangkan dalam memilih media belajar yaitu adanya biaya, ketersediaan sumber dan tempat, efektifitas biaya dalam jangka panjang, kepraktisan dan ketahanan media dalam jangka waktu yang panjang.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam pemilihan media harus memperhatikan:

- a) Tujuan pembelajaran: media belajar yang akan dipilih hendaknya dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, hal ini bertujuan agar media belajar sesuai dengan arahan dan tidak melenceng dari tujuan;

- b) Dapat mendukung isi atau materi pelajaran: untuk menjadikan media belajar yang sesuai dengan kriteria maka dukungan terhadap isi atau materi pembelajaran harus terpenuhi;
- c) Kemudahan memperoleh media: artinya media yang digunakan mudah didapat serta mudah dibuat oleh guru;
- d) Mudah mengaplikasikannya: kemudahan dalam penggunaan media sebagai salah satu penyebab keberhasilan dalam komunikasi, karena berkaitan langsung dengan penggunaannya. Media belajar tidak akan dapat digunakan jika penggunaannya tidak dapat menguasai media tersebut. Kesulitan media dalam menggunakannya akan membuat para pengguna tidak akan bisa memanfaatkan media tersebut dengan baik sehingga kegiatan pembelajaran tidak berjalan dengan optimal;
- e) Ketersedia waktu dalam penggunaannya: sebagai alat proses komunikasi, media belajar harus dapat bersifat efisien. Dalam persiapannya media tidak perlu membutuhkan waktu yang lama untuk dapat memperlambat kegiatan pembelajaran karena waktu yang seharusnya bisa digunakan untuk kegiatan belajar malah akan sia-sia untuk persiapan media;
- f) Memilih media belajar sesuai dengan keterampilan berpikir peserta didik: kesesuaian media belajar dengan cara berpikir peserta didik dalam menggunakannya perlu diperhatikan karena peserta didik tidak akan bisa menerima apa yang telah diberikan oleh media belajar tersebut jika tidak dapat mengkomunikasikannya. Kesesuaian media belajar dapat menarik minat peserta didik untuk menyukai dan menggemari kegiatan pembelajaran;

- g) Sesuai dengan kondisi lingkungan atau situasi: artinya bahwa media belajar yang digunakan harus dapat sesuai dengan kondisi dan situasi. Contohnya: media belajar yang menggunakan tenaga listrik tidak akan bisa digunakan ditempat yang tidak tersedia listrik;
- h) Ketempilan guru dalam menggunakannya: penggunaan media belajar perlu disesuaikan dengan guru atau pengajar karena secanggih apapun media belajar jika tidak dapat menggunakannya secara optimal maka media belajar tersebut tidak memiliki arti apa-apa.

Pemilihan media belajar dengan memperhatikan kriteria pemilihannya akan menghasilkan media belajar yang berkualitas, tepat dan sesuai pada materi pelajaran masing-masing. Media belajar yang telah dipilih dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan materi yang telah disampaikan dapat diterima dan dipahami dengan mudah oleh peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

d. **Karakteristik Media Pembelajaran berbasis Permainan**

Games berasal dari bahasa Inggris yang artinya adalah permainan. Pengertian permainan merujuk pada *intellectual playability games* (kelincahan intelektual) yang dapat diartikan sebagai arena keputusan. Penggunaan media belajar pada abad-21 mampu menjadikan pembelajaran lebih fleksibel, efisien dan mandiri (Bridgstock, 2016: 314). Senada dengan pendapat tersebut Fook, dkk. (2011: 102) menganggap bahwa penggunaan media belajar dapat memfasilitasi pemahaman lebih efektif dan membuat kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan. Penggunaan media belajar pada proses pembelajaran

mampu mendorong peserta didik untuk dapat berkolaborasi. Keterampilan untuk dapat berkolaborasi dan berkomunikasi menjadi suatu hal yang penting, karena lingkungan pembelajaran kolaboratif mendorong peserta didik untuk mengekspresikan dan menghasilkan ide-idenya berdasarkan refleksi. Selain itu juga, peserta didik dapat berdiskusi untuk menyampaikan ide-idenya, mencari klarifikasi, bertukar sudut pandang yang berbeda, dan dapat berpartisipasi dengan berpikir tingkat tinggi seperti menganalisis dan menyelesaikan masalah.

O'Halloran & Deale (2013: 35) mengartikan bahwa salah satu alat bantu dalam pembelajaran yang dapat digunakan untuk memusat perhatian peserta didik adalah dengan menggunakan simulation atau game. Permainan merupakan situasi fiktif atau buatan yang menempatkan para pemain kedalam posisi konflik untuk membuat keputusan dalam mengatasi rintangan (Sauve, Renaud, Kaufman, et al. 2007: 253). Pada permainan terdapat peraturan atau petunjuk didalamnya yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain atau menyusun tindakan mereka untuk memiliki misi mendapatkan skor tertinggi dan dapat mengatasi rintangan disebuah permainan. Penggunaan media belajar berbasis permainan diciptakan agar memudahkan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Garris, Ahlers & Driskell (2012: 445) menjelaskan bahwa ada enam karakteristik media yang dapat menjadi sebuah permainan yaitu adanya peraturan atau tujuan, rangsangan sensoris, fantasi, tantangan, misteri dan kontrol. Selajen dengan Gee (Johnson, dkk. 2011: 20) bahwa permainan memberikan dampak pada perkembangan kognitif. Permainan bertujuan untuk menghibur, yang biasanya banyak disukai oleh anak kecil hingga orang dewasa. Permainan

sebenarnya penting untuk perkembangan otak dalam meningkatkan konsentrasi, membantu mencapai perkembangan sosial, moral dan melatih emosional dalam memecahkan masalah dengan cepat dan tepat karena terdapat konflik yang menuntut para pemain menyelesaikannya. Tang, dkk. (2009: 4) mengemukakan bahwa dalam lingkungan pembelajaran ada beberapa karakteristik pembelajaran berbasis permainan yakni

- (1) terdapat memotivasi dan melibatkan peserta didik;
- (2) memerlukan partisipasi dari peserta didik;
- (3) memberikan kebebasan untuk berinteraksi dengan teman dalam permainan;
- (4) tujuan belajar jelas sesuai dengan yang ditetapkan dalam skenario permainan;
- (5) adanya umpan balik dan skenarionanya dapat diimplikasikan dalam dunia nyata;
- (6) penilaian bisa dilakukan selama permainan;
- (7) mencocokkan keterampilan dan kecepatan belajar peserta didik;
- (8) bersifat skalabel sehingga dapat digunakan dalam kelompok besar secara bersamaan.

Pembelajaran berbasis permainan, jika diatur dengan baik maka akan menghasilkan hal-hal yang positif dalam kegiatan pembelajaran seperti dapat menghilangkan kebosanan pada lingkungan belajar dan pembelajaran menjadi aktif.

Ming & Chin (2013: 123) menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran berbasis permainan yang melibatkan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran dapat membantu peserta didik belajar secara alami. Peserta didik sebagai pelaku utama yang dapat memaknai kegiatan pengalaman belajar sendiri, diharapkan mampu memahami dan mengembangkan potensi dirinya secara positif. Belajar merupakan proses yang terjadi pada diri manusia dengan cara merasakan, berpikir, dan bergerak memahami setiap kenyataan yang diingkani dengan menghasilkan pengetahuan, perilaku, atau karya, karsa dari manusia itu sendiri.

Hal tersebut senada dengan pendapat Rahaju (2015: 138) bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan permainan dapat mengembangkan karakter peserta didik, misalnya jujur, disiplin dan kerja sama. Untuk mengembangkan pembelajaran berbasis permainan perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut.

- 1) permainan yang digunakan hendaknya dikaitkan langsung dengan kegiatan keseharian peserta didik;
- 2) permainan yang digunakan dapat menyenangkan bagi peserta didik;
- 3) permainan yang dilaksanakan hendaknya mengandung unsur kompetisi dan menantang peserta didik;
- 4) permainan yang digunakan pada kegiatan pembelajaran dapat merangsang daya pikir peserta didik;
- 5) permainan yang diterapkan berlandaskan kebebasan dalam menjalin kerja sama dengan anggota timnya atau peserta didik lainnya.

Permainan atau games dalam kegiatan pembelajaran bukanlah tujuan pembelajaran, tetapi melainkan sebagai sarana dalam mencapai tujuan untuk meningkatkan pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan atau games adalah permainan yang didesain untuk menyampaikan materi yang akan diajarkan dengan cara mempertandingkan peserta didik atau menantang diri sendiri dengan tujuannya agar peserta didik lebih termotivasi dalam belajar. Pembelajaran berbasis permainan jika dimanfaatkan secara bijak maka dapat meningkatkan proses pembelajaran dengan cara mengajak peserta didik terlibat penuh. Oleh karena itu, sangat tepat bagi guru jika menggunakan games atau permainan dalam kegiatan pembelajaran karena melalui permainan diharapkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dapat berlangsung secara aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan.

Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memiliki manfaat untuk membentuk keterampilan peserta didik dari aspek

pembelajaran yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada ranah kognitif berorientasi pada keterampilan berpikir, yang mencakup keterampilan didalamnya untuk mengaplikasikannya, memahami, menganalisis, menghafal, dan mengevaluasi. Pada keterampilan afektif berhubungan dengan minat dan sikap yang dapat berbentuk kerjasama, percaya diri, tanggung jawab, saling menghargai pendapat orang lain, disiplin, jujur, komitmen, dan keterampilan mengendalikan diri. Melalui permainan keterampilan afektif peserta didik dapat dilatih. Sedangkan pada keterampilan psikomotorik berhubungan dengan pencapaian hasil belajarnya melalui keterampilan. Permainan juga dapat meningkatkan kepekaan dari panca indra masing-masing yang dimiliki oleh peserta didik. Fuszard (Boyle & Susan, 2011: 3) menyatakan bahwa penerapan permainan dalam pembelajaran juga memberikan manfaat yaitu dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif dalam kegiatan belajar mengajar baik dari pandangan peserta didik maupun pengajar serta dapat memicu pemikiran yang inovatif dalam memberikan keragaman pada metode pembelajaran.

Selain itu juga pembelajaran berbasis permainan juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan pada pembelajaran berbasis permainan yaitu (1) peserta didik dapat dilatih menyusun pemikirannya secara teratur; (2) pembelajaran berbasis permainan dapat menarik perhatian peserta didik sehingga suasana lingkungan kelas menjadi hidup; (3) dapat melatih keberanian peserta didik; (4) peserta didik mudah mengambil kesimpulan berdasarkan menghayati suatu peristiwa. Sedangkan kekurangan dari pembelajaran berbasis

permainan yaitu (1) memerlukan banyak waktu; (2) dapat mengganggu ketenangan belajar dikelas lain; (3) tidak semua materi pembelajaran dapat disajikan dengan permainan; (4) penentuan menang dan kalah dapat berakibat negatif.

e. *Monopoly Game* (Permainan Monopoli)

Banyak pendidik mencari metode pengajaran yang efektif dan mampu melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran guna memfasilitasi kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga mampu mendorong dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Dalam proses pembelajaran yang terjadi di kelas, guru sebagai sumber belajar, fasilitator, mediator dapat menyediakan dan memberikan informasi kepada peserta didik. Kehadiran guru diharapkan mampu membantu proses belajar dengan mentransfer pengetahuan kepada peserta didik (Deriliana, dkk., 2015: 2). Salah satu metode yang dapat digunakan sebagai alat pengajaran yang efektif dan paling umum digunakan untuk melibatkan peserta didik sepenuhnya dalam pembelajaran adalah penggunaan permainan. Permainan merupakan konteks interaksi yang dilakukan oleh individu maupun kelompok yang dapat bekerja sama atau bersaing dengan mengikuti peraturan tertentu dalam upaya mencapai tujuan (Horn, 1977, Munadi, 2008:163).

Penggunaan permainan pada proses pembelajaran dapat membantu dalam mencapai hasil belajar dan dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki peserta didik, sehingga dapat melatih peserta didik untuk bertanggung jawab, mandiri, dan tenggang rasa. Selain itu, permainan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menampilkan gagasan baru. Smith

(Munadi 2008:164) menjelaskan bahwa ada beberapa macam permainan yang aktif dapat digunakan dalam proses pembelajaran diantaranya konstruksi, eksplorasi, simulasi, dan menguji.

Ismail (2006: 121) mengemukakan bahwa tujuan dari permainan edukatif adalah untuk mengembangkan komunikasi, mengembangkan kreativitas, mengembangkan aspek fisik dan motorik, mengembangkan aspek emosi dan kepribadian, dan aspek sosial serta kreativitas. Faktor paling penting untuk menyukseskan permainan dalam pembelajaran adalah mempertahankan motivasi belajar peserta didik dan menciptakan suasana belajar yang menarik sehingga peserta didik mampu beradaptasi dalam pembelajaran. Hal tersebut senada dengan Miguel & Seledri (2014: 232) bahwa peranan guru sangat dibutuhkan dalam mencapai tujuan proses pembelajaran. Salah satu permainan edukatif adalah permainan monopoli. Chun (2013:278) menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli memberikan efek terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam memecahkan masalah. Peserta didik yang terbiasa untuk dapat berpikir kritis, keterampilan berpikir kritisnya akan terdorong menjadi lebih baik dalam menyelesaikan permasalahan.

Beek, et al. (2014: 24) mengungkapkan bahwa permainan monopoli dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik untuk memecahkan masalah dengan menemukan solusi dari sebuah tantangan dan dapat meningkatkan keterampilan kerja sama peserta didik dalam kelompok. Keterampilan kelompok yang selalu dilatih untuk menemukan setiap

solusi dalam tantangan permainan, membuat peserta didik lebih tertarik dan semangat untuk belajar. Hubungan interaksi pada team juga akan terbangun dengan baik karena adanya komunikasi dalam membuat strategi untuk mencari solusi agar dapat memenangkan sebuah permainan. Seperti halnya yang diemukakan oleh Sadiman, dkk. (2014: 76) bahwa permainan dapat menjadi media pembelajaran yang sangat membantu peserta didik. Media belajar menjadikan peserta didik menjadi luwes dan memungkinkan peserta didik untuk memainkan perannya di dalam permainan. Permainan juga menciptakan suasana hiburan yang menyenangkan sehingga menarik perhatian peserta didik agar mau berkompetisi dalam permainan.

Permainan monopoli dimulai tahun 1900-an. Elizabeth Magie adalah seorang pencipta permainan monopoli pada tahun 1904 yang dikenal permainannya sebagai *The Landlord's game* (permainan tuan tanah), dan di populerkan oleh Charles Darrow yang telah menambahkan petunjuk permainan di dalamnya. Magie mematenkan suatu permainan yang dia ciptakan dengan harapan agar dapat menerangkan sebagian dari ide ekonomi yang diutarakan oleh Henry Geoge. Pada permainan monopoli, penggunaan strategi pemikiran adalah hal yang penting dilakukan. Peraturan pada permainan monopoli yakni dengan mengumpulkan poin untuk menguasai aset kekayaan. Permainan monopoli memiliki peraturan yang akan mengatur jalannya permainan dan memiliki bidak-bidak yang harus digerakan.

Permainan monopoli merupakan suatu jenis papan permainan yang tidak asing lagi bagi masyarakat, termasuk bagi anak-anak. Kennedy (2004: 15)

mengemukakan bahwa dalam permainan monopoli, pemain akan berlomba-lomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui suatu sistem ekonomi mainan yang melibatkan penyewa, pembeli, dan penukaran tanah dengan menggunakan uang mainan. Pemain akan bergerak di sekeliling papan permainan dengan cara mengambil giliran untuk melemparkan dadu dan mengikuti bilangan diperoleh dari lemparan dadu yang dilakukan oleh pemain.

Novalita, Rahmawati & Qowi (2013: 2) juga menyatakan bahwa media monopoli merupakan suatu permainan yang akan dimainkan dengan cara melempar dadu secara giliran dengan tujuan untuk menguasai semua petak dan properti yang dilakukan dengan cara pembelian, penukaran properti dan penyewaan. Hal serupa yang diungkapkan Wu & Wang (2012: 211) bahwa permainan monopoli merupakan permainan yang berbentuk kalobaritif dan dapat memfasilitasi pengalaman belajar peserta didik yang mengeksplorasi masalah sosial dalam permainan. Oleh sebab itu, permainan monopoli dapat dibawa dalam kegiatan proses pembelajaran karena memungkinkan peserta didik untuk dapat terbiasa mengalami situasi nyata pada pembelajaran di kelas serta dapat memecahkan persoalan bersama temannya. Senada dengan hal tersebut, Bell (2001: 136) menyatakan bahwa permainan monopoli memiliki komponen seperti dadu yang memiliki enam angka, bidak, properti, petak untuk properti, kartu dana umum dan kartu kesempatan, serta kartu hak milik untuk setiap properti.

Komponen yang ada didalam permainan monopoli dapat dimainkan sesuai dengan tujuannya, yang mana setiap pemain diasah keterampilan berpikirnya agar memiliki strategi yang tepat untuk menyelesaikan tugas

permainan dengan cepat, mendapatkan aset yang lebih besar dan resiko kegagalan yang kecil. Seperti yang dikemukakan oleh Susanto (2013: 11) bahwa media belajar permainan monopoli merupakan media yang menggunakan papan permainan sebagai sarana dalam kegiatan proses pembelajaran. Untuk mengembangkan media monopoli sebagai media belajar, kelengkapan komponen pada permainan disesuaikan dengan tema dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Adaptasi permainan monopoli yang diatur seperti permainan monopoli biasa, yang memiliki tim sumber daya yang berbeda di awal permainan, dan menyediakan peserta didik dengan wawasan ketidak setaraan sosial. Pemain akan bersaing satu dengan yang lain untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Jessup, 2001: 40). Selain itu, permainan monopoli dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih, yang memungkinkan pemainnya dapat merangsang keterampilan dalam berpikir (Gobet, Voogt et al. 2004: 3). Keterampilan berpikir dalam menyiapkan strategi yang tepat merupakan salah satu partisipasi peserta didik dalam mencapai suatu tujuannya yaitu memenangkan suatu permainan. Keterampilan berpikir yang selalu terlatih akan membiasakan pemain dalam mencari alternatif untuk memenangkan dan menguasai aset-aset kekayaan dalam permainan monopoli sehingga pemain akan lebih mudah dalam menjalankan strateginya.

Acuan dasar pada permainan monopoli, terdapat peraturan didalamnya dan memiliki strategi permainan yang kompleks dan mekanisme (Booth, 2015: 1). Hal tersebut berarti, memainkan permainan monopoli harus sesuai dengan

peraturan dasar yang telah berlaku dalam permainan. Strategi yang kompleks, mendorong pemain agar dapat berpikir lebih kritis dalam mengambil keputusan untuk meneruskan permainan selanjutnya. Kehilangan aset kekayaan dalam permainan monopoli menjadi motivasi para pemain agar lebih kritis dalam menentukan langkah permainan. Monopoli merupakan permainan yang berbentuk kolaboratif. Pada kegiatan pembelajarannya, permainan monopoli mengajarkan peserta didik untuk dapat bekerjasama dengan anggota timnya dalam memecahkan permasalahan.

Berdasarkan data gambaran umum yang ditemukan oleh Deriliana, dkk. (2015: 11) bahwa aktivitas belajar peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung di kelas, terutama di kelas eksperimen yang dilaksanakan selama penelitian, terlihat bahwa peserta didik sangat antusias dengan proses belajar mengajar menggunakan media permainan monopoli. Pada kenyataannya, peserta didik lebih tertarik untuk turut terlibat dalam permainan monopoli. Aktivitas belajar peserta didik terlihat lebih menarik dan meningkatkan keaktifan peserta didik apabila dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian yang dilakukan Bryant, et al. (2014: 1) mengungkapkan bahwa permainan monopoli mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, mampu mengenal konsep yang sedang dipelajari, dapat mengenalkan pemecahan masalah, melatih berpikir kritis peserta didik, dan dapat mengurangi kebosanan. Selain itu hasil analisis yang dilakukan oleh Mardia & Jafar (2017: 22) menemukan bahwa minat belajar peserta didik terhadap penggunaan media permainan monopoli dalam proses belajar mengajar di kelas menunjukkan

bahwa 64.71% peserta didik memberikan respon yang sangat positif dan 36.29% peserta didik memberikan respon positif. Nilai rata-rata minat belajar peserta didik adalah 88.76%. Indikator minat belajar peserta didik terhadap media pembelajaran monopoli meliputi rasa tertarik, partisipasi peserta didik, perasaan senang, perhatian yang terpusat, dan keinginan/kesadaran peserta didik. Permainan monopoli juga dapat mengurangi ketegangan pada seseorang dalam kegiatan belajar berlangsung (Hedman, 2011: 7)

Dari hasil temuan tersebut, dapat dikatakan bahwa penggunaan media permainan monopoli dalam proses pembelajaran di kelas dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif, efektif, dan efisien. Selama proses belajar mengajar, peserta didik merasa senang dan dapat terlibat langsung dalam permainan monopoli sehingga mempengaruhi minat belajar peserta didik. Hal tersebut juga diungkapkan oleh Blakley (Yoon et al. 2014: 111) bahwa dengan menggunakan media pembelajaran monopoly game pada kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Hal tersebut diukur dari berbagai tugas dalam permainan monopoli yang mendorong keterampilan berpikir (kognitif) peserta didik dalam mempertimbangkan mencari solusi yang alternatif pada penyelesaian masalah. Selain itu peserta didik dapat menunjukkan sikap positifnya dalam berkolaborasi dengan timnya.

Proses pembelajaran harus diperhatikan dengan baik, pembelajaran merupakan sistem yang harus diperhatikan komponen-komponen yang ada di dalamnya. Komponen tersebut berkaitan satu sama lain dan terdiri dari tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi (Mardia & Jafar, 2017: 2014). Guru harus

menyiapkan media pembelajaran (media permainan monopoli) untuk memfasilitasi peserta didik dalam proses belajar mengajar. Meskipun sukar bagi guru untuk menentukan media permainan yang cocok dalam proses belajar mengajar, guru harus bisa mencari model dan media pembelajaran yang bisa mentransfer materi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

1) Sintaks (Tahapan) Permainan Monopoli

Langkah-langkah permainan monopoli adalah sebagai berikut.

- (1) menentukan urutan mainnya;
- (2) pemain melemparkan dadu yang telah disediakan dan menggeser bidak sesuai jumlah angka yang ada didadu;
- (3) jika bidak yang dimainkan berhenti dikartu kesempatan atau dana umum, maka pemain berhak mengambil kartu dan mengikuti instruksi kartu tersebut;
- (4) jika bidak yang dimainkan berhenti di petak pajak atau masuk penjara maka pemain berhak membayar denda;
- (5) jika para pemain berhasil melalui satu putaran, maka pemain akan mendapatkan bonus uang dari bank;
- (6) Jika dadu yang dilempar mendapat angka yang sama, maka pemain akan melemparkan dadu yang kedua kalinya (Pardianti, 2017: 24).

Penerapan permainan media monopoli dalam pembelajaran, pertanyaan yang telah dibuat tidak diberikan melalui lisan, tetapi soal atau pertanyaan telah disediakan di dalam media monopoli yang telah dibuat oleh guru mata pelajaran. Agar media monopoli tersebut menarik dan inovatif serta dapat mempengaruhi proses pembelajaran di kelas, maka diperlukan kreatifitas dari guru sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan.

Cara pembuatan media monopoli yang harus dilakukan adalah pertama, tempelkan kertas manila pada karton. Kedua, beri angka urut dan buat pola monopoli. Ketiga, siapkan dadu. Keempat, siapkan soal yang akan digunakan

pada permainan sesuai materi pembelajaran. Kelima, *reward* yang berbentuk bintang sebagai poin dibuat dengan menggunakan kertas manila (Yanti & Anggraini, 2016: 43-44). Cara pemanfaatan media monopoli dalam pembelajaran, peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 4 sampai 5 sesuai dengan jumlah peserta didik di dalam kelas. Pada pemilihan kelompok, akan dipilih secara heterogen dan selanjutnya akan diberikan tugas sesuai pada materi pembelajaran. Peserta didik duduk bersama sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Guru menjelaskan sistem permainan monopoli:

- 1) Urutan pertama kelompok A melempar dadu kemudian mengambil soal sesuai mata dadu dan menjawab soal tersebut. Untuk menjawab pertanyaan pada setiap kelompok akan diberikan giliran dengan tujuan agar semua peserta didik di dalam kelompok masing-masing mendapat kesempatan untuk menjawab pertanyaannya dengan menggunakan bahasanya sendiri. Setelah peserta didik dari kelompok A menjawab soal, maka kelompok lain dapat menyempurnakan ataupun menyanggah jawaban lawan sehingga akan ditemukan jawaban yang paling benar;
- 2) *Point* bintang diberikan kepada peserta didik jika dapat menjawab soal. Tetapi jika tidak bisa menjawab dari pertanyaan tersebut, maka pertanyaan nya akan dilempar kepada kelompok lain;
- 3) Selanjutnya untuk urutan kelompok B, C, dan seterusnya kegiatan dilakukan dengan cara yang sama dan secara bergantian;

- 4) Kelompok yang paling banyak menjawab pertanyaan dan berhasil mendapat *reward* terbanyak akan menjadi pemenangnya;

Dapat disimpulkan bahwa sistem permainan monopoli dalam proses pembelajaran dilakukan dengan cara setiap kelompok melemparkan dadu dan bergerak di sekeliling papan dengan giliran, kemudian menjawab soal pertanyaan yang telah disediakan. Apabila peserta didik tidak dapat menjawab soal pertanyaan, maka tidak mendapatkan poin bintang dan pertanyaan akan dilempar kepada kelompok lain. Pemenangannya adalah kelompok yang paling banyak menjawab pertanyaan dan berhasil mendapat *reward*.

2) Kelebihan media pembelajaran monopoli

O'Halloran dan Deale (2013: 38-39) berpendapat bahwa media pembelajaran monopoli memiliki kelebihan pada saat digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu, *pertama*, permainan ini dapat digunakan untuk mengilustrasikan segmen penginapan dan fokus pada merek, fasilitas, dan pasar dan memungkinkan peserta untuk mengintegrasikan alat pengambilan keputusan keuangan dan biaya pengembangan dengan proses pengambilan keputusan; *kedua*, pembelajaran menjadi menyenangkan; *ketiga*, mudah di atur dan mudah mengerti.

Selanjutnya Pardianti (2017: 26) membagi kelebihan media monopoli menjadi 6 yakni: *pertama*, meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap pelajaran; *kedua*, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan; *ketiga*, memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bermain sambil belajar; *keempat*, membantu peserta didik agar dapat menguasai dan mengingat materi;

kelima, melatih keterampilan berpikir kritis peserta didik; *enam*, meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Dengan demikian, dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kelebihan media permainan monopoli yaitu, *pertama*, bersifat fleksibel; *kedua*, mudah dibuat; *ketiga*, ekonomis; *keempat*, memberikan semangat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran; *kelima*, peserta didik lebih mudah untuk mengingat dan memahami materi yang diberikan melalui permainan; *keenam*, melatih ketrampilan berpikir peserta didik; dan *ketujuh*, melatih keterlibatan peserta didik. Media permainan monopoli layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar karena media permainan monopoli mampu menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menarik bagi peserta didik. Media permainan monopoli memberikan efek menyenangkan, fleksibel, menarik, dan rileks kepada peserta didik serta dapat melibatkan peserta didik menjadi semakin aktif dan mampu memecahkan permasalahan yang dihadapi dalam proses bermain (Fitriyawani, 2013: 226).

Pernyataan di atas, dapat dikatakan bahwa media permainan monopoli bisa menjadi media alternatif yang membantu pendidik/guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Permainan monopoli mengharuskan peserta didik agar terjun langsung dalam permainan sehingga mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Permainan monopoli juga ditekankan pada interaksi antara sesama peserta didik. Hal ini berarti bahwa dengan permainan monopoli mampu menciptakan sikap kerja sama, tanggung jawab, dan berpikir kritis peserta didik.

3) Kekurangan media pembelajaran monopoli

Rohman dan Amry (2013:152) berpendapat bahwa dalam penerapan permainan monopoli, permainan monopoli tidak ramah lingkungan karena membutuhkan banyak kertas dan perlu pengarahan khusus dari guru. Pengembangan dan penerapan permainan monopoli dalam pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan jika didesain dan diatur dengan benar. Hal tersebut sesuai dengan pendapat O'Halloran & Deale (2013) yang menyatakan bahwa permainan monopoli dapat berjalan sesuai dengan tujuan jika diatur dengan benar oleh guru.

Deriliana, dkk. (2015: 12) mengemukakan kekurangan dari penggunaan permainan monopoli dalam proses belajar mengajar. *Pertama*, alat-alat yang digunakan dalam permainan cenderung banyak sehingga perlu diperhatikan dengan baik agar tidak ada yang hilang atau kurang. *Kedua*, diperlukan pemahaman peserta didik terlebih dahulu sebelum mulai bermain. Hal ini, tentu mengharuskan guru untuk memastikan bahwa setiap peserta didik perlu memahami materi yang akan dipelajari dengan baik. *Ketiga*, media permainan monopoli memerlukan waktu yang banyak. Artinya bahwa guru harus mempertimbangkan terlebih dahulu waktu yang ada sehingga permainan monopoli tidak terkesan terburu-buru.

Pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa, penerapan permainan monopoli dalam pembelajaran adalah membutuhkan kreativitas guru dan persiapan dalam penggunaan permainan monopoli agar waktu yang digunakan pada saat pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tidak sia-sia.

4) Manfaat media pembelajaran monopoli

Manfaat utama dari permainan adalah serangkaian alat bantu pengajaran dan menyediakan sarana untuk mengembangkan keterampilan. Febey & Coyne (2007: 99) menjelaskan bahwa dampak dari permainan dan alat pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dapat membangun minat, motivasi dan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik jika penggunaannya dapat digunakan dengan tepat. Ide dalam permainan monopoli yaitu untuk menciptakan kompetisi dan partisipasi dalam kegiatan pembelajar. Permainan yang menggunakan monopoli ini dapat sesuai dengan tujuan ketika diatur dengan benar oleh guru sehingga dapat berjalan dengan efektif dan dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan kognitif yang diperlukan untuk memahami analitis content manajemen, pemahaman afektif kritis terhadap wawasan pribadi dan interpersonal, dan keterampilan perilaku yang diperlukan untuk presentasi diri yang efektif.

Selanjutnya Pardianti (2017: 26) berpendapat bahwa media monopoli memiliki manfaat saat digunakan pada kegiatan pembelajaran yaitu *pertama*, memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar sambil bermain; *kedua*, membantu peserta didik lebih menguasai dan mengingat materi; *ketiga*, maenarik minat terhadap pelajaran; *keempat*, pelajaran menjadi menyenangkan; *kelima*, meningkatkan keerlibatan peserta didik; *keenam*, melatih peserta didik untuk dapat berpiki rtis dalam menyelesaikan masalah.

Dapat disimpulkan bahwa permainan monopoli dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menggunakan dan mengembangkan

kecerdasan ganda melalui proses pembelajaran dan interaksi dengan teman dan guru, sehingga memungkinkan peserta didik untuk dapat membuat suatu keputusan, berpikir kreatif dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

f. Permainan Ular Tangga

Susanto (2009: 19) menjelaskan bahwa, *games* berfungsi sebagai pemanasan atau penghilang kejenuhan sehingga mampu mendorong peserta didik agar lebih aktif dan memberi respon yang baik. Gee (2013: 19) juga menyatakan bahwa *games* sangat bagus apabila digunakan dalam pembelajaran. Desain *game* non-hiburan yang digunakan untuk pembelajaran diciptakan untuk membangun keterlibatan peserta didik di dalam permainan. Secara fundamental, semua *game* yang diciptakan memiliki mekanisme yang bagus. Konteks mekanisme ini dipahami sebagai tindakan yang dilakukan dalam permainan bertujuan untuk memecahkan sebuah permasalahan. Permainan yang baik akan menciptakan keinginan pemain untuk semakin belajar menyelesaikan permasalahan yang dihadapi, sehingga pemain semakin tertantang untuk mencari tahu dan bagaimana pemain itu dapat menyelesaikan serta memenangkan *game* tersebut.

Penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat menjadi daya dorong bagi peserta didik serta memperoleh umpan balik dalam permainan. Peserta didik menjadi proaktif dan cenderung terlibat dalam setiap proses permainan. Keterlibatan peserta didik dalam permainan membuat peserta didik ikut merasakan kemenangan dan kegagalan dalam bermain *games*. Kegagalan dalam permainan, membuat peserta didik merasa tertantang untuk berpacu dalam

proses permainan sehingga berusaha untuk memenangkan permainan tersebut (Gee, 2013: 30).

Shute, dkk. (2011: 12-14) berpendapat untuk mencapai tujuan pembelajaran, permainan harus dirancang dengan baik sehingga peserta didik lebih muda menerima pembelajaran. Pentingnya menghubungkan antara proses dan hasil permainan agar memaksimalkan peluang permainan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran bahwa, sebuah *game* dapat mencakup penilaian berbasis bukti yang diperoleh dari perilaku peserta didik untuk mencapai tujuan belajar serta sesuai dengan tujuan penilaian. Setiap permainan harus mengandung beberapa unsur berikut, antara lain pemecahan masalah ilmiah, pembelajaran harus berorientasi pada tujuan, pembelajaran harus dikontekstualisasikan, pembelajaran harus aktif dan interaktif, memberikan tantangan dan dukungan adaptif, serta adanya umpan balik.

Sebuah *game* merupakan sarana yang dapat dipakai untuk mentransformasikan materi belajar kepada peserta didik (Nisak, 2012: 11). Salah satunya yaitu permainan ular tangga. Setiap permainan ular tangga untuk media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan materi yang dipelajari agar peserta didik lebih aktif dan termotivasi dalam belajar. Astiti & Subayo (2017) mengungkapkan bahwa permainan ular tangga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk menarik minat peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi serta mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hal tersebut juga diungkapkan Tegeh & Budiartini (2017) bahwa penggunaan media ular tangga memiliki pengaruh yang positif terhadap

hasil belajar. Dapat disimpulkan bahwa, permainan ular tangga merupakan permainan yang mampu merangsang kognitif, dan membantu anak bersosialisasi dengan teman karena dalam permainan ular tangga memerlukan dua atau lebih peserta didik.

Sadiman (2014: 78-80) juga menjelaskan bahwa, dalam permainan mempunyai beberapa kelebihan, yaitu: *pertama*, permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur; *kedua*, Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari peserta didik untuk belajar; *ketiga*, permainan dapat memberikan umpan balik langsung; *keempat*, permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat; *kelima*, permainan bersifat luwes; *keenam*, permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak. Permainan ular tangga juga memiliki kelemahan dalam proses permainannya tetapi dalam permainan ular tangga sebagai media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pembelajaran berbasis permainan mengacu pada pendekatan yang inovatif dan memiliki nilai-nilai pendidikan. Tang, dkk. (2009: 2) menyatakan bahwa istilah pembelajaran berbasis permainan tidak hanya merujuk pada pembelajaran yang menggunakan permainan digital. Akan tetapi bisa juga pada permainan non-digital seperti kartu domino, monopoli, ular tangga, dan beberapa permainan non-digital lainnya. Permainan non digital dan digital yang menggunakan komputer, membuat peserta didik dapat fokus dan terlibat dalam pelajaran melalui permainan.

Setiap permainan memiliki peraturan tersendiri misalnya pada permainan ular tangga, Faizal (2012) berpendapat bahwa ada beberapa aturan dalam penggunaan media permainan ular tangga yaitu.

- 1) Semua pemain memulai permainan dari petak nomor satu;
- 2) Terdapat beberapa jumlah ular dan tangga pada petak tertentu pada papan permainan;
- 3) Terdapat dua buah dadu dan beberapa bidak; Jumlah bidak yang digunakan sesuai dengan jumlah pemain;
- 4) Panjang ular dan tangga bermacam-macam, ada yang pendek, ada juga yang panjang;
- 5) Ular tangga dapat memindahkan bidak pemain mundur beberapa petak, sedangkan tangga dapat memindahkan bidak pemain majubeberapa petak;
- 6) ntuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama, biasanya didasarkan nilai tertinggi dari hasil pelemparan dadu oleh setiap pemain pada awal permainan;
- 7) Pada saat gilirannya, pemain melempar dadu dan dapat memajukan bidaknya beberapa petak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu;
- 8) Bila pemain mendapat angka 6 dari hasil pelemparan dadu, pemain tersebut mendapat giliran sekali lagi untuk melempar dadu dan memajukan bidaknya sesuai angka yang diperoleh dari pelemparan dadu terakhir;
- 9) Jika bidak pemain berakhir pada petak yang mengandung kaki tangga, maka bidak tersebut berhak maju beberapa petak sampai pada petak yang ditunjuk oleh puncak dari tangga tersebut;
- 10) Jika bidak pemain berakhir pada petak yang mengandung ekor ular, maka bidak tersebut harus turun atau mundur pada petak yang ditunjuk oleh kepala dari ular tersebut; *kesebelas*, pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama kali berhasil mencapai kotak nomor 100.

Dapat disimpulkan bahwa, permainan ular tangga adalah permainan tradisional yang sudah banyak diketahui masyarakat tentang cara bermainnya.

Permainan ular tangga merupakan sebuah kertas persegi yang didalamnya terdapat beberapa gambar ular dan gambar tangga sebagai syarat bermainnya.

Selain itu, terdapat dadu yang akan dimainkan oleh pemain dengan cara dilempar untuk menentukan berapa langkah kotak pemain harus melangkah. Interaksi yang dilakukan pemain melalui papan permainan ular tangga dengan menggunakan bidak dan dadu sesuai dengan peraturan pada permainan ular

tangga adalah untuk mencapai tujuan dalam permainan. Ular tangga sebagai media pembelajaran juga mempunyai beberapa keunggulan yang dapat menunjang permainannya dalam pembelajaran.

11) Sintaks (Tahapan) Permainan Ular Tangga

Langkah-langkah (tahapan) permainan ular tangga sebagai berikut (Prima, 2016: 106). *Pertama*, memahami tujuan permainan ular tangga pada materi yang akan di sampaikan; *kedua*, mempersiapkan skenario permainan agar waktu dapat digunakan dengan baik; *ketiga*, anggota pemain games ular tangga terdiri dari dua orang atau lebih; *keempat*, untuk memulai permainan, pemain harus mengguncangkan dadu terlebih dahulu; *kelima*, melihat angka yang didapatkan dari dadu yang telah dikoncang, jalankan permainan dengan angka dadu yang muncul. Contoh jika kita mendapat angka 2, maka pindahkan bidak pada kotak nomor 2. Untuk selanjutnya, jika kita mendapatkan angka 4 maka gerakan bidak maju sejauh 4 kotak dan berhenti pada kota nomor 6; *keenam*, jika jumlah dadu yang kita mainkan berhenti pada kotak yang bergambar ular, maka bidak yabf kita mainkan akan turun sesuai pada ekor ular; *ketujuh*, sebalik nya, jika dadu yang yang kita mainkan berhenti pada kotak yang bergambar tangga, maka bidak yang kita mainkan naik ke kota yang ditunjukan pada ujung tangga; *kedelapan*, pemain mendapat giliran tambahan jika mendapat angka dadu 6. Contoh: jika mendapatkan angka 6 maka pindahkan bidak ke 6 kotak ke depan, selanjutnya koncang kembali dadu dan bergerak sesuai dengan jumlah angka yang keluar dari dadu; *kesembilan*, gantikan pemain untuk menggoncangkan dadu; *kesepluluh*, pemain yang telah samapai pada kotak terakhir adalah pemenangan

nya; *kesebelas*, jika permainan berakhir, maka pemain bisa melakukan berjabat tangan antar pemain.

Dapat disimpulkan bahwa, tahapan permainan ular tangga dalam kegiatan pembelajaran adalah permainan akan di memulai pada kotak pertama disudut kiri bawah dan dijalankan dengan cara melempar dadu bergiliran, Para anggota kelompok pemain melempar dadu harus sesuai pada urutannya, kemudian menjawab soal pertanyaan yang telah disediakan pada kotak yang bertanda. Apabila peserta didik tidak dapat menjawab soal pertanyaan, maka tidak mendapatkan poin bintang dan pertanyaan akan dilempar kepada kelompok lain. Setiap bidak yang akan dijalankan oleh pemain, harus sesuai pada jumlah mata dadu yang muncul dan jika pemain mendapatkan angka 6 yang ada pada dadu, maka pemain diperbolehkan untuk melempar dadu lagi. Tetapi jika pemain berhenti pada gambar di ujung bawah tangga, maka pemain dapat langsung naik sesuai arah tangga. Tapi apabila pemain berhenti di kotak bergambar ular, maka pemain akan turun dikotak pada ujung ekor ular. Pemenang pada permainan ular tangga adalah kelompok yang paling banyak menjawab pertanyaan dan berhasil mendapat *reward*.

12) Kelebihan Permainan Ular Tangga

Maletara, Marhadi, & Kungku (2017: 70) berpendapat bahwa penggunaan permainan ular tangga memiliki keunggulan antara lain: *pertama*, perlengkapan dan peralatan permainan ular tangga mudah dibuat dan dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Perlengkapan dan peralatan dalam permainan ular tangga yang dipergunakan di dalam kegiatan belajar mengajar yang dibuat

menarik dan menyenangkan mampu menarik perhatian peserta didik untuk belajar sambil bermain; *kedua*, peraturan pada permainan ular tangga membuat peserta didik dapat ikut aktif dalam permainan, sehingga peserta didik dapat berpartisipasi secara langsung dalam proses permainan; *ketiga*, permainan ular tangga dapat dimainkan secara homogeny; *keempat*, permainan ular tangga dapat mendorong peserta didik dalam mengembangkan keterampilan dan pengetahuan; *kelima*, permainan ular tangga dapat memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam mengatur teknik dan strategi permainan.

Pernyataan tersebut disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat sarana yang dapat dimanfaatkan dan digunakan dalam menyampaikan informasi. Kelebihan media ular tangga pada pembelajaran adalah peserta didik tidak hanya memainkan sendiri tetapi juga dapat bersama teman team sehingga peserta didik dapat belajar untuk berpartisipasi dalam mengatur strategi pada permainan. Strategi atau teknik yang digunakan peserta didik dalam permainan merupakan salah satu perkembangan kecerdasan yang merangsang untuk belajar dalam memecahkan masalah. Selain itu juga, permainan ular tangga mudah dilakukan dan mudah dimengerti sehingga permainan ular tangga menjadi permainan yang menyenangkan.

13) Kekurangan Permainan Ular Tangga

Kurniasih (2014: 124-125) berpendapat bahwa penggunaan permainan ular tangga memiliki kelemahan antara lain: *pertama*, menimbulkan kejenuhan karena pertanyaan yang terlalu banyak; *kedua*, menimbulkan kejenuhan karena menunggu giliran untuk bermain; *ketiga*, kurangnya pengawasan dari guru,

peserta didik dapat terjebak pada permainan ular tangga tanpa menyerap nilai dan tujuan dari media yang digunakan; *keempat*, media ular tangga tidak cocok untuk jumlah peserta didik yang besar.

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa, pada permainannya memerlukan waktu yang banyak, apabila terlalu lama waktu yang digunakan peserta didik akan menjadi bosan. Selain itu juga permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pelajaran karena memiliki kotak yang terlalu banyak sehingga sulit untuk mengatur tempat pertanyaan yang akan disediakan. Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh peserta didik dapat menimbulkan keributan dan bagi peserta didik yang tidak menguasai materi dengan baik sehingga mengalami kesulitan dalam bermain.

14) Manfaat permainan ular tangga

Adapun manfaat ular tangga menurut Ratnaningsih (2014: 67-69) yakni, peserta didik mengenal kalah dan menang dalam permainan, peserta didik dapat bekerja sama dan menunggu giliran bermain, mampu mengembangkan imajinasi dan mengingat aturan dalam bermain, merangsang peserta didik sebagai pemain memecahkan masalah dalam permainan.

Manfaat dari permainan ular tangga sebagai sarana pembelajaran adalah dapat melatih peserta didik dalam bersikap untuk menaati peraturan dan menunggu giliran dalam menjalankan bidak agar permainan dapat berjalan dengan sesuai tujuan. Permainan ular tangga juga dapat melatih kemampuan emosional peserta didik dalam mengendalikan diri jika bidak yang dijalkannya

sering berada di ekor ular sehingga peserta didik bersedia dalam menyelesaikan permainan.

3. Kajian Keterampilan Berpikir Kritis

a. Pengertian Berpikir Kritis

Berpikir merupakan hasil dari proses mengetahui baik melalui akal maupun indra yang ditangkap manusia mengenai objek. Heng, et al. (2002: 4) menjelaskan bahwa, berpikir merupakan sebuah proses mental seseorang untuk mengintegrasikan pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai upaya dalam memahami lingkungannya. Pantiwati (2013: 2) juga menyatakan bahwa berpikir merupakan aktivitas mental untuk menghasilkan dan mengembangkan sebuah pengetahuan dalam memperkaya pengalaman bermakna pada kegiatan pembelajaran. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa berpikir merupakan proses yang berlangsung secara alami pada setiap individu. Berpikir juga dapat diartikan sebagai aktivitas seseorang yang memiliki tujuan untuk memecahkan masalah. Keterampilan berpikir kritis dapat ditingkatkan dengan cara membimbing peserta didik belajar dan berlatih mengasah ketajaman berpikir yang diawali dengan pemecahan masalah sehingga peserta didik mampu menerapkan suatu pemahamannya.

Trilling & Fadel (2009: 49) berpendapat bahwa di abad ke 21 keterampilan yang harus ada pada pendidikan saat ini yaitu berpikir kritis dan pemecahan masalah, kreativitas dan inovasi, komunikasi dan kalaborasi. Berpikir kritis bukanlah menjadikan berpikir lebih keras, melainkan untuk berpikir lebih baik. Seseorang yang dapat mengasah kemampuan berpikir kritis biasanya

mempunyai keingin tahuan yang lebih tinggi. Agar peserta didik dapat menganalisis suatu konsep materi yang diajarkan, guru diharapkan dapat membangun rasa keingin tahuan peserta didik melalui kegiatan pembelajaran seperti memberi pertanyaan atau tugas.

Arends & Kilcher (2010: 233) menjelaskan bahwa “*critical thinking focuses on thinking that is reflective and that is directed toward analyzing particular arguments, recognizing fallacies, and reaching conclusions based on evidence and sound judgment*”. Berpikir kritis berfokus pada suatu pemikiran yang reflektif dan diarahkan untuk menganalisis suatu argument, mengenali kesalahan, serta mencapai suatu kesimpulan berdasarkan bukti dan pertimbangan. Hal serupa yang diungkapkan oleh Tittle (2011: 4) bahwa “*critical thinking is judicious reasoning about what to believe and, therefore, what to do*” yang artinya bahwa berpikir kritis merupakan suatu pertimbangan yang bijaksana tentang apa yang harus dipercaya dan apa yang harus dilakukan. Berpikir kritis merupakan suatu keterampilan cara berpikir yang mendorong suatu informasi untuk dipertimbangkan dengan sistematis dan pendekatan logis untuk memutuskan apa yang harus dipercaya dan apa yang harus dilakukan.

Selanjutnya Peter (2012: 39) menyatakan berpikir kritis sebagai “*the intellectually disciplined process of actively and skillfully conceptualizing, applying, analyzing, synthesizing, and evaluating information gathered from, or generated by observation, experience, reflection, reasoning, or communication as a guide to belief and action*”. Pendapat tersebut menjelaskan bahwa berpikir kritis sebagai proses keterampilan konseptualisasi yang menganalisis,

mensintesis, mengevaluasi informasi yang dikumpulkan dari pengamatan, refleksi, penalaran, atau komunikasi sebagai informasi yang dikumpulkan dari hasil pengamatan sebagai penduan untuk keyakinan bertindak.

Dalam proses ini memerlukan kegiatan berpikir kritis yang tepat dan sistematis sesuai dengan logika dan penalaran ilmiah. Gambrell & Gibbs (2009: 4) menganggap bahwa: *critical thinking involves the careful examination and evaluation of beliefs and actions. Critical thinking involves the use of standards such as clarify, accuracy, relevance, and completeness. It requires evaluating evidence, considering alternative views, and being genuinely fair-minded in accurately presenting opposing views.* Kemampuan dalam berpikir kritis didorong oleh keterampilan berpikir tingkat tinggi yaitu menalar, menganalisis dan dapat mengevaluasi. Keterampilan dalam berpikir kritis adalah keterampilan berpikir yang sangat penting yang akan digunakan dalam menyelesaikan suatu masalah yang kompleks yang disebabkan kemajuan teknologi. Oleh sebab itu, guru diharuskan untuk dapat mengajarkan keterampilan berpikir kritis kepada peserta didik agar mampu menghadapi masa depan yang maju.

Duran & Sendang, 2012; Stobaugh, 2013 berpendapat bahwa keterampilan berpikir kritis menjadi perhatian utama dalam dunia kerja, pendidikan dan kehidupan sehari-hari. Fisher (2009: 8) menyatakan bahwa ada beberapa keterampilan berpikir kritis yaitu: *pertama*, mengidentifikasi unsur-unsur pada kasus yang dipikirkan; *kedua*, mengevaluasi dan mengidentifikasi asumsi; *ketiga*, memperjelas dan menafsirkan pertanyaan dan gagasan; *keempat*, menilai sesuatu yang dapat diterima; *kelima*, mengevaluasi suatu

argumen yang beragam jenis; *keenam*, menganalisis dan menghasilkan penjelasan; *ketujuh*, menyimpulkan; *kedelapan*, menghasilkan argumen. Kemampuan seseorang dalam berpikir kritis merupakan suatu kemampuan dalam menganalisis suatu gagasan atau ide secara logis, reflektif, sistematis dan produktif dalam mengavaluasi dan mengambil keputusan tentang apa yang akan dilakukan sehingga berhasil memecahkan suatu masalah.

Hal serupa yang diungkapkan Duncan (2010: 2) bahwa keterampilan dalam berpikir kritis mencakup beberapa indikator kemampuan yaitu: a) analisis yaitu memecahkan suatu masalah menjadi bagian untuk lebih memahami seperti mengidentifikasi, mengklasifikasikan, mengkatagorikan, membandingkan; b) sintesis yaitu membuat hubungan antara bagian-bagian dan keseluruhan untuk melihat pola hubungan (pengorganisasian dan menghubungkan); c) interpretasi yaitu memeriksa hubungan antara bagian dan keseluruhan untuk membuat kesimpulan tentang implikasinya; d) evaluasi yaitu membentuk penilaian tentang makna, kualitas, dan makna (membenarkan, mengkritik, memverifikasi, dan memutuskan). Pentingnya keterampilan berpikir kritis di masyarakat adalah untuk siap dalam menghadapi perubahan dunia yang begitu pesat dengan adanya pengetahuan yang baru, oleh karena itu salah satu prioritas utama pada sistem pendidikan adalah mendidik dan mengembangkan potensi peserta didik untuk dapat menjadi warga negara yang cerdas.

Facione (2013: 23) menjelaskan bahwa untuk menuju warga negara yang ideal, mengembangkan kreativitas untuk dapat berpikir kritis secara konsisten merupakan dasar dari pengetahuan yang rasional dan demokratis serta

menghasilkan wawasan yang berguna. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kritis sangat penting bagi setiap orang dalam memecahkan masalah untuk dapat teliti dalam menganalisis semua informasi yang telah diterima dan disertai alasan untuk seseorang percaya atau bertindak.

Kim (2012: 225) mendefinisikan berpikir kritis sebagai keterampilan kognitif yang memiliki tujuan yang terarah dalam mencapai tujuan penalaran sehingga mengharuskan peserta didik dapat terlibat aktif pada proses pembelajaran. Hal tersebut juga diungkapkan oleh Johnson (2014: 185) & Matthew (2014: 27) bahwa berpikir kritis merupakan proses yang jelas dan terarah yang digunakan pada kegiatan seperti memecahkan masalah, menganalisis asumsi, dan mengambil keputusan. Berpikir kritis merupakan proses sistematis yang memungkinkan peserta didik untuk dapat merumuskan dan mengevaluasi suatu keyakinan dan pendapat mereka sendiri.

Berdasarkan dari berbagai pandangan ahli yang menjelaskan tentang berpikir kritis, maka dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis merupakan kemampuan untuk menganalisis dan mengevaluasi dari berbagai informasi. Pada dasarnya berpikir kritis adalah suatu cara berpikir beralasan dan menalar secara logis yang difokuskan pada pengambilan suatu keputusan terhadap apa yang telah diyakini dan apa yang harus dilakukan dengan mengumpulkan informasi yang relevan dan menarik kesimpulan.

b. Karakteristik Berpikir Kritis

Berpikir kritis merupakan kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah yang mengintegrasikan dari sumber informasi menjadi satu sehingga

dapat ditarik menjadi kesimpulan berdasarkan fakta yang ada. Seseorang yang mampu berpikir kritis merupakan seseorang yang mampu menghasilkan ide-ide yang lebih baik. Selain itu, orang yang berpikir kritis lebih bersedia mengambil resiko intelektual, untuk menjadi petualang sehingga mampu mempertimbangkan ide-ide yang tidak biasa, dan menggunakan imajinasinya saat menganalisis suatu masalah. Gambrell & Gibbs (2009: 5) menyatakan bahwa berpikir kritis memiliki karakteristik yakni a) mempunyai tujuan; b) menghasilkan jawaban yang beralasan; c) dapat menilai dan memperbaiki diri sendiri; d) responsif terhadap tuntutan moral dan sosial dengan melihat masalah dari berbagai sudut pandang; e) adanya integritas antara keseluruhan aspek seperti rendah hati, tekun, dan lain-lain; f) berpikir kritis membuat hubungan logis antara elemen dan masalah yang ada.

Seseorang yang mampu dalam berpikir kritis pada umumnya memiliki rasa ingin tahu, mampu berpikir secara sistematis, terbuka, berpikir secara fleksibel tanpa menghakimi, dan memiliki kemampuan dalam menganalisis. Facione (2013: 5-8) mengungkapkan bahwa terdapat beberapa indikator dalam keterampilan berpikir kritis yakni menginterpretasi, menganalisis, menyimpulkan, mengevaluasi, memaparkan dan regulasi diri. Hal tersebut juga diungkapkan oleh Shamir, Zion & Levi (2008: 388-389) yang berpendapat bahwa terdapat 11 macam indikator pada berpikir kritis yakni; a) *relevance*; b) *importance*; c) *novelty*; d) *bringing outside knowledge*; e) *linking ideas and interpretation*; f) *practical utility*; g) *justification*; h) *ambiguity and clarity*; i) *critical assessment*; j) *width of understanding*; dan k) *thinking reflectively*.

Berpikir kritis merupakan suatu proses untuk menganalisis suatu informasi yang diperoleh. Informasi yang diperoleh melalui pengalaman, pengamatan, membaca, dan komunikasi. Berpikir kritis meliputi berpikir secara produktif dan reflektif serta mengevaluasi bukti.

Wijaya (2010: 72-73) berpendapat bahwa, terdapat beberapa indikator dalam berpikir kritis yaitu: a) dapat mengetahui secara rinci bagian dari keseluruhan; b) mampu mendekteksi suatu permasalahan; c) mampu membedakan antara ide yang relevan dan tidak relevan; d) dapat membedakan fakta dan pendapat; e) dapat mengidentifikasi perbedaan atau kesenjangan informasi yang ada; f) mampu membedakan argumentasi yang tidak logis dan logis; g) dapat mengembangkan kriteria atau standar penilaian data; h) dapat mengumpulkan data sebagai pembuktian faktual; i) mampu membedakan antara kritik yang membangun atau merusak; j) dapat mengidentifikasikan suatu pandangan perspektif yang berkaitan data; k) mampu menilai asumsi dengan cermat; l) dapat mengkaji ide yang bertentangan dengan peristiwa pada lingkungan; m) dapat mengidentifikasikan atribut manusia, benda dan tempat seperti wujud, sifat bentuk dan lain-lain; n) mampu mencari solusi alternatif dalam pemecahan masalah; o) dapat menarik kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh dilapangan; p) dapat menggambarkan konklusi dengan cermat dari data yang ada; q) dapat memprediksi dari informasi yang ada; r) mampu membedakan dari konklusi yang tepat dan salah dari informasi yang didapat; s) dapat menarik kesimpulan dari data yang ada. Berpikir kritis secara umum merupakan proses mental dalam menganalisis dan mengevaluasi suatu

informasi. Agar dapat memahami suatu informasi yang telah didapat secara mendalam, maka harus meyakini kebenaran terhadap informasi. Proses aktif dalam menganalisis suatu masalah dengan mencari tahu informasi menunjukkan keinginan dan motivasi dalam menemukan jawaban dalam mencapai pemahaman.

Pada proses pembelajaran, keterampilan berpikir kritis peserta didik dapat diukur dengan menggunakan tes pilihan ganda atau tes pilihan ganda yang menggunakan kemampuan *high order thinking* (Hartini & Sukardjo, 2015, Akbar et al. 2017). Hal tersebut juga di ungkapkan oleh Wilson, 2006 & McPeck, 1981 bahwa instrument tes yang digunakan dalam mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik harus memiliki tingkat kesulitan yang tinggi. Pentingnya pengukuran kemampuan berpikir kritis kemampuan yang dapat digunakan sebagai indikator dalam keberhasilan untuk mencapai standar kompetensi.

Berdasarkan uraian keterampilan berpikir kritis, maka aspek keterampilan berpikir kritis yang akan digunakan pada penelitian ini, yaitu *pertama*, menganalisis suatu masalah; *kedua*, mencari suatu informasi; *ketiga*, memberikan pendapat alternatif tentang suatu masalah; *keempat*, memberikan solusi yang tepat dalam menyelesaikan masalah.

c. Tujuan Berpikir Kritis

Kemampuan dalam berpikir kritis dapat mendorong peserta didik memunculkan suatu pemikiran baru atau ide mengenai suatu permasalahan secara logis, sistematis, reflektif, dan produktif yang dapat diaplikasikan pada

saat menilai situasi untuk membuat suatu keputusan dan pertimbangan yang baik. Kenneth (2014: 37) mengungkapkan bahwa berpikir kritis tidak sama dengan kecerdasan, berpikir kritis merupakan suatu keterampilan dalam berpikir yang dapat ditingkatkan oleh semua orang. Hal tersebut juga diungkapkan oleh Paul & Elder (2016) bahwa berpikir kritis merupakan cara berpikir tentang objek, konten, atau masalah dengan meningkatkan kualitas pemikirannya dengan cara terampil. Lebih lanjut lagi Eggen & Don (2012: 83) mengungkapkan bahwa berpikir kritis merupakan kemampuan dan kecenderungan individu dalam membuat dan menilai suatu kesimpulan berdasarkan bukti. Kemampuan seseorang dalam berpikir kritis dapat mendorong memunculkan suatu ide atau pemikiran baru dengan cara dilatih dalam menyeleksi berbagai pendapat sehingga dapat membedakan suatu pendapat yang relevan mau pun tidak relevan. Selain itu, kemampuan seseorang dalam berpikir kritis juga dapat membuat suatu kesimpulan dengan mempertimbangkan data dan kejadian yang terjadi di lapangan.

Ennis (1996: 166) menyatakan berpikir kritis merupakan suatu proses berpikir yang memiliki tujuan dalam membuat suatu keputusan yang rasional untuk memutuskan suatu keyakinan dan melakukan sesuatu. Sapriya (2011: 87) juga menyatakan bahwa, tujuan berpikir kritis adalah untuk menguji suatu pendapat seseorang dalam melakukan pemikiran atau pertimbangan yang didasarkan pendapat yang diajukan. Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan dari berpikir kritis adalah untuk menguji suatu ide

atau pemikiran seseorang sehingga dapat mendorong seseorang untuk mengeluarkan suatu pendapat atau ide-ide yang baru.

4. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Setiap bangsa di dunia mempunyai sejarah perjuangan masing-masing dari perjuangan orang-orang terdahulu yang terdapat nilai-nilai nasionalis, patriot, dan lain sebagainya yang menempel pada jiwa setiap warga negara. Sejalan dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang semakin pesat, nilai-nilai perjuangan semakin lama luntur dan memudar dari jiwa seseorang, oleh karena itu perlu ada suatu pembelajaran untuk mempertahankan nilai-nilai tersebut agar selalu menyatu dalam setiap jiwa warga negara untuk menjalankan hak dan kewajiban dikehidupan berbangsa dan bernegara.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pendidikan yang mengingatkan setiap orang terhadap pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban suatu warga negara agar setiap hal yang dikerjakan sesuai dengan tujuan dan cita-cita suatu bangsa dan tidak melenceng dari yang diharapkan. Pendidikan ini harus diterapkan sejak dini disetiap jenjang pendidikan mulai dari dasar hingga perguruan tinggi agar menghasilkan penerus bangsa yang berkompeten dan siap menjalankan kehidupan berbangsa dan bernegara.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan suatu pendidikan pembentuk warga negara yang memahami dan melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang terampil, cerdas, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Pendidikan Kewarganegaraan ini dilaksanakan melalui pendidikan formal untuk

mempersiapkan generasi muda bangsa menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan, kecakapan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk berpartisipasi aktif dalam masyarakat.

Ellis (1998: 225) menjelaskan bahwa kata kunci Pendidikan Kewarganegaraan adalah partisipasi. Partisipasi ini tertuang dalam beragam bentuk pembelajaran seperti model riset, model *community service* atau pelayanan masyarakat, model pembuatan keputusan (*decision making*), dan model konflik. Melalui berbagai model pembelajaran tersebut, terlihat bahwa pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan perlu melibatkan keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang fokus pada pembentukan warga negara. Warga negara yang dimaksud, yakni memahami hak-hak, kewajiban, dan mampu melaksanakannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sebagaimana diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pelajaran wajib yang digunakan sebagai sarana pembentukan warga negara yang baik. Pendidikan Kewarganegaraan tidak hanya sebatas penyampaian materi pembelajaran, tetapi juga harus mampu membentuk peserta didik untuk memahami hak-hak, kewajiban, dan melaksanakannya sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945. Mengacu dari pengertian Pendidikan Kewarganegaraan tersebut, mata pelajaran ini sangatlah penting untuk menjamin kelangsungan kehidupan dalam berbangsa dan bernegara.

a. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Sigauke (2013: 125-139) menyatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan secara luas diakui sebagai bagian penting dari kurikulum sekolah karena berbagai alasan. Bagi pemuda, diasumsikan bahwa kewarganegaraan terbaik dapat dipelajari melalui kurikulum sekolah. Ini berarti bahwa guru perlu benar-benar memahami apa arti kewarganegaraan dan bagaimana untuk lulus pengetahuan ini kepada siswa. Konsepsi kewarganegaraan dan model integrasi kurikulum lintas yang diadopsi dalam sepuluh mata pelajaran.

Selain itu, tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah untuk menumbuhkan dan kesadaran bernegara, serta sikap perilaku yang cinta tanah air dan bersendikan kebudayaan bangsa, wawasan nusantara, serta ketahanan nasional dalam jiwa calon penerus bangsa yang sedang mengkaji dan akan menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemudian, tujuan lainnya untuk meningkatkan kualitas manusia indonesia yang berbudi luhur, berkepribadian, mandiri, maju, tangguh, profesional, bertanggung jawab, dan produktif serta sehat jasmani dan rohani. Melalui Pendidikan Kewarganegaraan, warga negara Republik Indonesia diharapkan mampu “memahami”, menganalisa, dan menjawab masalah-masalah yang dihadapi oleh masyarakat, bangsa, dan negara secara konsisten dan berkesinambungan dalam mewujudkan cita-cita dan tujuan nasional seperti yang tertuang dalam pembukaan UUD 1945.

Sunarso, dkk. (2008: 11) menjelaskan tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah membentuk warga negara yang baik. Berlandasan

tujuan Pendidikan Kewarganegaraan, maka masyarakat wajib diberikan Pendidikan Kewarganegaraan supaya dapat berperan aktif di dalam sistem pemerintahan negara yang demokratis. Sebagaimana penjelasan Kirschenbaum (1995: 24) bahwa bagian penting yang harus dilaksanakan Pendidikan Kewarganegaraan adalah mengembangkan keterampilan peserta didik untuk berpikir logis, menganalisis argumen, membedakan fakta dan opini, mengenali kesalahan logis, memahami teknik propaganda, dan singkatnya untuk menganalisis pemikiran stereotip. Negara Indonesia perlu menyelenggarakan Pendidikan Kewarganegaraan karena setiap generasi adalah orang baru yang harus mendapat pengetahuan, sikap/nilai dan keterampilan agar mampu mengembangkan negara yang memiliki watak atau karakter yang baik dan cerdas untuk hidup dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara sesuai dengan demokrasi konstitusional.

b. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan

Wahab & Sapriya (2011: 29-31), menjelaskan *Civics* sebagai ilmu kewarganegaraan yang menekankan pada pembahasan aspek teoritik tentang kewajiban dan hak-hak warga negara yang akhirnya menuntun warga negara menjadi warga yang baik. Untuk dapat melaksanakan peran dan fungsi sebagai warga negara yang baik, seorang warga harusnya memiliki pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang dapat digunakan secara baik guna memudahkan dalam berkehidupan di masyarakat dalam membuat keputusan untuk memecahkan suatu masalah yang dihadapi baik sebagai individu, warga negara atau sebagai anggota masyarakat.

Menurut Mahoney (Budimansyah & Suryadi, 2008: 3) berpendapat ‘*civic education*’ adalah suatu pendidikan yang mencakup proses pembelajaran dari semua mata pelajaran, proses administrasi, kegiatan peserta didik dan pembinaan dalam upaya mengembangkan karakteristik perilaku warga negara yang baik. Di sisi lain Allen (Budimansyah & Suryadi, 2008: 3) berpendapat “*citizenship education*” lebih luas lagi, yaitu sebagai sebagai produk dari seluruh program pendidikan di sekolah, dan mata pelajaran “*civics*” adalah unsur utama dalam mengembangkan warga negara yang baik.

Secara formal, ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan diatur dalam Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Ruang Lingkup mata pelajaran PKn untuk pendidikan dasar dan menengah secara umum meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

- a. Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan, dan jaminan keadilan;
- b. Norma, hukum dan peraturan, meliputi tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum, dan peradilan internasional;
- c. Hak Asasi Manusia, meliputi hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan penghormatan dan perlindungan HAM;
- d. Kebutuhan warga negara, meliputi hidup gotong royong, harga diri sebagai masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara;
- e. Konstitusi negara, meliputi proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi;

- f. Kekuasaan dan politik, meliputi pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi;
- g. Pancasila, meliputi, kedudukan pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideologi terbuka;
- h. Globalisasi, meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi;

Berdasarkan ruang lingkup PPKn di atas, diketahui bahwa materi yang ada dalam PPKn terdiri dari diantaranya tentang materi nilai-nilai, norma dan peraturan hukum yang mengatur perilaku warga negara, sehingga diharapkan peserta didik dapat mengamalkan materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari menjadi karakter pribadi yang melekat pada setiap individu peserta didik.

5. Pentingnya Berpikir Kritis dalam Pembelajaran PPKn

Di zaman yang semakin maju, banyak permasalahan yang muncul sehingga menimbulkan berbagai isu yang menuntut untuk dihadapi, oleh karena itu berpikir kritis menjadi unsur yang penting dalam menghadapi berbagai isu yang berkembang di kehidupan pribadi maupun bermasyarakat (Naisbit, 1990:19). Sebagai makhluk rasional, manusia memiliki keterampilan untuk berpikir agar mampu menghadapi tantangan yang ada. Solomon (1987) menyatakan bahwa, peserta didik merupakan anggota dari suatu masyarakat dan anggota kelompok sosial yang dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya yang memiliki hak dan kewajiban. Dengan kata lain peserta didik telah mengalami proses sosialisasi di kehidupan bersama walau masih secara sederhana.

Manusia selalu terdorong memikirkan suatu hal yang ada di sekitarnya. Kecendrungan pada manusia memberi arti bahwa adanya kejadian disekitarnya atau berbagai hal merupakan indikasi dari keterampilan berpikir atau terbentuknya aktivitas mental manusia sejak lahir. Berpikir merupakan suatu aktivitas atau proses pengetahuan antara stimulus dan respons dari kegiatan kognitif tingkat tinggi. Facione (2013: 5) menyatakan berpikir kritis merupakan suatu keputusan yang berupa analisis, evaluasi, interpretasi dan inferensi, dengan menggunakan suatu konsep, bukti, kriteria, dan metodologi. Berpikir kritis merupakan elemen yang penting dalam dunia pendidikan, sehingga keterampilan berpikir kritis pada peserta didik perlu dikembangkan agar dapat mengaplikasikan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Upaya tersebut untuk membangun generasi penerus bangsa agar sadar hak dan kewajiban menjadi warga negara yang dapat diandalkan dalam kehidupan berbangsa.

Tilaar (2011: 17) berpendapat bahwa ada beberapa alasan pentingnya berpikir kritis dalam dunia pendidikan, yaitu.

- 1) Mengembangkan keterampilan untuk dapat berpikir kritis kepada peserta didik dalam pendidikan merupakan memberikan suatu penghargaan sebagai pribadi (*respect a person*). Hal tersebut akan memberikan kesempatan kepada peserta didik terhadap perkembangan pribadi sepenuhnya karena peserta didik merasa dihormati akan hak-haknya dalam pengembangan pribadinya seperti melibatkan peserta didik secara langsung;
- 2) Salah satu tujuan ideal pada pendidikan adalah mempersiapkan peserta didik untuk dapat berpikir kritis dalam menghadapi kehidupan kedewasaannya;

3) Pada kehidupan demokrasi, berpikir kritis sangat dibutuhkan karena demokrasi dapat berkembang dengan baik jika warga negaranya dapat berpikir kritis dalam menghadapi masalah seperti masalah sosial, politik, dan ekonomi.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang dianggap institusi yang paling tepat untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis pada peserta didik. Di sekolah, peserta didik tidak hanya memperoleh informasi saja, melainkan cara berpikir dan sejumlah karakteristik moral seperti keterbukaan pikiran, penolakan terhadap hal yang negatif, kecenderungan untuk berempati, toleransi dan rasa keadilan (Wright, 2005). Oleh karena itu, pendidikan harus dapat melatih dan memberikan kesempatan kepada peserta didik agar dapat mengembangkan keterampilan berpikirnya semaksimal mungkin.

Sebagai karakter bangsa yang cerdas, berpikir kritis harus dikembangkan di sekolah dasar sampai perguruan tinggi. PPKn merupakan salah satu mata pelajaran yang diterapkan mulai dari sekolah dasar (SD) hingga perguruan tinggi, sehingga perlu disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat. Winataputra (2009: 11) menyatakan bahwa tugas PPKn dalam mengembangkan pendidikan demokrasi memiliki tiga fungsi pokok yaitu, *civic intelligence* (kecerdasan warga negara), *civic participation* (mendorong partisipasi warga negara), dan *civic responsibility* (membina tanggung jawab). Hal tersebut memerlukan keterampilan intelektual dan pengetahuan dalam peran peserta didik.

Terkait dengan tujuan PPKn, berpikir kritis merupakan suatu hal yang penting untuk dicapai. Seperti yang telah dijelaskan pada peraturan menteri

pendidikan nasional Nomor 22 Tahun 2016 salah satunya yaitu, peserta didik memiliki kompetensi berpikir secara kritis, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan. PPKn merupakan salah satu bidang studi yang memiliki tujuan mendidik warga negara menjadi warga yang aktif dan partisipatif serta mampu berpikir pada taraf yang lebih tinggi. Peserta didik yang dapat berpikir kritis dan kreatif, mampu memahami dan mengembangkan topik yang ada dalam materi PPKn seperti demokrasi, keragaman suku dan budaya, dan hak asasi manusia (HAM) dengan lebih dalam lagi. Melihat dari berbagai perspektif masalah, memungkinkan akan terbentuknya suatu pemahaman yang baik dan membuka peluang pemikiran untuk mencari solusi dalam menyelesaikan permasalahan.

Berpikir kritis merupakan suatu kekuatan berpikir yang harus dibangun oleh peserta didik sehingga menjadi keterampilan kepribadian untuk memecahkan suatu persoalan yang ada. Peserta didik yang memiliki keterampilan dalam berpikir kritis, akan selalu tertantang dalam menghadapi suatu persoalan untuk menentukan yang terbaik bagi dirinya. Dengan demikian, pengembangan agar mampu meningkatkan berpikir kritis pada peserta didik perlu dilakukan dengan melalui metode atau model pembelajaran yang mampu memberdayakan keterampilan berpikir kritis (Mujib, 2016: 169, Suwanjal, 2016: 62).

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Hasil penelitian yang telah dilakukan para peneliti dibidang pendidikan sangat beragam, sehingga dapat dijadikan sebagai acuan pada kajian penelitian

yang relevan untuk melakukan penelitian yang akan dilakukan selanjutnya. Penelitian yang telah dilakukan oleh Jayanti, Ismail, & Rispati (2017: 5-9) yang berjudul pengaruh model pembelajaran koperative tipe *CORE* terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran PPKn. Hasil penelitiannya menunjukkan ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi tinggi rendahnya kemampuan berpikir kritis pada peserta didik yaitu faktor internal berupa dari dalam diri peserta didik dan faktor eksternal berupa faktor dari luar peserta didik yaitu keadaan lingkungan disekitar peserta didik. Salah satu faktor eksternal berupa metode dan model pembelajaran menjadi faktor domain yang dapat mempengaruhi lingkungan belajar sehingga dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kritis peserta didik untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *CORE* dalam proses pembelajaran mampu mengarahkan pada kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran PPKn, karena dalam model pembelajaran *CORE* terdapat komponen berpikir kritis. Hal tersebut juga dapat dilihat dari hasil pengukuran kemampuan berpikir kritis dengan menggunakan soal pilihan ganda memperoleh nilai rata-rata pada kelas eksperimen 66,97 dan kelas eksperimen II 60,82. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model pembelajaran *CORE* terhadap berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran PPKn.

Penelitian yang dilakukan oleh Wati, et al. (2019: 115) berjudul pengaruh penerapan model pembelajaran *CORE* untuk meningkatkan keterampilan

berpikir kritis peserta didik. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa, pada proses pembelajaran peserta didik dilatih dan diarahkan untuk membangun pengetahuannya sendiri sehingga peserta didik dapat menjadi aktif. Pada penggunaan model pembelajaran CORE, dalam proses pembelajarannya mengutamakan keaktifan peserta didik dan membantu untuk menemukan dan memahami pengetahuan yang diperoleh menjadi mudah sehingga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Fisher, Yaniawati, & Kusumah (2017: 20-22) yang berjudul *the use of CORE model by metacognitive skill approach in developing characters junior high school student*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa salah satu dari nilai karakter yang muncul pada aktivitas pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran CORE adalah nilai karakter komunikatif, karena hampir semua sintak model pembelajaran CORE mengandung nilai komunikatif. Persamaan dari penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh penggunaan model pembelajaran CORE pada proses pembelajaran. Perbedaan dari penelitian ini adalah terletak pada tujuan yang diinginkan yaitu penggunaan model pembelajaran CORE dengan menggunakan pendekatan keterampilan metakognitif berpengaruh pada pengembangan karakter peserta didik, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti agar penggunaan model pembelajaran CORE berpengaruh pada keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Safitri, Handayani, & Umamah (2014: 13) yang berjudul *the application of model CORE to enhance creativity and*

learning outcomes history of students. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar yang dianalisis pada aspek kognitif dan aspek psikomotorik dalam belajar menggunakan model pembelajaran CORE untuk meningkatkan hasil belajar dan kreativitas peserta didik terdapat pengaruh yang signifikan. Hal tersebut dapat dilihat dari aspek psikomotorik peserta didik yang meningkat dari siklus I ke siklus II sebesar 62,29% menjadi 71,57% dan siklus II ke siklus III meningkat menjadi 77,21%. Hasil peningkatan belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran CORE dapat dilihat pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 70,96%, pada siklus II memperoleh nilai rata-rata 77,41%, dan pada siklus III memperoleh nilai rata-rata 83,87%. Perbedaan dari penelitian ini adalah terletak pada tujuan yang diinginkan yaitu penggunaan model pembelajaran CORE untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti agar penggunaan model pembelajaran CORE berpengaruh pada keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Waren (2011: 34-35) dalam penggunaan media monopoli yang berjudul *using monopoly to introduce concepts of race and ethnic relations*. Hasil penelitian tersebut mengungkapkan bahwa permainan monopoli dapat digunakan untuk menyorotkan konsep sosiologi. Hal tersebut dilihat dari hasil diskusi di kelas jauh lebih baik karena dihubungkan dengan pengalaman pribadi peserta didik. Waren (2011: 35) juga mengungkapkan bahwa agar guru dapat memasukan pendekatan pembelajaran dengan menggunakan media belajar permainan ke dalam persiapan

pembelajaran. Perbedaan dari penelitian ini adalah terletak pada tujuan yang diinginkan yaitu penggunaan media pembelajaran untuk memperkenalkan konsep ras dan hubungan etnis, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti agar penggunaan media pembelajaran monopoli dapat berpengaruh pada keterampilan berpikir kritis peserta didik. Persamaan dari tujuan penelitian ini adalah melihat keaktifan peserta didik dengan menggunakan media permainan monopoli.

Penelitian yang dilakukan Dirgantara, et al. (2019: 268) berjudul *the use of monopoly media to improve primary student's critical thinking skill in science learning*. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan model pembelajaran inkuiri yang dibantu oleh media monopoli dapat meningkatkan berpikir kritis peserta didik. Selain itu juga media pembelajaran monopoli menarik motivasi peserta didik dalam belajar sehingga kegiatan didalam kelas menjadi aktif. Perbedaan dari penelitian ini adalah terletak pada penggunaan model pembelajaran, yaitu model pembelajaran inkuiri sedangkan peneliti menggunakan model pembelajaran CORE. Persamaan dari tujuan penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran monopoli yang berperan sebagai alat sarana dalam menyampaikan materi pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir peserta didik.

Penelitian tersebut senada dengan penelitian Blakley (Yoon et al. 2014: 111) yang menyatakan bahwa media belajar permainan monopoli dapat meningkatkan prestasi belajar dan keaktifan. Hal ini diukur dari tugas dalam permainan monopoli yang mendorong keterampilan berpikir untuk mencari

pertimbangan yang alternatif dalam menyelesaikan masalah. Selain itu, dalam permainan monopoli, peserta didik dapat menunjukkan sikap yang positif dalam berkolaborasi dengan teamnya. Pada penelitian diatas, dapat di simpulkan bahwa permainan monopoli efektif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik, ini di sebabkan karena media permainan nya sudah dimengerti dan menarik.

Selanjutnya penelitian Anggraini, Relmasira, & Hardini (2018: 324) mengungkapkan bahwa melalui permainan media ular tangga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, hasil peneltian dapat dilihat selama proses pembelajaran rata-rata kemampuan berpikir kritis peserta didik meningkat dari pra tingkatan menjdap 1,49 yang tergolong rendah. Pada siklus pertama yaitu 2,22 termasuk dalam kriteria cukup dan pada siklus II menjadi 2,85 dengan kriteria kritis. Pada penelitian yang dilakukan Astiti (2017) hasil penelitian menunjukan bahwa ketuntasan hasil belajar pada siklus pertama memperoleh peserta didik 72,50% dan meningkat pada siklu ke II menjadi 88,57 %. Hasil penelitian tersebut menunjukan bahwa adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkan dengan menggunakan media ular tangga.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, dapat disimpulkan pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik dengan model pembelajaran CORE dengan menggunakan media monopoli dan ular tangga menjadikan peserta didik lebih aktif pada kegiatan pembelajaran berlangsung dan dapat mengkonstruksi pengetahuannya serta dapat meningkatkan keterampilan

berpikir, oleh karena itu peneliti tertarik untuk mencoba model pembelajaran CORE dengan menggunakan media monopoli dan ular tangga terhadap keterampilan berpikir kritis pada mata pelajaran PPKn, karena model pembelajaran CORE, media monopoli, dan media ular tangga memiliki pengaruh yang positif pada mata pelajaran dan memberikan motivasi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Peneliti juga ingin mengetahui seberapa besar pengaruh dari model pembelajaran CORE dengan menggunakan media monopoli dan ular tangga terhadap berpikir kritis peserta didik.

C. Kerangka Pikir

Keterampilan berpikir kritis merupakan keterampilan menganalisis suatu ide atau gagasan secara logis, sistematis, dan reflektif dalam membuat keputusan untuk memecahkan suatu masalah. Berpikir kritis termasuk keterampilan *higher order thinking skill* atau keterampilan berpikir tingkat tinggi karena pada saat mengambil keputusan memerlukan keterampilan untuk menghasilkan pemikiran yang kreatif dan mengarah pada solusi. Untuk mempersiapkan warga negara muda yang memiliki keterampilan berpikir kritis, peserta didik perlu dilatih agar dapat menjadi warga negara yang berperan aktif dalam bermasyarakat dan siap dalam menghadapi permasalahan di era globalisasi.

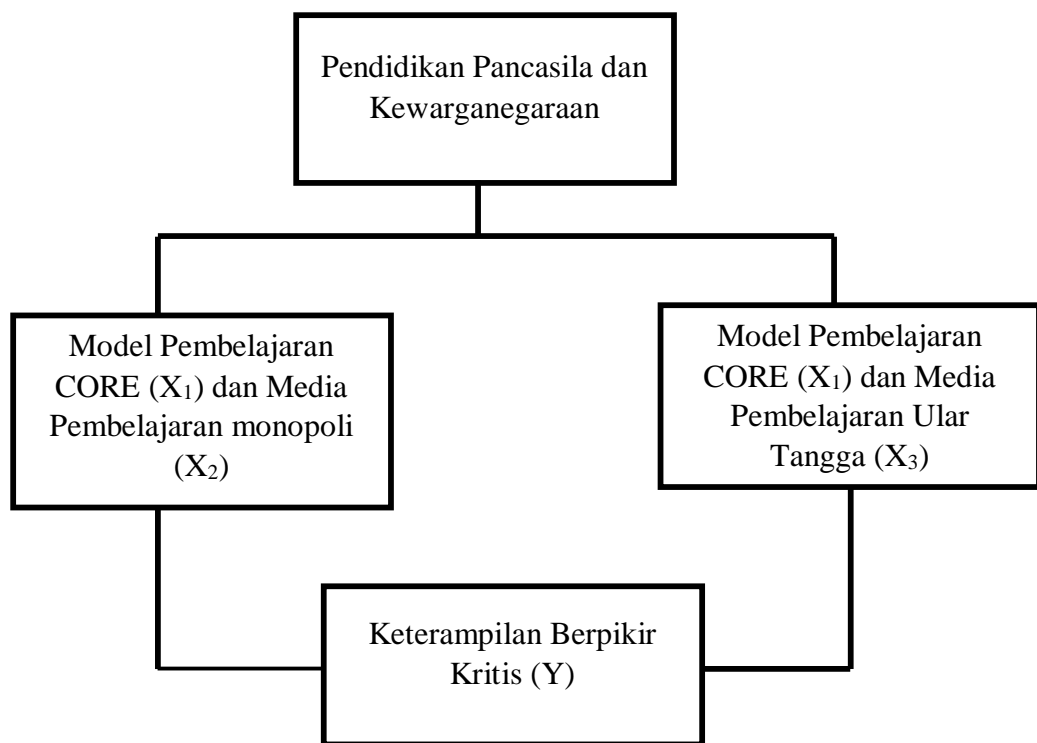
Pada era globalisasi, perkembangan teknologi dan informasi berkembang dengan cepat dan mudah didapat dalam dunia pendidikan. Khususnya pada Pendidikan Kewarganegaraan sehingga menjadi sebuah tantangan bagi guru untuk menghasilkan pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan,

oleh karena itu diperlukan model dan media pembelajaran yang efektif dan interaktif. Salah satunya, model pembelajaran CORE, media monopoli dan media ular tangga. Model pembelajaran CORE salah satu tujuannya adalah untuk melatih daya pikir kritis peserta didik terhadap penyelesaian suatu masalah dan mendorong peserta didik agar dapat terlibat aktif dalam pembelajaran seperti pada kegiatan berdiskusi, peserta didik dapat berpartisipasi dengan mengemukakan pendapatnya dari pengetahuann yang telah diperoleh pada kegiatan pembelajaran.

Media monopoli dan media ular tangga merupakan media yang sudah ada dan sudah di mengerti oleh peserta didik oleh karena itu peserta didik tidak susah lagi dalam memainkannya sehingga media tersebut mampu memberikan motivasi belajar peserta didik. Pada penelitian ini, peneliti tertarik untuk menganalisis pada penggunaan model pembelajaran CORE dengan media monopoli dan ular tangga untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran CORE dengan media monopoli dan media ular tangga terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran PPKn di SMPN 3 Gamping.

Model pembelajaran CORE merupakan salah satu model pembelajaran yang bertujuan untuk menekankan peserta didik untuk dapat menghubungkan infomasi, mengorganisasikan, mengelola dan mendalami serta mengembangkan informasi yang telah didapatkan. Sedangkan tujuan dari media pembelajaran monopoli dan media pembelajaran ular tangga sebagai alat perantara dalam proses pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik

dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam memecahkan masalah. Bagan kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1 yaitu sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian (Peneliti, 2019)

D. Hipotesis

Berdasarkan perumusan masalah dan kajian pustaka pada penelitian, hipotesis penelitian ini adalah:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran CORE dengan media monopoli terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran PPKn di SMP kelas VIII
2. Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran CORE dengan media ular tangga terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran PPKn di SMP kelas VIII.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media monopoli dibandingkan pada penggunaan media media ular tangga terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran PPKn di SMP kelas VIII.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan jenis *quasi eksperimen design* (eksperimen semu) dengan desain *pretest-posttest nonequivalent*. Pemilihan metode *quasi eksperimen design* (eksperimen semu) dikarenakan pada penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar dampak atau pengaruh diterapkan dua treatment yaitu model pembelajaran CORE dengan media monopoli dan model pembelajaran CORE dengan media ular tangga. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengumpulkan dan memperoleh data serta informasi yang diperlukan sehingga dapat mengetahui pengaruh dari penggunaan model pembelajaran CORE dengan media monopoli dan ular tangga terhadap keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran PPKn kelas VIII di SMP Negeri 3 Gamping.

Pada penelitian ini, subjek penelitian dibagi menjadi dua yaitu kelompok kelompok eksperimen I dan kelompok eksperimen II dengan menggunakan rancangan *random sampling* yang bertujuan untuk mengetahui keadaan objek yang diteliti sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) (Suryabrata, 2012: 105). Kelas eksperimen I diberi perlakuan model pembelajaran CORE dan media monopoli sedangkan untuk kelas eksperimen II diberi perlakuan model pembelajaran CORE dan media ular tangga. Desain penelitian ini dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian Quasi Eksperimen

	Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
1.	E 1	T ₁	X _a	T ₂
2.	E 2	T ₃	X _b	T ₄

Johnson & Christensen, 2014: 358

Keterangan:

E 1: Kelas Eksperimen I

E 2: Kelas Eksperimen II

T₁: Nilai *pretest* pada kelas eksperimen I

T₂: Nilai *posttest* pada kelas eksperimen I

T₃: Nilai *pretest* pada kelas eksperimen II

T₄: Nilai *posttest* pada kelas eksperimen II

X_a: Menggunakan model CORE dengan permainan monopoli

X_b: Menggunakan model CORE dengan ular tangga

Berdasarkan tabel 1, terdapat kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II . Sebelum melakukan eksperimen, peneliti terlebih dahulu memberikan *pre-test* pada kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II agar mengetahui keterampilan berpikir kritis peserta didik sebelum diberikan perlakuan pembelajaran. Selanjutnya, kelas eksperimen I akan diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran CORE dan media monopoli, dan pada kelas kelas eksperimen II akan diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran CORE dan media ular tangga untuk melatih keterampilan berpikir kritis peserta didik. Setelah jangka waktu tertentu, akan diberikan *post-test* berupa soal dan angket yang digunakan untuk mengukur keberhasilan keterampilan berpikir kritis peserta didik dilihat dari perolehan hasil belajar pada mata pelajaran PPKn, baik pada kelas eksperimen I maupun kelas eksperimen II .

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Peneliti memilih tempat di SMPN 3 Gamping yang berada di Kecamatan Gamping, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. Pemilihan lokasi pada penelitian ini, dipilih karena beberapa alasan yaitu: *Pertama*, model pembelajaran CORE dan media monopoli belum pernah diterapkan di SMPN 3 Gamping, sehingga peneliti tertarik menerapkan model pembelajaran tersebut yang bertujuan untuk menjadikan peserta didik mampu berpikir kritis, dan terlibat aktif dari berbagai kegiatan disekolah dengan cara berpartisipasi. *Kedua*, SMPN 3 gamping memiliki visi yaitu tangguh dan unggul dalam prestasi, budaya, imtaq, dan teknologi (TANGGUL PRESBUDI IMTEK) dan memiliki misi diantaranya yaitu melaksanakan kegiatan pembelajaran yang bermakna dan berkualitas serta melaksanakan penilaian dengan teknik yang bervariasi. *Ketiga*, SMPN 3 Gamping memiliki akreditasi A

Penelitian ini mulai berlangsung pada bulan maret sampai bulan april 2019 dengan menyesuaikan waktu dan jadwal mata pelajaran PPKn kelas VIII SMP Negeri 3 Gamping. Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahapan, antara lain: 1) Diberikan *pre-test* pada eksperimen I dan eksperimen II sebagai tahap pertama untuk pengukuran awal keterampilan berpikir kritis peserta didik; 2) Tahap perlakuan kelompok eksperimen yaitu diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran CORE dan media monopoli untuk kelas eksperimen I sedangkan untuk eksperimen II menggunakan model

pembelajaran CORE dan media ular tangga; 3) Tahap pelaksanaan tes akhir diberikan tes berupa *post-test* dan angket pada kelompok eksperimen I dan eksperimen II .

Materi yang digunakan pada penelitian ini “Semangat kebangkitan nasional tahun 1908”, KD 3.4 “Menganalisis makna dan arti kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia” sesuai pada kurikulum 2013 Permendikbud No 24 Tahun 2016. Materi ini sesuai untuk melatih keterampilan berpikir kritis peserta didik dengan tujuan untuk membangkitkan rasa nasionalisme serta kesadaran memperjuangkan kemerdekaan Indonesia. Momen hari kebangkitan nasional harus dapat menjadi bahan renungan bagi peserta didik sebagai generasi muda penerus bangsa. Makna bangkit disini mencakup seluruh aspek kehidupan baik dari sisi pendidikan, sosial, ekonomi dan budaya yang dapat mendukung tercapainya kemajuan bangsa Indonesia.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Pada penelitian ini populasinya adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMPN 3 dengan total 189 peserta didik yang terbagi ke dalam 6 kelas yaitu VIII A sampai VIII F pada Tahun Ajaran 2018/2019 dengan rincian di tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Daftar Jumlah Peserta didik Tahun 2018/2019

NO	KELAS	JUMLAH PESERTA DIDIK		TOTAL
		Laki-laki	Perempuan	
1	VIII A	16	15	31
2	VIII B	16	16	32
3	VIII C	16	16	32
4	VIII D	16	16	32
5	VIII E	12	19	31
6	VIII F	15	16	31
Total Populasi		91	98	189

Sumber: Data Primer Peneliti, 2019

Populasi yang dipilih pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas VIII dikarenakan materi di kelas VIII sesuai untuk melatih keterampilan berpikir kritis peserta didik sebagai generasi muda penerus bangsa yaitu materi semangat kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia.

2. Sampel Penelitian

Populasi pada penelitian ini yang terdiri dari 6 kelas dilakukan pengelompokan dengan tujuan untuk dijadikan sebagai objek sasaran yang disebut sampel. Sampel pada penelitian ini yaitu terdiri dari 2 kelas yang berjumlah 62 orang yang satu kelas nya terdiri dari 31 orang peserta didik. Pada pengambilan sampel, teknik yang digunakan adalah *random sampling* yang sampel nya diambil berdasarkan tanpa memperhatikan stara yang ada pada populasi (Sugiyono, 2017: 82). Sampel pada penelitian dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3. Sampel Penelitian

NO	KELAS	JUMLAH PESERTA DIDIK		TOTAL
		Laki-laki	Perempuan	
1.	VIII E	12	19	31
2.	VIII F	15	16	31
Total Populasi		27	35	62

Sumber: Data Primer Peneliti, 2019

Pada penelitian ini, sampel tersebut diambil karena menjadi faktor pendukung untuk mendapatkan data penelitian. Pada dasarnya populasi dalam penelitian bersifat homogen, yaitu keseluruhan kelas VIII. Pada pembelajaran PPKn kelas VIII memiliki sifat homogen atau kesamaan dalam materi, jumlah jam pelajaran dan juga guru yang mengajar. Data objektif yang dijadikan sebagai sampel penelitian yaitu dengan melihat rata-rata semester ganjil PPKn dengan mengambil dua sampel kelas yang memiliki rata-rata nilai relative hampir sama.

Cara mengambil sampelnya dengan mengurutkan nilai rata-rata PPKn dari yang terendah sampai nilai yang tertinggi. Nilai rata-rata kelas VIII E sebagai kelas eksperimen I dan kelas VIII F sebagai kelas eksperimen II, sampel tersebut tidak memiliki tingkat ketimpangan yang cukup tinggi yaitu 64 dan 63. Pada kelas eksperimen II dengan menggunakan model pembelajaran CORE dan media ular tangga, dan kelas eksperimen I dengan menggunakan model pembelajaran CORE dan media monopoli untuk melihat perbedaan atau daya beda dari kedua kelompok tersebut setelah diberikan perlakuan.

D. Variabel Penelitian

Pada penelitian ini, melibatkan dua variabel yaitu variabel *independent* (variabel bebas), dan variabel *dependent* (variabel terikat).

1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Pada penelitian ini, variabel bebas dengan menggunakan model pembelajaran CORE (X_1), media monopoli (X_2), media ular tangga (X_3).

2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Pada penelitian ini, variabel terikatnya yaitu keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas VIII (Y). Variabel terikat yang berupa keterampilan berpikir kritis, keberhasilan keterampilan berpikir kritis dapat dilihat dari skor jawaban peserta didik yang menggunakan tes pilihan ganda dengan KD (kompetensi dasar) yang telah ditentukan dalam indikator pencapaian kompetensi pada kurikulum 2013. Keterampilan berpikir kritis peserta didik diukur dengan menggunakan angket penilaian diri.

E. Teknik dan Instrumen pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini bertujuan untuk mengukur keberhasilan keterampilan berpikir kritis. Pengumpulan data akan dilakukan dengan memberi *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen I dan eksperimen II. Keterampilan berpikir kritis peserta didik akan diukur menggunakan tes pilihan ganda (tes pilihan ganda) dan angket.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen non tes dan tes. Instrumen tes berupa tes pilihan ganda digunakan untuk mengukur hasil kemampuan berpikir kritis dengan melihat hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Angket digunakan untuk mengetahui penilaian diri terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik.

a) Instrumen Tes pilihan ganda

Instrumen tes pada penelitian ini akan menggunakan instrumen berupa soal pilihan ganda, melalui tes akan didapatkan data berupa skor dari tes awal dan tes akhir dari kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II . Instrumen tes disusun berdasarkan materi, kompetensi dasar (KD) pembelajaran PPKn yaitu “Semangat kebangkitan nasional tahun 1908”, KD 3.4 “Menganalisis makna dan arti kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia” sesuai pada silabus dan kurikulum 2013, tujuan dan alokasi waktu tes menyesuaikan dengan kegiatan pembelajaran PPKn yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Berbentuk tes yang digunakan adalah pilihan ganda sebanyak 20 soal. Soal pilihan ganda yang akan digunakan tersebut merangkum dalam aspek pembentukan keterampilan intelektual dan dibuat berdasarkan pertimbangan bahwa dapat mengukur pengetahuan dari kemampuan tingkat mengingat sampai tingkat analisis. Pemilihan materi yang digunakan berkaitan dengan komponen penggunaan model yang akan diterapkan pada kelas VIII di SMP. Kisi-kisi soal pilihan ganda terdapat pada tabel pada tabel berikut.

Tabel 4. Kisi-kisi Tes Soal Pilihan Ganda

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Nomor Butir Soal		Bentuk Soal
			Pretest	Postest	
3.4 Menganalisis makna dan arti kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan Republik Indonsia	3.4.1 Menganalisis kondisi bangsa Indonesia sebelum tahun 1908.	3.4.1.1 Menelaah kondisi bangsa Indonesia sebelum tahun 1908.	8,9	1, 7	PG
	3.4.2 Menganalisis makna kebangkitan Nasional dalam Perjuangan Kemerdekaan.	3.4.2.1 Menyimpulkan makna kebangkitan Nasional dalam Perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia.	4,5,6,14,15	4,5,12,14,16	PG
	3.4.3 Mendeskripsikan arti Penting Kebangkitan Nasional Dalam Perjuangan Kemerdekaan.	3.4.3.1 Menjelaskan arti penting kebangkitan nasional dalam perjuangan kemerdekaan.	2,3,1,7,11,13, 17,18,19,20	2,3,8,9,11,1,13 17,18,19,20	PG
	3.4.4 Menganalisis peran Tokoh Kebangkitan Nasional Dalam Perjuangan	3.4.3.1 Menjelaskan nilai kejuangan tokoh Perintis Kebangkitan Nasional dalam Perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia.	12,10,16	6,10,15	PG

Dikembangkan oleh Peneliti, 2019

b) Instrumen Angket

Instrumen non tes yang digunakan pada penelitian ini berupa angket (kuesioner) penilaian diri bertujuan untuk mengetahui pengaruh model dan media pembelajaran terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik sehingga dapat diketahui apakah model dan media belajar yang digunakan berpengaruh pada keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran PPKn yang akhirnya berdampak pada meningkatnya keterampilan berpikir peserta didik. Angket yang digunakan berbentuk *rating scale* (skala bertingkat) dengan cara memilih jawaban yang telah disediakan oleh peneliti.

Alat ukur yang digunakan pada angket dengan menggunakan skala *likert* yaitu, dengan 1 nilai terendah dan 4 nilai tertinggi. Skala 1 = tidak pernah (TP) apabila tidak pernah melakukan, skala 2 = kadang-kadang (KD) apabila sering tidak melakukan atau kadang-kadang melakukan, skala 3 = sering (SR) apabila sering melakukan sesuai pada pernyataan, dan skala 4 = selalu melakukan (SL) apabila selalu melakukan sesuai pada pernyataan. Pemberian jawaban dengan cara memberikan tanda *checklist* (√). Kisi-kisi berpikir kritis yang digunakan mengacu pada Duncan (2011: 2) tentang *critical thinking* dan dimodifikasi oleh peneliti untuk membuat pernyataan yang sebanyak 20 butir yang diambil dari masing-masing indikator. Kisi-kisi keterampilan berpikir kritis yang digunakan adalah berikut.

Tabel 5. Kisi-kisi Angket Keterampilan Berpikir Kritis

Variabel	Kompetensi	Indikator
Berpikir Kritis	<i>Analisis</i>	Menganalisis suatu masalah
		Memfokuskan suatu masalah
	<i>Sintesis</i>	Mencari informasi
		Mengkomunikasikan/ menyajikan masalah
	<i>Interpretasi</i>	Memberikan pendapat tentang topik masalah
		Menghargai pendapat teman yang berbeda
		Memberikan alternatif solusi tentang masalah yang menjadi topik diskusi
	<i>Evaluasi</i>	Memilih solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalah

Dikembangkan dari Duncan, 2010: 2

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1) Uji Validitas Instrumen

Valid atau tidaknya suatu validitas isi (*content validity*) perlu dilakukan pengujian oleh seseorang yang benar-benar berkompeten atau *expert judgement*. Kelayakan dalam menguji validitas isi ditetapkan melalui sebuah analisis rasional dan penilaiannya secara individual (Azwar, 2013: 42). Validitas isi (*content validity*) harus dapat menjawab pertanyaan sejauh mana instrument yang digunakan dapat mencakup keseluruhan situasi yang ingin diukur. Validitas yang digunakan bertujuan untuk mengetahui suatu kelayakan butir-butir soal pada suatu konstruk atau daftar pertanyaan dalam mendefinisikan suatu variabel.

Sebelum instrument diberikan kepada subjek penelitian, instrument terlebih dahulu di uji cobakan kepada peserta didik diluar populasi penelitian. Pertimbangan dalam melakukan uji coba angket dan tes kepada peserta didik diluar populasi karena berada pada kelas yang sama yaitu kelas VIII dan materi

yang diajarkan sama yaitu semangat kebangkitan nasional 1908. Uji coba instrument dilakukan karena untuk mengetahui keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran PPKn dengan memberikan sebuah tes pilihan ganda berjumlah 20 soal pilihan ganda dan angket 20 butir pernyataan. Uji coba validitas yang digunakan akan di analisis dengan menggunakan berupa bantuan program *SPSS versi 21.0*.

Instrumen dinyatakan tidak valid, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ sedangkan instrumen dinyatakan signifikan atau valid jika *product moment* taraf signifikan $> 5\%$ ($\alpha = .05$) (Sunjoyo, 2013: 39-41). Tes pilihan ganda yang diuji cobakan berjumlah 20 soal pilihan ganda dan angket berjumlah 20 butir pernyataan dengan menggunakan taraf signifikan 5% (0.05) sehingga memperoleh nilai r_{tabel} sebesar 0,3550 dengan rumus df (responden) = $n - 2$. Hasil uji validitas instrument dapat dilihat pada Tabel dibawah ini.

Tabel 6. Hasil Uji Validitas Instrument Tes (*Pretest*) Keterampilan Berpikir Kritis PPKn

No.	Soal	N	r Hitung	r Tabel 5% (0.05)	Keterangan
1.	Soal no 1	31	0.516	0.3550	Valid
2.	Soal no 2	31	0.602	0.3550	Valid
3.	Soal no 3	31	0.592	0.3550	Valid
4.	Soal no 4	31	0.646	0.3550	Valid
5.	Soal no 5	31	0.778	0.3550	Valid
6.	Soal no 6	31	0.737	0.3550	Valid
7.	Soal no 7	31	0.517	0.3550	Valid
8.	Soal no 8	31	0.527	0.3550	Valid
9.	Soal no 9	31	0.603	0.3550	Valid
10.	Soal no 10	31	0.674	0.3550	Valid
11.	Soal no 11	31	0.582	0.3550	Valid
12.	Soal no 12	31	0.826	0.3550	Valid
13.	Soal no 13	31	0.923	0.3550	Valid
14.	Soal no 14	31	0.517	0.3550	Valid

No.	Soal	N	r Hitung	r Tabel 5% (0.05)	Keterangan
15.	Soal no 15	31	0.549	0.3550	Valid
16.	Soal no 16	31	0.521	0.3550	Valid
17.	Soal no 17	31	0.566	0.3550	Valid
18.	Soal no 18	31	0.723	0.3550	Valid
19.	Soal no 19	31	0.540	0.3550	Valid
20.	Soal no 20	31	0.521	0.3550	Valid

Sumber: Data Primer Peneliti, 2019

Keterangan:

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka tidak valid

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka valid

r tabel dari N = 31 taraf signifikan 5% (0.05) adalah 0.3550

Tabel 7. Hasil Uji Validitas Instrument Tes (*Posttest*) Keterampilan Berpikir Kritis PPKn

No.	Soal	N	r Hitung	r Tabel 5% (0.05)	Keterangan
1.	Soal no 1	31	0.651	0.3550	Valid
2.	Soal no 2	31	0.511	0.3550	Valid
3.	Soal no 3	31	0.671	0.3550	Valid
4.	Soal no 4	31	0.411	0.3550	Valid
5.	Soal no 5	31	0.475	0.3550	Valid
6.	Soal no 6	31	0.652	0.3550	Valid
7.	Soal no 7	31	0.476	0.3550	Valid
8.	Soal no 8	31	0.606	0.3550	Valid
9.	Soal no 9	31	0.523	0.3550	Valid
10.	Soal no 10	31	0.519	0.3550	Valid
11.	Soal no 11	31	0.692	0.3550	Valid
12.	Soal no 12	31	0.628	0.3550	Valid
13.	Soal no 13	31	0.618	0.3550	Valid
14.	Soal no 14	31	0.692	0.3550	Valid
15.	Soal no 15	31	0.629	0.3550	Valid
16.	Soal no 16	31	0.564	0.3550	Valid
17.	Soal no 17	31	0.499	0.3550	Valid
18.	Soal no 18	31	0.375	0.3550	Valid
19.	Soal no 19	31	0.519	0.3550	Valid
20.	Soal no 20	31	0.370	0.3550	Valid

Sumber: Data Primer Peneliti, 2019

Keterangan:

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka tidak valid

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka valid

r tabel dari N = 31 taraf signifikan 5% (0.05) adalah 0.3550

Tabel 8. Hasil Uji Validitas Instrument Angket (*Pretest*) Keterampilan Berpikir Kritis PPKn

No.	Soal	N	r Hitung	r Tabel 5% (0.05)	Keterangan
1.	Soal no 1	31	0.530	0.3550	Valid
2.	Soal no 2	31	0.856	0.3550	Valid
3.	Soal no 3	31	0.530	0.3550	Valid
4.	Soal no 4	31	0.625	0.3550	Valid
5.	Soal no 5	31	0.621	0.3550	Valid
6.	Soal no 6	31	0.797	0.3550	Valid
7.	Soal no 7	31	0.802	0.3550	Valid
8.	Soal no 8	31	0.463	0.3550	Valid
9.	Soal no 9	31	0.802	0.3550	Valid
10.	Soal no 10	31	0.475	0.3550	Valid
11.	Soal no 11	31	0.373	0.3550	Valid
12.	Soal no 12	31	0.621	0.3550	Valid
13.	Soal no 13	31	0.545	0.3550	Valid
14.	Soal no 14	31	0.802	0.3550	Valid
15.	Soal no 15	31	0.463	0.3550	Valid
16.	Soal no 16	31	0.621	0.3550	Valid
17.	Soal no 17	31	0.373	0.3550	Valid
18.	Soal no 18	31	0.797	0.3550	Valid
19.	Soal no 19	31	0.545	0.3550	Valid
20.	Soal no 20	31	0.373	0.3550	Valid

Sumber: Data Primer Peneliti, 2019

Keterangan:

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka tidak valid

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka valid

r tabel dari N = 31 taraf signifikan 5% (0.05) adalah 0.3550

Tabel 9. Hasil Uji Validitas Instrument Angket (*Posttest*) Keterampilan Berpikir Kritis PPKn

No.	Soal	N	r Hitung	r Tabel 5% (0.05)	Keterangan
1.	Soal no 1	31	0.469	0.3550	Valid
2.	Soal no 2	31	0.729	0.3550	Valid
3.	Soal no 3	31	0.371	0.3550	Valid
5.	Soal no 5	31	0.371	0.3550	Valid
4.	Soal no 4	31	0.706	0.3550	Valid
6.	Soal no 6	31	0.608	0.3550	Valid
7.	Soal no 7	31	0.722	0.3550	Valid
8.	Soal no 8	31	0.545	0.3550	Valid
9.	Soal no 9	31	0.720	0.3550	Valid
10.	Soal no 10	31	0.424	0.3550	Valid
11.	Soal no 11	31	0.696	0.3550	Valid
12.	Soal no 12	31	0.683	0.3550	Valid
13.	Soal no 13	31	0.499	0.3550	Valid
14.	Soal no 14	31	0.791	0.3550	Valid
15.	Soal no 15	31	0.571	0.3550	Valid
16.	Soal no 16	31	0.696	0.3550	Valid
17.	Soal no 17	31	0.791	0.3550	Valid
18.	Soal no 18	31	0.395	0.3550	Valid
19.	Soal no 19	31	0.548	0.3550	Valid
20.	Soal no 20	31	0.571	0.3550	Valid

Sumber: Data Primer Peneliti, 2019

Keterangan:

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka tidak valid

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka valid

r_{tabel} dari $N = 31$ taraf signifikan 5% (0.05) adalah 0.3550

Tabel 10. Rangkuman Hasil Uji Validitas Instrument Tes dan Angket Keterampilan Berpikir Kritis PPKn

Variable	Jumlah Butir Soal Semula	Nomor Soal Tidak Valid	Jumlah Butir Soal Tidak Valid	Jumlah Soal Valid
Keterampilan Berpikir Kritis Tes <i>Pretest</i>	20	0	0	20
Keterampilan Berpikir Kritis Tes <i>Posttest</i>	20	0	0	20
Keterampilan Berpikir Kritis Angket <i>Pretest</i>	20	0	0	20
Keterampilan Berpikir Kritis Angket <i>Posttest</i>	20	0	0	20

Sumber: Data Primer Peneliti, 2019

Berdasarkan tabel 11 dapat diketahui hasil perhitungannya bahwa *product moment* taraf signifikannya $> 5\%$ ($\alpha = .05$) dan pengambil keputusannya dinyatakan tidak valid jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan sebaliknya dinyatakan valid jika $t_{hitung} > t_{tabel}$. Perhitungan uji validitas tes pilihan ganda dan angket yang masing-masing berjumlah 20 soal pada keterampilan berpikir kritis untuk semua pertanyaan dinyatakan valid karena memiliki nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 0.3550.

2) Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas mengacu pada konsistensi pengukuran, yakni sejauh mana kekonsistenan hasil suatu proses pengukuran skor tes atau penilaian lainnya pada suatu pengukuran (Miller, et al. 2009: 107). Penelitian ini menggunakan dua instrumen yang berupa soal tes pilihan ganda dan angket. Prosedur yang digunakan untuk koefisien alpha adalah dengan memberikan tes sekali, dan

memberi skor pada hasil tes, kemudian akan diaplikasikan pada rumus koefisien alpha (Miller, et al. 2009: 110)

Pada penelitian ini, reabilitas akan diuji dengan menggunakan *SPSS Windows 21.0* yang bertujuan untuk melihat kekonsistenan hasil suatu konstruk pertanyaan. Suatu konstruk dinyatakan reliabel jika memiliki *Cronbach's Alpha* > 0,60 (Sunjoyo, 2013: 39-41). Pada pengukuran reliabilitas ini, akan menggunakan uji statistik *Cronbach's Alpha* (α), hasil analisis reliabilitasnya kemudian akan dilihat dengan koefisien realibilitas. Arikunto (2012: 89) menyatakan bahwa besarnya koefisien korelasi dapat digunakan ketentuan sebagai berikut.

- a. Jika nilai reliabelnya antara 0,800 sampai dengan 1,00 maka, nilai reliabelnya dikatakan sangat tinggi.
- b. Jika nilai reliabelnya antara 0,600 sampai dengan 8,00 maka, nilai reliabelnya dikatakan tinggi.
- c. Jika nilai reliabelnya antara 0,400 sampai dengan 6,00 maka, nilai reliabelnya dikatakan cukup.
- d. Jika nilai reliabelnya antara 0,200 sampai dengan 4,00 maka, nilai reliabelnya dikatakan rendah.
- e. Jika nilai reliabelnya antara 0,000 sampai dengan 2,00 maka, nilai reliabelnya dikatakan sangat rendah.

Pada tabel 11 adalah penjabaran reliabilitas angket dan saol tes pilihan ganda (pilihan ganda).

Tabel 11. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen *Cronbach's Alpha*

No	Instrumen	Koefisien <i>Cronbach's Alpha</i>	Status	Keputusan Uji
1.	Tes Berpikir Kritis <i>Pretest</i>	0.937	Reliabel	Reliabel Sangat Tinggi
2.	Tes Berpikir Kritis <i>Posttest</i>	0.881	Reliabel	Reliabel Sangat Tinggi
3.	Angket Keterampilan Berpikir Kritis <i>Pretest</i>	0.752	Reliabel	Reliabel Tinggi
4.	Angket Keterampilan Berpikir Kritis <i>Posttest</i>	0.752	Reliabel	Reliabel Tinggi

Sumber: Data Primer Peneliti, 2019

Dari hasil perhitungan reabilitas terhadap tes pilihan ganda berpikir kritis *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa koefisien *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,60 yaitu *pretest* sebesar 0.937 dan *posttest* sebesar 0.881 maka bersatus reliabel sedangkan, hasil reabilitas angket keterampilan berpikir kritis peserta didik menunjukkan koefisien *Cronbach's Alpha* pada angket *pretest* sebesar 0.752 dan angket *posttest* sebesar 0.752 maka angket bersatus reliabel karena lebih besar dari 0,60. Instrument yang telah di uji kevalidtannya dan bersatus reliabel maka instrument tersebut dapat digunakan pada penelitian. Perhitungan reliabilitas selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Selanjutnya menganalisis instrument tes pilihan ganda *pretest* dan *posttest* untuk dianalisis tingkat kesukaran dan daya beda pada butir soal. Arikunto (2012: 224-225) mengkatagorikan indeks kesukaran dan daya beda soal ditunjukkan pada tabel 12 dan tabel 13.

Tabel 12. Kriteria Indeks Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat Kesukaran	Kriteria
P 0,70-100	Mudah
P 0,31-0,71	Sedang
P 0,00-0,30	Sukar

Sumber: Data Primer Peneliti, 2019

Tabel 13. Kriteria Indeks Daya Pembeda

Tingkat Daya Beda	Kriteria
P 0,00-0,20	Buruk
P 0,21-0,40	Cukup
P 0,41-0,70	Baik
P 0,71-1,00	Baik Sekali

Sumber: Data Primer Peneliti, 2019

Hasil analisis tingkat kesukaran butir soal memperoleh hasil pada tabel 10 dan tabel 14.

Tabel 14. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal *Pretest*

Kategori	Jumlah Item	Nomor Soal
Sulit	4	17, 18, 19, 20
Sedang	13	1,2,4,5,6,8,9,10,11,12,13,15,16
Mudah	3	3,7,14

Sumber: Data Primer Peneliti, 2019

Tabel 15. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal *Posttest*

Kategori	Jumlah Item	Nomor Soal
Sulit	-	-
Sedang	13	1,2,4,5,6,8,9,10,11,12,13,14,16,17,18,19,20
Mudah	3	3,7,15

Sumber: Data Primer Peneliti, 2019

Berdasarkan hasil analisis tingkat kesukaran soal pada instrument tes yang terdiri dari 20 butir pertanyaan, maka butir soal dinyatakan sulit, sedang dan mudah. Sedangkan untuk hasil daya beda *pretest* dan daya beda *posttest* menunjukkan hasil data pada tabel 16 dan tabel 17.

Tabel 16. Hasil daya Beda *Pretest*

Kategori	Jumlah Item	Nomor Soal
Buruk	1	16
Cukup	-	-
Baik	-	-
Sangat Baik	19	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,6,17,18,19,20

Sumber: Data Primer Peneliti, 2019

Tabel 17. Hasil daya Beda *Posttest*

Kategori	Jumlah Item	Nomor Soal
Buruk	-	-
Cukup	2	18,20
Baik	18	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,6,17,19

Sumber: Data Primer Peneliti, 2019

Instrumen yang dinyatakan valid dan reliabel, maka instrument dapat digunakan untuk pengumpulan data penelitian yang akan dianalisis selanjutnya.

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan dalam menyampaikan data keterampilan berpikir kritis peserta didik yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* dikelas eksperimen I dan kelas eksperimen II. Analisis penghitungan skor menggunakan bantuan *SPSS versi 21.0 for windows* yang akan disajikan dalam bentuk tabel berisi nilai rata-rata, modus, median, varians, standar deviasi, rentang, skor minal, dan skor maksimal. Klasifikasi keterampilan berpikir kritis peserta didik yang digunakan pada penelitian ini berdasarkan komponen kriteria dari Azwar (2019: 145) yang dapat dilihat pada tabel 18 berikut.

Tabel 18. Kategori klasifikasi nilai *pretest* dan *posttes*

Kategori	Kriteria
$M + 1,5 \text{ sd} < X$	Sangat Baik sekali
$M + 0.5 \text{ sd} < X \leq M + 1,5 \text{ sd}$	Baik sekali
$M - 0.5 \text{ sd} < X \leq M + 0.5 \text{ sd}$	Sedang
$M - 1.5 \text{ sd} < X \leq - 0.5 \text{ sd}$	Rendah
$X \leq - 1.5 \text{ sd}$	Kurang

Keterangan:

X : Skor yang diperoleh

Sd : Standar deviasi

M : Mean

2. Uji Prasyarat

Pada penelitian ini, data yang akan analisis merupakan data hasil *pretest* dan data hasil *posttest* keterampilan berpikir kritis peserta didik. Sebelum melanjutkan penghitungan analisis data, hasil *pretest* dan *posttest* keterampilan berpikir kritis peserta didik akan diuji terlebih dahulu untuk mengetahui normalitas dan homogenitas sebuah data dengan menggunakan bantuan *SPSS versi 21.0 for windows* sebagai uji prasyarat.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data pada penelitian ini, menggunakan *SPSS versi 21.0 for windows* dengan statistik *Shapiro-Wilk* karena sampel penelitian yang digunakan kurang dari 100. Untuk menganalisis normalitas data dengan interval kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$), rumusan hipotesisnya adalah sebagai berikut. H_a : Data tidak terdistribusi normal dan H_o : Data terdistribusi normal. Kriteria penerimaan atau penolakan jika -Asymp sig > 5% $\Rightarrow H_o$ diterima

(data terdistribusi normal) dan - Asymp sig < 5% $\Rightarrow H_o$ ditolak (data tidak terdistribusi normal) (Sunjoyo,2013: 59-65).

b. Uji Homogenitas

Data skor rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* keterampilan berpikir kritis peserta didik selanjutnya akan diuji homogenitas dengan menggunakan *SPSS versi 21.0 for windows* yang bertujuan untuk mengetahui apakah sebuah data yang diperoleh berdistribusi homogen atau tidak. Rumus hipotesisnya yaitu H_o : kedua varians populasi berdistribusi homogen, dan H_1 kedua varian populasi tidak berdistribusi homogen. Pengujian homogenitas dilakukan melalui *test of homogeneity of variance* dengan kriteria signifikan < 5% atau 0.05 data tidak berdistribusi homogen dan signifikan > 5% atau 0.05 data berdistribusi homogen.

3. Uji Analisis Data

Data yang telah diuji dan diketahui berdistribusi normal, maka selanjutnya peneliti menggunakan bantuan *software SPSS versi 21.0 for windows* untuk menguji hipotesis dalam mengetahui apakah ada pengaruh penerapan model pembelajaran CORE dan media monopoli dalam keterampilan berpikir kritis peserta didik dengan menggunakan rumus *paired samples t-test* dan *regresi linear*.

a. Paired Samples T-Test

Paired samples t-test digunakan untuk mengetahui adakah pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Adapun tingkat kriteria pengujian hipotesis pada penelitian ini dengan interval kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$)

yaitu jika $P\text{ value (sig)} \leq \alpha$ (0,05 atau 5%) = H_0 ditolak dan - $P\text{ value (sig)} > \alpha$ (5% atau 0,05) = H_0 diterima dan kriteria hipotesis juga dapat dilihat dari nilai t hitung dan t tabel, jika nilai t hitung $>$ t tabel maka H_0 dapat ditolak (Hartono, 2016: 109). Sampel berpasangan diartikan sebagai sampel dengan subjek yang sama, tetapi mengalami dua perlakuan atau pengukuran yang berbeda.

a. Regresi Linear

Regresi liner digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Adapun tingkat kriteria pengujian hipotesis pada peneltian ini dengan interval kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$) yaitu jika $P\text{ value (sig)} \leq \alpha$ (0,05 atau 5%) = H_0 ditolak dan - $P\text{ value (sig)} > \alpha$ (5% atau 0,05) = H_0 diterima dan kriteria hipotesis juga dapat dilihat dari nilai t hitung dan t tabel, jika nilai t hitung $>$ t tabel maka H_0 dapat ditolak (Hartono, 2016: 93-124).

1. $H_{01}: \mu_1 \leq \mu_2$: Tidak ada pengaruh penerapan model pembelajaran CORE dengan media monopoli terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran PPKn di SMP kelas VIII.

$H_{a1}: \mu_2 > \mu_1$: Ada pengaruh dari penerapan model pembelajaran CORE dengan media monopoli terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran PPKn di SMP kelas VIII.

2. $H_{02}: \mu_1 \leq \mu_2$: Tidak ada pengaruh penerapan model pembelajaran CORE dengan media ular tangga terhadap keterampilan berpikir

kritis peserta didik pada pembelajaran PPKn di SMP kelas VIII.

$H_{a2}: \mu_2 > \mu_1$: Ada pengaruh dari penerapan model pembelajaran CORE dengan media ular tangga terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran PPKn di SMP kelas VIII.

3. $H_{o3}: \mu_1 \leq \mu_2$: Tidak ada pengaruh yang lebih signifikan pada penggunaan media monopoli dibandingkan pada penggunaan media media ular tangga terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran PPKn di SMP kelas VIII.

$H_{a3}: \mu_2 > \mu_1$: Ada pengaruh yang lebih signifikan pada penggunaan media monopoli dibandingkan pada penggunaan media media ular tangga terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran PPKn di SMP kelas VIII.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Deskripsi hasil penelitian merupakan gambaran hasil data penelitian yang diperoleh untuk membantu pada penulisan hasil penelitian. Data hasil penelitian di SMPN 3 Gamping berupa *pretest* dan *posttest* terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran CORE dan media monopoli. Data *pretest* dan *posttest* berupa tes dan angket hasil belajar keterampilan berpikir kritis peserta didik yang didapat selama di lapangan akan diulas, dideskripsikan dan dianalisis dengan menggunakan statistik. Deskripsi hasil penelitian akan dijelaskan secara keseluruhan sebagai berikut.

1. Gambaran Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 3 Gamping yang beralamat di jalan. Ringroad barat Nogotirto, Kel. Nogotirto, Kec. Gamping kab. Sleman Provinsi D.I. Yogyakarta. SMP Negeri 3 Gamping memiliki beberapa sarana dan prasarana seperti ruang tata usaha (TU), ruang kepala sekolah, ruang guru, ruang kelas, ruang karawitan (ruang bina persepsi bunti dan irama), ruang UKS, perpustakaan, ruang OSIS, laboratorium Biologi, laboratorium bahasa, komputer, ruang bimbingan konseling, kantin, musholla, lapangan voli dan basket, dan memiliki lingkungan sekolah yang nyaman dan bersih karena memiliki tanaman dan perpohonan.

SMP Negeri 3 Gamping memiliki akreditasi A. Upaya dalam peningkatan akreditasi, SMP Negeri 3 Gamping memiliki visi yaitu tangguh

dan unggul dalam prestasi, budaya, imtaq dan teknologi (TANGGUL PRESBUDI IMTEK) dan memiliki misi yaitu melaksanakan kegiatan pembelajaran intrakurikuler dan ekstrakurikuler secara aktif, mengimplementasikan pendidikan karakter pada kegiatan pembelajaran, melaksanakan pembiasaan sebagai kegiatan dalam meningkatkan imtaq dan iptek pada peserta didik, menyusun dokumen kurikulum, melaksanakan kegiatan pembelajaran yang bermakna dan berkualitas, memenuhi sarana dan prasarana pembelajaran, merealisasi pembiayaan pelaksanaan semua kegiatan pesekolahan, meningkatkan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan, melaksanakan evaluasi dan monitoring semua kegiatan sekolah, melaksanakan penilaian dengan tehnik yang bervariasi, serta mengadakan kegiatan untuk mendukung keseimbangan dan pelestarian lingkungan.

2. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan *pretest-posttest* dengan menempatkan subjek sebagai penelitian ke dalam dua kelompok yakni kelompok eksperimen I dan eksperimen II. Teknik yang digunakan dalam pemilihan kelas eksperimen I dan eksperimen II pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik *random sampling* yang pengambilan sampelnya dengan mengurutkan nilai rata-rata PPKn dari yang terendah sampai nilai yang tertinggi. Nilai rata-rata kelas VIII E sebagai kelas eksperimen I dan dan kelas VIII F sebagai kelas eksperimen II, sampel tersebut tidak memiliki tingkat ketimpangan yang cukup tinggi yaitu 64 dan 63.

Data yang diperoleh pada penelitian ini yaitu terdiri dari *pretest* dan *posttest* tentang keterampilan berpikir kritis peserta didik dengan menggunakan tes pilihan ganda (tes pilihan ganda) dan angket. Analisis data pada penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran CORE sebagai teknik pembelajaran dan media monopoli sebagai media belajar atau alat bantu dalam penyampaian materi. Penggunaan model dan media pembelajaran pada penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran CORE dan media monopoli, dan pada kelas eksperimen II menggunakan model pembelajaran CORE dan media ular tangga.

Kegiatan model pembelajaran CORE dan media monopoli dapat diketahui dari skor lembar angket dan skor tes pada *pretest-posttest* untuk mengetahui keterampilan berpikir kritis peserta didik, jika memiliki nilai rata-rata kelompok kelas Eksperimen II lebih kecil dari nilai rata-rata kelompok kelas eksperimen. Berdasarkan kurikulum 2013 Permendikbud No. 24 Tahun 2016 bahwa mata pelajaran PPKn mencakup tiga aspek yaitu aspek pengetahuan, aspek sikap, dan aspek keterampilan. Tiga aspek tersebut harus dapat dimiliki oleh peserta didik sebagai warga negara *good citizen* atau warga negara yang baik. Salah satu materi dalam mata pelajaran PPKn yaitu semangat kebangkitan nasional tahun 1908 merupakan salah satu materi yang sesuai dalam pembentukan tiga aspek yang harus dimiliki peserta didik sebagai warga negara yang baik yang mana peserta didik dapat berkerja sama dan

menyelesaikan masalah dengan mencari solusi dari berbagai permasalahan maupun pertanyaan yang diberikan.

Proses dalam mencapai pembentukan warga negara *good citizen* atau warga negara yang baik diperlukan suatu upaya terencana dan terarah dalam pembelajaran, terutama pada pembelajaran PPKn diperlukan pembaharuan dan paradigma pembelajaran sebagai *student center* yang menjadi tuntutan pada kurikulum 2013 sehingga membiasakan peserta didik untuk dapat berpikir kritis, logis, dan sistematis sesuai karakteristik mata pelajaran.

3. Deskripsi Keterampilan Berpikir Kritis Sebelum dan Setelah Perlakuan

Data keterampilan berpikir kritis peserta didik diperoleh melalui tes pilihan ganda dan angket yang diberikan kepada kelas Eksperimen II dan kelas eksperimen I terdiri dari dua yakni *pretest* dan *posttest*. Tes pilihan ganda bertujuan untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis peserta didik sebelum dan setelah diberikan perlakuan dan angket bertujuan untuk mengetahui keterampilan berpikir kritis peserta didik sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Hasil analisis data tes pilihan ganda dan angket keterampilan berpikir kritis peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan yang diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan deskriptif dan disajikan dalam tabel 19 dan tabel 20.

Tabel 19. Deskripsi Data Tes pilihan ganda Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Sebelum (*Pretest*) dan Setelah (*Posttest*) Perlakuan

No.	Deskripsi	Eksperimen I menggunakan model pembelajaran CORE dan media monopoli		Eksperimen II menggunakan model pembelajaran CORE dan pembelajaran ular tangga	
		Sebelum	Setelah	Sebelum	Setelah
1.	Mean	64.52	76.13	66.77	73.39
2.	N	31	31	31	31
3.	Standar Deviasi	14.222	11.008	11.369	10.439
4.	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000
5.	R square	-	79.0%	-	72.2%

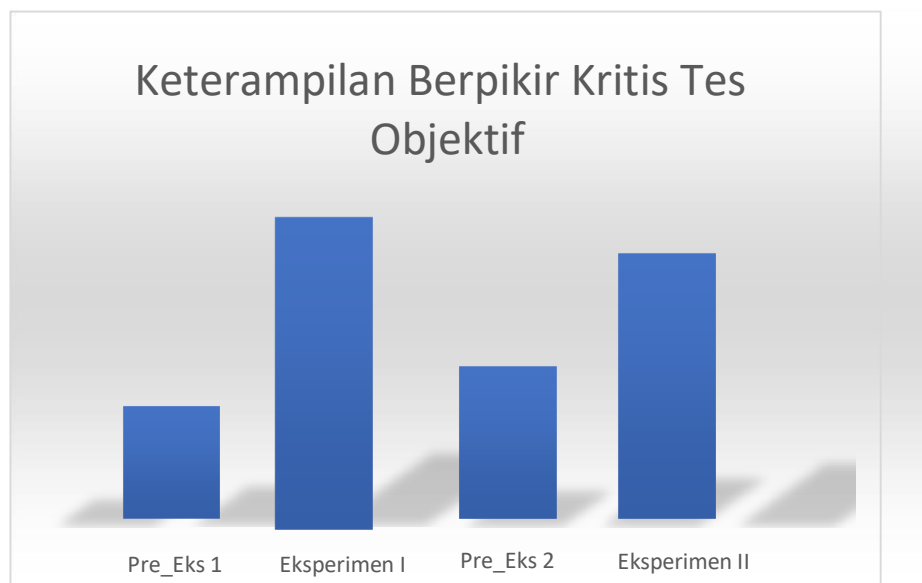
Sumber: Data Primer Peneliti, 2019

Pada tabel 19 deskripsi menunjukkan bahwa terdapat perbedaan mean (rata-rata) dan standar deviasi pada pembelajaran PPKn pada kelas eksperimen I dan eksperimen II. Data dari tabel deskripsi pada kelas eksperimen sebelum perlakuan menunjukkan nilai mean (rata-rata) sebesar 64.52, standar deviasi sebesar 14.222 dan sig. (2-tailed) sebesar .000. Setelah melakukan perlakuan memiliki nilai rata-rata (rata-rata) 76.13, standar deviasi sebesar 11.008, r squer 79.0 % dan sig. (2-tailed) sebesar .000. Hasil nilai tersebut menunjukkan bahwa model core dan media media monopoli dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena memiliki yang signifikan.

Pada kelas eksperimen II sebelum perlakuan menunjukkan nilai mean (rata-rata) sebesar 66.77, standar deviasi sebesar 11.369 dan sig. (2-tailed) sebesar .000. Setelah penggunaan pada media ular tangga memiliki nilai rata-rata (rata-rata) 73.39, standar deviasi sebesar 10.439, r squer 72,2% dan sig. (2-tailed) sebesar .000. Hasil nilai tersebut menunjukkan bahwa model core dan

media ular tangga dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena memiliki yang signifikan.

Hasil deskripsi menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik sebelum perlakuan pembelajaran dan setelah perlakuan pembelajaran pada kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II .



Gambar 2. Grafik Nilai Rata-Rata Tes Pada *Pretest* dan *Posttes* Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas Eksperimen I dan Kelas Eksperimen II .

Selanjutnya, hasil data keterampilan berpikir kritis sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*) diperoleh melalui angket akan dianalisis dengan menggunakan deskriptif serta disajikan dalam tabel 20.

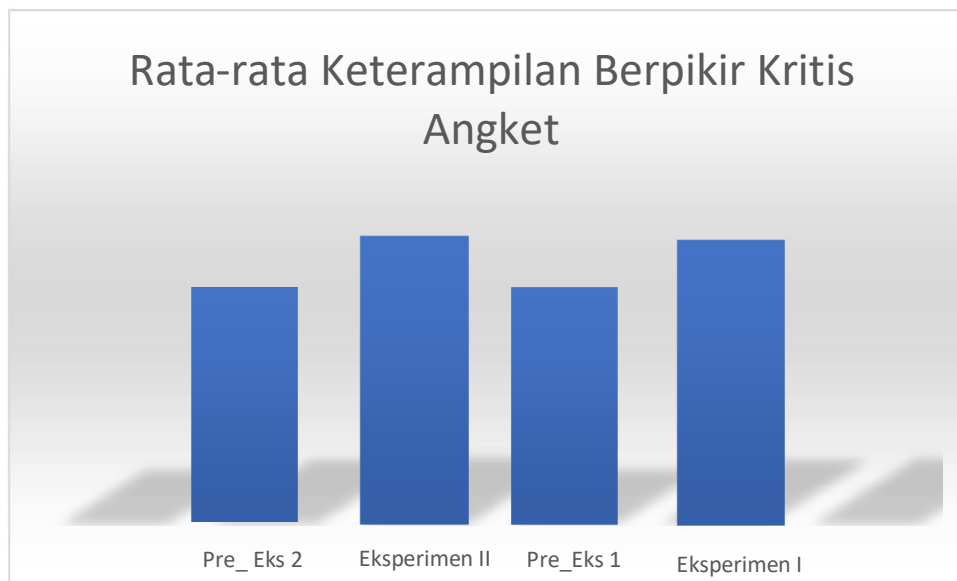
Tabel 20. Deskripsi Data Angket Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Sebelum (*Pretest*) dan Setelah (*Posttest*) Perlakuan

No.	Deskripsi	Eksperimen I menggunakan model pembelajaran CORE dan media monopoli		Eksperimen II menggunakan model pembelajaran CORE dan pembelajaran ular tangga	
		Sebelum	Setelah	Sebelum	Setelah
1.	Mean	54.55	66.84	54.90	66.10
2.	N	31	31	31	31
3.	Standar Deviasi	9.574	7.798	8.719	8.043
4.	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000
5.	R square	-	67.5%	-	43.7%

Sumber: Data Primer Peneliti, 2019

Pada tabel 20 deskripsi menunjukkan bahwa terdapat perbedaan mean (rata-rata) dan standar deviasi pada pembelajaran PPKn pada kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II. Data dari tabel deskripsi pada kelas eksperimen I sebelum perlakuan menunjukkan nilai mean (rata-rata) sebesar 54.55, standar deviasi sebesar 9.574 dan sig. (2-tailed) sebesar .000. Setelah penggunaan perlakuan memiliki nilai rata-rata (rata-rata) 66.84 dibulatkan menjadi 67.04, standar deviasi sebesar 7.798, r square 67.5 % dan sig. (2-tailed) sebesar .000.

Pada kelas eksperimen II sebelum perlakuan menunjukkan nilai mean (rata-rata) sebesar 54.90, standar deviasi sebesar 8.719 dan sig. (2-tailed) sebesar .000. Setelah penggunaan perlakuan memiliki nilai rata-rata (rata-rata) 66.10, standar deviasi sebesar 8.043, r square 43.7 % dan sig. (2-tailed) sebesar .000. Hasil deskripsi menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik sebelum perlakuan pembelajaran dan setelah perlakuan pembelajaran pada kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II.



Gambar 3. Grafik Nilai Rata-Rata Angket Pada *Pretest* dan *Posttes* Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas Eksperimen I dan Kelas Eksperimen II.

4. Keterampilan Berpikir Kritis

Aspek penilaian keterampilan berpikir kritis diperoleh dari hasil tes soal objektif dan angket pada materi semangat kebangkitan nasional 1908. Soal yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 20 butir soal pada masing-masing tes. Pada penelitian ini, hasil aspek keterampilan berpikir kritis menggunakan model pembelajaran CORE dan media monopoli dilakukan pada kelas eksperimen I, dan model pembelajaran CORE dan media ular tangga pada kelas eksperimen II .

a. Kelas Eksperimen I

Sebelum dan setelah memberikan perlakuan di kelas eksperimen I, terlebih dahulu diberikan *pretest* untuk mengetahui keterampilan berpikir kritis peserta didik. Subjek pada penelitian ini, sebanyak 31 peserta didik. Untuk menentukan skala interval digunakan rumus $1 + 3.3\log n$, n merupakan

subjek dari penelitian. Hasil perhitungan didapat bahwa $n = 31$, sehingga skor interval memperoleh banyak kelas $1 + 3,3\log(31) = 5.921$ dibulatkan menjadi 6 interval. Skala interval (jarak) merupakan skala pengukuran yang dapat digunakan untuk memberikan peringkat antar tingkat. Rentang data diperoleh dari masing-masing skor tertinggi dikurang skor terendah sehingga dapat memperoleh panjang kelas dalam setiap kelas.

1) Data hasil *Pretest* Kelas Eksperimen I

Pada kelas eksperimen I skala interval dan distribusi frekuensi *pretest* keterampilan berpikir kritis peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran CORE dan media pembelajaran monopoli dapat disajikan pada tabel 21.

Tabel 21. Distribusi Frekuensi *Pretest* Tes pilihan ganda Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas Eksperimen I

Interval	F	Persentase
20 - 31	1	3%
32 - 42	1	3%
43 - 53	3	10%
54 - 64	7	23%
65 - 75	14	45%
76 - 86	5	16%
Jumlah	31	100%

Sumber: Data Primer Peneliti, 2019

Kemudian perhitungan penentuan kriteria yang digunakan untuk melihat frekuensi dan persentase dari hasil kategori awal keterampilan berpikir peserta didik sebelum perlakuan mengacu pada Azwar pada tabel 18.

Tabel 22. Kategori Hasil Tes Peserta Didik Sebelum Perlakuan.

No.	Skor	F	Persentase	Kategori
1.	<= 50.29	5	16.1	Rendah
2.	50.30 - 64.52	7	22.6	Sedang
3.	64.53 - 78.74	14	45.2	Baik
4.	78.75+	5	16.1	Sangat baik
	Total	31	100.0	

Sumber: Data Primer Peneliti, 2019

Pada tabel 22 diketahui kriteria keterampilan berpikir kritis peserta didik sebelum perlakuan (*pretest*) pada kelas eksperimen I sebelum menggunakan model pembelajaran CORE dan media monopoli memperoleh kategori baik yaitu sebanyak 14 peserta didik dengan persentase 45.2 persen, sebagian peserta didik masih ada pada kategori sedang 22.6 persen dan rendah 16.1 persen. Hal tersebut menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas eksperimen I sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) masih berada pada kategori rendah dengan memperoleh 39 persentase. Keterampilan berpikir kritis peserta didik sebelum menggunakan perlakuan pembelajaran dapat juga dilihat dari hasil angket pada tabel 23.

Tabel 23. Distribusi Frekuensi *Pretes* Angket Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas Eksperimen I

Interval	F	Persentase
35 - 41	3	10%
42 - 47	4	13%
48 - 53	6	19%
54 - 59	11	36%
60 - 65	3	10%
66 - 71	2	6%
72 - 77	2	6%
Jumlah	31	100%

Sumber: Data Primer Peneliti, 2019

Kemudian perhitungan penentuan kriteria yang digunakan untuk melihat frekuensi dan persentase dari hasil kategori awal keterampilan berpikir peserta didik sebelum perlakuan mengacu pada Azwar pada tabel 18.

Tabel 24. Kategori Hasil Angket Peserta Didik Sebelum Perlakuan.

No.	Skor	F	Persentase	Kategori
1.	<= 44.97	4	12.9	Rendah
2.	44.98 - 54.55	11	35.5	Sedang
3.	54.56 - 64.12	10	32.3	Baik
4.	64.13+	6	19.4	Sangat baik
	Total	31	100.0	

Sumber: Data Primer Peneliti, 2019

Pada tabel 24 diketahui kriteria keterampilan berpikir kritis peserta didik sebelum perlakuan (*pretest*) pada kelas eksperimen I sebelum menggunakan model pembelajaran CORE dan media monopoli memperoleh kategori baik yaitu sebanyak 10 peserta didik dengan persentase 32.3 persen, sebagian peserta didik masih ada pada kategori sedang 35.5 persen dan rendah 12.9 persen. Hal tersebut menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas eksperimen I sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) berada pada kategori rendah memperoleh 48 persentase.

2) Data hasil *Posttest* Kelas Eksperimen I

Pada kelas eksperimen I skala interval dan distribusi frekuensi *posttest* keterampilan berpikir kritis peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran CORE dan media pembelajaran monopoli dapat disajikan pada tabel 25.

Tabel 25. Distribusi Frekuensi *Posttest* Tes pilihan ganda Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas Eksperimen I

Interval	F	Persetase
55 -62	3	10%
63 - 69	6	19%
70 - 76	9	29%
77 - 83	4	13%
83 - 90	5	16%
91 - 98	4	13%
Jumlah	31	100%

Sumber: Data Primer Peneliti, 2019

Kemudian perhitungan penentuan kriteria yang digunakan untuk melihat frekuensi dan persentase dari hasil kategori awal keterampilan berpikir peserta didik setelah perlakuan mengacu pada Azwar pada tabel 18.

Tabel 26. Kategori Hasil Tes Peserta Didik Setelah Perlakuan.

No.	Skor	F	Persentase	Kategori
1.	<= 65.12	9	29.0	Rendah
2.	65.13 - 76.13	9	29.0	Sedang
3.	76.14 - 87.14	9	29.0	Baik
4.	87.15+	4	12.9	Sangat baik
	Total	31	100.0	

Sumber: Data Primer Peneliti, 2019

Pada tabel 26 diketahui kriteria keterampilan berpikir kritis peserta didik setelah perlakuan (*posttest*) kelas eksperimen I menggunakan model pembelajaran CORE dan media monopoli pada katagori rendah, sedang dan baik memiliki persentase 29.0 dengan 9 pserta didik, dan pada kategori sangat baik memperoleh persentase 12.9 dengan 4 peserta didik. Hal tersebut menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas

eksperimen I setelah diberikan perlakuan (*posttest*) memiliki peningkatan di lihat dari nilai hasil tersendah peserta didik yaitu 65.12 kebawah diperoleh 9 peserta didik dan kategori nilai sedang diperoleh 9 peserta didik dengan nilai 65.13 sampai 76.13 dengan persentase 29.0. Hal itu dapat dibandingkan dari hasil *pretest* yang memiliki nilai terendah 50.91 dan nilai kategori sedang memiliki nilai 64.52 dengan persentase 22.6.

Tabel 27. Distribusi Frekuensi *Posttest* Angket Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas Eksperimen I

Interval	F	Persentase
50 - 55	4	13%
56 - 60	3	10%
61 - 65	5	16%
66 - 70	9	29%
71 - 75	4	13%
76 - 78	6	19%
Jumlah	31	100%

Sumber: Data Primer Peneliti, 2019

Kemudian perhitungan penentuan kriteria yang digunakan untuk melihat frekuensi dan persentase dari hasil kategori awal keterampilan berpikir peserta didik sebelum perlakuan mengacu pada Azwar pada tabel 18.

Tabel 28. Kategori Hasil Tes Peserta Didik Setelah Perlakuan.

No.	Skor	F	Persentase	Kategori
1.	<= 59.04	7	22.6	Rendah
2.	59.05 - 66.84	5	16.1	Sedang
3.	66.85 - 74.64	13	41.9	Baik
4.	74.65+	6	19.4	Sangat baik
	Total	31	100.0	Kurang

Sumber: Data Primer Peneliti, 2019

Pada tabel 28 diketahui kriteria keterampilan berpikir kritis peserta didik setelah perlakuan (*posttest*) pada kelas eksperimen I dengan menggunakan model CORE dan media monopoli memperoleh nilai tertinggi sebanyak 13 peserta didik dengan persentase 41.9 dalam kategori baik dengan nilai 66.85 sampai 74.64. Hal itu dapat dibandingkan dari hasil *pretest* yang memiliki nilai persentase kategori baik yaitu 32.3 dengan nilai 55.55 sampai 64.12.

b. Kelas Eksperimen II

Sebelum dan setelah memberikan perlakuan di kelas eksperimen II , terlebih dahulu diberikan *pretest* untuk mengetahui keterampilan berpikir kritis peserta didik. Subjek pada penelitian ini, sebanyak 31 peserta didik. Untuk menentukan skala interval digunakan rumus $1 + 3.3 \log n$, n merupakan subjek dari penelitian. Hasil perhitungan didapat bahwa $n = 31$, sehingga skor interval memperoleh banyak kelas $1 + 3,3 \log (31) = 5.921$ dibulatkan menjadi 6 interval. Skala interval (jarak) merupakan skala pengukuran yang dapat digunakan untuk memberikan peringkat antar tingkat. Rentang data diperoleh dari masing-masing skor tertinggi dikurang skor terendah sehingga dapat memperoleh panjang kelas dalam setiap kelas.

1) Data hasil *Pretest* Kelas Eksperimen II

Pada kelas eksperimen II, skala interval dan distribusi frekuensi *pretest* keterampilan berpikir kritis peserta didik dengan menggunakan model CORE dan media ular tangga dapat disajikan pada tabel 29.

Tabel 29. Distribusi Frekuensi *Pretes* Tes pilihan ganda Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas Eksperimen II

Interval	F	Persentase
35 - 43	1	3%
44 - 51	2	6%
52 - 59	3	10%
60 - 67	9	29%
68 - 75	11	36%
76 - 81	4	13%
82 - 87	1	3%
Jumlah	31	100%

Sumber: Data Primer Peneliti, 2019

Kemudian perhitungan penentuan kriteria yang digunakan untuk melihat frekuensi dan persentase dari hasil kategori awal keterampilan berpikir peserta didik sebelum perlakuan mengacu pada Azwar pada tabel

18.

Tabel 30. Kategori Hasil Tes Peserta Didik Sebelum Perlakuan.

No.	Skor	F	Persentase	Kategori
1.	≤ 55.41	6	19.4	Rendah
2.	55.42 - 66.77	10	32.3	Sedang
3.	66.78 - 78.14	10	32.3	Baik
4.	78.15+	5	16.1	Sangat baik
	Total	31	100.0	

Sumber: Data Primer Peneliti, 2019

Pada tabel 30 diketahui kriteria keterampilan berpikir kritis peserta didik sebelum perlakuan (*pretest*) pada kelas eksperimen II sebelum menggunakan model pembelajaran CORE dan media ular tangga memperoleh kategori sangat baik yaitu sebanyak 5 peserta didik dengan persentase 16.1 persen dan kategori baik yaitu sebanyak 10 peserta didik dengan persentase 32.3 persen, sebagian peserta didik masih ada pada

kategori sedang 32.3 persen dan rendah 19.4 persen. Hal tersebut menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas eksperimen II sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) masih berada pada kategori rendah dengan memperoleh 51.7 persentase. Keterampilan berpikir kritis peserta didik sebelum menggunakan perlakuan pembelajaran dapat juga dilihat dari hasil angket peserta didik pada tabel 31.

Tabel 31. Distribusi Frekuensi *Pretest* Angket Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas Eksperimen II

Interval	F	Persentase
40 - 46	3	10%
47 - 52	10	32%
53 - 58	6	20%
59 - 64	8	26%
65 - 70	2	6%
71 - 76	2	6%
Jumlah	31	100%

Sumber: Data Primer Peneliti, 2019

Kemudian perhitungan penentuan kriteria yang digunakan untuk melihat frekuensi dan persentase dari hasil kategori awal keterampilan berpikir peserta didik sebelum perlakuan mengacu pada Azwar pada tabel 18.

Tabel 32. Kategori Hasil Angket Peserta Didik Sebelum Perlakuan.

No.	Skor	F	Persentase	Kategori
1.	<= 46.18	3	9.7	Rendah
2.	46.19 - 54.90	12	38.7	Sedang
3.	54.91 - 63.62	12	38.7	Baik
4.	63.63+	4	12.9	Sangat baik
	Total	31	100.0	

Sumber: Data Primer Peneliti, 2019

Pada tabel 32 diketahui kriteria keterampilan berpikir kritis peserta didik sebelum perlakuan (*pretest*) model pembelajaran CORE dan media ular tangga pada kelas eksperimen II memperoleh kategori sangat baik yaitu sebanyak 4 peserta didik dengan persentase 12.9 persen dan kategori baik yaitu sebanyak 12 peserta didik dengan persentase 38.7 persen, sebagian peserta didik masih ada pada kategori sedang 38.7 persen dan rendah 9.7 persen. Hal tersebut menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas eksperimen II sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) masih berada pada kategori sedang dengan memperoleh 48.4 persentase.

2) Data hasil *Posttest* Kelas Eksperimen II

Pada kelas Eksperimen II , skala interval dan distribusi frekuensi *posttest* keterampilan berpikir kritis peserta didik dengan menggunakan model CORE dan media ular tangga dapat disajikan pada tabel 33.

Tabel 33. Distribusi Frekuensi *Posttest* Tes pilihan ganda Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Eksperimen II

Interval	F	Persentase
35 - 43	1	3%
44 - 51	0	0%
52 - 59	3	10%
60 - 67	3	10%
68 - 75	14	45%
76 - 81	4	13%
82 - 87	5	16%
88 - 95	1	3%

Sumber: Data Primer Peneliti, 2019

Kemudian perhitungan penentuan kriteria yang digunakan untuk melihat frekuensi dan persentase dari hasil kategori awal keterampilan

berpikir peserta didik setelah perlakuan mengacu pada Azwar pada tabel 18.

Tabel 34. Kategori Hasil Tes Peserta Didik Sebelum Perlakuan.

No.	Skor	F	Persentase	Kategori
1.	<= 62.95	5	16.1	Rendah
2.	62.96 - 73.39	6	19.4	Sedang
3.	73.40 - 83.83	14	45.2	Baik
4.	83.84+	6	19.4	Sangat baik
	Total	31	100.0	

Sumber: Data Primer Peneliti, 2019

Pada tabel 34 diketahui kriteria keterampilan berpikir kritis peserta didik setelah perlakuan (*posttest*) pada kelas kelas eksperimen II menggunakan model pembelajaran CORE dan media ular tangga memperoleh nilai tertinggi sebanyak 14 peserta didik dengan persentase 45.2 dalam kategori baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas eksperimen II setelah diberikan perlakuan (*posttest*) berada pada kategori baik dengan memiliki nilai 73.40 sampai 83.83 dengan persentase 45.2.

Tabel 35. Distribusi Frekuensi *Posttest* Angket Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Eksperimen II

Interval	F	Persentase
47 - 52	2	6%
53 - 57	2	6%
58 - 62	8	26%
63 - 67	6	19%
68 - 72	7	24%
73 - 78	6	19%
Jumlah	31	100%

Sumber: Data Primer Peneliti, 2019

Kemudian perhitungan penentuan kriteria yang digunakan untuk melihat frekuensi dan persentase dari hasil kategori awal keterampilan berpikir peserta didik setelah perlakuan mengacu pada Azwar pada tabel 18.

Tabel 36. Kategori Hasil Tes Peserta Didik Setelah Perlakuan.

No.	Skor	F	Persentase	Kategori
1.	<= 58.05	5	16.1	Rendah
2.	58.06 - 66.10	10	32.3	Sedang
3.	66.11 - 74.14	10	32.3	Baik
4.	74.15+	6	19.4	Sangat baik
	Total	31	100.0	

Sumber: Data Primer Peneliti, 2019

Pada tabel 36 diketahui kriteria keterampilan berpikir kritis peserta didik setelah perlakuan (*posttest*) pada kelas eksperimen II menggunakan model pembelajaran CORE dan media ular tangga memperoleh nilai tertinggi sebanyak 10 peserta didik dengan persentase 32.3 dalam kategori baik dan sedang. Hal tersebut menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas eksperimen II setelah diberikan perlakuan (*posttest*) berada pada kategori baik dengan memiliki nilai 58.06 - 74.14 dengan persentase 32.3

B. Hasil Uji Hipotesis

1. Persyaratan Analisis Uji Hipotesis

Sebelum melakukan perhitungan uji analisis statistik, data yang diperoleh pada penelitian ini terlebih dahulu akan dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas yang bertujuan untuk

mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak, dan mengetahui apakah data pada variabel y dan x bersifat homogen atau tidak. Uji normalitas dan homogenitas akan diuji dengan menggunakan bantuan program *SPSS Windows 21.0*.

a) Uji Normalitas

Uji normalitas data pada penelitian ini menggunakan statistik *Shapiro Wilk* karena sampel yang digunakan dibawah 100 dan menggunakan interval dengan kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$), Kriteria penerimaan atau penolakan jika $\text{sig} > 5\%$ (0, 05) maka data terdistribusi normal dan jika $\text{sig} \leq 5\%$ (0, 05) maka data tidak terdistribusi normal. Hasil analisis uji normalitas terhadap variabel dalam pembentukan keterampilan berpikir kritis dapat dilihat pada tabel 53.

Tabel 37. Uji Normalitas Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Variabel	Kolmogorov Smirnov Test	Keterangan
<i>Prettest</i> tes di kelas eksperimen I	.262	Normal
<i>Posttest</i> tes di kelas eksperimen I	.262	Normal
<i>Pretest</i> angket di kelas eksperimen I	.642	Normal
<i>Posttest</i> angket di kelas eksperimen I	.642	Normal
<i>Prettest</i> tes di kelas eksperimen II	.233	Normal
<i>Posttest</i> tes di kelas eksperimen II	.233	Normal
<i>Prettest</i> angket di kelas eksperimen II	.745	Normal
<i>Posttest</i> angket di kelas eksperimen II	.745	Normal

Sumber: *Data Primer Peneliti, 2019*

Data uji normalitas sebelum dan sesudah perlakuan pada tabel 37. menunjukkan bahwa data berdistribusi normal karena memperoleh nilai $\text{sig} > 5\%$ (0, 05). Data tersebut telah memenuhi syarat untuk dianalisis. Tahap selanjutnya akan di uji homogenitas varians pada masing-masing sampel.

b) Uji Homogenitas

Pengujian data homogenitas dilakukan untuk melihat homogen pada masing-masing sampel. Pengujian homogenitas dilakukan melalui *test of homogeneity of variance* dengan kriteria signifikan jika $< 5\%$ atau 0.05 data tidak berdistribusi homogen dan signifikan jika $> 5\%$ atau 0.05 data berdistribusi homogen. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 38.

Tabel 38. Uji Homogenitas Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Variabel	Levene Statistic	Df 1	Df 2	Sig.	Keterangan
Tes pilihan ganda keterampilan berpikir kritis kelas eksperimen I	.570	2	90	.568	Homogen
Angket keterampilan berpikir kritis kelas eksperimen I	1.896	2	90	.424	Homogen
Tes pilihan ganda keterampilan berpikir kritis kelas eksperimen II	.308	2	90	.735	Homogen
Angket keterampilan berpikir kritis kelas eksperimen II	.967	2	90	.795	Homogen

Sumber: Data Primer Peneliti, 2019

Data uji homogenitas sebelum dan sesudah perlakuan pada tabel 38 menunjukkan bahwa data tersebut bersifat homogen karena memiliki sig. lebih besar dari 5% atau 0.05 . Data tersebut telah memiliki varians yang homogen sehingga dapat dianalisis lebih lanjut.

2. Pengujian Hipotesis

Pada pengujian hipotesis, penelitian ini menggunakan *paired samples t-test* dan *regresi linear sederhana* pada program *SPSS 21.0 for windows* untuk

mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran CORE dan media monopoli terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik.

a) Hipotesis Pertama

Hipotesis pertama pada penelitian ini adalah pengaruh signifikan penerapan model pembelajaran core dan media monopoli terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran PPKn di SMP kelas VIII. Pengujian hipotesis pertama akan dianalisis dengan menggunakan *paired samples t-test* dan *regresi linear* dengan interval kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$) yaitu jika *P value* (*sig*) $\leq \alpha$ (0,05 atau 5%) = H_0 ditolak. Hasil penghitungan menggunakan *paired samples t-test* pada tabel 39 dan 40.

Tabel 39. Hasil Uji Paired Samples T-Test dan Regresi Linear Kelas Eksperimen I

Paired Samples Statistics Tes pilihan ganda

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean	t	Sig. (2tailed)
Prettest	64.52	31	14.222	2.554	-8.541	.000
Posttest	76.13	31	11.008	1.977		

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.889 ^a	.790	.782	5.304

a. Predictors: (Constant), Posttest

b. Dependent Variable: Prettest

Sumber: Data Primer Peneliti, 2019

Berdasarkan pada tabel 39. Data hasil tes pilihan ganda diketahui memiliki nilai rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan memiliki nilai sebesar 64.52 menjadi 76.13, serta memiliki nilai *r square* 79.0% ($100\% - 79.0\% =$

21.0%) angka tersebut menunjukkan bahwa variabel (X1) berpengaruh terhadap variabel (Y) sebesar 79.0% dan 21.0% dipengaruhi faktor lain. Jumlah responden (N) 31, nilai standar deviasi sebesar 14.222 dan 11.008, dan standar error sebesar 2.554 dan 1.977, nilai *P value* (sig) $.000 \leq .05$, serta memiliki nilai t hitung sebesar -8.541 dan t tabel .3550. T hitung bernilai negatif dikarenakan rata-rata nilai hasil berpikir kritis pretest lebih rendah dari pada rata-rata hasil berpikir kritis posttest, oleh sebab itu t hitung yang bernilai negatif dapat bermakna positif. Nilai t hitung $8.541 > t$ tabel .3550, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak atau H_a diterima yang artinya bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dan positif pada penerapan model pembelajaran CORE dan media pembelajaran monopoli terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran PPKn di SMP kelas VIII.

Tabel 40. Hasil Uji *Paired Samples T-Test* dan Regresi Linear Kelas Eksperimen I

Paired Samples Statistics Angket

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean	t	Sig. (2tailed)
Prettest	54.55	31	9.574	1.719	-12.533	.000
Posttest	66.84	31	7.798	1.401		

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.821 ^a	.675	.664	5.553

a. Predictors: (Constant), Posttest

b. Dependent Variable: Prettest

Sumber: Data Primer Peneliti, 2019

Berdasarkan pada tabel 40. Data hasil angket diketahui memiliki nilai rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan memiliki nilai sebesar 54.55 dan 66.84 dibulatkan menjadi 67.04, serta memiliki nilai r square 67.5% ($100\% - 67.5\% = 32.5\%$) angka tersebut menunjukkan bahwa variabel (X1) berpengaruh terhadap variabel (Y) sebesar 67.5% dan 32.5% dipengaruhi faktor lain. Jumlah responden (N) 31, nilai standar deviasi sebesar 9.574 dan 7.798, standar error sebesar 1.719 dan 1.401, nilai P value (sig) $.000 \leq .05$, serta memiliki nilai t hitung sebesar -12.533 dan t tabel .3550. T hitung bernilai negatif dikarenakan rata-rata nilai hasil berpikir kritis pretest lebih rendah dari pada rata-rata hasil berpikir kritis posttest, oleh sebab itu t hitung yang bernilai negatif dapat bermakna positif. Nilai t hitung $12.533 > t$ tabel .3550, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak atau H_a diterima yang artinya bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dan positif pada penerapan media pembelajaran monopoli terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran PPKn di SMP kelas VIII.

b) Hipotesis Kedua

Hipotesis kedua pada penelitian ini adalah pengaruh signifikan penerapan model pembelajaran core dan media ular tangga terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran PPKn di SMP kelas VIII. Pengujian hipotesis kedua akan dianalisis dengan menggunakan *paired samples t-test* dan *regresi linear* dengan interval kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$) yaitu jika P value (sig) $\leq \alpha$ (0,05 atau 5%)= H_0 ditolak. Hasil penghitungan menggunakan *paired samples t-test* pada tabel 41 dan 42.

Tabel 41. Hasil Uji *Paired Samples T-Test* dan Regresi Linear Kelas Eksperimen II

Paired Samples Statistics Tes pilihan ganda

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean	t	Sig. (2tailed)
Prettest	66.77	31	11.369	2.042	-7.045	.000
Posttest	73.39	31	10.439	1.875		

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.850 ^a	.722	.713	7.621

a. Predictors: (Constant), Posttest

b. Dependent Variable: Prettest

Sumber: Data Primer Peneliti, 2019

Berdasarkan pada tabel 41. Data hasil tes pilihan ganda diketahui memiliki nilai rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan memiliki nilai sebesar 66.77 menjadi 73.39, serta memiliki nilai r square 72.2% (100% - 72.2% = 27.8%) angka tersebut menunjukkan bahwa variabel (X1) berpengaruh terhadap variabel (Y) sebesar 72.2% dan 27.8% dipengaruhi faktor lain. Jumlah responden (N) 31, nilai standar deviasi sebesar 11.369 dan 10.439 dan standar error sebesar 2.042 dan 1.875, nilai *P value* (sig) $.000 \leq .05$, serta memiliki nilai t hitung sebesar -7.045 dan t tabel .3550. T hitung bernilai negatif dikarenakan rata-rata nilai hasil berpikir kritis *pretest* lebih rendah dari pada rata-rata hasil berpikir kritis *posttest*, oleh sebab itu t hitung yang bernilai negatif dapat bermakna positif. Nilai t hitung $7.045 > t$ tabel .3550, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak atau H_a diterima yang artinya bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dan positif pada penerapan model pembelajaran CORE dan media pembelajaran ular tangga terhadap

keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran PPKn di SMP kelas VIII.

Tabel 42. Hasil Uji *Paired Samples T-Test* dan Regresi Kelas Eksperimen II

Paired Samples Statistics Angket

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean	t	Sig. (2tailed)
Prettest	54.90	31	8.719	1.566	-8.993	.000
Posttest	66.10	31	8.043	1.445		

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.661 ^a	.437	.417	6.656

a. Predictors: (Constant), Posttest

b. Dependent Variable: Prettest

Sumber: Data Primer Peneliti, 2019

Berdasarkan pada tabel 42. Data hasil angket diketahui memiliki nilai rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan memiliki nilai sebesar 54.90 menjadi 66.10, serta memiliki nilai r square 43.7 % ($100\% - 43.7\% = 56.3\%$) angka tersebut menunjukkan bahwa variabel (X1) berpengaruh terhadap variabel (Y) sebesar 43.7% dan 56.3% dipengaruhi faktor lain. Jumlah responden (N) 31, nilai standar deviasi sebesar 8.719 dan 8.043, dan standar error sebesar 1.566 dan 1.445, nilai *P value* (sig) $.000 \leq .05$, serta memiliki nilai t hitung sebesar -8.993 dan t tabel .3550. T hitung bernilai negatif dikarenakan rata-rata nilai hasil berpikir kritis pretest lebih rendah dari pada rata-rata hasil berpikir kritis posttest, oleh sebab itu t hitung yang bernilai negatif dapat bermakna positif. Nilai t hitung $8.993 > t$ tabel .3550, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak atau H_a diterima yang artinya bahwa terdapat pengaruh yang signifikan

dan positif pada penerapan media pembelajara ular tangga terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran PPKn di SMP kelas VIII.

c) Hipotesis Ketiga

Hipotesis ketiga pada penelitian ini adalah ada perbandingan pada penerapan media pembelajaran monopoli dan media pembelajaran ular tangga terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran PPKn di SMP kelas VIII. Pengujian hipotesis ketiga akan dianalisis dengan menggunakan *paired samples t-test* dan *regresi linear* dengan interval kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$) yaitu jika *P value* (*sig*) $\leq \alpha$ (0,05 atau 5%) = H_0 ditolak. Hasil penghitungan menggunakan *paired samples t-test* dan *regresi linear* pada tabel 43 dan 44.

Tabel 43. Hasil Uji *Paired Samples T-Test* dan Regresi Linear Kelas Eksperimen I dan Kelas Eksperimen II

Paired Samples Test Statistics						
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean	t	Sig. (2tailed)
Media Monopoli	76.13	31	11.008	1.977	-8.993	.000
Media Ular tgga	73.39	31	10.439	1.875	-7.045	.000

Sumber: Data Primer Peneliti, 2019

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.889 ^a	.790	.782	5.304
2	.850 ^a	.722	.713	7.621

Berdasarkan pada tabel 59 bagian tabel pertama diketahui jumlah subjek pada kelas eksperimen I dan eksperimen II yaitu 31 peserta didik.

Media monopoli memiliki nilai r square 79.0% ($100\% - 79.0\% = 21\%$) dengan sig .000 angka tersebut menunjukkan bahwa variabel (X1) berpengaruh terhadap variabel (Y) sebesar 79% dan 21% dipengaruhi faktor lain. Sementara nilai mean atau rata-rata pada media ular tangga sebesar 73.39. Media ular tangga memiliki nilai r square 72.2% ($100\% - 72.2\% = 27.8\%$) dengan sig .000 angka tersebut menunjukkan bahwa variabel (X2) berpengaruh terhadap variabel (Y) sebesar 72.2% dan 27.8% dipengaruhi faktor lain.

Selanjutnya media monopoli memiliki nilai t hitung $-8.541 > t$ tabel .3550 dengan sig. 000 dan media ular tangga memiliki t hitung $-7.045 > t$ tabel .3550 dengan sig. 000, sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis pada penelitian ini dapat diterima yaitu penerapan media monopoli dan media ular tangga pada pembelajaran PPKn berpengaruh pada keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran PPKn di SMP Negeri 3 Gamping.

Tabel 44. Hasil Uji *Paired Samples T-Test* Pada Media dan Model Pembelajaran

Paired Samples Test Statistics Angket

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean	t	Sig. (2tailed)
Media Monopoli	66.84	31	7.798	1.401	-12.533	.000
Media Ular tgga	66.10	31	8.043	1.445	-8.993	.000

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.821 ^a	.675	.664	5.553
2	.661 ^a	.437	.417	6.656

a. Predictors: (Constant), Posttest

b. Dependent Variable: Prettest

Sumber: *Data Primer Peneliti, 2019*

Berdasarkan pada tabel 44, hipotesis ke tiga pada penelitian ini yaitu terdapat perbedaan penerapan media monopoli dan media ular tangga terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik. Diketahui jumlah subjek pada kelas eksperimen I dan eksperimen I yaitu 31 peserta didik. Pada media monopoli memiliki nilai r square 67.5% ($100\% - 67.5\% = 32.5\%$) angka tersebut menunjukkan bahwa variabel (X1) berpengaruh terhadap variabel (Y) sebesar 67.5% dan 32.5% dipengaruhi faktor lain. Sementara memiliki nilai r square 43.7% ($100\% - 43.7\% = 56.3\%$) angka tersebut menunjukkan bahwa variabel (X2) berpengaruh terhadap variabel (Y) sebesar 43.7% dan 56.3% dipengaruhi faktor lain. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media monopoli memiliki pengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran PPKn sebesar 67.5% dan media ular tangga sebesar 43.7%.

Selanjutnya media monopoli memiliki nilai t hitung $-12.533 > t$ tabel .3550 dengan sig. 000 dan media ular tangga memiliki t hitung $-8.993 > t$ tabel .3550 dengan sig. 000, sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan pengaruh penerapan media monopoli dan media ular tangga terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran PPKn di SMP kelas VIII.

C. Pembahasan

Proses pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *connecting, organizing, reflecting, extending* (CORE) dengan media monopoli dan media ular tangga pada materi semangat kebangkitan nasional tahun 1908 kelas VIII SMP Negeri 3

Gamping. Penelitian ini menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II. Pada kelas eksperimen I menggunakan model pembelajaran CORE dan media monopoli, sedangkan pada kelas eksperimen II menggunakan model CORE dan media ular tangga.

Model pembelajaran CORE digunakan bertujuan untuk melatih keterampilan berpikir kritis peserta didik, sedangkan media pembelajaran monopoli dan ular tangga yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Untuk mempermudah bahasan akan dijelaskan secara terperinci pada bagian ini adalah sebagai berikut.

1. Pengaruh penerapan model pembelajaran CORE dengan media monopoli terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran PPKn.

Pada hasil analisis memperoleh nilai t hitung $8.541 > t$ tabel $.3550$ pada tes pilihan ganda dan pada data angket memperoleh t hitung $12.533 > t$ tabel $.3550$ dengan $sig. (2-tailed) \leq .05$. Perhitungan paired menunjukkan bahwa penggunaan model core dan media monopoli berpengaruh positif terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik. Hasil penelitian dikuatkan oleh penelitian terdahulu yaitu penelitian Artasari, Arini & Wirya (2013) mengungkapkan bahwa kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif dengan menganalisis suatu masalah menggunakan pola pikir (divergen) dengan menggunakan model pembelajaran CORE lebih baik dari pada penggunaan model pembelajaran konvensional. Pada tahapan *connecting*

peserta didik dilibatkan secara langsung untuk mengorganisasikan materi pembelajaran sehingga peserta didik dapat menemukan ide-ide pada setiap materi dan memperoleh konsep baru dalam pembelajaran pada tahapan *organizing* dan *reflecting*. Kemudian pada tahapan *extending* peserta didik dilanjutkan dengan cara mendalami dan menerapkan yang telah diperoleh dari suatu permasalahan dengan tujuan agar peserta didik dapat lebih mendalami informasi yang telah didapat sehingga pengalaman belajar peserta didik yang diperoleh lebih banyak. Langkah-langkah model pembelajaran CORE membantu peserta didik untuk menemukan ide-ide, menyusun, menganalisis dan menyelesaikan suatu permasalahan. Hal tersebut tercermin pada saat peserta didik berdiskusi dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

Hasil penelitian juga dilakukan oleh Dirgantara, Susilowati, & Marwoto (2019: 264) menunjukkan bahwa media monopoli memiliki dampak yang baik dalam proses pembelajaran untuk maksimalkan kemampuan kelompok maupun individu dalam menemukan konsep dan fakta dari suatu permasalahan. Hal tersebut senada dengan pendapat Purwanto, et al. (2012) juga yang mengungkapkan bahwa penerapan media monopoli dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Selain itu, permainan monopoli dapat menciptakan kompetisi yang sehat karena peserta didik pada setiap kelompok akan berusaha untuk menjadi pemenang dengan menyelesaikan setiap tantangan dalam permainan yang berlangsung.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa, keterampilan berpikir kritis peserta didik meningkat dengan menggunakan model pembelajaran CORE dan media monopoli pada materi semangat kebangkitan nasional tahun 1908, KD 3.4 menganalisis makna dan arti kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia.

2. Pengaruh penerapan model pembelajaran CORE dengan media ular tangga terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran PPKn.

Pada hasil analisis memperoleh nilai t hitung $7.045 > t$ tabel $.3550$ pada tes pilihan ganda dan pada data angket memperoleh t hitung $8.993 > t$ tabel $.3550$ dengan $sig. (2-tailed) \leq .05$. Perhitungan paired menunjukkan bahwa penggunaan model core dan ular tangga berpengaruh positif terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik. Tahapan model pembelajaran CORE yang menghubungkan, menemukan, dan menerapkan suatu konsep yang dipelajari, melibatkan kemampuan yang dimiliki peserta didik untuk memudahkan dalam mengerjakan dan memahami suatu materi yang diajarkan. Keberhasilan model pembelajaran CORE dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik disebabkan tahapan model pembelajaran CORE sangat mendukung terakomodirnya pada kemampuan berpikir kritis peserta didik. Tahapan model pembelajaran CORE melibatkan peserta didik tidak hanya pada awal pembelajaran melainkan peserta didik terlibat secara aktif sampai akhir pembelajaran dalam memperkuat konsep secara mandiri dan guru hanya bertugas sebagai fasilitator dan mediator.

Tahapan kegiatan model pembelajaran CORE yang dimulai dari *connecting, organizing, reflecting, dan extending* dilakukan dalam kelompok kecil yang terdiri dari 5 sampai 6 orang dengan tujuan memberi kemudahan peserta didik untuk berdiskusi dalam suatu kelompok untuk saling bertukar dan melengkapi suatu informasi sehingga memunculkan ide-ide dan pikiran serta memiliki relevansi yang kuat dari setiap aspek keterampilan berpikir kritis. Pengorganisasian materi, penemuan konsep dan pendalaman atau penerapan konsep dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang diberikan merupakan hasil dari pemikiran suatu kelompok kecil yang telah disepakati bersama.

Hasil penelitian ini kuatkan oleh Soule dan Wesolowski (2011) yang mengungkapkan bahwa model pembelajaran CORE adalah salah satu model pembelajaran yang dapat membrikan suatu langkah yang baik dalam integrasi berpikir kritis dan membantu peserta didik dalam melatih penalaran pada kegiatan belajar dan mengajar. Hal tesebut juga diungkapkan oleh Clements dan Sarama (2009) bahwa kemampuan penalaran dapat membantu peserta didik dalam mengekspresikan dan membangun ide atau gagasan dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

Anggraini, Relmasira, & Hardini (2018: 324) mengungkapkan bahwa melalui permainan media ular tangga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, hasil peneltian dapat dilihat selama proses pembelajaran rata-rata kemampuan berpikir kritis peserta didik meningkat dari pra tingkatan menjdap 1,49 yang tergolong rendah. Pada siklus pertama yaitu 2,22 termasuk

dalam kriteria cukup dan pada siklus II menjadi 2,85 dengan kriteria kritis. Pada penelitian yang dilakukan Astiti (2017) hasil penelitian menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar pada siklus pertama memperoleh peserta didik 72,50% dan meningkat pada siklus ke II menjadi 88,57 %. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkan dengan menggunakan media ular tangga.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa, keterampilan berpikir kritis peserta didik meningkat dengan menggunakan model pembelajaran CORE dan media ular tangga pada materi semangat kebangkitan nasional tahun 1908, KD 3.4 menganalisis makna dan arti kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia.

3. Pengaruh media monopoli dan media ular tangga terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran PPKn.

Media monopoli memiliki nilai r square 79.0% ($100\% - 79.0\% = 21\%$) dengan sig .000 angka tersebut menunjukkan bahwa variabel (X1) berpengaruh terhadap variabel (Y) sebesar 79%. Sementara Media ular tangga memiliki nilai r square 72.2% ($100\% - 72.2\% = 27.8\%$) dengan sig .000 angka tersebut menunjukkan bahwa variabel (X2) berpengaruh terhadap variabel (Y) sebesar 72.2%, sehingga dapat disimpulkan media monopoli dan media ular tangga berpengaruh positif terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Media monopoli dan media ular tangga dikatakan berpengaruh positif dalam meningkat keterampilan berpikir kritis peserta didik karena dalam permainan monopoli dan ular tangga diberikan konsep berkaitan dengan indikator materi semangat kebangkitan nasional 1908. Peserta didik akan berkerjasama secara kelompok masing-masing untuk berdiskusi dan mengumpulkan informasi untuk menjawab pertanyaan.

Pertanyaan pada kartu media monopoli bertujuan melatih peserta didik dapat memberikan jawaban yang logis, mampu mengevaluasi suatu informasi dan pertanyaan yang diberikan, dan peserta didik dapat membedakan yang relevan dan tidak relevan. Setiap pertanyaan yang diberikan pada kartu akan dijawab oleh perorangan dalam kelompok dan didiskusikan secara bersama dalam kelompok masing-masing. Hal ini memungkinkan peserta didik akan dirangsang untuk mengkonstruksi atau membentuk pengetahuan yang telah dimilikinya, sehingga peserta didik memiliki kesempatan pada kegiatan pembelajaran dalam membangun pengetahuannya sendiri untuk berlatih berpikir kritis dan menjalin kekompakan dalam kerja sama kelompok.

Tegeh & Budiartini (2017) menyatakan bahwa penggunaan media ular tangga memiliki pengaruh yang positif terhadap hasil belajar. Pada permainan ular tangga untuk media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang dipelajari agar peserta didik lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajar. Permainan ular tangga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk menarik minat peserta didik dan memudahkan peserta

didik dalam memahami materi serta mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik (Astuti & Subayo, 2017). Moore (2012: 8) juga mengungkapkan bahwa dalam proses pembelajaran, peserta didik akan mengkonstruksi atau membentuk dan membangun pengetahuan melalui interaksi dan pengalaman dengan lingkungan belajar.

D. Keterbatasan Penelitian

Setelah melakukan penelitian, terdapat beberapa keterbatasan yang peneliti jalani sehingga menjadi tindak lanjut untuk penelitian sejenisnya yang berguna bagi perluasan wawasan keilmuan. Adapun keterbatasan tersebut yaitu sebagai berikut.

1. Pelaksanaan Penelitian.

Penelitian yang dilakukan dari bulan maret sampai dengan bulan april 2019, memiliki beberapa kendala yaitu waktu penelitian dengan jeda yang tidak seragam sehingga tidak sesuai dengan jadwal yang telah direncanakan. Pada kegiatan pembelajaran, peneliti terlibat langsung sebagai pelaksanaan tindakan kelas, sedangkan guru kelas berperan sebagai pengamat situasi pembelajaran.

2. Kegiatan Belajar

Pada kegiatan diskusi tidak semua kelompok peserta didik dapat melakukan hasil kerjanya dengan baik dikarenakan setiap kemampuan peserta didik yang berbeda-beda. Variabel yang digunakan pada penelitian untuk keterampilan berpikir kritis peserta didik hanya dibatasi aspek model dan media pembelajaran. Aspek lain yang dapat mempengaruhi keterampilan berpikir kritis peserta didik seperti motivasi dan lingkungan peserta didik yang

tidak dikontrol pada penelitian ini. Selain itu, peserta didik yang sulit diatur mengakibatkan kegiatan pembelajaran pada saat diskusi berlangsung menjadi terganggu sehingga dibutuhkan kesiapan dari peserta didik terhadap kelas yang kondisinya kurang kondusif.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, penulis mengambil simpulan yang disesuaikan pada rumusan permasalahan dalam penelitian. Simpulan terkait tentang bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran CORE dan media monopoli terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran PPKn di SMP sebagai berikut.

1. Penerapan model pembelajaran CORE dengan media monopoli memiliki pengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik melalui mata pelajaran PPKn di SMPN 3 Gamping. Hal ini ditunjukkan dari data analisis bahwa model pembelajaran CORE dan monopoli memiliki pengaruh 79.0% terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran CORE dan media monopoli dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.
2. Penerapan model pembelajaran CORE dengan media ular tangga memiliki pengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik melalui mata pelajaran PPKn di SMPN 3 Gamping. Hal ini ditunjukkan dari data analisis bahwa model pembelajaran CORE dan ular tangga memiliki pengaruh 72.2% terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran CORE dan media ular tangga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

3. Penerapan media monopoli dan media ular tangga memiliki perbedaan pengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik melalui mata pelajaran PPKn di SMPN 3 Gamping. Pada media monopoli terhadap keterampilan berpikir kritis memiliki pengaruh sebesar 79.0% kepada peserta didik dilihat dari data analisis, sedangkan pada media ular tangga memiliki pengaruh 72.2% terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh penerapan media monopoli dan media ular tangga terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media belajar yang tepat dengan memperhatikan materi dan tujuan yang ingin dicapai pada proses pembelajaran, maka media pembelajaran yang digunakan dapat membangun motivasi belajar dan mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

B. Implikasi

Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen yang melihat pengaruh model pembelajaran CORE dan media monopoli terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan . Berdasarkan simpulan di atas, dapat dikemukakan implikasi pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Melihat hasil penelitian, jika guru menggunakan model pembelajaran CORE dengan media monopoli, maka keterampilan berpikir kritis peserta didik dapat meningkat lebih tinggi karena penggunaan model dan media pembelajaran monopoli yang digunakan dapat mengarahkan peserta didik untuk memiliki

keterampilan berpikir kritis. Untuk memiliki keterampilan berpikir kritis peserta didik yang lebih baik, guru dapat menggunakan model pembelajaran CORE. Model pembelajaran CORE berimplikasi secara praktis untuk memudahkan peserta didik dapat memahami kajian yang dibahas dengan menggunakan informasi yang telah didapat.

2. Melihat hasil penelitian, jika guru dapat menggunakan media belajar monopoli dan media belajar ular tangga sebagai salah satu alternatif solusi dalam kegiatan pembelajaran maka, hasil berpikir kritis peserta didik dapat meningkat lebih tinggi karena penggunaan media belajar monopoli dan ular tangga merupakan media yang menyenangkan dan memiliki suatu tantangan sehingga peserta didik terus berusaha dan mencari solusi dalam menyelesaikan dan memenangkan suatu permainan.
3. Jika guru dapat menggunakan model dan media pembelajaran pada proses pembelajaran berlangsung, maka peserta didik dapat diajarkan untuk dapat berpikir kritis dengan informasi yang telah mereka ketahui dan didiskusikan bersama teman sehingga dapat ditarik kesimpulan tentang kajian yang sedang diajarkan di kelas. Media pembelajaran monopoli dan ular tangga sebagai alat bantu dalam penyampaian materi dalam kegiatan pembelajaran dapat menarik perhatian dan motivasi belajar peserta didik.

C. Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian, yang dilakukan di SMPN 3 Gamping, maka peneliti memberikan suatu sumbangsi pemikiran pada dunia

pendidikan, khususnya pada mata pelajaran PPKn. Peneliti memberi saran guna untuk lebih meningkatkan pada dunia pendidikan sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Guru PPKn disarankan sebaiknya menggunakan model dan media pembelajaran inovatif dikelas yang tidak hanya mengukur pengetahuan melainkan dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik sesuai dengan visi dan misi pada mata pelajaran PPKn. Selain itu juga model dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru, hendaknya dapat disesuaikan dengan kompetensi dasar dan karakteristik tingkat pemahaman yang dimiliki peserta didik yang berbeda. Hal ini juga dapat menghindari kesan pada mata pelajaran yang membosankan dan tidak menarik, sehingga model pembelajaran CORE dan media monopoli dapat dijadikan sebagai alternatif dalam penggunaan model dan media pada mata pembelajaran PPKn untuk meningkatkan berpikir kritis peserta didik khususnya pada KD 3.4 menganalisis kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan.

2. Bagi Pihak Sekolah

Bagi pihak sekolah hendaknya dapat memberi dukungan yang maksimal pada proses pembelajaran. Terutama dalam mengembangkan dan menggunakan model dan media pembelajaran yang inovatif serta penambahan fasilitas yang dapat mendukung peningkatan pembelajaran disekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdo, M., & Semela, T. (2010). Teachers of poor communities: the tale of instructional media use in primary schools of gedeozone, southern ethiopia. *Australian Journal of Teacher Education*, 35(7).
- Adekola, G. (2010). The impact of instructional media on the education of youths on HIV/AIDS in nigeria urban communities. *International journal of scientific research in education*, 3(1): 64-72
- Akbar, M.N, Firman, H and Rusyati, L. (2017). Developing Science Virtual Test to Measure Students' Critical Thinking on Living Things and Environmental Sustainability Theme. IOP Conf. Series: *Journal of Physics*.
- Ambarsih, U, H., Kurnia, A., Andriyanto, N, D., dkk. (2016). Meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada materi gaya gesek melalui model pembelajaran core (connecting, organizing, reflecting, and extending). *Prosiding Seminar Nasional Quantum* ISSN: 2477-1511. pp.129-134
- Anggraini, D., Relmasira, S., & Hardini, A., T., A. (2018). Penerapan model pembelajaran student teams achievement division (stad) melalui media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar ips pada peserta didik kelas 2 SD. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*. Vol. 1 (1)2018, 324-333
- Aqib, Z. (2014). *Model-model, media, dan strategi pembelajaran kontekstual (inovatif)*. Bandung. Yrama Widya.
- Arends, R. I. & Kilcher, A. (2010). *Teaching for Student Learning Becoming An Accomplished Teacher*. Madison Avenue: Routledge Taylor and Francis Group.
- Arikunto. S. (2012). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Artasari, Y, Pt., Arini, Wyn, Ni., & Wirya, Nym, I. (2013). Pengaruh model pembelajaran *connecting organizing reflecting extending* (CORE) terhadap kemampuan berpikir divergen siswa kelas IV mata pelajaran IPS. *E-journal undiksha*. 1(1).
- Asnawir & Usman, B. (2002). *Media pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Astiti, W, P, P, N., & Subagyo, M. FX. (2017). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ips Tema Sejarah Peradaban Indonesia Kelas V Sdn Babatan 1/456 Surabaya. *JPGSD*. 5(3).
- Azwar, S. (2013). *Reliabilitas dan validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. (2019). *Penyusun skala psikologi edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Becker, K. (2007). Pedagogy in commercial video games. Games and simulation in online Learning: research and development frameworks, Information science publishing edited Gibson, D., Clark, A., & Prensky, M. 1(34) 21-47.s
- Beek, T. S., Boone, C., & Hubbard, G. (2014). Ahead of the game: The use of gaming to enhance knowled of psychopharmacology. 52(12), 24-8.
- Bell, Joe Grant. (2001). *Monopoly tycon. Prima's official strategi guide*. New York: Random Haouse Inc.
- Biddle, K. A. G., Garcia-Nevarez, A., Henderson, W. J. R., & Valero-Kerrick, A. (2014). *Early childhood education becoming a professional*. Thousand Oaks: Sage Publication. Inc.
- Booth, Paul. (2015). *Game Play: Paratextuality in contemporary board games*. New York: Bloomburry Academic.
- Boyle, S. (2011). *Teaching toolkit: an introduction to games based learning*. Dublin: University College Dublin.
- Bridgstock, R. (2016). Educating for digital futures: what the learning strategies of digital media professionals can teach higher education. *Journal Innovations in Education and Teaching International*, 53 (3) 306-315
- Bruning, R. H., Schraw, G.J. & Norby, M. M. (2011). *Cognitive psychology and instruction (5th Ed.)*. Boston: Pearson.
- Bryant, L., Eves, C., Blake, A., & Palmer. (2014). Can playing monopoly enhance learning for property student. *20th Annual PRRES Conference, Christchurch, New Zealand*. 1(1). 1-8.
- Buckingham, David. (2012). *Media education: literacy, learning, and contemporary culture*. Cambridge: Polity Press
- Budimansyah, D & Suryadi, K. (2008). *PKn dan masyarakat multikultural*. Bandung: Prodi PKn SPs UPI.
- Budimansyah, D. (2008). Revitalisasi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui praktik belajar kewarganegaraan (project citizen). *Jurnal Acta Civicus* Vol. 1, No. 2, April 2008.
- Clements, D. H., & Sarama, J. (2009). *Learning and teaching early math (the learning trajectories approach)*. New York, NY: Routledge.
- Chaffee, J. (1992). Critical thinking skills: The foundation of developmental education. *Journal of Development Education*. 15 (3), 1-12.
- Chistella, C & Soekamto, H. (2017). A Comparison between Generative Learning Model and CORE Learning Model: The Influence on Learners' Higher Order Thinking Skill e-ISSN: 2320-7388,p-ISSN: 2320-737X Volume 7

- Chambliss, M., & Calfee, R. C. (1998). *Textbooks for learning: Nurturing children's minds*. Malden, MA: The University of Chicago press. 107(4), 332-338.
- Chun-Hung, L., Eric Zhi-Feng, L., Yu-Liang, C., Pey-Yan, Liou., Chang, M., Cheng-Hong, W., & Shyan-Ming, Y. (2013). Game-based remedial instructional in mastery learning for upper-primary school students. 16(2), 271-281.
- Courville, K. (2011). Technology and its use in education: present roles and future prospect. Proceeding of Current Trends and Recommendations in Technology. Retrified from <http://files.eric.ed.gov>.
- Curwen, M. S., Miller, R.G., White-Smith, K.A, & Calfee, R.C. (2010). Increasing teachers' metacognition develops students' higher learning during content area literacy instruction: Findings from the read-write cycle project. *Issues in Teacher Education*, 19(2), 127-151.
- Depdiknas. (2006). *Peraturan menteri pendidikan nasional nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi sekolah menengah atas*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. (2006). *Peraturan menteri pendidikan nasional nomor 22 tahun 2016 tentang standar isi sekolah menengah atas*. Jakarta: Depdiknas.
- Deriliana, Y., Ulfah, M., & Purwaningsih, E. (2015) Efektivitas Media Permainan Monopoli terhadap Keaktifan Peserta didik pada Pembelajaran Akuntansi SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 5 (9), 1-13.
- Dick, Walter., Lou Carey. & James, O. Carey (2009). *The systematic design of instruction (6 th Ed)*. Boston: Scott Pearson A.B
- Dina Indriana. (2011). *Mengenal ragam gaya pembelajaran efektif*. Jogjakarta: Diva Perss
- Dini, Miranda, dkk. (2015). Penggunaan Permainan Monopoli sebagai Media Chemo-Edutainment Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta didik Pada Pokok Bahasan Koloid Di kelas XI IPA MAN 2 Model Pekanbaru. 2 (1).
- Dirgantara, D., R., M., Susilowati, E., M., S., & Marwoto, P. (2019). The use of monopoly media to improve primary student's critical thinking skills in science learning. *Journal of primary education*. 8(3), 262-269.
- Duncan, Jennifer. (2010). Reading Critically. The writing center, critical thinking, University of Toronto Scarborough. <https://www.utoronto.ca/twc/sites/utoronto.ca/twc/files/resource-files/CriticalThinking.pdf>
- Duran, M. & Sendag, S (2012). A preliminary investigation into critical thinking skills of urban high school students: role of an it sistem program. *Journal of Creative Education*, 3(2), 241-250.

- Dymock, S. (2005). *Teaching Expository Text Structure Awareness*. New Zealand: School of Education, University of Walkato. 55(2), 177-182
- Echols, M., J. & Shadily., H. (2015). *Kamus inggris-indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Eggen, P. & Kauchak, D. (2012). *Strategies and models for teachers. Teaching content and thinking skills (6th ed)*. Boston: Pearson Education, Inc.
- Eko Susanto. (2009). *60 Games Untuk Mengajar. Pembuka dan Penutup Kelas*. Yogyakarta: Lumbung Kita.
- Ellis, A. (1998). *Rational emotive behavior therapy and its applications to emotional education*. In A. Ellis & S. Blau (Eds.), *The Albert Ellis reader: A guide to well-being using rational emotive behavior therapy (pp. 253 260)*. New Jersey: Citadel Press.
- Ennis, RH (1996). *Critical thinking dispositions: their nature and assessability*. University of Illinois uc. Informal logic. 18 (2 & 3), 165-182.
- Eryilmaz, S. & dkk. (2015). E-learning as a teaching strategy actively used in fatih project. *European Journal of Educational Research*. Vol 4 38-47
- Facione, P.A. (2013). Critical thinking: what it is and why it counts. *Journal Measured Reasons and the California Academic Press, Millbrea, CA* 28, 1-28
- Faiz, F. (2012). *Thinking skill: pengantar menuju berpikir kritis*. Yogyakarta: Suka-Press.
- Faizal, R. (2012). Permainan ular tangga. *Makalah Politeknik*. Tidak Diterbitkan. Bandung.
- Febey, K. & Coyne, M. (2007). Program evaluation: The board game: An interactive learning tool evaluators. *American Journal of evaluation*. 28 (1), 91-101.
- Fisher, A. (2009). *Berpikir kritis sebuah pengantar*. Jakarta: PT. Glora Aksara Pratama.
- Fisher, D., Yaniawati, P., & Kusumah, S., Y. (2017). The use of CORE model by metacognitive skilil approach in developing characters junior high school students. The 4th international conference on research, implementation, and educatin of mathematics and science (4th ICRIEMS): *American Institute of Physics*. 1-23.
- Fitriyawani. (2013). Penggunaan media permainan monopoli melalui pembelajaran kooperatif pada Mahasiswa Fisika Fakultas Tarbiyah dengan konsep tata surya. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*. XIII (2), 223-239.

- Fook, C.,Y., & dkk. (2011). Pre-service teacher's training in information communication and technology for the ESL classrooms in Malaysia. *The Turkish Online Journal of Distance Education* 11 (3), 97-108.
- Liesenkotter-Friedrichs, H. (2015). Media-educational habitus of future educators in the context of education in day-care centers. *Journal of media Literacy Education* 7(1) 18-34.
- Gafur, A. (2012). *Desain pembelajaran: konsep, model, dan aplikasinya dalam perencanaan pelaksanaan pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak
- Gambrill, E & Gibbs, L. (2009). *Critical Thinking for Helping Professionals A Skolls Based Workbook (3th ed)*. New York: Oxford University Press.
- Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J., E. (2002). Games motivation and learning: A research and practice model. *Simulation & Goming*. 33(4), 441-467.
- Gee, P. J. (2013). Games for learning. *Educational Horizons*, 91(4), 16-39.
- _____. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy (Revised and updated edition)*. Palgrave macmillan: New York.
- Gobet, Fernand, Voogt, Alex, et al. (2004). *Moves in Mind: The Psychology of Board Games*. Hove: Psychology Press.
- Gunter, M.A. & Estes, T.H. (1990). *Instruction: a models approach*. Boston: Allyn & Bacon.
- Hamza, A. & Muhlisrarini. (2014). *Perencanaan dan strategi pembelajaran matematika*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hartini, & Sukarjo. (2015). Pengembangan higher order thinking multiple choice test untuk mengukur keterampilan berpikir kritis IPA kelas VII SMP/MTS.
- Hartono. (2016). *SPSS 16.0 Analisis Data Statistika dan Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Hedman, E. (2011). The frustration of learning monopoly: the emotional tension of entering a new game encounter. *EPIC Graduate student research symposium*. 1-8.
- Heng, Y.C., Joo, CE., Basri, A.A.M., et al. (2002). *Integrated Curriculum for Secondary School (Curriculum Specification Science Form 2.)* Kualalumpur: Ministry of Education Malaysia.
- Heo, J. (2012). The effect od using three types of instructional media on comprehension and motivation of korean college students in an online course. *ProQuest* 164-172.
- ICCS. (2009). *International report: civic knowledge, attitudes, and engagement among lower secondary school students in 38 countries*. Universita Degli Studi Roma Tre Laboratorio di Pedagogia Sperimentale.

- Ismail, Andang. 2006. *Education games menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Jacob, C. (2005). *Pengembangan model CORE dalam pembelajaran logika dengan pendekatan 'reciprocal teaching' bagi peserta didik SMA Negeri 9 Bandung dan SMA Negeri 1 Lembang (Laporan Piloting)*. Bandung: FPMIPA UPI.
- Jaelani, E., Wahidin, , Roviati, E. Penerapan media ular tangga bercerita untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas VII pada konsep pencemaran lingkungan di mts al-muatawally kuningan. *Jurnal Sains dan Pendidikan Sains* Vol. 5 (2016) No. 1: 25-38
- Janbuala, S., Dhirapongse, S., Issaramanorose, N., & Lembua, M. (2013). A study of using instructional media to enhance scientific process skill for young children in child development centers in northeastern area. *International Forum of Teaching and Studies*. 9(2), 40-47.
- Jawandi. Ahmad. (2013). Bimbingan kelompok media permainan smart monopoli untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. *Jurnal pendidikan*.
- Jayanti, D., Ismail, & Rispawati. (2017). Pengaruh model pembelajaran Cooverative lerning tipe CORE (Connect, Organize, Reflect, Extend) terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 6 Mataram. 4(1), 1-10. *Jurnal pendidikan sosial dan keberagaman (juridiksiam)*.
- Jaya Wicaksana., Wiryana., & Margunayasa. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran CORE (Connecting Organizing Reflecting Extending) Berbasis Koneksi Matematis Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *e-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD* 2 (1) 1-6.
- Jessup, M., M. (2001). Sociopoly: life on the boardwalk. *Teaching sociology*. Taylor university, 29, 102-109.
- Joe Y. F. Lau (2017): Reflections on the Umbrella: Implications for civic education and critical thinking, *Educational Philosophy and Theory*, DOI: 10.1080/00131857.2017.1310014. 1-12
- Johnson, E. B. (2014). *Contextual Teaching & Learning: Menjadikan Kegiatan Belajar-mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*. Bandung: Mizan Media Utama (MMU).
- Johnson, L., Smith, R., Willis, H., Levine, A & Haywood, K. (2011). *The 2011 horizon report*. Austin Texas: The new media consortium.
- Johnston, J., & Halocha, J. (2010). *Early childhood and primary education: readings and reflections*. New York: The McGraw-Hill Companies.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2009). *Model of teaching*. New york: Allyn and Bacon a Pearson education Company.

- Kemp & Dayton. (2013). *Planning and production instructional media*. London: Harpercollins College Div 5 Sub Edituion.
- Kennedy, Jr. (2004). *Monopoly: The Story Behind The World's Best Selling Game*. Layton: Gibbs Smith.
- Kenneth. D. M. (2014). *Effective instructional strategies from theory to practice*. Thousand Oaks: SAGE Publication.
- Kilbane, C. R. & Milman, N. B. (2014). *Teaching models*. Upper Saddle River: Pearson Education. Inc.
- Kinoshita, J. (1977). Citizenship Education: Instructional Materials/Resources for high school citizenship. Hawaii state Department of education, Honolulu: *The educational resources information center (ERIC)*.
- Kim, K., Sharma, P., Land., S.M., & Furlong, K.P. (2012). Effects of Active Learning on Enhancing Student Critical Thinking in an Undergraduate General Science Course. *Innovative higher education*. New York: 38, 223-235.
- Kumalasari, Ellisia. (2012). Pembelajaran Matematika Model Core Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP. 40-53.
- Kurniasih, R. (2014). Media ular tangga jejak petualang sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. *Cakrawala dini*. 5(2), 119-125.
- Levine, L.E. & Munsch. J. (2016). *Child Development From Infancy to Adolescence*. Canada: SAGE
- Maletara, H., Marhadi, & Kungku., C. (2017). Pengembangan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran penjasorkes pada siswa kelas IV sekolah dasar (SD) model terpadu madani. *Journal sport sciences and physical education*. VII(2), 58-72.
- Mardia, A. & Jafar, A. F. (2017). Efektifitas penggunaan media pembelajaran monopoly game smart terhadap minat belajar peserta didik. *Jurnal pendidikan Fisika*. 5 (1), 19-25.
- Matthew, L.G. (2014). Teaching for transfer: developing critical thinking skills with adolescent singers. *The Choral Journal*, 54, 24-41.
- McPeck, J. (1981). *Critical Thinking And Education*. New York: St. Martin's.
- Miguel, N. P. & Seledri, M. H. (2014). Educational games for learning. *Universal Journal of Educational Research*. 2 (3), 230-238.
- Miller, M.D., Linn, R.L, & Gronlund, N.E. (2009). *Measurement and Assessment in Teaching*. Upper Saddle River, N.J.: Pearson

- Miller, R. G., & Calfee, R. C. (2004). Making thinking visible: a method to encourage science writing in upper elementary grades. *Science and children*, 42(3), 20-25
- Ming, C., L. & Chin, C., T. (2013). Game-based learning in science education: A review of relevant research. New York: *Journal of science education technologi*. 22 (6), 877-898
- Moore, K. D. (2012). *Effective Instructional Strategis: From theory and practice*. New York: Rountledge.
- Mujib. (2016). Mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui metode pembelajaran Improve. *Lampung: Al-Jabar: Jurnal pendidikan matematika*. 7(2), 167-180.
- Munadi, Y. (2008). *Modifikasi pembelajaran (sebuah pendekatan baru)*. Jakarta: Gaung Persada.
- _____. (2013). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan baru*. Jakarta: GP Press Group.
- Naisbitt, J. & Alburdene, P. (1990). *Megatrends 2000: The next 10 year: Major changes in your life and world*. London: Sidgwick & Jackson LTD.
- Newby, T. J., Stepich, D. A., Lehman, J. D., Russell, J. D., & Leftwich, A. O. (2011). *Educational technology for teaching and learning*. Upper saddle river: Pearson education, Inc.
- Nisak, R. (2012). *Seabrek games asyik-edukatif untuk mengajar PAUD/TK*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Novalita, Y., Rahmawati, A., Qowi, H., N. (2013). Monas (monopoli asli Indonesia) sebagai media bermain untuk membentuk karakter anak cinta Indonesia. Prosiding elektronik (e-proceedings) PIMNAS program kreativitas mahasiswa-karsa cipta (PKM-KC) 1-4
- Nyoman, A. G., Satriani, D., Dantes, N., Jampel, N., I. (2015). Pengaruh penerapan model core terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika dengan kovariabel penalaran sistematis pada siswa kelas III gugus raden ajeng kartini kecamatan denpasar barat. 5 (1), 1-10
- Pardianti, Yudit. (2017). Pengembangan media pembelajaran monopoli domino pada materi geometri berorientasi pada motivasi belajar, keterampilan berpikir kritis, dan pemahaman konsep untuk peserta didik kelas V SD. S2 thesis, UNY
- Pantiwati, Y. 2013. Authentic Assesmen for Improving Cognitive Skill, Critical Creatif Thinking and Meta-Cognitive Awareness. *Journal of Education and Prative*. 4 (14), 1-5
- Paul, R., & Elder, L. (2016). *The miniature guide to critical thinking concepts and tools. The foundation for critical thinking pers.*

- Permendikbud. (2016). *Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 22 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah*. Jakarta: Permendikbud.
- Permendikbud. (2016). *Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 24 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar kurikulum 2013 pada pendidikan dasar dan menengah*. Jakarta: Permendikbud.
- Peter, E. E. (2012). Critical thinking: Essence for teaching mathematics and mathematics problem solving skills. *African Journal of Mathematics and Computer Science Research*, 5(3), 39-43.
- Pohan, L.A. (2013). Penggunaan strategi peta konsep (concept mapping) sebagai upaya peningkatan hasil belajar kimia peserta didik. *Jurnal Keguruan, Penelitian dan Pengabdian*. 1 (1),67-72
- Prima, A. (2016). *Aneka Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Print, M. & Lange, D. (Eds). (2012). *Civic and political education: Schools, curriculum and civic education for building democratic citizens*. Sense Publishers: Rotterdam
- Pujiriyanto. (2013). *Teknologi pengembangan media & pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press
- Purwanto, Ika M, S., Hanna N, H. (2012). Implementasi permainan monopoli fisika sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan prestasi belajar dan mengetahui profil keterampilan berpikir kritis peserta didik SMP. 17 (1), 69-76.
- Purwanto. 2013. *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Putri, F. R., Murda, I. N., & Riastini, N., (2013). Pengaruh model pembelajaran core berbantuan lingkungan terhadap keterampilan berpikir kritis IPA peserta didik Kelas IV SD Gugus 1 Kecamatan Negara. 1 (1), 1-10.
- Rahaju. (2015). Pembelajaran matematika berbasis permainan monopoli Indonesia. *Jurnal ilmiah pendidikan matematika*. 2(2), 130-139.
- Ratnaningsih, N. N. (2014). *Penggunaan permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar IPS Kelas III ASDN Nogopuro Sleman*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Reigeluth, C.M & Chellman, A.C. (2009). *Instructional-design theories and models volume III, building a common knowledge base*. New york: taylor & francis
- O'Halloran, R. & Deale. C. (2013). Designing a game based on monopoly as a learning tool for lodging development. *Journal of Hospitality & Tourism Education*. 18(1), 35-47

- Rohman, M. & Amri, S. (2013). *Strategi dan desain pengembangan sistem pembelajaran*. Jakarta. Prestasi Pustaka.
- Rusman, R. (2013). *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2012). *Model-model pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A, S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2014). *Media pendidikan pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Safitri, D., Handayani, S., Umamah, N., (2014). The Application of Model Connecting, Organizing, Reflecting, and Extending (CORE) to Enhance Creativity and Learning Outcomes History of Students Class X3 SMAN 1 Bangorejo Academic Year 2013/2014. *Jurnal edukasi UNEJ* I (2), 10-14.
- Salvia, I. M., Mashudi, & Sulistyarini. (2015). Penerapan Metode Problem Solving Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta didik Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 4 (3), 1-16.
- Samsuri, (September 2013). Paradigma Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kurikulum 2013. Makalah disajikan pada Kuliah Umum Program studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, di FKIP Universitas Ahmad Dahlan. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132300167/pengabdian/paradigmapendidikan-kewarganegaraankurikulum2013-kuliah-umum-fkipuad-15-september-2013.pdf>. Diunduh tanggal 30 Oktober 2018.
- Santrock, J.W. (2011). *Educational psychology*(5th ed). New York: Mc Graw-Hill. Companies, Inc.
- Sapriya. (2011). *Pendidikan IPS konsep dan pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- _____. (2017). *Pendidikan IPS konsep dan pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sarbaini, K. M. & Norjanah, A. (2016). Penggunaan model pembelajaran kognitif moral dalam meningkatkan keberanian mengemukakan pendapat dan hasil belajar peserta didik pada matapelajaran PKn. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* ,4(8), 621-627.
- Sauve, L., Renaud, L., Kaufman, D., & Jean-Simon, M. (2007). Distinguishing between games and simulations: A systematic review. *Journal of Education Technology & Society*, 10(3), 247-256.
- Schunk, D. H. (2012). *Learning theories an educational perspective* (6th ed). Bonton, MA: Pearson.

- Septiana, S. T & Kurniawan, R. M. (2018). Penerapan model problem based learning untuk meningkatkan berpikir kritis peserta didik kelas 5 pada mata pelajaran PKn di SD muhammadiyah kauman tahun 2016/17. 1 (1), 94-105.
- Shamir, A., Zion, M., & Levi, O. S. (2008). Peer Tutoring, Metacognitive Processes and Multimedia Problem-based Learning: The Effect of Mediation Training on Critical Thinking. *Journal of Science Education and Technology*, 17(4), 384-398.
- Shu Ching Yang and Tung-Yu Chung. (2009). Experimental study of teaching critical thinking in civic education in Taiwanese junior high school. Graduate Institute of Education, National Sun Yat-sen University, Taiwan. 79(1), 29–55.
- Shute, V. J., Rieber, L., & Van Eck, R. (2011). Games and learning. Trends and issues in instructional design and technology, 3 (1), 1-31.
- Sigauke, T. Aaron. (2013). Citizenship Education in the Social Science Subjects: An Analysis of the Teacher Education Curriculum for Secondary Schools. *Australian Journal of Teacher Education*. 38(11): 125-139.
- Smaldino, S.E., Lowther D.L. & Russell J. D. (2009). Instructional technology and media for learning (9th ed). Upper Saddle River New Jersey: Pearson Education.
- Solomon, W. (1987). Improving students' thinking skills through elementary social studies instruction. *The university Chicago Press journals*. 87(5), 556-569.
- Somantri, N. 2001. *Metode Mengajar Civics*. Jakarta: Erlangga.
- Soule, H., & Wesolowski, K. (2011). *P21 common core toolkit*. Tucson: Edleader.
- Stobaugh, R. (2013). *Assessing critical thinking in middle and high schools*. New York: Routledge.
- Suciati, S., Septiana, I., & Untari, M. F. A. (2015). Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *E-Journal UPI*, 2(2), 178-192.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sunarso, dkk. (2008). *Pendidikan Kewarganegaraan untuk perguruan tinggi*.
- Sunjoyo, Roni, S., Verani, C., Noni, M., & Albert, K.,. (2013). *Aplikasi SPSS untuk Smart Riset Program IMB SPSS 21*. Bandung: Alfabeta
- Suprihatiningrum, Jamil. (2013). *Strategi pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Suprijono, A. (2010). *Cooperative learning teori & aplikasinya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Suryabrata, S. (2012). *Metodologi penelitian*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenanda Media Group.
- Suwanjal, U. (2016). Pengaruh penerapan pendekatan kontekstual terhadap kemampuan berpikir kritis matematis siswa SMP. Lampung: *Jurnal pendidikan matematika (aksioma)*. 5(1), 61-67.
- Suyatno. (2009). *Menjelajah pembelajaran inovatif*. Sidoarjo: Masmidia Buana Pustaka.
- Tang, S., Hanneghan, M., & Rhalibi, E. L. A. (2009). Games-based learning advancements for multi-sensory human computer interfacers: techniques and effective practices. New York: Information Science Reference.
- Tegeh, M., I., & Budiartini, S., K., N. (2017). Pengaruh model pembelajaran question student have (qsh) berbantuan permainan ular tangga terhadap hasil belajar ipa. *International journal of elementary education*. Vol.1 (2) pp. 137-144.
- Tilaar, H. A. R., Paat, J. P., & Paat, L. (2011). *Pedagogik kritis perkembangan, substansi, dan perkembangannya di Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tittle. P. (2011). *Critical thinking an appeal to reason*. New York: Routledge
- Trianto. (2012). *Model pembelajaran terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara
- _____. (2010). *Mengembangkan model pembelajaran tematik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Trilling, B & Charles Fadel. (2009). *21st century skills*. San Fransisco: Jossey-Bass
- Ulfah, A., R., Prasetyo, D., & Marzuki. (2018). Pengaruh model PBM dalam pembelajaran PPKn terhadap kemampuan berpikir kritis dan sikap demokratis. 6 (2), 126-139
- Usman, U. (2011). *Menjadi guru professional*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Wahab, A. A & Sapriya. (2011). *Teori dan landasan Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung: Alfabeta
- Wardika, W., K., Ariawan, U., K., & Arsa, S., P. (2015). Penerapan model core (connecting, organizing, reflecting, extending) meningkatkan hasil aktivitas belajar perakitan komputer kelas XTKJ2 SMK Negeri 3 Singaraja Tahun Pelajaran 2014/2015.
- Waren, W. Using monopoly to introduce concepts of race and ethnic relations. (2011). *The journal of effective teaching: an online journal devoted to teaching excellence: University of central Florida, Orlando*. 11(1), 28-35.
- Wati, K., Hidayati, Y., Wulandari, R., Y., A., & Ahied, M. (2019). Pengaruh model pembelajaran CORE (connecting, organizing, reflecting, extending) untuk

- meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. *Journal of natural science education reseach*. 1(2). 108-116.
- Wijaya, C. 2010. *Pendidikan remedial: sarana pengembangan mutu sumber daya manusia*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wilbrecht, K. M. (2010). *Scientific writing*. Provided by cindy sharp sierra Nevada college.
- Wilson, Suzanne M and Peterson, Penelope L. (2006). *Theories of Learning and Teaching What Do They Mean for Educators?*. National Education Association. USA : Washington, DC.
- Winarno. (2014). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan* . Jakarta: Bumi Aksara
- Windsor, W, (2010). Algebraic Thinking: A Problem Solving Approach, Paper presented at the Annual Meeting of the Mathematics Education Research Group of Australasia (33rd, Freemantle, Western Ausrralia MERGA).
- Winataputra, S., U, & Sapriya. (2009). *Meteri dan pembelajaran PKn SD/MI*. Jakarta: Universitas terbuka.
- Wright, T. (2005). *Classroom management in language education*. New York., us: MacMillan.
- Wu, B. & Wang, I., A. (2012). A guidline for game developmen-based learning: a literature review. *International Journal of Computer Games Technology*. Vol. 2012 1-20.
- Yanti, F. & Anggraini, N. (2016). *Pengaruh media pembelajaran monopoly game smart terhadap hasil belajar peserta didik pada bidang studi sejarah kelas X di SMA Negeri 14 Batam Tahun Pelajaran 2014/2015*. 10 (),Yogyakarta: UNY Press.
- Yoon, B., Rodriguez., L., Faselis, C. J., & Liappis, A. P. (2014). Using a board game to reinforee learning. 45(3), 110-1
- Yumiati. (2014). Perkembangan perangkat pembelajaran *Connecting, Organizing, Reflecting, dan Extending (CORE)* untuk meningkatkan kemampuan berpikir aljabar, berpikir kritis matematis, dan *self-regulated learning* siswa SMP. Laporan akhir penelitian disertasi doktor: Universita Terbuka.
- Yuniarti, S. (2013). *Pengaruh Model CORE Berbasis Konstektual Terhadap Keterampilan Pemahaman Matematika Peserta didik*. Bandung: STKIP Siliwangi Jurnal Pendidikan Matematika.
- Zahra, A. R., Relmasira, C., S., & Juneau, L., J. (2018). Upaya peningkatan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar mata pelajaran PKn melalui metode bermain peran. 2 (2), 175-183.

Zainal, A. (2014). *Model-model media strategi pembelajaran kontekstual (Inovatif)*. Bandung. Yrama Widya.

Lampiran 1. Surat Penelitian

1. a. Surat izin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
PROGRAM PASCASARJANA
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telp. Direktur (0274) 550835, Asdir/TU (0274) 550836 Fax. (0274)520326
Laman: pps.uny.ac.id Email: pps@uny.ac.id, humas_pps@uny.ac.id

Nomor : 3648/UN34.17/LT/2019
Hal : Izin Penelitian

13 Maret 2019

Yth. Kepala SMP Negeri 3 Gamping
Kec. Gamping, Kab. Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta

Bersama ini kami mohon dengan hormat, kiranya Bapak/Ibu/Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa jenjang S-2 Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta:

Nama : TIDI MAHARANI
NIM : 17730251035
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

untuk melaksanakan kegiatan penelitian dalam rangka penulisan tesis yang dilaksanakan pada:

Waktu : Maret s.d April 2019
Lokasi/Objek : SMP Negeri 3 Gamping
Judul Penelitian : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Connecting, Organizing, Reflecting, Extending (CORE) dan Media Monopoli Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran PPKN di SMP
Pembimbing : Prof. Dr. Abdul Gafur Dami Amiseno, M.Sc.

Demikian atas perhatian, bantuan dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih

Wakil Direktur I,



Tembusan:
Mahasiswa Ybs.

Dr. Sugito, MA.
NIP 19600410 198503 1 002

1. b. Surat Izin Validasi Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
PROGRAM PASCASARJANA
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 550835, 550836, Fax (0274) 520326
Laman: pps.uny.ac.id E-mail: pps@uny.ac.id, humas_pps@uny.ac.id

Nomor : 3617 /UN34.17/LT/2019 12 Maret 2019
Hal : Izin Validasi

Yth. Bapak/Ibu Dr. Mukhamad Murdiono S.Pd., M.Pd.
Dosen Universitas Negeri Yogyakarta

Kami mohon dengan hormat, Bapak/Ibu bersedia menjadi validator instrumen penelitian bagi mahasiswa:

Nama : Tidi Maharani
NIM : 17730251035
Prodi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Pembimbing : Prof. Dr. Abdul Gafur D., M.Sc.
Judul : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Connecting, Organizing, Reflecting, Extending (CORE) dan Media Monopoli Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran PPKn di SMP

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu dapat mengembalikan hasil validasi paling lama 2 (dua) minggu. Atas kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.



Wakil Direktur I,

Dr. Sugito, M.A.

NIP 19600410 198503 1 002

1. c. Lembar Persetujuan Penelitian

LEMBAR PERSETUJUAN

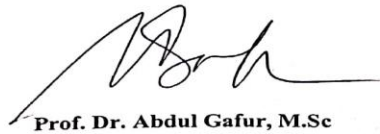
PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CONNECTING, ORGANIZING, REFLECTING, EXTENDING (CORE)* DAN MEDIA MONOPOLI TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DALAM PEMBELAJARAN PPKN DI SMP

**TIDI MAHARANI
17730251035**

Proposal Tesis ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan
Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Menyetujui untuk memenuhi persyaratan penelitian proposal tesis

Pembimbing,



**Prof. Dr. Abdul Gafur, M.Sc
NIP. 194408061972031001**

1. d. Surat Keterangan Validasi Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
PROGRAM PASCASARJANA
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 550835, 550836, Fax (0274) 520326
Laman: pps.uny.ac.id E-mail: pps@uny.ac.id, humas_pps@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : DR. MUKHAMAD MURDIONO
Jabatan/Pekerjaan : DOSEN
Instansi Asal : FIS UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Connecting, Organizing, Reflecting, Extending (CORE) dan Media Monopoli Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran PPKn di SMP

dari mahasiswa:

Nama : Tidi Maharani
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
NIM : 17730251035

(sudah siap/belum siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk mengukur kemampuan berpikir kritis soal sebaiknya jangan pada rang ei-e2
2. Hindari soal-soal dengan bentuk "pencerahan"

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 15-3-2019

Validator,

Dr. M. MURDIONO

1. e. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 3 GAMPING
Alamat : Nogotirto Gamping sleman Yogyakarta 55292 Telp. 621125

SURAT KETERANGAN

Nomor : 422 / 071 /2019

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 3 Gamping menerangkan bahwa mahasiswa yang namanya tersebut di bawah ini :

Nama : Tidi Maharani
NIM : 17730251035
Program Studi : PPS PPKn
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan penelitian tentang "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Connecting, Organizing, Reflekting, Extending (CORE) dan Media Monopoli Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta didik Dalam Pembelajaran PPKn di SMP " pada bulan Maret sampai April 2019

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Gamping, 16 April 2019

Kepala Sekolah



Santosa, S.Pd.

NIP. 19640414 198803 1 008

2. c. RPP Model Core

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SMPN 3 GAMPING
Mata Pelajaran : PPKn
Kelas/Semester : VIII/Genap
Materi Pokok : Kebangkitan Nasional 1908 Dalam Perjuangan Kemerdekaan
Alokasi Waktu : Minggu x 3 Jam Pelajaran @40 Menit

A. Kompetensi Inti

- **KI1:** Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- **KI2:** Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.
- **KI3:** Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- **KI4:** Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
1.4 Mensyukuri nilai dan semangat Kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia secara tulus.	1.4.1 Mendeskripsikan kondisi bangsa Indonesia sebelum tahun 1908. 1.4.2 Mendeskripsikan perintis kebangkitan nasional dalam perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia. 1.4.3 Mendeskripsikan perwujudan persatuan dan kebanggaan sebagai bangsa wujud nilai kebangkitan nasional.
2.4 Bertanggung jawab terhadap makna dan arti penting Kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia	2.4.1 Bertanggung jawab terhadap makna dan arti penting kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia.

3.4 Menganalisa makna dan arti Kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia	3.4.1 Menguraikan kondisi bangsa Indonesia sebelum tahun 1908. 3.4.2 Menyimpulkan makna kebangkitan nasional dalam perjuangan kemerdekaan. 3.4.3 Menjelaskan arti penting kebangkitan nasional dalam perjuangan kemerdekaan. 3.4.4 Menganalisis peran tokoh kebangkitan nasional dalam perjuangan kemerdekaan nasional.
4.4 Menyaji hasil penalaran tentang tokoh kebangkitan nasional dalam perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia	4.4.1 Menyusun laporan dan menyajikan hasil telaah tentang makna kebangkitan nasional 1908 dengan kepercayaan diri. 4.4.2 Mensimulasikan peran tokoh perjuangan kebangkitan nasional.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

- Mensyukuri nilai dan semangat Kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia secara tulus.
- Bertanggung jawab terhadap makna dan arti penting Kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia
- Menyimpulkan makna Kebangkitan Nasional dalam Perjuangan Kemerdekaan
- Menjelaskan arti Penting Kebangkitan Nasional Dalam Perjuangan Kemerdekaan
- Menganalisis peran Tokoh Kebangkitan Nasional Dalam Perjuangan Kemerdekaan Nasional
- Menyusun laporan dan menyajikan hasil telaah tentang makna Kebangkitan Nasional 1908 dengan percaya diri
- Mensimulasikan peran tokoh perjuangan Kebangkitan Nasional

D. Materi Pembelajaran

- Makna Kebangkitan Nasional dalam Perjuangan Kemerdekaan
- Arti Penting Kebangkitan Nasional Dalam Perjuangan Kemerdekaan
- Peran Tokoh Kebangkitan Nasional Dalam Perjuangan Kemerdekaan Nasional

E. Metode Pembelajaran

- Model Pembelajaran : *connecting, organizing, reflecting, dan extending.*
- Metode : Tanya jawab, dan diskusi

F. Media Pembelajaran

Media : Buku

G. Alat/Bahan :

-

H. Sumber Belajar

- Buku PPKnSiswa KelasVIII, Kemendikbud, Tahun 2016
- Buku refensi yang relevan,
- Lingkungan setempat

I. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan
<p>Guru :</p> <p>Orientasi</p> <ol style="list-style-type: none">1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran2. Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin3. Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. <p>Aperpepsi</p> <ol style="list-style-type: none">1. Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya.2. Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya.3. Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. <p>Motivasi</p> <ol style="list-style-type: none">1. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.2. Apabila materitema/projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang materi : Makna Kebangkitan Nasional dalam Perjuangan Kemerdekaan.3. Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung4. Mengajukan pertanyaan. <p>Pemberian Acuan</p> <ol style="list-style-type: none">1. Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu.2. Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung.3. Pembagian kelompok belajar.4. Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.

No.	Fase	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1.	Connecting	<p>Guru menyampaikan tujuan yang akan dicapai dengan menggunakan model pembelajaran dan memberikan motivasi kepada peserta didik.</p> <p>Guru mengajukan serangkaian pertanyaan untuk memberikan gambaran kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan.</p> <p>Guru menjelaskan materi kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan.</p>	<p>Siswa menjawab pertanyaan guru untuk membangun konsep baru</p> <p>Siswa memperhatikan penjelasan dari guru</p>
2.	Organizing	<p>Guru membagi kelas ke dalam 4 kelompok kecil.</p> <p>Guru mengajukan suatu masalah yang telah disajikan dan membantu siswa memahami masalah tersebut</p> <p>Guru bersama dengan siswa membahas jawaban dari masalah yang telah dikerjakan secara berkelompok</p>	<p>Siswa berkelompok secara tertib.</p> <p>Siswa secara berkelompok memahami masalah yang diberikan guru kemudian menyelesaikan masalah tersebut secara berkelompok melalui diskusi.</p> <p>Siswa memperhatikan guru dan mengamati hasil pekerjaannya.</p>
3.	Reflecting	<p>Guru meminta siswa untuk menutup semua buku pelajaran PPKn kemudian memberikan soal KUIS yang dikerjakan secara individu.</p> <p>Guru mengawasi serta melihat kinerja siswa dalam mengerjakan soal.</p>	<p>Siswa mempersiapkan diri untuk mengerjakan soal KUIS.</p> <p>Siswa mengerjakan soal KUIS secara individu.</p>
4.	Extending	<p>Guru mengajukan serangkaian pertanyaan untuk membimbing siswa membuat simpulan atas hasil belajarnya. Guru menunjuk salah satu siswa menyebutkan simpulan. Guru meminta salah satu siswa lainnya untuk mengulangi simpulan tersebut dengan menggunakan bahasanya sendiri.</p> <p>Guru meminta siswa untuk merefleksi atas pembelajaran yang telah dilalui.</p>	<p>Masing-masing siswa berpikir membuat simpulan kemudian salah satu menyebutkannya secara lantang sehingga semua temannya mendengarkan.</p> <p>Siswa mengungkapkan apa yang ada dalam pikirannya tentang materi yang</p>

		<p>Guru memberikan tugas atau PR kemudian menyampaikan materi yang akan dipelajari selanjutnya.</p> <p>Guru menutup pelajaran dengan berdoa bersama dan mengucapkan salam</p>	<p>telah dipelajari sembari merapikan kembali tempat duduk.</p> <p>Siswa mencatat tugas atau PR dan materi yang akan dipelajari sehingga di rumah bisa belajar secara mandiri.</p> <p>Siswa berdoa dan menjawab salam guru.</p>
--	--	---	---

J. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian: Tes
2. Bentuk Instrumen: Tes Pilihan Ganda
3. Aspek yang dinilai: Kognitif

Menyetujui

Yogyakarta, April 2019

Guru Mata Pelajaran

Peneliti

2. d. RPP Media Monopoli dan Ular Tangga

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SMPN 3 GAMPING
Mata Pelajaran : PPKn
Kelas/Semester : VIII/Genap
Materi Pokok : Kebangkitan Nasional 1908 Dalam Perjuangan Kemerdekaan
Alokasi Waktu : Minggu x 3 Jam Pelajaran @40 Menit

A. Kompetensi Inti

- **KI1:** Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- **KI2:** Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.
- **KI3:** Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- **KI4:** Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
1.4 Mensyukuri nilai dan semangat Kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia secara tulus.	1.4.1 Mendeskripsikan kondisi bangsa Indonesia sebelum tahun 1908. 1.4.2 Mendeskripsikan perintis kebangkitan nasional dalam perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia. 1.4.3 Mendeskripsikan perwujudan persatuan dan kebanggaan sebagai bangsa wujud nilai kebangkitan nasional.
2.4 Bertanggung jawab terhadap makna dan arti penting Kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia	2.4.1 Bertanggung jawab terhadap makna dan arti penting kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia.

<p>3.4 Menganalisa makna dan arti Kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia</p>	<p>3.4.1 Menguraikan kondisi bangsa Indonesia sebelum tahun 1908. 3.4.2 Menyimpulkan makna kebangkitan nasional dalam perjuangan kemerdekaan. 3.4.3 Menjelaskan arti penting kebangkitan nasional dalam perjuangan kemerdekaan. 3.4.4 Menganalisis peran tokoh kebangkitan nasional dalam perjuangan kemerdekaan nasional.</p>
<p>4.4 Menyaji hasil penalaran tentang tokoh kebangkitan nasional dalam perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia</p>	<p>4.4.1 Menyusun laporan dan menyajikan hasil telaah tentang makna kebangkitan nasional 1908 dengan kepercayaan diri. 4.4.2. Mensimulasikan peran tokoh perjuangan kebangkitan nasional.</p>

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

- Mensyukuri nilai dan semangat Kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia secara tulus.
- Bertanggung jawab terhadap makna dan arti penting Kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia
- Menyimpulkan makna Kebangkitan Nasional dalam Perjuangan Kemerdekaan
- Menjelaskan arti Penting Kebangkitan Nasional Dalam Perjuangan Kemerdekaan
- Menganalisis peran Tokoh Kebangkitan Nasional Dalam Perjuangan Kemerdekaan Nasional
- Menyusun laporan dan menyajikan hasil telaah tentang makna Kebangkitan Nasional 1908 dengan percaya diri
- Mensimulasikan peran tokoh perjuangan Kebangkitan Nasional

D. Materi Pembelajaran

- Makna Kebangkitan Nasional dalam Perjuangan Kemerdekaan
- Arti Penting Kebangkitan Nasional Dalam Perjuangan Kemerdekaan
- Peran Tokoh Kebangkitan Nasional Dalam Perjuangan Kemerdekaan Nasional

E. Metode Pembelajaran

- Model Pembelajaran :
- Metode : Tanya jawab,dan diskusi

F. Media Pembelajaran

- Seperangkat Monopoli
- Seperangkat Ular tangga

G. Alat/Bahan :

- Dadu

H. Sumber Belajar

- Buku PPKnSiswa KelasVIII, Kemendikbud, Tahun 2016
- Buku referensi yang relevan,
- Lingkungan setempat

I. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan

Guru :

Orientasi

1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran.
2. Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin.
3. Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran.

Aperpepsi

1. Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya.
2. Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya.
3. Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.

Motivasi

1. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.
2. Apabila materitema/projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang materi :
Makna Kebangkitan Nasional dalam Perjuangan Kemerdekaan.
4. Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung
5. Mengajukan pertanyaan.

Pemberian Acuan

1. Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu.
2. Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung.
3. Pembagian kelompok belajar.
4. Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.

No.	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1.	Guru menyampaikan tujuan yang akan dicapai dengan menggunakan model pembelajaran dan memberikan motivasi kepada peserta didik.	
2.	Guru mengajukan serangkaian pertanyaan untuk memberikan gambaran kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan.	❖ Siswa menjawab pertanyaan guru untuk membangun konsep baru.
3.	Guru menjelaskan materi kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan.	❖ Siswa memperhatikan penjelasan dari guru.
4.	Guru membagi siswa ke dalam 4 kelompok kecil.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Siswa berkelompok secara tertib. ❖ Siswa sebagai pemain, dimintai untuk bermain alat peraga sesuai dengan peraturannya. ❖ Setiap kelompok masing-masing diminta 1 orang untuk maju ke depan kelas sebagai perwakilan untuk melempar dadu sebagai alat peraga secara bergantian.
5.	Guru mengajukan suatu masalah yang telah disajikan dan membantu siswa memahami masalah tersebut.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Setiap kelompok siswa yang telah melempar dadu dan berhenti pada setiap kolom pada papan permainan akan di beri pertanyaan. ❖ Siswa secara berkelompok memahami masalah yang diberikan guru kemudian menyelesaikan masalah tersebut secara berkelompok melalui diskusi. ❖ Untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru, siswa diberi kesempatan secara bergantian untuk menjawab pertanyaan yang telah diberikan guru dengan bahasanya sendiri. ❖ Setiap kelompok yang dapat menjawab pertanyaan akan diberikan hadiah sebuah bintang. ❖ Bagi kelompok yang tidak dapat menjawab atau masih kurang benar dalam menjawab pertanyaan akan diberikan tepuk tangan sebagai motivasi. ❖ Jumlah bintang yang paling banyak, maka itu la pemenangnya.

6.	Guru bersama dengan siswa membahas jawaban dari masalah yang telah dikerjakan secara berkelompok	❖ Siswa memperhatikan guru dan mengamati hasil pekerjaannya.
7.	Guru menunjuk salah satu siswa menyebutkan simpulan. Guru meminta salah satu siswa lainnya untuk mengulangi simpulan tersebut dengan menggunakan bahasanya sendiri.	❖ Masing-masing siswa berpikir membuat simpulan kemudian menyebutkannya secara lantang sehingga semua temannya mendengarkan.
8.	Guru meminta siswa untuk merefleksi atas pembelajaran yang telah dilalui.	❖ Siswa mengungkapkan apa yang ada dalam pikirannya tentang materi yang telah dipelajari sembari merapikan kembali tempat duduk.
9.	Guru memberikan tugas atau PR kemudian menyampaikan materi yang akan dipelajari selanjutnya.	❖ Siswa mencatat tugas atau PR dan materi yang akan dipelajari sehingga di rumah bisa belajar secara mandiri.
10.	Guru menutup pelajaran dengan berdoa bersama dan mengucapkan salam	❖ Siswa berdoa dan menjawab salam guru.

J. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian: Tes
2. Bentuk Instrumen: Tes Pilihan Ganda
3. Aspek yang dinilai: Kognitif

Menyetujui

Yogyakarta, April 2019

Guru Mata Pelajaran

Peneliti

2. e. Kisi-kisi Tes Soal Pilihan Ganda

Semangat Kebangkitan Nasional 1908 dalam Perjuangan Kemerdekaan Republik Indonesia

Kompetensi dasar: : 3.4 Menganalisa makna dan arti kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia

Materi Pokok : Semangat Kebangkitan Nasional 1908

A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
1.4 Mensyukuri nilai dan semangat kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia secara tulus.	1.4.1 Mendeskripsikan kondisi bangsa Indonesia sebelum tahun 1908. 1.4.2 Mendeskripsikan perintis kebangkitan nasional dalam perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia. 1.4.3 Mendeskripsikan perwujudan persatuan dan kebanggaan sebagai bangsa wujud nilai kebangkitan nasional.
2.4 Bertanggung jawab terhadap makna dan arti penting kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia.	2.4.1 Bertanggung jawab terhadap makna dan arti penting kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia.
3.4 Menganalisis makna dan arti kemerdekaan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia.	3.4.1 Menguraikan kondisi bangsa Indonesia sebelum tahun 1908. 3.4.2 Menyimpulkan makna kebangkitan nasional dalam perjuangan kemerdekaan. 3.4.3 Menjelaskan arti penting kebangkitan nasional dalam perjuangan kemerdekaan. 3.4.4 Menganalisis peran tokoh kebangkitan nasional dalam perjuangan kemerdekaan nasional.
4.4 menyajikan hasil penalaran tentang tokoh kebangkitan nasional dalam perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia.	4.4.1 Menyusun laporan dan menyajikan hasil telaah tentang makna kebangkitan nasional 1908 dengan kepercayaan diri. 4.4.2. Mensimulasikan peran tokoh perjuangan kebangkitan nasional.

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Nomor Butir Soal		Bentuk Soal	Tingkat Kognitif
			Pretest	Postest		
3.4 Menganalisis makna dan arti kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia	3.4.1 Menganalisis kondisi bangsa Indonesia sebelum tahun 1908.	3.4.1.1 Menelaah kondisi bangsa Indonesia sebelum tahun 1908.	8,9	1, 7	PG	C4
	3.4.2 Menganalisis makna kebangkitan Nasional dalam Perjuangan Kemerdekaan.	3.4.2 Menyimpulkan makna kebangkitan Nasional dalam Perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia.	4,5,6,14,15 4,5,12,14,16		PG	C6,C5,C6
	3.4.3 Mendeskripsikan arti Penting Kebangkitan Nasional Dalam Perjuangan Kemerdekaan.	3.4.3.1 Menjelaskan arti penting kebangkitan nasional dalam perjuangan kemerdekaan.	2,3,1,7,11,13, 2,3,8,9,11,13, 17,18,19,20 17,18,19,20		PG	C3,C4,C,5,C6
	3.4.4 Menganalisis peran Tokoh Kebangkitan Nasional Dalam Perjuangan	3.4.3 Menjelaskan nilai kejuangan tokoh Perintis Kebangkitan Nasional dalam Perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia.	12,10,16	6,10,15	PG	C4,C5,C6

2. f. Instrumen Pilihan Ganda

a) Instrumen Tes Berpikir Kritis Peserta Didik (Prettest)

Untuk menguji dan mengasah kemampuan cara berpikir anda secara logis, rasional, dan kritis, pilihlah satu jawaban yang paling tepat dengan cara memberi tanda silang (x) pada huruf a,b,c, atau d!

1. Contoh perilaku di kalangan pelajar yang diakibatkan oleh rendahnya semangat kebangsaan adalah...
 - a. Tawuran antar sekolah
 - b. Bentrokan antar suku, agama, dan ras
 - c. Tumbuh subur nya benih-benih primordialisme
 - d. Suatu golongan menghujat golongan lain

2. Kedaulatan berada di tangan rakyat, berarti setiap warga negara memiliki kebebasan yang bertanggung jawab terhadap penyelenggaraan pemerintahan sehingga dapat terwujud persatuan dan kesatuan Indonesia. Hal tersebut merupakan perwujudan dari nilai...
 - a. Kesamaan derajat
 - b. Demokrasi
 - c. Produktivitas
 - d. Keseimbangan

3. Apabila kita merasa bangga sebagai bangsa Indonesia, maka sikap kita adalah...
 - a. Rajin bekerja
 - b. Rajin membaca buku
 - c. Menjunjung tinggi nama baik bangsa dan negara di manapun berada
 - d. Sekolah setinggi-tingginya

4. Apa yang telah diperjuangkan dan ditorehkan para pemuda dalam mendorong kebangkitan Nasional 1908 akan makin berarti apabila kita sebagai generasi penerus bangsa mampu...
 - a. Berkerja keras
 - b. Menorehkan prestasi diberbagai bidang
 - c. Berkerja cerdas
 - d. Tiada mengenal putus asa

5. Pada saat ini, upaya memperingatin kebangkitan Nasional 1908 merupakan upaya kita untuk mengingat dan menjadi pendorong agar Indonesia bangkit kembali untuk membangun Indonesia yang maju dan mandiri serta...

- a. Dapat berdiri sejajar dengan bangsa lain
 - b. Dapat mengelolah kekayaan alam dengan teknologi maju
 - c. Dapat menjadi negara yang kompetitif
 - d. Dapat melawan ketidakadilan dunia
6. Upaya dalam memperkuat Negara Kesatuan Republik Indonesia dapat dilakukan dengan cara...
- a. Membocorkan rahasia negara
 - b. Menutup dari pergaulan internasional
 - c. Perjuangan mendapat bantuan dari negara lain
 - d. Mengatasi ancaman baik yang datang dari dalam maupun dari luar negeri
7. Salah satu contoh sikap seorang pelajar dalam mengisi kemerdekaan adalah...
- a. Berkerja keras untuk mendapatkan hasil yang optimal
 - b. Belajar dengan sebaik-baiknya
 - c. Selalu rajin menolong sesama teman yang membutuhkan
 - d. Berdoa terus menerus sampai sukses dapat diraih
8. Yang menyebabkan negara-negara di Eropa melakukan ekspedisi untuk mencari sumber-sumber ekonomi baru ke seluruh dunia pada abad ke-15 adalah...
- a. Mencari daerah baru untuk dikuasai
 - b. Melakukan perdagangan dengan belahan dunia yang lain
 - c. Rusaknya ekonomi Eropa akibat peperangan dan berkembangnya teknologi pelayaran
 - d. Alasan rekreasi
9. Perjuangan melawan penjajah selalu mengalami kegagalan, penyebab kegagalan perjuangan melawan penjajahan adalah...
- a. Bangsa Indonesia kekurangan senjata
 - b. Kurangnya persatuan dan kesatuan
 - c. Jumlah penjajah terlalu banyak
 - d. Banyak orang Indonesia yang ikut penjajah
10. Bentuk penghargaan terhadap para pahlawan bangsa diwujudkan dengan cara...
- a. Diteruskan cita-citanya untuk kepentingan bangsa dan negara
 - b. Dibuat monument atau patung pahlawan yang megah
 - c. Dijadikan nama tempat yang bersejarah
 - d. Diperingati setiap tahun secara meriah
11. Sikap positif yang perlu diwujudkan dalam rangka mengisi dan mempertahankan proklamasi kemerdekaan RI adalah...

- a. Semangat menantang dominasi asing dalam segala bentuk
- b. Semangat tahan derita dan tahan uji
- c. Semangat persatuan dan kesatuan

12. Organisasi Boedi Oetomo mempunyai visi dan misi untuk fokus pada bidang social, ekonomi, dan budaya. Sedangkan dalam bidang politik tidak terlibat. Hal ini membuta kekecewaan dari sebagai anggota Boedi Oetomo terutama kaum pemuda diantaranya adalah...

- a. Tjipto Mangoenkoesoemo
- b. M. Hatta
- c. M. Sulaiman
- d. M. Suwarno

13. Perhatikan sikap dan perilaku dibawah ini:

- 1) Mencuri
- 2) Tidak menaati tata tertib
- 3) Merusak fasilitas umum
- 4) Rela berkorban dan pantang menyerah

Contoh sikap dan perilaku yang tidak sesuai dengan nilai-nilai kebangkitan nasional adalah...

- a. 1,2, dan 3
- b. 1,2, dan 4
- c. 2,3, dan 4
- d. 1,3, dan 4

14. Perhatikan syair lagu berikut ini !

Bangun Pemuda pemuda
Cipt : Alfred Simanjuntak
Bangun pemuda pemuda Indonesia
Tangan bajumu singsingkan untuk negara
Masa yang akan datang kewajibanmu lah
Menjadi tanggunganmu terhadap nusa
Menjadi tanggunganmu terhadap nusa

Syair lagu tersebut memiliki makna yaitu

- a. Pemuda pemuda Indonesia harus bangkit menuju masa depan gilang gemilang.
- b. Pemuda pemuda Indonesia harus memiliki tanggung jawab demi bangsa dan negara agar hidup adil dan makmur.
- c. Pemuda pemuda Indonesia tidak boleh berpangku tangan karena masa depan bangsa dan negara ada pada generasi mudanya.

- d. Pemuda pemuda Indonesia mempunyai tanggungan terhadap masa depan bangsa dan Negara.

15. Perhatikan pernyataan berikut!

- 1) Meskipun keluarganya tidak mampu menyekolahkaninya, Toni tidak patah semangat dan berusaha mencari beasiswa sehingga ia kini dapat sekolah.
- 2) Tuti sangat senang dengan budaya dari negara K, bahkan pakaian dan logat bicaranya identik dengan budaya Negara.
- 3) Danu sangat tertarik dan ingin mengembangkan padi yang tahan hama karena tanaman padi milik ayahnya sering diserang berbagai macam hama.
- 4) Reta dan Lina suka sekali memasak, bahkan mereka mengikuti kursus memasak pada sore hari setelah sekolah.

Dari beberapa pernyataan di atas yang merupakan penghayatan kebangkitan nasional bagi generasi muda adalah

- a. 1,2,3
 - b. 1,2,4
 - c. 1,2,4
 - d. 1,3,4
16. Tindakan masa kini yang tidak sesuai dengan gagasan Wahidin Sudirohusodo tentang pendidikan adalah
- a. Bagi Gina, pendidikan akan membantunya keluar dari kemiskinan sehingga ia belajar dengan serius.
 - b. Indah ingin sekolah yang tinggi agar menjadi seorang karyawan di perusahaan terkenal.
 - c. Diana merasa sangat bersedih ketika melihat temannya putus sekolah karena tiada ada biaya.
 - d. Tere senantiasa membantu temannya yang kesulitan belajar.

17. Perhatikan gambar berikut!



Dalam hal kehidupan berbangsa dan bernegara, kita perlu mengangkat kembali nilai-nilai semangat juang khususnya nilai-nilai yang terkandung dalam Undang-Undang Dasar

Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Gambar diatas merupakan sikap positif yang berkaitan dengan nilai-nilai.

- a. Nilai religius
- b. Nilai kemanusiaan
- c. Nilai demokrasi
- d. Nilai kesamaan derajat

18. Perhatikan syair lagu berikut ini !

Kolam Susu

Cipt: Koes Plus

Bukan lautan hanya kolam susu. Kail dan jalan cukup menghidupimu.
Tiada badai, tiada topan kau temui. Ikan dan udang menghampiri dirimu.
Bukan lautan hanya kolam susu. Kail dan jalan cukup menghidupimu.
Tiada badai, tiada topan kau temui. Ikan dan udang menghampiri dirimu.
Orang bilang tanah kita tanah surga. Tongkat kayu dan batu jadi tanaman.
Orang bilang tanah kita tanah surga Tongkat kayu dan batu jadi tanaman.

Syair lagu tersebut memiliki makna yaitu

- a. Bangga sebagai bangsa dan bertanah air Indonesia karena tanahnya amat subur dan kaya akan sumber alam.
- b. Bangga sebagai bangsa dan bertanah air Indonesia karena memiliki keanekaragaman dalam berbagai aspek kehidupan sosial budaya, seperti adat istiadat, bahasa, agama, kesenian.
- c. Bangga sebagai bangsa dan bertanah air Indonesia karena letak wilayahnya yang amat strategis, yaitu di antara dua benua (Asia dan Australia) dan di antara dua samudera (Hindia dan Pasifik) sehingga Indonesia menjadi wilayah yang amat ramai dan mudah disinggahi oleh bangsa-bangsa lain.
- d. Bangga sebagai bangsa dan bertanah air Indonesia karena keanekaragaman flora dan faunanya membuat bangsa Indonesia juga sering dikunjungi oleh bangsa-bangsa lain.

19. Perhatikan gambar berikut ini !



Apa yang telah diperjuangkan dan ditorehkan para pemuda dalam mendorong kebangkitan nasional 1908 akan makin berarti apabila kita sebagai generasi penerus bangsa mampu menorehkan prestasi di berbagai bidang. Di zaman media sosial sekarang ini, kita seringkali dihadapkan dengan pemberitaan yang negatif dan menjelek-jelekan satu sama lain. Sebagai pelajar, kalian tidak boleh terpengaruh info yang menyesatkan (hoax). Upaya yang dapat dilakukan untuk menghindari berita hoax di media sosial adalah...

- a. Hati-hati dengan judul provokatif dan buru-buru membagikan berita tanpa mengetahui fakta yang sebenarnya.
- b. Jangan mudah percaya pada foto atau video yang disebar dan cari serta bandingkan dengan sumber lainnya.
- c. Buru-buru membagikan berita tanpa mencermati alamat situs atau narasumber lainnya.
- d. Buru-buru membagikan berita yang di dapat tanpa membaca berita secara menyeluruh.

20. Perhatikan pernyataan berikut !

- 1) Ingin menang sendiri
- 2) Rela berkorban untuk bangsa dan negara
- 3) Ingin melawan penjajah
- 4) Menentang para penjajah

Dari pernyataan tersebut yang merupakan nilai perjuangan '45 yang perlu dilanjutkan oleh generasi muda adalah sikap ...

- a. 1,2,3
- b. 1,2,4
- c. 2,3,4
- d. 2,3,1

Kunci jawaban tes kemampuan berpikir kritis (uji coba instrumen)

1.A	6.D	11.C	16.B
2.B	7.B	12.A	17.B
3.C	8.C	13.A	18.A
4.B	9.B	14.A	19.B
5.A	10.A	15.D	20.C

b) Instrumen Tes Berpikir Kritis Peserta Didik (Posttes)

Untuk menguji dan mengasah kemampuan cara berpikir anda secara logis, rasional, dan kritis, pilihlah satu jawaban yang paling tepat dengan cara memberi tanda silang (x) pada huruf a,b,c, atau d!

1. Yang menyebabkan negara-negara di Eropa melakukan ekspedisi untuk mencari sumber-sumber ekonomi baru ke seluruh dunia pada abad ke-15 adalah...
 - b. Mencari daerah baru untuk dikuasai
 - c. Melakukan perdagangan dengan belahan dunia yang lain
 - d. Rusaknya ekonomi Eropa akibat peperangan dan berkembangnya teknologi pelayaran
 - e. Alasan rekreasi

1. Kedaulatan berada di tangan rakyat, berarti setiap warga negara memiliki kebebasan yang bertanggung jawab terhadap penyelenggaraan pemerintahan sehingga dapat terwujud persatuan dan kesatuan Indonesia. Hal tersebut merupakan perwujudan dari nilai...
 - a. Kesamaan derajat
 - b. Demokrasi
 - c. Produktivitas
 - d. Keseimbangan

2. Apabila kita merasa bangga sebagai bangsa Indonesia, maka sikap kita adalah...
 - a. Rajin bekerja
 - b. Rajin membaca buku
 - c. Menjunjung tinggi nama baik bangsa dan negara di manapun berada
 - d. Sekolah setinggi-tingginya

3. Apa yang telah diperjuangkan dan ditorehkan para pemuda dalam mendorong kebangkitan Nasional 1908 akan makin berarti apabila kita sebagai generasi penerus bangsa mampu...
 - a. Berkerja keras
 - b. Menorehkan prestasi diberbagai bidang
 - c. Berkerja cerdas
 - d. Tiada mengenal putus asa

4. Pada saat ini, upaya memperingatin kebangkitan Nasional 1908 merupakan upaya kita untuk mengingat dan menjadi pendorong agar Indonesia bangkit kembali untuk membangun Indonesia yang maju dan mandiri serta...
 - a. Dapat berdiri sejajar dengan bangsa lain
 - b. Dapat mengelolah kekayaan alam dengan teknologi maju
 - c. Dapat menjadi negara yang kompetitif
 - d. Dapat melawan ketidakadilan dunia

5. Organisasi Boedi Oetomo mempunyai visi dan misi untuk fokus pada bidang social, ekonomi, dan budaya. Sedangkan dalam bidang politik tidak terlibat. Hal ini membuta kekecewaan dari sebagai anggota Boedi Oetomo terutama kaum pemuda diantaranya adalah...
 - a. Tjipto Mangoenkoesoemo
 - b. M. Hatta
 - c. M. Sulaiman
 - d. M. Suwarno

6. Perjuangan melawan penjajah selalu mengalami kegagalan, penyebab kegagalan perjuangan melawan penjajahan adalah...
 - a. Bangsa Indonesia kekurangan senjata
 - b. Kurangnya persatuan dan kesatuan
 - c. Jumlah penjajah terlalu banyak
 - d. Banyak orang Indonesia yang ikut penjajah

7. Contoh perilaku di kalangan pelajar yang diakibatkan oleh rendahnya semangat kebangsaan adalah...
 - a. Tawuran antar sekolah
 - b. Bentrokan antar suku, agama, dan ras
 - c. Tumbuh subur nya benih-benih primordialisme
 - d. Suatu golongan menghujat golongan lain

5. Salah satu contoh sikap seorang pelajar dalam mengisi kemerdekaan adalah...
 - a. Berkerja keras untuk mendapatkan hasil yang optimal
 - b. Belajar dengan sebaik-baiknya
 - c. Selalu rajin menolong sesama teman yang membutuhkan
 - d. Berdoa terus menerus sampai sukses dapat diraih

6. Bentuk penghargaan terhadap para pahlawan bangsa diwujudkan dengan cara...
 - a. Diteruskan cita-citanya untuk kepentingan bangsa dan negara
 - b. Dibuat monument atau patung pahlawan yang megah
 - c. Dijadikan nama tempat yang bersejarah
 - d. Dipingati setiap tahun secara meriah

7. Sikap positif yang perlu diwujudkan dalam rangka mengisi dan mempertahankan proklamasi kemerdekaan RI adalah...
 - a. Semangat menantang dominasi asing dalam segala bentuk
 - b. Semangat tahan derita dan tahan uji
 - c. Semangat persatuan dan kesatuan

- d. Semangat opporunitas yang selalu mementingkan diri sendiri
8. Upaya dalam memperkuat Negara Kesatuan Republik Indonesia dapat dilakukan dengan cara...
- 1) Membocorkan rahasia negara
 - 2) Menutup dari pergaulan internasional
 - 3) Perjuangan mendapat bantuan dari negara lain
 - 4) Mengatasi ancaman baik yang datang dari dalam maupun dari luar negeri
9. Perhatikan sikap dan perilaku dibawah ini:
- 5) Mencuri
 - 6) Tidak menaati tata tertib
 - 7) Merusak fasilitas umum
 - 8) Rela berkorban dan pantang menyerah
- Contoh sikap dan perilaku yang tidak sesuai dengan nilai-nilai kebangkitan nasional adalah...
- 1) 1,2, dan 3
 - 2) 1,2, dan 4
 - 3) 2,3, dan 4
 - 4) 1,3, dan 4
10. Perhatikan syair lagu berikut ini !

Bangun Pemuda pemuda
Cipt : Alfred Simanjuntak
Bangun pemuda pemuda Indonesia
Tangan bajumu singsingkan untuk negara
Masa yang akan datang kewajibanmu lah
Menjadi tanggunganmu terhadap nusa
Menjadi tanggunganmu terhadap nusa

Syair lagu tersebut memiliki makna yaitu

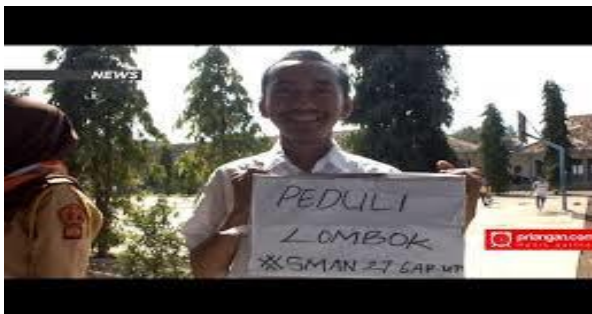
- a. Pemuda pemuda Indonesia harus bangkit menuju masa depan gilang gemilang.
- b. Pemuda pemuda Indonesia harus memiliki tanggung jawab demi bangsa dan negara agar hidup adil dan makmur.
- c. Pemuda pemuda Indonesia tidak boleh berpangku tangan karena masa depan bangsa dan negara ada pada generasi mudanya.
- d. Pemuda pemuda Indonesia mempunyai tanggungan terhadap masa depan bangsa dan Negara.

11. Tindakan masa kini yang tidak sesuai dengan gagasan Wahidin Sudirohusodo tentang pendidikan adalah
- Bagi Gina, pendidikan akan membantunya keluar dari kemiskinan sehingga ia belajar dengan serius.
 - Indah ingin sekolah yang tinggi agar menjadi seorang karyawan di perusahaan terkenal.
 - Diana merasa sangat bersedih ketika melihat temannya putus sekolah karena tiada ada biaya.
 - Tere senantiasa membantu temannya yang kesulitan belajar.
12. Perhatikan pernyataan berikut!
- Meskipun keluarganya tidak mampu menyekolahkan, Toni tidak patah semangat dan berusaha mencari beasiswa sehingga ia kini dapat sekolah.
 - Tuti sangat senang dengan budaya dari negara K, bahkan pakaian dan logat bicaranya identik dengan budaya Negara.
 - Danu sangat tertarik dan ingin mengembangkan padi yang tahan hama karena tanaman padi milik ayahnya sering diserang berbagai macam hama.
 - Reta dan Lina suka sekali memasak, bahkan mereka mengikuti kursus memasak pada sore hari setelah sekolah.

Dari beberapa pernyataan di atas yang merupakan penghayatan kebangkitan nasional bagi generasi muda adalah

- 1,2,3
- 1,2,4
- 1,2,4
- 1,3,4

13. Perhatikan gambar berikut!



Dalam hal kehidupan berbangsa dan bernegara, kita perlu mengangkat kembali nilai-nilai semangat juang khususnya nilai-nilai yang terkandung dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Gambar diatas merupakan sikap positif yang berkaitan dengan nilai-nilai.

- a. Nilai religius
- b. Nilai kemanusiaan
- c. Nilai demokrasi
- d. Nilai kesamaan derajat

14. Perhatikan syair lagu berikut ini !

Kolam Susu

Cipt: Koes Plus

Bukan lautan hanya kolam susu. Kail dan jalan cukup menghidupimu.
 Tiada badai, tiada topan kau temui. Ikan dan udang menghampiri dirimu.
 Bukan lautan hanya kolam susu. Kail dan jalan cukup menghidupimu.
 Tiada badai, tiada topan kau temui. Ikan dan udang menghampiri dirimu.
 Orang bilang tanah kita tanah surga. Tongkat kayu dan batu jadi tanaman.
 Orang bilang tanah kita tanah surga. Tongkat kayu dan batu jadi tanaman.

Syair lagu tersebut memiliki makna yaitu

- a. Bangga sebagai bangsa dan bertanah air Indonesia karena tanahnya amat subur dan kaya akan sumber alam.
- b. Bangga sebagai bangsa dan bertanah air Indonesia karena memiliki keanekaragaman dalam berbagai aspek kehidupan sosial budaya, seperti adat istiadat, bahasa, agama, kesenian.
- c. Bangga sebagai bangsa dan bertanah air Indonesia karena letak wilayahnya yang amat strategis, yaitu di antara dua benua (Asia dan Australia) dan di antara dua samudera (Hindia dan Pasifik) sehingga Indonesia menjadi wilayah yang amat ramai dan mudah disinggahi oleh bangsa-bangsa lain.
- d. Bangga sebagai bangsa dan bertanah air Indonesia karena keanekaragaman flora dan faunanya membuat bangsa Indonesia juga sering dikunjungi oleh bangsa-bangsa lain.

15. Perhatikan gambar berikut ini !



Apa yang telah diperjuangkan dan ditorehkan para pemuda dalam mendorong kebangkitan nasional 1908 akan makin berarti apabila kita sebagai generasi penerus bangsa mampu menorehkan prestasi di berbagai bidang. Di zaman media sosial sekarang ini, kita seringkali dihadapkan dengan pemberitaan yang negatif dan menjelek-jelekan satu sama lain. Sebagai pelajar, kalian tidak boleh terpengaruh info yang menyesatkan (hoax). Upaya yang dapat dilakukan untuk menghindari berita hoax dimedia sosial adalah...

- a. Hati-hati dengan judul provokatif dan buru-buru membagikan berita tanpa mengetahui fakta yang sebenarnya.
- b. Jangan mudah percaya pada foto atau video yang disebar dan cari serta bandingkan dengan sumber lainnya.
- c. Buru-buru membagikan berita tanpa mencermati alamat situs atau narasumber lainnya.
- d. Buru-buru membagikan berita yang di dapat tanpa membaca berita secara menyeluruh.

16. Perhatikan pernyataan berikut !

- 1) Ingin menang sendiri
- 2) Rela berkorban untuk bangsa dan negara
- 3) Ingin melawan penjajah
- 4) Menentang para penjajah

Dari pernyataan tersebut yang merupakan nilai perjuangan '45 yang perlu dilanjutkan oleh generasi muda adalah sikap ...

- a. 1,2,3
- b. 1,2,4
- c. 2,3,4
- d. 2,3,1

Kunci jawaban tes kemampuan berpikir kritis (uji coba instrumen)

1.C	6.A	11.C	16.D
2.B	7.B	12.D	17.B
3.C	8.A	13.A	18.A
4.B	9.B	14.A	19.B
5.A	10.A	15.B	20.C

Rubik Penilaian Tes Berpikir Kritis Peserta Didik (*Pretest*)

Jenis Soal	Nomor Soal	Kunci Jawaban	Bobot Skor
Tes pilihan ganda	1.	e. Tawuran antar sekolah	1
	2.	b. Demokrasi	1
	3.	c. Menjunjung tinggi nama baik bangsa dan negara di manapun berada	1
	4.	b. Berkerja keras	1
	5.	a. Dapat berdiri sejajar dengan bangsa lain	1
	6.	d. Mengatasi ancaman baik yang datang dari dalam maupun dari luar negeri	1
	7.	b. Belajar dengan sebaik-baiknya	1
	8.	c. Rusaknya ekonomi Eropa akibat peperangan dan berkembangnya teknologi pelayaran	1
	9.	b. Kurangnya persatuan dan kesatuan	1
	10.	a. Diteruskan cita-citanya untuk kepentingan bangsa dan negara	1
	11.	c. Semangat persatuan dan kesatuan	1
	12.	a. Tjipto Mangoenkoesoemo	1
	13.	a. 1,2, dan 3	1
	14.	a. Pemuda pemuda Indonesia harus bangkit menuju masa depan gilang gemilang.	1
	15.	d. 1,3,4	1
	16.	b. Indah ingin sekolah yang tinggi agar menjadi seorang karyawan di perusahaan terkenal.	1
	17.	b. Nilai kemanusiaan	1
	18.	a. Bangga sebagai bangsa dan bertanah air Indonesia karena tanahnya amat subur dan kaya akan sumber alam.	1
	19.	b. Jangan mudah percaya pada foto atau video yang disebar dan cari serta bandingkan dengan sumber lainnya.	1
	20.	c. 2,3,4	1
Total skor keseluruhan item tes <i>pretest</i>			20

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Rubik Penilaian Tes Berpikir Kritis Peserta Didik (*Posttest*)

Jenis Soal	Nomor Soal	Kunci Jawaban	Bobot Skor
Tes pilihan ganda	1.	c. Rusaknya ekonomi Eropa akibat peperangan dan berkembangnya teknologi pelayaran	1
	2.	b. Demokrasi	1
	3.	c. Menjunjung tinggi nama baik bangsa dan negara di manapun berada	1
	4.	b. Menorehkan prestasi diberbagai bidang	1
	5.	a. Dapat berdiri sejajar dengan bangsa lain	1
	6.	a. Tjipto Mangoenkoesoemo	1
	7.	b. Kurangnya persatuan dan kesatuan	1
	8.	a. Tawuran antar sekolah	1
		b. Belajar dengan sebaik-baiknya	1
	9.	a. Diteruskan cita-citanya untuk kepentingan bangsa dan negara	1
		c. Semangat persatuan dan kesatuan	1
	10.	d. Mengatasi ancaman baik yang datang dari dalam maupun dari luar negeri	1
	11.		1
	12.	a. 1,2, dan 3	1
	13.	a. Pemuda pemuda Indonesia harus bangkit menuju masa depan gilang gemilang.	1
	14.	b. Indah ingin sekolah yang tinggi agar menjadi seorang karyawan di perusahaan terkenal.	1
		d. 1,3,4	1
	15.	b. Nilai kemanusiaan	1
	16.		1
	17.	a. Bangga sebagai bangsa dan bertanah air Indonesia karena tanahnya amat subur dan kaya akan sumber alam.	1
18.			
19.	b. Jangan mudah percaya pada foto atau video yang disebar dan cari serta bandingkan dengan sumber lainnya.	1	
20.	c. 2,3,4	1	
Total skor keseluruhan item tes <i>posttest</i>			20

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

2. g. Kisi-kisi Angket

Variabel	Kompetensi	Indikator	Butir soal		Jumlah item	
			Posttest	Pretest		
Berpikir kritis	1. Analisis	1.1 Menganalisis suatu masalah	1,3	2,3	4	
		1.2 Memfokuskan suatu masalah	2,7,10,16	5, 10, 13, 16	8	
	2. Sintesis	2.1 Mencari informasi	5,9,18	1,9,18	6	
		2.2 Menyajikan/mengkomunikasikan masalah	6,17	6,19	4	
	3. Interpretasi	3.1 Memberi pendapat tentang topik masalah	8,12,	8,17	4	
		3.2 Menghargai pendapat teman yang berbeda	4,19,13	4,10,12	6	
	4. Evaluasi	4.1 Memberikan alternatif solusi tentang masalah yang menjadi topik diskusi	15, 20	15,20	4	
			11,14	11,14	4	
				JUMLAH		40
	Pernyataan positif (+)		Pernyataan negatif (-)			
Alternatif jawaban (skor)		Alternatif jawaban (skor)				
Selalu (SL) (4)		Tidak pernah (TP) (4)				
Sering (SR) (3)		Kadang-kadang (KD) (3)				
Kadang-kadang (KD) (2)		Sering (SR) (2)				
Tidak pernah (TP) (1)		Selalu (SL) (1)				

2. h. Instrumen Angket

a) Instrumen Angket (Posttest)

Lembar Angket Penelitian

Nama Peserta didik :
Kelas/Semester :...../Genap
Hari/Tanggal :
Mata Pelajaran : PPKn
Materi Pelajaran : Semangat Kebangkitan Nasional 1908
Tanda tangan :

Petunjuk Pengisian Angket

1. Tulisla nama lengkap, kelas, hari/ tanggal dan tanda tangan terlebih dahulu.
2. Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu dari 4 alternatif dari jawaban.
3. Jawablah pertanyaan dengan memberi tanda *check list* (√) pada kolom yang telah disediakan.
4. Baca setiap pertanyaan dengan teliti jangan ada yang terlewatkan.
5. Setelah selesai diisi. Mohon dikembalikan kembali.

Keterangan Pilihan Jawaban :

- ❖ **SL: Selalu**
- ❖ **SR: Sering**
- ❖ **KD: Kadang-kadang**
- ❖ **TP : Tidak Pernah**

No.	Butir Pernyataan	SL	SR	KD	TP
1.	Saya dapat memahami masalah sesuai dengan fakta.				
2.	Saya dapat memikirkan masalah sesuai dengan kenyataan yang terjadi.				
3.	Saya tidak dapat mengatasi masalah baik dengan bahasa sendiri ataupun fakta yang ada.				
4.	Saya menghormati teman yang selalu berbicara.				
5.	Saya tidak berusaha mencari informasi mengenai permasalahan.				
6.	Saya dapat menyajikan informasi di dalam kelompok.				

7.	Saya memikirkan masalah sesuai dengan kenyataan yang terjadi.				
8.	Saya dapat memberikan solusi alternatif kepada teman kelompok yang lagi berdiskusi.				
9.	Saya mencari informasi yang berkaitan dengan permasalahan yang ada sesuai dengan fakta, menggunakan sumber yang ada disekolah.				
10.	Saya tidak dapat memikirkan masalah baik dengan bahasa sendiri ataupun sesuai dengan fakta yang ada.				
11.	Saya dapat menyusun rencana tindakan untuk memberikan solusi tentang masalah yang menjadi topik diskusi.				
12.	Saya menghormati teman yang selalu berbicara.				
13.	Saya mendengarkan pendapat teman tetapi, tidak mengikuti pendapatnya.				
14.	Saya dapat menemukan solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalah.				
15.	Saya menyusun rencana tindakan untuk memberikan solusi yang menjadi topik diskusi di dalam kelompok .				
16.	Saya tidak dapat menyelesaikan masalah dengan bahasa sendiri.				
17.	Saya dan teman kelompok mendiskusikan untuk menyajikan temuan penyelidikan.				
18.	Saya mencari informasi terkait fakta-fakta yang berkaitan dengan permasalahan yang ada.				
19.	Saya merasa pendapat saya paling benar.				
20.	Saya memberikan pendapat tentang masalah sesuai dengan topik permasalahan yang aktual dari berbagai sumber informasi.				

b) Instrumen Angket (Pretest)

Lembar Angket Penelitian

Nama Peserta didik :
Kelas/Semester :/Genap
Hari/Tanggal :
Mata Pelajaran : PPKn
Materi Pelajaran : Semangat Kebangkitan Nasional 1908
Tanda tangan :

Petunjuk Pengisian Angket

1. Tulisla nama lengkap, kelas, hari/ tanggal dan tanda tangan terlebih dahulu.
2. Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu dari 4 alternatif dari jawaban.
3. Jawablah pertanyaan dengan memberi tanda *check list* (\surd) pada kolom yang telah disediakan.
4. Baca setiap pertanyaan dengan teliti jangan ada yang terlewatkan.
5. Setelah selesai diisi. Mohon dikembalikan kembali.

Keterangan Pilihan Jawaban :

- ❖ **SL: Selalu**
- ❖ **SR: Sering**
- ❖ **KD: Kadang-kadang**
- ❖ **TP : Tidak Pernah**

No.	Butir Pernyataan	SL	SR	KD	TP
1.	Saya tidak berusaha mencari informasi mengenai permasalahan.				
2.	Saya dapat memahami masalah sesuai dengan fakta.				
3.	Saya tidak dapat mengatasi masalah baik dengan bahasa sendiri ataupun fakta yang ada.				
4.	Saya menghormati teman yang selalu berbicara.				
5.	Saya dapat memikirkan masalah sesuai dengan kenyataan yang terjadi.				
6.	Saya dapat menyajikan informasi di dalam kelompok.				
7.	Saya memikirkan masalah sesuai dengan kenyataan yang terjadi.				

8.	Saya dapat memberikan solusi alternatif kepada teman kelompok yang lagi berdiskusi.				
9.	Saya mencari informasi yang berkaitan dengan permasalahan yang ada sesuai dengan fakta, menggunakan sumber yang ada di sekolah.				
10.	Saya mendengarkan pendapat teman tetapi, tidak mengikuti pendapatnya.				
11.	Saya dapat menyusun rencana tindakan untuk memberikan solusi tentang masalah yang menjadi topik diskusi.				
12.	Saya merasa pendapat saya paling benar.				
13.	Saya tidak dapat memikirkan masalah baik dengan bahasa sendiri ataupun sesuai dengan fakta yang ada.				
14.	Saya dapat menemukan solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalah.				
15.	Saya menyusun rencana tindakan untuk memberikan solusi yang menjadi topik diskusi di dalam kelompok .				
16.	Saya tidak dapat menyelesaikan masalah dengan bahasa sendiri.				
17.	Saya menghormati teman yang selalu berbicara.				
18.	Saya mencari informasi terkait fakta-fakta yang berkaitan dengan permasalahan yang ada.				
19.	Saya dan teman kelompok mendiskusikan untuk menyajikan temuan penyelidikan.				
20.	Saya memberikan pendapat tentang masalah sesuai dengan topik permasalahan yang aktual dari berbagai sumber informasi.				

Rubik Angket Penilaian Diri
Keterampilan Berpikir Kritis peserta didik (Posttest)

No.	Butir Pernyataan	Jenis Pernyataan	Kriteria	Skor
1.	Saya dapat memahami masalah sesuai dengan fakta.	Positif	Selalu (SL) Sering (SR) Kadang-kadang (KD) Tidak pernah (TP)	4 3 2 1
2.	Saya dapat memikirkan masalah sesuai dengan kenyataan yang terjadi.	Positif	Selalu (SL) Sering (SR) Kadang-kadang (KD) Tidak pernah (TP)	4 3 2 1
3.	Saya tidak dapat mengatasi masalah baik dengan bahasa sendiri ataupun fakta yang ada.	Negatif	Tidak pernah (TP) Kadang-kadang (KD) Sering (SR) Selalu (SL)	4 3 2 1
4.	Saya menghormati teman yang selalu berbicara.	Positif	Selalu (SL) Sering (SR) Kadang-kadang (KD) Tidak pernah (TP)	4 3 2 1
5.	Saya tidak berusaha mencari informasi mengenai permasalahan.	Negatif	Tidak pernah (TP) Kadang-kadang (KD)	4 3

			Sering (SR) Selalu (SL)	2 1
6.	Saya dapat menyajikan informasi di dalam kelompok.	Positif	Selalu (SL) Sering (SR) Kadang-kadang (KD) Tidak pernah (TP)	4 3 2 1
7.	Saya memikirkan masalah sesuai dengan kenyataan yang terjadi.	Positif	Selalu (SL) Sering (SR) Kadang-kadang (KD) Tidak pernah (TP)	4 3 2 1
8.	Saya dapat memberikan solusi alternatif kepada teman kelompok yang lagi berdiskusi.	Positif	Selalu (SL) Sering (SR) Kadang-kadang (KD) Tidak pernah (TP)	4 3 2 1
9.	Saya mencari informasi yang berkaitan dengan permasalahan yang ada sesuai dengan fakta, menggunakan sumber yang ada disekolah.	Positif	Selalu (SL) Sering (SR) Kadang-kadang (KD) Tidak pernah (TP)	4 3 2 1
10.	Saya tidak dapat memikirkan masalah baik dengan bahasa sendiri ataupun sesuai dengan fakta yang ada.	Negatif	Tidak pernah (TP) Kadang-kadang (KD) Sering (SR) Selalu (SL)	4 3 2 1
11.	Saya dapat menyusun rencana tindakan untuk memberikan solusi tentang masalah yang menjadi topik diskusi.	Positif	Selalu (SL) Sering (SR) Kadang-kadang (KD)	4 3 2 1

			Tidak pernah (TP)	
12.	Saya menghormati teman yang selalu berbicara.	Positif	Selalu (SL) Sering (SR) Kadang-kadang (KD) Tidak pernah (TP)	4 3 2 1
13.	Saya mendengarkan pendapat teman tetapi, tidak mengikuti pendapatnya.	Negatif	Tidak pernah (TP) Kadang-kadang (KD) Sering (SR) Selalu (SL)	4 3 2 1
14.	Saya dapat menemukan solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalah.	Positif	Selalu (SL) Sering (SR) Kadang-kadang (KD) Tidak pernah (TP)	4 3 2 1
15.	Saya menyusun rencana tindakan untuk memberikan solusi yang menjadi topik diskusi di dalam kelompok .	Positif	Selalu (SL) Sering (SR) Kadang-kadang (KD) Tidak pernah (TP)	4 3 2 1
16.	Saya tidak dapat menyelesaikan masalah dengan bahasa sendiri.	Negatif	Tidak pernah (TP) Kadang-kadang (KD) Sering (SR) Selalu (SL)	4 3 2 1
17.	Saya dan teman kelompok mendiskusikan untuk menyajikan temuan penyelidikan.	Positif	Selalu (SL) Sering (SR) Kadang-kadang (KD) Tidak pernah (TP)	4 3 2 1

18.	Saya mencari informasi terkait fakta-fakta yang berkaitan dengan permasalahan yang ada.	Positif	Selalu (SL) Sering (SR) Kadang-kadang (KD) Tidak pernah (TP)	4 3 2 1
19.	Saya merasa pendapat saya paling benar.	Negatif	Tidak pernah (TP) Kadang-kadang (KD) Sering (SR) Selalu (SL)	4 3 2 1
20.	Saya memberikan pendapat tentang masalah sesuai dengan topik permasalahan yang aktual dari berbagai sumber informasi.	Positif	Selalu (SL) Sering (SR) Kadang-kadang (KD) Tidak pernah (TP)	4 3 2 1

Skor maksimal $4 \times 20 = 80$

Rubik Angket Penilaian Diri

Keterampilan Berpikir Kritis peserta didik (Pretest)

No.	Butir Pernyataan	Jenis Pernyataan	Kriteria	Skor
1.	Saya tidak berusaha mencari informasi mengenai permasalahan.	Negatif	Tidak pernah (TP) Kadang-kadang (KD) Sering (SR) Selalu (SL)	4 3 2 1
2.	Saya dapat memahami masalah sesuai dengan fakta.	Positif	Selalu (SL) Sering (SR) Kadang-kadang (KD) Tidak pernah (TP)	4 3 2 1
3.	Saya tidak dapat mengatasi masalah baik dengan bahasa sendiri ataupun fakta yang ada.	Negatif	Tidak pernah (TP) Kadang-kadang (KD) Sering (SR) Selalu (SL)	4 3 2 1
4.	Saya menghormati teman yang selalu berbicara.	Positif	Selalu (SL) Sering (SR) Kadang-kadang (KD) Tidak pernah (TP)	4 3 2 1
5.	Saya dapat memikirkan masalah sesuai dengan kenyataan yang terjadi.	Positif	Selalu (SL) Sering (SR) Kadang-kadang (KD)	4 3 2 1

			Tidak pernah (TP)	
6.	Saya dapat menyajikan informasi di dalam kelompok.	Positif	Selalu (SL) Sering (SR) Kadang-kadang (KD) Tidak pernah (TP)	4 3 2 1
7.	Saya memikirkan masalah sesuai dengan kenyataan yang terjadi.	Positif	Selalu (SL) Sering (SR) Kadang-kadang (KD) Tidak pernah (TP)	4 3 2 1
8.	Saya dapat memberikan solusi alternatif kepada teman kelompok yang lagi berdiskusi.	Positif	Selalu (SL) Sering (SR) Kadang-kadang (KD) Tidak pernah (TP)	4 3 2 1
9.	Saya mencari informasi yang berkaitan dengan permasalahan yang ada sesuai dengan fakta, menggunakan sumber yang ada di sekolah.	Positif	Selalu (SL) Sering (SR) Kadang-kadang (KD) Tidak pernah (TP)	4 3 2 1
10.	Saya mendengarkan pendapat teman tetapi, tidak mengikuti pendapatnya.	Negatif	Tidak pernah (TP) Kadang-kadang (KD) Sering (SR)	4 3 2 1

			Selalu (SL)	
11.	Saya dapat menyusun rencana tindakan untuk memberikan solusi tentang masalah yang menjadi topik diskusi.	Positif	Selalu (SL) Sering (SR) Kadang-kadang (KD) Tidak pernah (TP)	4 3 2 1
12.	Saya merasa pendapat saya paling benar.	Negatif	Tidak pernah (TP) Kadang-kadang (KD) Sering (SR) Selalu (SL)	4 3 2 1
13.	Saya tidak dapat memikirkan masalah baik dengan bahasa sendiri ataupun sesuai dengan fakta yang ada.	Negatif	Tidak pernah (TP) Kadang-kadang (KD) Sering (SR) Selalu (SL)	4 3 2 1
14.	Saya dapat menemukan solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalah.	Positif	Selalu (SL) Sering (SR) Kadang-kadang (KD) Tidak pernah (TP)	4 3 2 1
15.	Saya menyusun rencana tindakan untuk memberikan solusi yang menjadi topik diskusi di dalam kelompok .	Positif	Selalu (SL) Sering (SR) Kadang-kadang (KD) Tidak pernah (TP)	4 3 2 1
16.	Saya tidak dapat menyelesaikan masalah dengan bahasa sendiri.	Negatif	Tidak pernah (TP)	4

			Kadang-kadang (KD)	3
			Sering (SR)	2
			Selalu (SL)	1
17.	Saya menghormati teman yang selalu berbicara.	Positif	Selalu (SL)	4
			Sering (SR)	3
			Kadang-kadang (KD)	2
			Tidak pernah (TP)	1
18.	Saya mencari informasi terkait fakta-fakta yang berkaitan dengan permasalahan yang ada.	Positif	Selalu (SL)	4
			Sering (SR)	3
			Kadang-kadang (KD)	2
			Tidak pernah (TP)	1
19.	Saya dan teman kelompok mendiskusikan untuk menyajikan temuan penyelidikan.	Positif	Selalu (SL)	4
			Sering (SR)	3
			Kadang-kadang (KD)	2
			Tidak pernah (TP)	1
20.	Saya memberikan pendapat tentang masalah sesuai dengan topik permasalahan yang aktual dari berbagai sumber informasi.	Positif	Selalu (SL)	4
			Sering (SR)	3
			Kadang-kadang (KD)	2
			Tidak pernah (TP)	1

Skor maksimal $4 \times 20 = 80$

Lampiran 3. Hasil Uji Coba Instrumen Tes dan Angket Berpikir Kritis Pretest Dan Posttes.

a. Uji Coba Instrumen Tes Pilihan Ganda Pretest

Responden	Jawaban																				Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
A	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	15
B	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	5
C	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	14
D	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	13
E	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	4
F	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	13
G	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	13
H	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	5
I	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	4
J	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	6
K	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	13
L	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	5
M	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	4
N	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	3
O	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	9
P	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	11
Q	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	4
R	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14
S	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	4
T	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	4
U	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	15
V	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	3
W	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	13
X	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	6
Y	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	7
Z	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	4
Aa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	14
Bb	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	4
Cc	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	5
Dd	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	4
Ee	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	11

Uji Instrumen Tes Pretest (Normalitas, Validitas, Reabilitas)

Correlations

	SOA L1	SOA L2	SOAL 3	SOAL 4	SOAL 5	SOAL 6	SOAL 7	SOAL 8	SOAL 9	SOAL 10	SOAL 11	SOAL 12	SOAL 13	SOAL 14	SOAL 15	SOAL 16	SOAL 17	SOAL 18	SOA L19	SOAL 20	JUML AH	
Pearson Correlation	1	.674*	.465**	.148	.561**	.771**	.635**	.148	.246	.300	.630**	.640**	.494**	.635**	.307	.251	.400*	.352	.251	.251	.516**	
Sig. (2-tailed)		.000	.008	.426	.001	.000	.000	.426	.183	.102	.000	.000	.005	.000	.093	.173	.026	.052	.173	.173	.003	
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.674**	1	.705**	.349	.360*	.824**	.595**	.349	.303	.360*	.673**	.693**	.538**	.595**	.210	.281	.295	.387*	.281	.281	.602**	
Sig. (2-tailed)	.000		.000	.055	.047	.000	.000	.055	.098	.047	.000	.000	.002	.000	.256	.126	.107	.031	.126	.126	.000	
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.465**	.705*	1	.705**	.335	.580**	.844**	.705**	.295	.335	.474**	.580**	.474**	.844**	.289	.313	.253	.377*	.313	.313	.592**	
Sig. (2-tailed)	.008	.000		.000	.066	.001	.000	.000	.107	.066	.007	.001	.007	.000	.114	.086	.171	.036	.086	.086	.000	
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.148	.349	.705**	1	.360*	.303	.595**	.870**	.303	.360*	.267	.433*	.673**	.595**	.210	.116	.438*	.535**	.116	.116	.646**	
Sig. (2-tailed)	.426	.055	.000		.047	.098	.000	.000	.098	.047	.147	.015	.000	.000	.256	.533	.014	.002	.533	.533	.000	
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.561**	.360*	.335	.360*	1	.548**	.523**	.230	.548**	.613**	.361*	.548**	.631**	.523**	.713**	.506**	.661**	.462**	.506*	.506**	.778**	
Sig. (2-tailed)	.001	.047	.066	.047		.001	.003	.213	.001	.000	.046	.001	.000	.003	.000	.004	.000	.009	.004	.004	.000	
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.771**	.824*	.580**	.303	.548**	1	.490**	.303	.349	.418*	.817**	.870**	.682**	.490**	.344	.376*	.419*	.502**	.376*	.376*	.737**	
Sig. (2-tailed)	.000	.000	.001	.098	.001		.005	.098	.055	.019	.000	.000	.000	.005	.058	.037	.019	.004	.037	.037	.000	
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.635**	.595*	.844**	.595**	.523**	.490**	1	.595**	.335	.369*	.401*	.490**	.401*	1.000**	.373*	.265	.345	.319	.265	.265	.517**	
Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.003	.005		.000	.065	.041	.026	.005	.026	.000	.039	.150	.057	.081	.150	.150	.003	
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.148	.349	.705**	.870**	.230	.303	.595**	1	.172	.230	.267	.433*	.538**	.595**	.072	.116	.438*	.387*	.116	.116	.527**	
Sig. (2-tailed)	.426	.055	.000	.000	.213	.098	.000		.354	.213	.147	.015	.002	.000	.702	.533	.014	.031	.533	.533	.002	
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.246	.303	.295	.303	.548**	.349	.335	.172	1	.937**	.275	.349	.411*	.335	.483**	.212	.134	.205	.376*	.212	.603**	
Sig. (2-tailed)	.183	.098	.107	.098	.001	.055	.065	.354		.000	.134	.055	.022	.065	.006	.253	.474	.267	.037	.253	.000	

N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.300	.360*	.335	.360*	.613**	.418*	.369*	.230	.937**	1	.361*	.418*	.496**	.369*	.575**	.343	.234	.314	.343	.343	.674**
Sig. (2-tailed)	.102	.047	.066	.047	.000	.019	.041	.213	.000		.046	.019	.005	.041	.001	.059	.205	.085	.059	.059	.000
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.630**	.673*	.474**	.267	.361*	.817**	.401*	.267	.275	.361*	1	.817**	.577**	.401*	.354	.149	.268	.487**	-	.149	.582**
Sig. (2-tailed)	.000	.000	.007	.147	.046	.000	.026	.147	.134	.046		.000	.001	.026	.051	.425	.144	.005	.022	.425	.001
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.640**	.693*	.580**	.433*	.548**	.870**	.490**	.433*	.349	.418*	.817**	1	.817**	.490**	.344	.376*	.419*	.650**	.376*	.376*	.826**
Sig. (2-tailed)	.000	.000	.001	.015	.001	.000	.005	.015	.055	.019	.000		.000	.005	.058	.037	.019	.000	.037	.037	.000
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.494**	.538*	.474**	.673**	.631**	.682**	.401*	.538**	.411*	.496**	.577**	.817**	1	.401*	.354	.319	.565**	.795**	.319	.319	.923**
Sig. (2-tailed)	.005	.002	.007	.000	.000	.000	.026	.002	.022	.005	.001	.000		.026	.051	.080	.001	.000	.080	.080	.000
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.635**	.595*	.844**	.595**	.523**	.490**	1.000**	.595**	.335	.369*	.401*	.490**	.401*	1	.373*	.265	.345	.319	.265	.265	.517**
Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.003	.005	.000	.000	.065	.041	.026	.005	.026		.039	.150	.057	.081	.150	.150	.003
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.307	.210	.289	.210	.713**	.344	.373*	.072	.483**	.575**	.354	.344	.354	.373*	1	.535**	.167	.382*	.361*	.535**	.549**
Sig. (2-tailed)	.093	.256	.114	.256	.000	.058	.039	.702	.006	.001	.051	.058	.051	.039		.002	.370	.034	.046	.002	.001
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.251	.281	.313	.116	.506**	.376*	.265	.116	.212	.343	.149	.376*	.319	.265	.535**	1	.226	.457**	.793*	1.000**	.521**
Sig. (2-tailed)	.173	.126	.086	.533	.004	.037	.150	.533	.253	.059	.425	.037	.080	.150	.002		.221	.010	.000	.000	.003
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.400*	.295	.253	.438*	.661**	.419*	.345	.438*	.134	.234	.268	.419*	.565**	.345	.167	.226	1	.435*	.226	.226	.566**
Sig. (2-tailed)	.026	.107	.171	.014	.000	.019	.057	.014	.474	.205	.144	.019	.001	.057	.370	.221		.014	.221	.221	.001
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.352	.387*	.377*	.535**	.462**	.502**	.319	.387*	.205	.314	.487**	.650**	.795**	.319	.382*	.457**	.435*	1	.271	.457**	.723**
Sig. (2-tailed)	.052	.031	.036	.002	.009	.004	.081	.031	.267	.085	.005	.000	.000	.081	.034	.010	.014		.141	.010	.000
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.251	.281	.313	.116	.506**	.376*	.265	.116	.376*	.343	-.022	.376*	.319	.265	.361*	.793**	.226	.271	1	.793**	.540**
Sig. (2-tailed)	.173	.126	.086	.533	.004	.037	.150	.533	.037	.059	.906	.037	.080	.150	.046	.000	.221	.141		.000	.002
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31

Pearson Correlation	.251	.281	.313	.116	.506**	.376*	.265	.116	.212	.343	.149	.376*	.319	.265	.535**	1.000**	.226	.457**	.793*	1	.521**
Sig. (2-tailed)	.173	.126	.086	.533	.004	.037	.150	.533	.253	.059	.425	.037	.080	.150	.002	.000	.221	.010	.000		.003
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.516**	.602*	.592**	.646**	.778**	.737**	.517**	.527**	.603**	.674**	.582**	.826**	.923**	.517**	.549**	.521**	.566**	.723**	.540*	.521**	1
Sig. (2-tailed)	.003	.000	.000	.000	.000	.000	.003	.002	.000	.000	.001	.000	.000	.003	.001	.003	.001	.000	.002	.003	
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Uji Instrumen Tes Pretest (Normalitas, Validas, Reabilitas)

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	31	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	31	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.937	20

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
SOAL1	.58	.502	31
SOAL2	.55	.506	31
SOAL3	.71	.461	31
SOAL4	.55	.506	31
SOAL5	.48	.508	31
SOAL6	.45	.506	31
SOAL7	.77	.425	31
SOAL8	.55	.506	31
SOAL9	.45	.506	31
SOAL10	.48	.508	31
SOAL11	.35	.486	31
SOAL12	.45	.506	31
SOAL13	.35	.486	31
SOAL14	.77	.425	31
SOAL15	.32	.475	31
SOAL16	.19	.402	31
SOAL17	.29	.461	31
SOAL18	.26	.445	31
SOAL19	.19	.402	31
SOAL20	.19	.402	31

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
SOAL1	8.39	36.445	.639	.933
SOAL2	8.42	36.118	.689	.932
SOAL3	8.26	36.331	.723	.932
SOAL4	8.42	36.718	.586	.934
SOAL5	8.48	35.791	.743	.931
SOAL6	8.52	35.591	.782	.931
SOAL7	8.19	36.695	.717	.932
SOAL8	8.42	37.118	.518	.936
SOAL9	8.52	37.191	.505	.936
SOAL10	8.48	36.591	.605	.934
SOAL11	8.61	36.712	.614	.934
SOAL12	8.52	35.458	.805	.930
SOAL13	8.61	35.778	.782	.931
SOAL14	8.19	36.695	.717	.932
SOAL15	8.65	37.237	.535	.935
SOAL16	8.77	37.847	.517	.935
SOAL17	8.68	37.492	.506	.936
SOAL18	8.71	36.946	.633	.933
SOAL19	8.77	38.047	.476	.936
SOAL20	8.77	37.847	.517	.935

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
8.97	40.566	6.369	20

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test (Normalitas)

		Unstandardized Residual
N		31
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.41195460
Most Extreme Differences	Absolute	.178
	Positive	.114
	Negative	-.178
Kolmogorov-Smirnov Z		.990
Asymp. Sig. (2-tailed)		.281

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

3.b. Data Hasil Uji Coba Instrumen Tes Pilihan Ganda Posttest

Nama Siswa	Jawaban																				Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
A	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	14
B	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	4
C	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	16
D	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	17
E	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
F	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
G	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	14
H	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	10
I	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	7
J	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	9
K	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	18
L	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	6
M	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	9
N	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	3
O	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	11
P	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	13
Q	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	5
R	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	18
S	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	6
T	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	3
U	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
V	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	3
W	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	17
X	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	8
Y	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	8
Z	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	4
Ff	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	15
Gg	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	5
Hh	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	8
Ii	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	5
Jj	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	15

Uji Instrumen Tes Pilihan Ganda Posttest (Uji Normalitas, Validitas, dan Reabilitas)

Correlations

	SOA L1	SOA L2	SOAL 3	SOAL 4	SOAL 5	SOAL 6	SOA L7	SOAL 8	SOAL 9	SOAL 10	SOAL 11	SOAL 12	SOA L13	SOAL 14	SOAL 15	SOAL 16	SOAL 17	SOAL 18	SOAL 19	SOAL 20	JUM LAH	
Pearson Correlation	1	.398*	.465**	.038	.280	.561**	.545*	.246	.148	.169	.541**	.430*	.246	.541**	.635**	.307	.307	.084	.169	.167	.651**	
Sig. (2-tailed)		.026	.008	.839	.128	.001	.002	.183	.426	.364	.002	.016	.183	.002	.000	.093	.093	.654	.364	.369	.000	
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.398*	1	.367*	.107	.210	.637**	.137	.056	.210	-.026	.632**	.504**	.322	.632**	.204	-.018	.265	.036	-.026	-.018	.511**	
Sig. (2-tailed)	.026		.042	.567	.256	.000	.463	.766	.256	.891	.000	.004	.077	.000	.270	.922	.150	.849	.891	.922	.003	
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.465**	.367*	1	.477**	-.009	.335	.760*	.295	.705**	.193	.362*	.335	.152	.362*	.844**	.289	.289	.029	.193	.137	.671**	
Sig. (2-tailed)	.008	.042		.007	.961	.066	.000	.107	.000	.299	.045	.066	.414	.045	.000	.114	.114	.878	.299	.461	.000	
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.038	.107	.477**	1	.230	.225	.276	.159	.619**	-.033	.158	.096	.418*	.158	.369*	.022	.160	.091	-.033	.022	.411*	
Sig. (2-tailed)	.839	.567	.007		.213	.224	.133	.393	.000	.859	.395	.608	.019	.395	.041	.905	.389	.625	.859	.905	.022	
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.280	.210	-.009	.230	1	.490**	.057	.433*	-.042	.230	.189	.230	.303	.189	.130	.488**	.349	-.004	.230	.210	.475**	
Sig. (2-tailed)	.128	.256	.961	.213		.005	.759	.015	.822	.213	.309	.213	.098	.309	.486	.005	.054	.981	.213	.256	.007	
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.561**	.637*	.335	.225	.490**	1	.128	.289	.100	.096	.688**	.613**	.418*	.688**	.214	.160	.160	.091	.096	.160	.652**	
Sig. (2-tailed)	.001	.000	.066	.224	.005		.491	.115	.591	.608	.000	.000	.019	.000	.247	.389	.389	.625	.608	.389	.000	
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.545**	.137	.760**	.276	.057	.128	1	.239	.502**	.128	.166	.128	-.057	.166	.916**	.249	.249	-.179	.128	-.066	.476**	
Sig. (2-tailed)	.002	.463	.000	.133	.759	.491		.195	.004	.491	.372	.491	.759	.372	.000	.176	.176	.335	.491	.724	.007	
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.246	.056	.295	.159	.433*	.289	.239	1	.172	.808**	.210	.159	.218	.210	.335	.483**	.206	.140	.808**	.206	.606**	
Sig. (2-tailed)	.183	.766	.107	.393	.015	.115	.195		.354	.000	.256	.393	.238	.256	.065	.006	.267	.453	.000	.267	.000	
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.148	.210	.705**	.619**	-.042	.100	.502*	.172	1	.100	.189	.230	.303	.189	.595**	.072	.488**	.131	.100	.072	.523**	

Sig. (2-tailed)	.426	.256	.000	.000	.822	.591	.004	.354		.591	.309	.213	.098	.309	.000	.702	.005	.482	.591	.702	.003
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.169	-	.193	-.033	.230	.096	.128	.808**	.100	1	.158	.096	.159	.158	.214	.575**	.160	.361*	1.000**	.160	.519**
Sig. (2-tailed)	.364	.891	.299	.859	.213	.608	.491	.000	.591		.395	.608	.393	.395	.247	.001	.389	.046	.000	.389	.003
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.541**	.632*	.362*	.158	.189	.688**	.166	.210	.189	.158	1	.556**	.477*	1.000**	.271	.302	.160	.241	.158	.160	.692**
Sig. (2-tailed)	.002	.000	.045	.395	.309	.000	.372	.256	.309	.395		.001	.007	.000	.141	.099	.390	.191	.395	.390	.000
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.430	.504*	.335	.096	.230	.613**	.128	.159	.230	.096	.556**	1	.548*	.556**	.214	.160	.298	.361*	.096	.298	.628**
Sig. (2-tailed)	.016	.004	.066	.608	.213	.000	.491	.393	.213	.608	.001		.001	.001	.247	.389	.103	.046	.608	.103	.000
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.246	.322	.152	.418*	.303	.418*	-	.218	.303	.159	.477**	.548**	1	.477**	.025	.206	.344	.546**	.159	.483**	.618**
Sig. (2-tailed)	.183	.077	.414	.019	.098	.019	.759	.238	.098	.393	.007	.001		.007	.894	.267	.058	.001	.393	.006	.000
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.541**	.632*	.362*	.158	.189	.688**	.166	.210	.189	.158	1.000**	.556**	.477*	1	.271	.302	.160	.241	.158	.160	.692**
Sig. (2-tailed)	.002	.000	.045	.395	.309	.000	.372	.256	.309	.395	.000	.001	.007		.141	.099	.390	.191	.395	.390	.000
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.635**	.204	.844**	.369*	.130	.214	.916*	.335	.595**	.214	.271	.214	.025	.271	1	.373*	.373*	-.083	.214	.043	.629**
Sig. (2-tailed)	.000	.270	.000	.041	.486	.247	.000	.065	.000	.247	.141	.247	.894	.141		.039	.039	.656	.247	.820	.000
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.307	-	.289	.022	.488**	.160	.249	.483**	.072	.575**	.302	.160	.206	.302	.373*	1	.114	.209	.575**	.410*	.564**
Sig. (2-tailed)	.093	.922	.114	.905	.005	.389	.176	.006	.702	.001	.099	.389	.267	.099	.039		.540	.258	.001	.022	.001
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.307	.265	.289	.160	.349	.160	.249	.206	.488**	.160	.160	.298	.344	.160	.373*	.114	1	.209	.160	.114	.499**
Sig. (2-tailed)	.093	.150	.114	.389	.054	.389	.176	.267	.005	.389	.390	.103	.058	.390	.039	.540		.258	.389	.540	.004
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.084	.036	.029	.091	-.004	.091	-	.140	.131	.361*	.241	.361*	.546*	.241	-.083	.209	.209	1	.361*	.209	.375*
Sig. (2-tailed)	.654	.849	.878	.625	.981	.625	.335	.453	.482	.046	.191	.046	.001	.191	.656	.258	.258		.046	.258	.038
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.169	-	.193	-.033	.230	.096	.128	.808**	.100	1.000**	.158	.096	.159	.158	.214	.575**	.160	.361*	1	.160	.519**
Sig. (2-tailed)	.364	.891	.299	.859	.213	.608	.491	.000	.591	.000	.395	.608	.393	.395	.247	.001	.389	.046		.389	.003

N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.167	-	.137	.022	.210	.160	-	.206	.072	.160	.160	.298	.483*	.160	.043	.410*	.114	.209	.160		1	.370*
Sig. (2-tailed)	.369	.922	.461	.905	.256	.389	.724	.267	.702	.389	.390	.103	.006	.390	.820	.022	.540	.258	.389			.040
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.651**	.511*	.671**	.411*	.475**	.652**	.476*	.606**	.523**	.519**	.692**	.628**	.618*	.692**	.629**	.564**	.499**	.375*	.519**	.370*		1
Sig. (2-tailed)	.000	.003	.000	.022	.007	.000	.007	.000	.003	.003	.000	.000	.000	.000	.000	.001	.004	.038	.003	.040		
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Uji Instrumen Tes Pilihan Ganda Posttest (Normalitas, Validas, Reabilitas)

Uji Reabilitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	31	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	31	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.881	20

Uji Reabilitas

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
SOAL1	.58	.502	31
SOAL2	.61	.495	31
SOAL3	.71	.461	31
SOAL4	.48	.508	31
SOAL5	.55	.506	31
SOAL6	.48	.508	31
SOAL7	.74	.445	31
SOAL8	.45	.506	31
SOAL9	.55	.506	31
SOAL10	.48	.508	31
SOAL11	.39	.495	31
SOAL12	.48	.508	31
SOAL13	.45	.506	31
SOAL14	.39	.495	31
SOAL15	.77	.425	31
SOAL16	.32	.475	31
SOAL17	.32	.475	31
SOAL18	.35	.486	31
SOAL19	.48	.508	31
SOAL20	.32	.475	31

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
SOAL1	9.35	26.170	.593	.872
SOAL2	9.32	26.959	.439	.877
SOAL3	9.23	26.314	.620	.871
SOAL4	9.45	27.456	.328	.881
SOAL5	9.39	27.112	.398	.878
SOAL6	9.45	26.123	.593	.872
SOAL7	9.19	27.361	.409	.878
SOAL8	9.48	26.391	.542	.874
SOAL9	9.39	26.845	.450	.877
SOAL10	9.45	26.856	.446	.877
SOAL11	9.55	25.989	.639	.870
SOAL12	9.45	26.256	.566	.873
SOAL13	9.48	26.325	.555	.873
SOAL14	9.55	25.989	.639	.870
SOAL15	9.16	26.740	.578	.873
SOAL16	9.61	26.778	.500	.875
SOAL17	9.61	27.112	.429	.877
SOAL18	9.58	27.718	.294	.882
SOAL19	9.45	26.856	.446	.877
SOAL20	9.61	27.778	.291	.881

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
9.94	29.462	5.428	20

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test (Normalitas)

		Unstandardized Residual
N		31
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.0000000
Most Extreme Differences	Absolute	.108
	Positive	.108
	Negative	-.087
Kolmogorov-Smirnov Z		.601
Asymp. Sig. (2-tailed)		.863

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

3.c. Data Hasil Uji Coba Instrumen Angket Pretest

Responden	Jawaban																				Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
A	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	47
B	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	55
C	2	3	2	2	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	59
D	2	1	2	2	2	1	1	3	1	2	1	2	3	1	3	2	1	3	3	1	37
E	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	45
F	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	31
G	3	1	3	1	3	1	1	2	1	1	2	3	1	1	2	3	2	2	1	2	36
H	2	3	2	4	3	3	3	3	3	4	1	3	3	3	3	3	1	3	3	1	54
I	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	52
J	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	47
K	1	1	1	3	2	1	1	2	1	3	2	2	3	1	2	2	2	2	3	2	37
L	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	48
M	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	48
N	2	1	2	2	3	1	1	2	1	2	2	3	1	1	2	3	2	2	1	2	36
O	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	38
P	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	30
Q	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	48
R	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	30
S	1	1	1	1	2	2	3	2	3	1	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	42
T	3	3	3	2	3	1	3	1	3	2	3	3	3	3	1	3	3	2	3	3	51
U	1	1	1	2	2	3	1	3	1	2	2	2	2	1	3	2	2	1	2	2	36
V	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	49
W	3	3	3	2	2	1	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	47
X	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	49
Y	3	3	3	2	3	1	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	47
Z	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	56
Aa	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1	3	2	2	1	2	3	3	2	36
Bb	3	3	3	2	3	1	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	52
Cc	3	3	3	3	2	2	2	1	2	3	3	2	2	2	1	2	3	2	2	3	46
Dd	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	45
Ee	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	44

Uji Instrumen Angket Pretest (Normalitas, Validitas, Reabilitas)

Correlations (Uji Validitas)

	SOAL 1	SOAL 2	SOAL 3	SOAL 4	SOAL 5	SOAL 6	SOAL 7	SOAL 8	SOAL 9	SOAL 10	SOAL 11	SOAL 12	SOAL 13	SOAL 14	SOAL 15	SOAL 16	SOAL 17	SOAL 18	SOAL 19	SOAL 20	JUM LAH
Pearson Correlation	1	.618**	1.000**	.259	.550**	.333	.335	-.104	.335	.149	.078	.550**	-.006	.335	-.104	.550**	.078	.333	-.006	.078	.530**
Sig. (2- tailed)		.000	.000	.160	.001	.067	.065	.577	.065	.425	.677	.001	.974	.065	.577	.001	.677	.067	.974	.677	.002
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.618**	1	.618**	.504**	.504**	.736**	.781**	.160	.781**	.401*	.196	.504**	.383*	.781**	.160	.504**	.196	.736**	.383*	.196	.856**
Sig. (2- tailed)	.000		.000	.004	.004	.000	.000	.390	.000	.025	.291	.004	.033	.000	.390	.004	.291	.000	.033	.291	.000
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	1.000**	.618**	1	.259	.550**	.333	.335	-.104	.335	.149	.078	.550**	-.006	.335	-.104	.550**	.078	.333	-.006	.078	.530**
Sig. (2- tailed)	.000	.000		.160	.001	.067	.065	.577	.065	.425	.677	.001	.974	.065	.577	.001	.677	.067	.974	.677	.002
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.259	.504**	.259	1	.187	.504**	.457**	.478**	.457**	.843**	-.073	.187	.372*	.457**	.478**	.187	-.073	.504**	.372*	-.073	.625**
Sig. (2- tailed)	.160	.004	.160		.313	.004	.010	.007	.010	.000	.696	.313	.039	.010	.007	.313	.696	.004	.039	.696	.000
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.550**	.504**	.550**	.187	1	.370*	.325	.164	.325	.153	.097	1.000**	.201	.325	.164	1.000**	.097	.370*	.201	.097	.621**
Sig. (2- tailed)	.001	.004	.001	.313		.041	.075	.378	.075	.411	.603	.000	.279	.075	.378	.000	.603	.041	.279	.603	.000
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.333	.736**	.333	.504**	.370*	1	.612**	.459**	.612**	.401*	.196	.370*	.325	.612**	.459**	.370*	.196	1.000**	.325	.196	.797**
Sig. (2- tailed)	.067	.000	.067	.004	.041		.000	.009	.000	.025	.291	.041	.074	.000	.009	.041	.291	.000	.074	.291	.000
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.335	.781**	.335	.457**	.325	.612**	1	.257	1.000**	.287	.254	.325	.418*	1.000**	.257	.325	.254	.612**	.418*	.254	.802**
Sig. (2- tailed)	.065	.000	.065	.010	.075	.000		.163	.000	.118	.168	.075	.019	.000	.163	.075	.168	.000	.019	.168	.000
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	-.104	.160	-.104	.478**	.164	.459**	.257	1	.257	.245	.005	.164	.317	.257	1.000**	.164	.005	.459**	.317	.005	.463**
Sig. (2- tailed)	.577	.390	.577	.007	.378	.009	.163		.163	.184	.978	.378	.082	.163	.000	.378	.978	.009	.082	.978	.009

N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.335	.781**	.335	.457**	.325	.612**	1.000**	.257	1	.287	.254	.325	.418*	1.000**	.257	.325	.254	.612**	.418*	.254	.802**
Sig. (2-tailed)	.065	.000	.065	.010	.075	.000	.000	.163		.118	.168	.075	.019	.000	.163	.075	.168	.000	.019	.168	.000
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.149	.401*	.149	.843**	.153	.401*	.287	.245	.287	1	-.060	.153	.279	.287	.245	.153	-.060	.401*	.279	-.060	.475**
Sig. (2-tailed)	.425	.025	.425	.000	.411	.025	.118	.184	.118		.749	.411	.129	.118	.184	.411	.749	.025	.129	.749	.007
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.078	.196	.078	-.073	.097	.196	.254	.005	.254	-.060	1	.097	.114	.254	.005	.097	1.000**	.196	.114	1.000**	.373*
Sig. (2-tailed)	.677	.291	.677	.696	.603	.291	.168	.978	.168	.749		.603	.540	.168	.978	.603	.000	.291	.540	.000	.038
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.550**	.504**	.550**	.187	1.000**	.370*	.325	.164	.325	.153	.097	1	.201	.325	.164	1.000**	.097	.370*	.201	.097	.621**
Sig. (2-tailed)	.001	.004	.001	.313	.000	.041	.075	.378	.075	.411	.603		.279	.075	.378	.000	.603	.041	.279	.603	.000
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	-.006	.383*	-.006	.372*	.201	.325	.418*	.317	.418*	.279	.114	.201	1	.418*	.317	.201	.114	.325	1.000**	.114	.545**
Sig. (2-tailed)	.974	.033	.974	.039	.279	.074	.019	.082	.019	.129	.540	.279		.019	.082	.279	.540	.074	.000	.540	.002
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.335	.781**	.335	.457**	.325	.612**	1.000**	.257	1.000**	.287	.254	.325	.418*	1	.257	.325	.254	.612**	.418*	.254	.802**
Sig. (2-tailed)	.065	.000	.065	.010	.075	.000	.000	.163	.000	.118	.168	.075	.019		.163	.075	.168	.000	.019	.168	.000
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	-.104	.160	-.104	.478**	.164	.459**	.257	1.000**	.257	.245	.005	.164	.317	.257	1	.164	.005	.459**	.317	.005	.463**
Sig. (2-tailed)	.577	.390	.577	.007	.378	.009	.163	.000	.163	.184	.978	.378	.082	.163		.378	.978	.009	.082	.978	.009
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.550**	.504**	.550**	.187	1.000**	.370*	.325	.164	.325	.153	.097	1.000**	.201	.325	.164	1	.097	.370*	.201	.097	.621**
Sig. (2-tailed)	.001	.004	.001	.313	.000	.041	.075	.378	.075	.411	.603	.000	.279	.075	.378		.603	.041	.279	.603	.000
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.078	.196	.078	-.073	.097	.196	.254	.005	.254	-.060	1.000**	.097	.114	.254	.005	.097	1	.196	.114	1.000**	.373*
Sig. (2-tailed)	.677	.291	.677	.696	.603	.291	.168	.978	.168	.749	.000	.603	.540	.168	.978	.603		.291	.540	.000	.038

N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.333	.736**	.333	.504**	.370*	1.000**	.612**	.459**	.612**	.401*	.196	.370*	.325	.612**	.459**	.370*	.196	1	.325	.196	.797**	
Sig. (2-tailed)	.067	.000	.067	.004	.041	.000	.000	.009	.000	.025	.291	.041	.074	.000	.009	.041	.291		.074	.291	.000	
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	-.006	.383*	-.006	.372*	.201	.325	.418*	.317	.418*	.279	.114	.201	1.000**	.418*	.317	.201	.114	.325	1	.114	.545**	
Sig. (2-tailed)	.974	.033	.974	.039	.279	.074	.019	.082	.019	.129	.540	.279	.000	.019	.082	.279	.540	.074		.540	.002	
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.078	.196	.078	-.073	.097	.196	.254	.005	.254	-.060	1.000**	.097	.114	.254	.005	.097	1.000**	.196	.114	1	.373*	
Sig. (2-tailed)	.677	.291	.677	.696	.603	.291	.168	.978	.168	.749	.000	.603	.540	.168	.978	.603	.000	.291	.540		.038	
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.530**	.856**	.530**	.625**	.621**	.797**	.802**	.463**	.802**	.475**	.373*	.621**	.545**	.802**	.463**	.621**	.373*	.797**	.545**	.373*	1	
Sig. (2-tailed)	.002	.000	.002	.000	.000	.000	.000	.009	.000	.007	.038	.000	.002	.000	.009	.000	.038	.000	.002	.038		
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	31	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	31	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.752	21

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
SOAL1	2.16	.735	31
SOAL2	2.03	.795	31
SOAL3	2.16	.735	31
SOAL4	2.16	.735	31
SOAL5	2.48	.626	31
SOAL6	2.03	.795	31
SOAL7	2.10	.746	31
SOAL8	2.32	.702	31
SOAL9	2.10	.746	31
SOAL10	2.13	.718	31
SOAL11	2.19	.601	31
SOAL12	2.48	.626	31
SOAL13	2.42	.720	31
SOAL14	2.10	.746	31
SOAL15	2.32	.702	31
SOAL16	2.48	.626	31
SOAL17	2.19	.601	31
SOAL18	2.03	.795	31
SOAL19	2.42	.720	31
SOAL20	2.19	.601	31
JUMLAH	44.52	8.598	31

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
SOAL1	86.87	282.849	.498	.742
SOAL2	87.00	272.933	.842	.731
SOAL3	86.87	282.849	.498	.742
SOAL4	86.87	280.449	.598	.740
SOAL5	86.55	282.723	.598	.742
SOAL6	87.00	274.533	.779	.733
SOAL7	86.94	275.662	.786	.734
SOAL8	86.71	285.013	.430	.745
SOAL9	86.94	275.662	.786	.734
SOAL10	86.90	284.490	.441	.744
SOAL11	86.84	288.340	.343	.748
SOAL12	86.55	282.723	.598	.742
SOAL13	86.61	282.712	.515	.742
SOAL14	86.94	275.662	.786	.734
SOAL15	86.71	285.013	.430	.745
SOAL16	86.55	282.723	.598	.742
SOAL17	86.84	288.340	.343	.748
SOAL18	87.00	274.533	.779	.733
SOAL19	86.61	282.712	.515	.742
SOAL20	86.84	288.340	.343	.748
JUMLAH	44.52	73.925	1.000	.910

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
89.03	295.699	17.196	21

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test (Uji Normalitas)

		Unstandardized Residual
N		31
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.00000000
Most Extreme Differences	Absolute	.145
	Positive	.145
	Negative	-.124
Kolmogorov-Smirnov Z		.808
Asymp. Sig. (2-tailed)		.531

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

3. d. Uji Coba Instrumen Angket Keterampilan Berpikir Kritis Posttes.

Nama Siswa	Jawaban																				Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
A	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	49
B	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	57
C	2	3	2	3	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	62
D	2	1	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	44
E	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	49
F	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	31
G	3	1	3	1	3	1	2	2	1	1	3	3	2	1	2	3	1	2	1	2	38
H	2	3	2	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
I	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	53
J	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	50
K	1	1	1	3	2	1	1	2	2	3	2	2	3	1	2	2	1	2	3	2	37
L	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	51
M	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	46
N	2	1	3	2	3	1	1	2	2	2	3	3	2	1	2	3	1	2	1	2	39
O	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	39
P	2	1	3	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	31
Q	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	47
R	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	34
S	1	1	1	2	2	2	3	2	3	1	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	41
T	3	3	3	2	3	1	3	1	3	2	3	3	3	3	1	3	3	2	3	1	49
U	1	1	1	2	2	3	1	3	1	2	2	2	2	1	3	2	1	1	2	3	36
V	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	52
W	3	3	3	2	2	1	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	49
X	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	48
Y	3	3	3	2	3	1	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	48
Z	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	56
Ff	1	1	1	2	1	1	2	2	2	3	1	1	3	2	2	1	2	3	3	2	36
Gg	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	56
Hh	3	3	3	3	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	42
Ii	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	47
Jj	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	43

Uji Instrumen Angket Posttest (Uji Normalitas, Validitas, dan Reabilitas)

Correlations

	SOA L1	SOA L2	SOAL 3	SOAL 4	SOA L5	SOAL 6	SOA L7	SOAL 8	SOAL 9	SOAL 10	SOAL 11	SOA L12	SOAL 13	SOAL 14	SOAL 15	SOAL 16	SOAL 17	SOAL 18	SOAL 19	SOAL 20	JUML AH
Pearson Correlation	1	.639**	.895**	.145	.539*	-.033	.281	-.018	.225	.083	.498**	.528*	.046	.281	-.004	.498**	.281	-.151	-.017	-.004	.469**
Sig. (2-tailed)		.000	.000	.435	.002	.858	.126	.922	.223	.659	.004	.002	.807	.126	.982	.004	.126	.416	.927	.982	.008
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.639*	1	.478**	.502**	.429*	.232	.662**	.160	.602**	.246	.459**	.438*	.349	.662**	.147	.459**	.662**	.097	.395*	.147	.729**
Sig. (2-tailed)	.000		.006	.004	.016	.210	.000	.391	.000	.183	.009	.014	.054	.000	.430	.009	.000	.603	.028	.430	.000
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.895*	.478**	1	.132	.567*	-.052	.154	-.126	.141	.139	.462**	.538*	-.106	.213	-.092	.462**	.213	-.225	-.178	-.092	.371*
Sig. (2-tailed)	.000	.006		.480	.001	.782	.407	.499	.450	.456	.009	.002	.569	.250	.624	.009	.250	.223	.337	.624	.040
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.145	.502**	.132	1	.471*	.516**	.333	.452*	.465**	.552**	.448*	.434*	.331	.394*	.462**	.448*	.394*	.286	.359*	.462**	.706**
Sig. (2-tailed)	.435	.004	.480		.007	.003	.067	.011	.008	.001	.011	.015	.069	.028	.009	.011	.028	.119	.048	.009	.000
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.539*	.429*	.567**	.471**	1	.365*	.305	.199	.246	.106	.959**	.903*	.129	.305	.192	.959**	.305	.035	.105	.192	.660**
Sig. (2-tailed)	.002	.016	.001	.007		.044	.096	.282	.181	.569	.000	.000	.489	.096	.302	.000	.096	.851	.575	.302	.000
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	-.033	.232	-.052	.516**	.365*	1	.361*	.547**	.286	.365*	.393*	.314	.272	.422*	.497**	.393*	.422*	.266	.321	.497**	.608**
Sig. (2-tailed)	.858	.210	.782	.003	.044		.046	.001	.119	.044	.029	.085	.138	.018	.004	.029	.018	.148	.078	.004	.000
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.281	.662**	.154	.333	.305	.361*	1	.297	.748**	.096	.362*	.356*	.398*	.822**	.306	.362*	.822**	.398*	.339	.306	.722**
Sig. (2-tailed)	.126	.000	.407	.067	.096	.046		.105	.000	.607	.045	.049	.027	.000	.095	.045	.000	.027	.062	.095	.000
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	-.018	.160	-.126	.452*	.199	.547**	.297	1	.193	.134	.215	.216	.149	.297	.866**	.215	.297	.441*	.244	.866**	.545**

Sig. (2-tailed)	.922	.391	.499	.011	.282	.001	.105		.299	.471	.246	.244	.424	.105	.000	.246	.105	.013	.185	.000	.002
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.225	.602**	.141	.465**	.246	.286	.748**	.193	1	.269	.323	.378*	.612**	.813**	.218	.323	.813**	.306	.519**	.218	.720**
Sig. (2-tailed)	.223	.000	.450	.008	.181	.119	.000	.299		.143	.077	.036	.000	.000	.239	.077	.000	.094	.003	.239	.000
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.083	.246	.139	.552**	.106	.365*	.096	.134	.269	1	.113	.150	.201	.271	.217	.113	.271	.146	.308	.217	.424*
Sig. (2-tailed)	.659	.183	.456	.001	.569	.044	.607	.471	.143		.546	.420	.279	.140	.241	.546	.140	.432	.092	.241	.018
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.498*	.459**	.462**	.448*	.959*	.393*	.362*	.215	.323	.113	1	.877*	.256	.362*	.201	1.000**	.362*	.058	.201	.201	.696**
Sig. (2-tailed)	.004	.009	.009	.011	.000	.029	.045	.246	.077	.546		.000	.164	.045	.278	.000	.045	.755	.279	.278	.000
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.528*	.438*	.538**	.434*	.903*	.314	.356*	.216	.378*	.150	.877**	1	.237	.356*	.218	.877**	.356*	-.023	.201	.218	.683**
Sig. (2-tailed)	.002	.014	.002	.015	.000	.085	.049	.244	.036	.420	.000		.198	.049	.240	.000	.049	.904	.278	.240	.000
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.046	.349	-.106	.331	.129	.272	.398*	.149	.612**	.201	.256	.237	1	.398*	.138	.256	.398*	.164	.789**	.138	.499**
Sig. (2-tailed)	.807	.054	.569	.069	.489	.138	.027	.424	.000	.279	.164	.198		.027	.458	.164	.027	.379	.000	.458	.004
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.281	.662**	.213	.394*	.305	.422*	.822**	.297	.813**	.271	.362*	.356*	.398*	1	.306	.362*	1.000**	.398*	.524**	.306	.791**
Sig. (2-tailed)	.126	.000	.250	.028	.096	.018	.000	.105	.000	.140	.045	.049	.027		.095	.045	.000	.027	.002	.095	.000
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	-.004	.147	-.092	.462**	.192	.497**	.306	.866**	.218	.217	.201	.218	.138	.306	1	.201	.306	.464**	.286	1.000*	.571**
Sig. (2-tailed)	.982	.430	.624	.009	.302	.004	.095	.000	.239	.241	.278	.240	.458	.095		.278	.095	.009	.118	.000	.001
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.498*	.459**	.462**	.448*	.959*	.393*	.362*	.215	.323	.113	1.000**	.877*	.256	.362*	.201	1	.362*	.058	.201	.201	.696**
Sig. (2-tailed)	.004	.009	.009	.011	.000	.029	.045	.246	.077	.546	.000	.000	.164	.045	.278		.045	.755	.279	.278	.000
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.281	.662**	.213	.394*	.305	.422*	.822**	.297	.813**	.271	.362*	.356*	.398*	1.000**	.306	.362*	1	.398*	.524**	.306	.791**

Sig. (2-tailed)	.126	.000	.250	.028	.096	.018	.000	.105	.000	.140	.045	.049	.027	.000	.095	.045		.027	.002	.095	.000
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	-.151	.097	-.225	.286	.035	.266	.398*	.441*	.306	.146	.058	-	.164	.398*	.464**	.058	.398*	1	.254	.464**	.395*
Sig. (2-tailed)	.416	.603	.223	.119	.851	.148	.027	.013	.094	.432	.755	.904	.379	.027	.009	.755	.027		.168	.009	.028
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	-.017	.395*	-.178	.359*	.105	.321	.339	.244	.519**	.308	.201	.201	.789**	.524**	.286	.201	.524**	.254	1	.286	.548**
Sig. (2-tailed)	.927	.028	.337	.048	.575	.078	.062	.185	.003	.092	.279	.278	.000	.002	.118	.279	.002	.168		.118	.001
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	-.004	.147	-.092	.462**	.192	.497**	.306	.866**	.218	.217	.201	.218	.138	.306	1.000**	.201	.306	.464**	.286	1	.571**
Sig. (2-tailed)	.982	.430	.624	.009	.302	.004	.095	.000	.239	.241	.278	.240	.458	.095	.000	.278	.095	.009	.118		.001
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Pearson Correlation	.469*	.729**	.371*	.706**	.660*	.608**	.722**	.545**	.720**	.424*	.696**	.683*	.499**	.791**	.571**	.696**	.791**	.395*	.548**	.571**	1
Sig. (2-tailed)	.008	.000	.040	.000	.000	.000	.000	.002	.000	.018	.000	.000	.004	.000	.001	.000	.000	.028	.001	.001	
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Uji Instrumen Angket Posttest (Uji Normalitas, Validitas, dan Reabilitas)

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	31	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	31	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.752	21

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
SOAL1	2.10	.700	31
SOAL2	1.97	.752	31
SOAL3	2.23	.762	31
SOAL4	2.26	.729	31
SOAL5	2.52	.570	31
SOAL6	1.84	.735	31
SOAL7	2.19	.749	31
SOAL8	2.42	.672	31
SOAL9	2.26	.682	31
SOAL10	2.23	.762	31
SOAL11	2.48	.626	31
SOAL12	2.58	.564	31
SOAL13	2.48	.570	31
SOAL14	2.19	.749	31
SOAL15	2.35	.709	31
SOAL16	2.48	.626	31
SOAL17	2.19	.749	31
SOAL18	2.29	.588	31
SOAL19	2.42	.720	31
SOAL20	2.35	.709	31
JUMLAH	45.84	8.379	31

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
SOAL1	89.58	270.318	.435	.744
SOAL2	89.71	263.013	.707	.736
SOAL3	89.45	271.923	.331	.746
SOAL4	89.42	264.118	.683	.737
SOAL5	89.16	268.540	.640	.741
SOAL6	89.84	266.406	.579	.740
SOAL7	89.48	263.258	.700	.736
SOAL8	89.26	268.998	.516	.742
SOAL9	89.42	264.852	.699	.738
SOAL10	89.45	270.589	.385	.745
SOAL11	89.19	266.628	.676	.739
SOAL12	89.10	268.224	.665	.741
SOAL13	89.19	271.628	.472	.745
SOAL14	89.48	261.525	.773	.734
SOAL15	89.32	267.759	.541	.741
SOAL16	89.19	266.628	.676	.739
SOAL17	89.48	261.525	.773	.734
SOAL18	89.39	273.378	.365	.747
SOAL19	89.26	268.131	.516	.742
SOAL20	89.32	267.759	.541	.741
JUMLAH	45.84	70.206	1.000	.910

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
91.68	280.826	16.758	21

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		31
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.0000000
	Absolute	.141
Most Extreme Differences	Positive	.141
	Negative	-.117
Kolmogorov-Smirnov Z		.784
Asymp. Sig. (2-tailed)		.570

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Lampiran 4 Hasil Uji Data Tingkat Kesukaran Soal Tes

a. Hasil Uji Data Tingkat Kesukaran Soal Tes (Pretest)

SOAL1

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
0	13	41.9	41.9	41.9
Valid 1	18	58.1	58.1	100.0
Total	31	100.0	100.0	

SOAL2

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
0	14	45.2	45.2	45.2
Valid 1	17	54.8	54.8	100.0
Total	31	100.0	100.0	

SOAL3

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
0	9	29.0	29.0	29.0
Valid 1	22	71.0	71.0	100.0
Total	31	100.0	100.0	

SOAL4

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
0	14	45.2	45.2	45.2
Valid 1	17	54.8	54.8	100.0
Total	31	100.0	100.0	

SOAL5

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
0	16	51.6	51.6	51.6
Valid 1	15	48.4	48.4	100.0
Total	31	100.0	100.0	

SOAL6

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
0	17	54.8	54.8	54.8
Valid 1	14	45.2	45.2	100.0
Total	31	100.0	100.0	

SOAL7

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
0	7	22.6	22.6	22.6
Valid 1	24	77.4	77.4	100.0
Total	31	100.0	100.0	

SOAL8

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
0	14	45.2	45.2	45.2
Valid 1	17	54.8	54.8	100.0
Total	31	100.0	100.0	

SOAL9

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
0	17	54.8	54.8	54.8
Valid 1	14	45.2	45.2	100.0
Total	31	100.0	100.0	

SOAL10

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
0	16	51.6	51.6	51.6
Valid 1	15	48.4	48.4	100.0
Total	31	100.0	100.0	

SOAL11

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
0	20	64.5	64.5	64.5
Valid 1	11	35.5	35.5	100.0
Total	31	100.0	100.0	

SOAL12

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
0	17	54.8	54.8	54.8
Valid 1	14	45.2	45.2	100.0
Total	31	100.0	100.0	

SOAL13

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
0	20	64.5	64.5	64.5
Valid 1	11	35.5	35.5	100.0
Total	31	100.0	100.0	

SOAL14

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
0	7	22.6	22.6	22.6
Valid 1	24	77.4	77.4	100.0
Total	31	100.0	100.0	

SOAL15

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
0	21	67.7	67.7	67.7
Valid 1	10	32.3	32.3	100.0
Total	31	100.0	100.0	

SOAL16

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
0	18	58.1	58.1	58.1
Valid 1	13	41.9	41.9	100.0
Total	31	100.0	100.0	

SOAL17

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
0	22	71.0	71.0	71.0
Valid 1	9	29.0	29.0	100.0
Total	31	100.0	100.0	

SOAL18

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
0	23	74.2	74.2	74.2
Valid 1	8	25.8	25.8	100.0
Total	31	100.0	100.0	

SOAL19

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
0	25	80.6	80.6	80.6
Valid 1	6	19.4	19.4	100.0
Total	31	100.0	100.0	

SOAL20

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
0	25	80.6	80.6	80.6
Valid 1	6	19.4	19.4	100.0
Total	31	100.0	100.0	

b. Uji Tingkat Kesukaran Soal Tes (Postest)

SOAL1

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	13	41.9	41.9	41.9
Valid 1	18	58.1	58.1	100.0
Total	31	100.0	100.0	

SOAL2

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	12	38.7	38.7	38.7
Valid 1	19	61.3	61.3	100.0
Total	31	100.0	100.0	

SOAL3

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	9	29.0	29.0	29.0
Valid 1	22	71.0	71.0	100.0
Total	31	100.0	100.0	

SOAL4

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	16	51.6	51.6	51.6
Valid 1	15	48.4	48.4	100.0
Total	31	100.0	100.0	

SOAL5

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	14	45.2	45.2	45.2
Valid 1	17	54.8	54.8	100.0
Total	31	100.0	100.0	

SOAL6

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	16	51.6	51.6	51.6
Valid 1	15	48.4	48.4	100.0
Total	31	100.0	100.0	

SOAL7

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	8	25.8	25.8	25.8
Valid 1	23	74.2	74.2	100.0
Total	31	100.0	100.0	

SOAL8

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	17	54.8	54.8	54.8
Valid 1	14	45.2	45.2	100.0
Total	31	100.0	100.0	

SOAL9

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	14	45.2	45.2	45.2
Valid 1	17	54.8	54.8	100.0
Total	31	100.0	100.0	

SOAL10

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	16	51.6	51.6	51.6
Valid 1	15	48.4	48.4	100.0
Total	31	100.0	100.0	

SOAL11

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	19	61.3	61.3	61.3
Valid 1	12	38.7	38.7	100.0
Total	31	100.0	100.0	

SOAL12

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	16	51.6	51.6	51.6
Valid 1	15	48.4	48.4	100.0
Total	31	100.0	100.0	

SOAL13

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	17	54.8	54.8	54.8
Valid 1	14	45.2	45.2	100.0
Total	31	100.0	100.0	

SOAL14

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	19	61.3	61.3	61.3
Valid 1	12	38.7	38.7	100.0
Total	31	100.0	100.0	

SOAL15

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	7	22.6	22.6	22.6
Valid 1	24	77.4	77.4	100.0
Total	31	100.0	100.0	

SOAL16

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	21	67.7	67.7	67.7
Valid 1	10	32.3	32.3	100.0
Total	31	100.0	100.0	

SOAL17

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	21	67.7	67.7	67.7
Valid 1	10	32.3	32.3	100.0
Total	31	100.0	100.0	

SOAL18

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	20	64.5	64.5	64.5
Valid 1	11	35.5	35.5	100.0
Total	31	100.0	100.0	

SOAL19

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	16	51.6	51.6	51.6
Valid 1	15	48.4	48.4	100.0
Total	31	100.0	100.0	

SOAL20

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	21	67.7	67.7	67.7
Valid 1	10	32.3	32.3	100.0
Total	31	100.0	100.0	

Lampiran 5 Hasil Uji Prasyarat Nilai Tes

a. Uji Prasyarat Nilai Tes Kelas Eksperimen

1. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		93
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	12.74021180
Most Extreme Differences	Absolute	.104
	Positive	.051
	Negative	-.104
Kolmogorov-Smirnov Z		1.008
Asymp. Sig. (2-tailed)		.262

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

2. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Nilai

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.570	2	90	.568

ANOVA

Nilai

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	2227.957	2	1113.978	6.776	.002
Within Groups	14795.161	90	164.391		
Total	17023.118	92			

b. Uji Prasyarat Nilai Tes Kelas Eksperimen II

1. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		93
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	11.03202286
Most Extreme Differences	Absolute	.107
	Positive	.072
	Negative	-.107
Kolmogorov-Smirnov Z		1.036
Asymp. Sig. (2-tailed)		.233

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

2. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Nilai

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.308	2	90	.735

ANOVA

Nilai

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	677.957	2	338.978	2.725	.071
Within Groups	11196.774	90	124.409		
Total	11874.731	92			

c. Uji Prasyarat Nilai Angket Kelas Eksperimen

1. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		93
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	8.55536721
Most Extreme Differences	Absolute	.077
	Positive	.043
	Negative	-.077
Kolmogorov-Smirnov Z		.741
Asymp. Sig. (2-tailed)		.642

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

2. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Nilai

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.867	2	90	.424

ANOVA

Nilai

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	2594.473	2	1297.237	18.015	.000
Within Groups	6480.710	90	72.008		
Total	9075.183	92			

d. Uji Prasyarat Nilai Angket Kelas Eksperimen II

1. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		93
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	8.36966251
Most Extreme Differences	Absolute	.070
	Positive	.070
	Negative	-.054
Kolmogorov-Smirnov Z		.679
Asymp. Sig. (2-tailed)		.745

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

2. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Nilai

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.230	2	90	.795

ANOVA

Nilai

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	2238.989	2	1119.495	16.389	.000
Within Groups	6147.806	90	68.309		
Total	8386.796	92			

Lampiran 6 Analisis Daya Beda Tes

a. Hasil Analisis Daya Beda Tes Pretest

Case Processing Summary

		N	%
Valid		31	100.0
Cases Excluded ^a		0	.0
Total		31	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.807	21

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
SOAL1	.58	.502	31
SOAL2	.55	.506	31
SOAL3	.71	.461	31
SOAL4	.55	.506	31
SOAL5	.48	.508	31
SOAL6	.45	.506	31
SOAL7	.77	.425	31
SOAL8	.55	.506	31
SOAL9	.45	.506	31
SOAL10	.48	.508	31
SOAL11	.35	.486	31
SOAL12	.45	.506	31
SOAL13	.35	.486	31
SOAL14	.77	.425	31
SOAL15	.32	.475	31
SOAL16	.42	.502	31
SOAL17	.29	.461	31
SOAL18	.26	.445	31
SOAL19	.19	.402	31
SOAL20	.19	.402	31
JUMLAH	8.03	4.431	31

b. Hasil Analisis Daya Beda Tes Posttest

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	31	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	31	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.745	21

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
SOAL1	.58	.502	31
SOAL2	.61	.495	31
SOAL3	.71	.461	31
SOAL4	.48	.508	31
SOAL5	.55	.506	31
SOAL6	.48	.508	31
SOAL7	.74	.445	31
SOAL8	.45	.506	31
SOAL9	.55	.506	31
SOAL10	.48	.508	31
SOAL11	.39	.495	31
SOAL12	.48	.508	31
SOAL13	.45	.506	31
SOAL14	.39	.495	31
SOAL15	.77	.425	31
SOAL16	.32	.475	31
SOAL17	.32	.475	31
SOAL18	.35	.486	31
SOAL19	.48	.508	31
SOAL20	.32	.475	31
JUMLAH	9.94	5.428	31

Lampiran 7 Analisis Uji Hipotesis Nilai Tes

a. Uji Hipotesis Nilai Tes Kelas Eksperimen

1. Hipotesis Pertama

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretes	64.52	31	14.222	2.554
	Model_Core	67.74	31	13.028	2.340

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretes & Model_Core	31	.947	.000

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pretes – Model Core	-3.226	4.573	.821	-4.903	-1.548	-3.927	30	.000

2. Hipotesis Kedua

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Prettest	64.52	31	14.222	2.554
	Monopoli	76.13	31	11.008	1.977

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Prettest & Monopoli	31	.850	.000

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Prettest - Monopoli	-11.613	7.570	1.360	-14.390	-8.836	-8.541	30	.000

3. Hipotesis Ketiga

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Core	67.74	31	13.028	2.340
	Monopoli	76.13	31	11.008	1.977

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Core & Monopoli	31	.907	.000

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Core - Monopoli	-8.387	5.536	.994	-10.418	-6.357	-8.436	30	.000

b. Uji Hipotesis Nilai Tes Kelas Eksperimen II

1. Hipotesis Pertama

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	66.77	31	11.369	2.042
	Core	70.00	31	11.619	2.087

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Core	31	.908	.000

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pretest - Core	-3.226	4.924	.884	-5.032	-1.420	-3.647	30	.001

2. Hipotesis Kedua

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	66.77	31	11.369	2.042
	Ulangan	73.39	31	10.439	1.875

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Ulangan	31	.889	.000

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pretest - Ulangan	-6.613	5.226	.939	-8.530	-4.696	-7.045	30	.000

3. Hipotesis Ketiga

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	core	70.00	31	11.619	2.087
	ulartangga	73.39	31	10.439	1.875

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	core & ulartangga	31	.866	.000

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
core - ulartangga	-3.387	5.829	1.047	-5.525	-1.249	-3.235	30	.003

c. Uji Hipotesis Nilai Angket Kelas Eksperimen

1. Hipotesis Pertama

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	54.55	31	9.574	1.719
	Core	64.19	31	7.973	1.432

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Core	31	.831	.000

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pretest - Core	-9.645	5.333	.958	-11.601	-7.689	-10.071	30	.000

2. Hipotesis Kedua

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest		54.55	31	9.574	1.719
Monopoli		66.84	31	7.798	1.401

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pretest & Monopoli		31	.821	.000

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pretest - Monopoli	-12.290	5.460	.981	-14.293	-10.288	-12.533	30	.000

3. Hipotesis Ketiga

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Core	64.19	31	7.973	1.432
	Monopoli	66.84	31	7.798	1.401

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Core & Monopoli	31	.847	.000

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Core - Monopoli	-2.645	4.371	.785	-4.248	-1.042	-3.670	30	.002

d. Uji Hipotesis Nilai Angket Kelas Eksperimen II

1. Hipotesis Pertama

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	54.90	31	8.719	1.566
	Core	64.29	31	8.013	1.439

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Core	31	.663	.000

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pretest - Core	-9.387	6.903	1.240	-11.919	-6.855	-7.572	30	.000

2. Hipotesis Kedua

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	54.90	31	8.719	1.566
	Ulangan	66.10	31	8.043	1.445

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Ulangan	31	.661	.000

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pretest - Ulangan	-11.194	6.930	1.245	-13.736	-8.652	-8.993	30	.000

3. Hipotesis Ketiga

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Core	64.29	31	8.013	1.439
	Ulartangga	66.10	31	8.043	1.445

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Core & Ulartangga	31	.909	.000

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Core - Ulartangga	-1.806	3.429	.616	-3.064	-.549	-2.933	30	.004

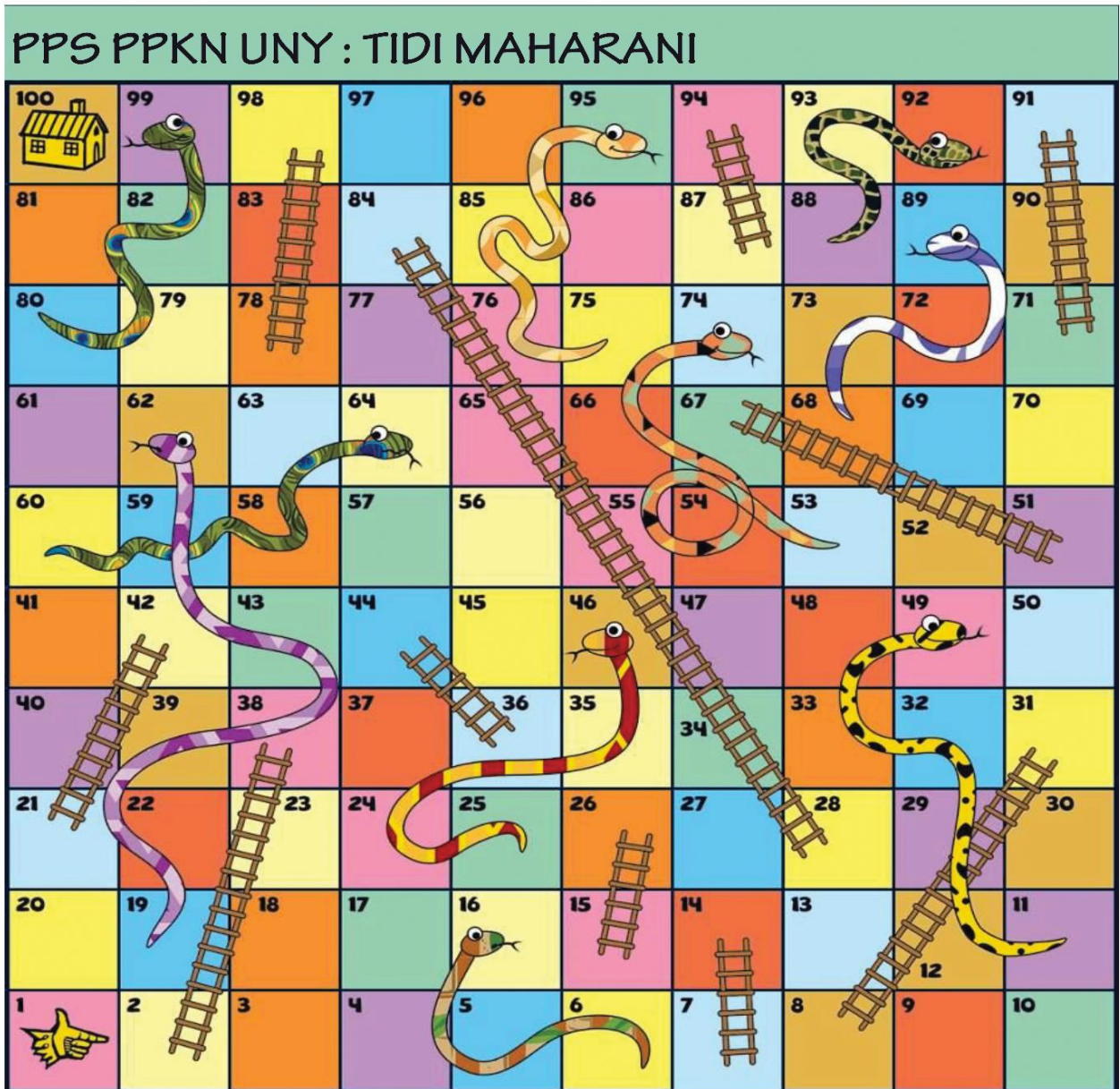
Lampiran 8. Dokumentasi Pengambilan Data

Kegiatan belajar mengajar di kelas 8E dan dan 8F.

3.1 Kelas 8E (kelas 8 Eksperimen II)

Media Belajar Ular Tangga

TIDI FL280 1X1M SIBA 1APRIL 1X









































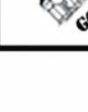
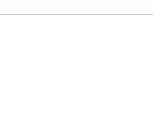








Kegiatan belajar mengajar kelas 8E (kelas 8 Eksperimen II)







PPS PPKN UNY : TIDI MAHARANI

 PARKIR BEBAS	 PADA	 KESEMPATAN	 EXPORER	 OPTIS	 STASIUN GURENG	 CONTROLLING	 KOMUNIKASI	 BAYAR UKP	 MENGAYOMI	 GO TO THE TOP
 KOORDINASI	 BERHENTI								 JURU	
 UMUM	 WE ARE ONE								 MUSTAWARAH	
 TERMINAL PERABAYA	 BANDARA JUANDA								 DANA UMUM	
 TOGETHER WE CAN SAVE THE WORLD	 KESEMPATAN								 BAYAR GEDUNG	
 HINDA	 ROMPAK								 PERBANAS	
 BAYAR SRS	 BAYAR UANG GEDUNG								 KEMUDAHAN	
 SALING PERCAYA	 KEMUDAHAN								 KEMUDAHAN	
 SETIA HAWAN	 GOTONG ROYONG								 KEMUDAHAN	
 English Club	 KESEMPATAN								 KEMUDAHAN	
 JANGAN BITIRU	 PEDULI								 KEMUDAHAN	
 GO AWAY	 TERMINAL BRATANG	 KEMUDAHAN								
 TAYAL BAYAR KULIAH	 ZANGUNG JAWAB	 KEMUDAHAN								
 DANA UMUM	 ARTIF	 KEMUDAHAN								
 GO AWAY	 GO AWAY	 KEMUDAHAN								

fidi(2041)_f1280_1x1_siba_1x_10apr19

Kegiatan Belajar Mengajar Kelas 8F (Kelas 8 Eksperimen I)





