

MALIH PEDDAS

Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/malihpeddas>

MODEL DEBAT AKTIF DAN MEDIA DADU KUIS UNTUK MENGEMBANGKAN MOTIVASI BELAJAR DAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA SD

M.Yusuf Setia Wardhana¹), Silvia Trisnawati²)

¹ PGSD, FIP, Universitas PGRI Semarang
email: yusuf.sw@upgris.ac.id

² PGSD, FIP, Universitas PGRI Semarang
email: silvia.trisnawati@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa. Minat belajar siswa yang rendah menyebabkan motivasi dan hasil belajar siswa rendah. Selain itu, pemanfaatan model pembelajaran yang kurang maksimal membuat siswa tidak mampu menerima materi dengan baik. Pemahaman siswa terhadap materi IPS rendah sehingga siswa takut untuk berpendapat di depan kelas. Belum dikembangkannya model pembelajaran debat aktif berbantu media dadu kuis. Penelitian ini merupakan penenelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan model debat aktif berbantu media dadu kuis dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar. Berdasarkan analisis data hasil tes keterampilan berpikir kritis siswa setelah mendapat perlakuan, dari 16 siswa kelas V SD Negeri Purworejo Kecamatan Kaliori Kabupaten Rembang terdapat 15 siswa dinyatakan tuntas dan 1 siswa tidak tuntas dari KKM yang ditentukan yaitu 70 dengan rata-rata 84,38 serta hasil analisis uji t keterampilan berpikir kritis siswa diketahui t_0 lebih dari t_{tabel} ($7,065 > 2,131$). Ketuntasan Belajar Klasikal tes keterampilan berpikir kritis siswa mencapai 93,75%. Sedangkan hasil analisis angket motivasi belajar siswa diperoleh 9 siswa dengan kategori cukup dan 7 siswa dengan kategori baik. Rata-rata motivasi siswa menggunakan model debat aktif berbantu media dadu kuis adalah 59,43. Setelah mendapat perlakuan diperoleh 15 siswa tergolong pada kategori baik dan 1 siswa tergolong pada kategori sangat baik dengan rata-rata motivasi 70,5. Sedangkan berdasarkan hasil analisis uji t motivasi belajar siswa diketahui t_0 lebih dari t_{tabel} ($10,871 > 2,131$). Dari hasil analisis tersebut

dapat disimpulkan bahwa model debat aktif berbantu media dadu kuis efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar.

Kata kunci : debat aktif, dadu kuis, berpikir kritis, motivasi belajar.

Abstract

The background of this research is because of the students' interest to learn low. The students' interest to learn could influence their motivation and learning outcomes. Additionally, students faced difficulty when teacher could not use learning model maximally. The students are afraid to argue in front the class when their comprehension especially in material IPS low. Then, this research apply debate learning model assisted dice quiz media. This research was experiments research aimed to determine the effectiveness of debate learning model assisted dice quiz media in developing critical thinking skills and learning motivation at School fifth grade SDN 1 Purworejo. The data of this research obtained at fourth grade of SD Negeri Purworejo District of Rembang Kaliore. Based on the data analysis, the critical thinking skills after treatment, totally 16 students were 15 students declared complete and 1 student under KKM which determined at 70. The average of 84.38 as well as the results t_{test} analysis of students' critical thinking skills known t_0 more than t_{tabel} (7.065 > 2.131). Exhaustiveness Learning Classical test of students' critical thinking skills reached 93,75%. while the result of students' learning motivation questionnaire obtained 9 students with enough and 7 students in both categories. The average of students' motivation used debate learning model assisted dice quiz media was 59.43. After receiving treatment gained 15 students classified in medium categories and a student in very well categories with an average of motivation 70.5. while, analysis of t test was known to more than t_{tabel} (10,871 > 2,131). Based on analysis, could be concluded that debate learning model assisted dice quiz media effective in developing critical thinking skills and learning motivation at School fifth grade of elementary school.

Keywords : active debate, dice quizzes, critical thinking, motivation to learn

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang semakin modern terutama pada era globalisasi seperti sekarang ini, menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan prasyarat mutlak untuk mencapai tujuan pembangunan. Salah satu wahana untuk meningkatkan sumber daya manusia tersebut adalah melalui pendidikan. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya dan memiliki kekuatan spiritual keagamaan,

pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003).

Guna meningkatkan sistem pendidikan nasional pemerintah berupaya untuk selalu memperbaiki dan mengembangkan mutu pendidikan nasional agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan optimal dan tujuan yang diinginkan dapat tercapai. Pada proses pembelajaran siswa diajak untuk aktif, kreatif, inovatif, dan eksploratif. Peranan guru dalam proses pembelajaran sangat diperlukan untuk mengembangkan potensi dan keberhasilan siswa dalam belajar agar tujuan yang diinginkan tercapai. Seperti pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), siswa dituntut untuk menguasai materi yang diajarkan sebagai bekal dalam kehidupan bermasyarakat agar menjadi diri yang berkualitas, profesional, terampil, kreatif dan inovatif. Namun dalam kenyataannya, proses pembelajaran di kelas masih dijumpai berbagai macam kekurangan yaitu, kurangnya interaksi siswa, siswa kurang bersoialisasi saat kegiatan pembelajaran terutama saat kegiatan berkelompok.

Mata Pelajaran IPS diharapkan dapat menjadi sarana untuk pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa sebagai bekal awal dalam kehidupan bermasyarakat karena bidang kajian IPS yang luas menuntun siswa untuk mencari tahu permasalahan yang dipelajari. Berpikir kritis adalah sebuah kecakapan kognitif yang memungkinkan seseorang menginvestigasi sebuah situasi, masalah pertanyaan atau fenomena agar dapat membuat sebuah penilaian atau keputusan (Suyomukti, 2015: 40). Keberhasilan pembelajaran IPS memerlukan pengelolaan pembelajaran yang didukung media dan alat peraga yang disesuaikan dengan karakteristik siswa serta materi yang akan disampaikan pada mata pelajaran tersebut, agar motivasi belajar siswa tumbuh sehingga pembelajaran dapat lebih bermakna.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan di SD Negeri Purworejo Kecamatan Kaliore Kabupaten Rembang, bapak Dawud, S.Pd selaku guru kelas V mengemukakan bahwa, kesulitan yang dirasakan guru saat proses pembelajaran IPS adalah siswa cenderung asik dengan kegiatan masing-masing sehingga kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran. Semangat belajar siswa untuk mau mempelajari materi kurang sehingga siswa mudah sekali merasa jenuh dalam belajar di kelas, hal tersebut dapat terlihat dengan jelas saat proses pembelajaran banyak siswa yang tidak memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung. Pemahaman siswa terhadap materi pelajaran kurang, hal tersebut terlihat pada jawaban siswa saat mengerjakan soal berbentuk uraian, siswa cenderung bergantung pada buku panduan yang dimiliki dan tidak dapat mengembangkan dengan pemikiran siswa sendiri, misalnya ketika guru mengatakan bahwa besok ulangan IPS siswa menghafalkan materi yang kemungkinan keluar dalam soal ulangan, jadi apabila materi yang dihafalkan tidak keluar siswa biasanya menjawab dengan jawaban yang tidak relevan dengan soal. Mata pelajaran IPS merupakan suatu pembelajaran yang berbasis masalah dimana siswa dihadapkan berbagai situasi sebenarnya, tidak hanya berbagai kumpulan pengetahuan kognitif saja, namun guru belum menggunakan model yang tepat untuk mengasah potensi dan keterampilan yang dimiliki peserta didik sehingga menyebabkan hasil belajar, keterampilan berpikir kritis dan motivasi siswa rendah.

Realita di lapangan khususnya di kelas V SD Negeri Purworejo Kecamatan Kaliore pada mata pelajaran IPS, setelah diadakan ulangan harian semester I diketahui bahwa dari 16 siswa terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan terdapat terdapat 9 siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM (56,25%), dan 7 siswa yang memperoleh nilai di atas KKM (43,75%). Sehubungan dengan rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas

V SD Purworejo Kecamatan Kaliore maka, perlu dicari alternatif pemecahan agar dapat memberi perubahan yang lebih baik dalam proses pembelajaran IPS.

Ada berbagai macam metode dan model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran IPS. Namun, harus disesuaikan pula dengan kondisi karakteristik siswa dan materi pembelajaran yang akan disampaikan, karena setiap metode memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing sehingga guru harus pandai dalam memilih suatu model dan media pembelajaran yang akan digunakan. Model debat aktif merupakan model pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, siswa dibantu dengan penggunaan media dadu kuis untuk meningkatkan motivasi belajar sehingga pembelajaran dapat lebih bermakna dan tidak membosankan. Melalui media dadu kuis siswa akan diajak untuk bermain sambil belajar sehingga suasana pembelajaran menyenangkan. Selain itu, dengan media dadu kuis siswa dapat termotivasi untuk belajar dan mengemukakan pendapat.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti berupaya untuk mengaplikasikan pembelajaran bermakna pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan model debat aktif berbantu media dadu kuis pada siswa kelas V semester 2 SD N Purworejo Kecamatan Kaliore Kabupaten Rembang. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Keefektifan Model Debat Aktif Berbantu Media Dadu Kuis dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

Berpikir kritis merupakan sebuah keterampilan kognisi seseorang untuk menanamkan sebuah situasi, masalah, pertanyaan, atau peristiwa agar dapat memberikan tanggapan dan keputusan. Melalui keterampilan kognisi yang dimiliki, seseorang dapat memecahkan sebuah masalah yang terjadi dalam kehidupannya. Hamdani (2011: 107) berpikir kritis sebagian besar berasal dari rasa ingin tahu dan imajinasi yang ada pada diri seseorang sejak lahir. Berdasarkan hal itu, berpikir kritis dapat dikembangkan dengan memberikan suatu hal yang mampu untuk menumbuhkan rasa ingin tahu seseorang sehingga imajinasi dari seseorang dapat berkembang. Menumbuhkan rasa ingin tahu seseorang dapat dilakukan dengan suatu hal yang dianggap menarik. Implikasinya dalam proses pembelajaran, guru dapat menggunakan model dan media yang menarik sehingga siswa merasa tertarik untuk belajar. Pada proses berpikir kritis, terdapat keterampilan penting yang harus dikembangkan yang menjadi landasan untuk keterampilan berpikir kritis yaitu; 1) mengenal masalah, 2) menemukan cara-cara yang dapat digunakan untuk menangani masalah, 3) mengumpulkan dan menyusun informasi yang diperlukan, 4) mengenal asumsi-asumsi yang tidak ditanyakan, 5) memahami dan menggunakan bahasa yang tepat, jelas dan khas, 6) menganalisis data, 7) menilai fakta dan mengevaluasi pertanyaan, 8) mengenal adanya hubungan yang logis antara masalah-masalah, 9) menyusun kembali pola-pola keyakinan seseorang berdasarkan pengalaman yang lebih luas, 10) membuat penilaian yang tepat tentang hal-hal dan kualitas-kualitas tertentu dalam kehidupan sehari-hari, 11) menarik kesimpulan-kesimpulan dan kemas-kemas yang diperlukan, dan 12) menguji kemas dan kesimpulan-kesimpulan yang seseorang ambil (Edward Glaser dalam Fisher, 2008: 7).

Motivasi Belajar

Motivasi adalah dorongan dan rangsangan yang diperlukan seseorang untuk meningkatkan semangat atau gairah terhadap suatu hal. Dorongan muncul dari dalam individu itu sendiri, namun dapat dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya. Perubahan

energi yang ada dalam diri seseorang dapat diketahui dengan munculnya perasaan dan respon terhadap suatu tujuan, hal tersebut akan mempengaruhi tindakan seseorang apabila energi tersebut positif akan menjadi semangat yang baik sebagai pendorong dari tindakan seseorang. Seseorang akan berusaha untuk memenuhi keinginan disebabkan oleh adanya dorongan dan kekuatan yang timbul dari rasa ingin tahu serta keyakinan. Dalam proses pembelajaran, guru dapat mendorong siswa agar termotivasi dalam belajar dengan memberikan siswa penguatan dan situasi pembelajaran yang dirasa nyaman oleh siswa dengan penggunaan model dan media yang menarik. Belajar apabila dilaksanakan dengan perasaan senang akan timbul kesungguhan untuk belajar dan hasil yang diharapkan dari belajar akan maksimal. Menurut Uno (2015: 23) indikator motivasi belajar yaitu; 1) Adanya hasrat dan keinginan belajar, 2) Adanya dorongan dan kebutuhan belajar, 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan, 4) Adanya penghargaan dalam belajar, 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Model Debat Aktif

Shoimin (2014: 25) menjelaskan bahwa model pembelajaran debat aktif merupakan kegiatan adu pendapat atau argumentasi antara dua pihak atau lebih, baik secara perorangan maupun kelompok dalam mendiskusikan dan memutuskan masalah serta perbedaan. berdasarkan pengertian tersebut, dapat diketahui bahwa, model debat aktif adalah suatu rangkaian kegiatan untuk mengemukakan pendapat antara dua pihak atau lebih. Debat aktif dapat dilakukan secara perorangan atau kelompok untuk membahas dan memutuskan suatu permasalahan. Debat aktif sangat baik guna pembentukan pola pikir anak agar dapat berkembang melalui mempertahankan argumen disertai alasan yang logis. Dalam hal ini, anak diajak untuk menggali pengetahuan yang dimilikinya dan menuangkanya dalam suatu diskusi.

Shoimin (2014: 25) model pembelajaran debat aktif memiliki langkah-langkah sebagai berikut, (1) guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil sebagai peserta debat dengan duduk secara berkelompok, (2) guru memberikan tugas untuk membaca materi yang akan didebatkan oleh masing-masing kelompok, (3) setelah selesai membaca materi, guru menunjuk salah satu anggota kelompok pro untuk berbicara. Setelah selesai kemudian ditanggapi oleh kelompok kontra, demikian seterusnya sampai sebagian besar siswa dapat mengemukakan pendapatnya, (4) ide-ide dari setiap pendapat atau pembicara ditulis di papan pendapat sampai mendapatkan sejumlah ide yang diharapkan, (5) guru menambah konsep atau ide yang belum terungkap, (6) dari data-data yang diungkapkan tersebut guru mengajak siswa membuat kesimpulan yang mengacu pada topik yang ingin dicapai, dan (7) proses penilaian dalam model pembelajaran ini adalah berdasarkan pengamatan guru pada aktivitas siswa. Berdasarkan langkah-langkah tersebut, dapat dilihat bahwa model debat aktif merupakan suatu model pembelajaran yang di dalamnya terdapat proses beradu argumen disertai dengan alasan logis. Saat kegiatan berdiskusi tersebut terdapat proses berpikir yang dapat mengembangkan keterampilan siswa dalam berpikir kritis dalam menghadapi permasalahan.

Media Dadu Kuis

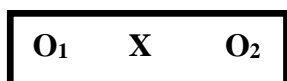
Media adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar. Media membantu tugas guru untuk menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa (Djamarah, dkk., 2014: 121). Oleh karena itu, media dadu kuis dirancang

dan dikembangkan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan. Media dadu kuis adalah suatu alat untuk memfasilitasi siswa dalam belajar yang didalamnya terdapat kegiatan permainan agar siswa tidak merasakan kebosanan dalam belajar, namun juga memperhatikan agar materi yang ingin diajarkan tetap berhasil diterima oleh siswa dengan baik.

Langkah penggunaan media dadu kuis sebagai berikut; (1) perwakilan kelompok mewakili kelompoknya melemparkan dadu di depan kelas, (2) setelah melempar dadu kemudian mengambil bola undian dengan nomor sesuai angka yang diperoleh saat melempar dadu, (3) siswa juga diajak untuk bermain ular tangga. (4) setiap kelompok mendapat kesempatan melempar dadu sebanyak dua kali untuk permainan, (5) kelompok yang beruntung berhak memperoleh hadiah yang tertera pada kotak terakhir yang ditempati oleh boneka peraga. Berdasarkan langkah-langkah tersebut dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, dengan bermain siswa akan lebih nyaman tidak merasa bosan. Media dadu kuis dapat memberikan suasana yang menyenangkan bagi siswa sehingga penerimaan materi dapat terserap dengan maksimal.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan cara memberikan perlakuan kegiatan dalam belajar. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian adalah desain *one-group pretest-posttest design* (Sugiyono, 2015: 110). Metode ini digunakan untuk mengetahui keefektifan model debat aktif berbantu media dadu kuis dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa kelas V SD. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas V SD N Purworejo dan sampel seluruh siswa kelas V dengan jumlah siswa sebanyak 16 anak. Desain tersebut, dapat digambarkan seperti berikut:



Keterangan:

O₁ = Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

O₂ = Nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

Teknik yang digunakan untuk pengambilan data dalam penelitian ini terdiri dari:

a. Tes

Metode tes digunakan untuk mengetahui keterampilan berpikir kritis siswa sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan dengan menggunakan instrumen berupa tes yaitu *pretest* dan *posttest*. Sub indikator yang digunakan pada tes ini mengacu pada keterampilan berpikir kritis.

b. Angket

Angket pada penelitian ini, digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa. Angket atau kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket terstruktur.

c. Observasi

Observasi pada penelitian, digunakan untuk mengetahui sikap siswa selama proses pembelajaran menggunakan model debat aktif. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi sistematis yang sudah dirancang sesuai dengan tujuan penelitian misalnya aspek kedisiplinan, keaktifan, kerjasama dan berbagai aspek sikap lain pada siswa.

d. Dokumentasi

Dokumentasi yang diambil dalam penelitian ini adalah gambar pada saat proses debat aktif berlangsung guna ada pembuktian aktifitas debat yang digunakan oleh obyek penelitian serta daftar nama siswa, daftar nilai, dan jurnal pembelajaran.

Analisis Data

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas. Secara umum pengujian uji normalitas data awal dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Uji normalitas awal

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui kenormalan nilai *pretest* siswa. Data berdistribusi normal apabila $L_0 < L_{tabel}$. Adapun hasil analisis normalitas data awal keterampilan berpikir kritis siswa sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Awal Keterampilan Berpikir Kritis Siswa

N	Taraf signifikan	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
16	5 %	0,115	0,213	Berdistribusi normal

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa $L_{hitung} < L_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% dengan N 16, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* keterampilan berpikir kritis siswa berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Sedangkan uji normalitas awal motivasi belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Awal Motivasi Belajar Siswa

N	Taraf signifikan	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
16	5 %	0,091	0,213	Berdistribusi normal

Berdasarkan Tabel 2 diperoleh taraf signifikansi 5% dengan N 16, sehingga diperoleh L_{hitung} sebesar 0,091 dan L_{tabel} 0,213 maka dapat disimpulkan bahwa data awal motivasi belajar siswa berdistribusi normal.

2. Analisis akhir uji normalitas

Analisis data akhir adalah untuk mengetahui normal atau tidaknya nilai *postest* siswa. Data berdistribusi normal apabila $L_0 < L_{tabel}$. Adapun hasil analisis normalitas data akhir keterampilan berpikir kritis siswa sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Akhir Keterampilan Berpikir Kritis

N	Taraf signifikan	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
16	5 %	0,109	0,230	Berdistribusi normal

Berdasarkan Tabel 3, terlihat bahwa $L_{hitung} < L_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% dengan N 16, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *postest* keterampilan berpikir kritis siswa berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Sedangkan uji normalitas akhir motivasi belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 4. Uji Normalitas Akhir Motivasi Belajar Siswa

No	Taraf signifikan	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
16	5 %	0,173	0,213	Berdistribusi normal

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh taraf signifikansi 5% dengan N 16, sehingga diperoleh L_{hitung} sebesar 0,173 dan L_{tabel} 0,213 maka dapat disimpulkan bahwa data awal motivasi belajar siswa berdistribusi normal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Purworejo Kecamatan Kaliori Kabupaten rembang. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 16 siswa terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Penelitian ini menggunakan model debat aktif berbantu media dadu kuis yang diterapkan pada pembelajaran IPS pada materi peristiwa sekitar proklamasi.

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian adalah desain *one-group pretest-postest design*. Melalui penggunaan desain *one-group pretest-postest design*, maka hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Sebelum pembelajaran menggunakan model debat aktif berbantu media dadu kuis siswa diberikan pembelajaran secara konvensional dengan materi yang berbeda kemudian mengerjakan soal *pretest* dan angket motivasi belajar untuk mengetahui keterampilan berpikir kritis dan motivasi belajar saat pembelajaran menggunakan model biasa. Selanjutnya untuk proses pembelajaran menggunakan model debat aktif berbantu media dadu kuis dilakukan sesuai dengan urutan pada kompetensi dasar menggunakan materi tokoh-tokoh pahlawan proklamasi dan menghargai jasa pahlawan. Sesudah proses pembelajaran menggunakan model debat aktif, siswa mengerjakan soal *postest* dan angket motivasi belajar. Pemberian soal *pretest* dan *postest* serta angket motivasi belajar bertujuan untuk mengetahui adanya perbedaan dari penerapan model debat aktif berbantu media dadu kuis dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa kelas V SD N Purworejo Kaliori Kabupaten Rembang.

Berdasarkan analisis data Keterampilan berpikir kritis siswa, dapat dijelaskan bahwa dengan menggunakan model debat aktif berbantu media dadu kuis data perhitungan statistik diperoleh t_{hitung} sebesar 7,065 dan t_{tabel} sebesar 2,131. Hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang berarti bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga menunjukkan, penggunaan model debat aktif berbantu media dadu kuis lebih baik daripada model konvensional dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas V pada mata pelajaran IPS. Hal ini serupa dengan penelitian Sastrini et al, yaitu terdapat perbedaan keterampilan berpikir kritis IPA yang signifikan antara siswa yang dibelajarkan dengan model generatif dan model konvensional dengan nilai t_{hitung} sebesar 4,5 dan $t_{tabel} = 2,021$ maka t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} .

Selain itu, pada perhitungan ketuntasan belajar siswa, dari hasil tes keterampilan berpikir kritis sebelum menggunakan model debat aktif berbantu media dadu kuis terdapat 6 siswa dinyatakan tuntas dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan yaitu 70 dan 10 siswa belum tuntas. Persentase tingkat ketuntasan klasikal nilai *pretest* keterampilan berpikir kritis siswa mencapai 37,5% dengan rata-rata 62,29. Sedangkan dengan menggunakan model debat aktif berbantu media dadu kuis terdapat 15 siswa dinyatakan tuntas dan 1 siswa belum tuntas. Persentase ketuntasan klasikal nilai *postest* keterampilan berpikir kritis siswa mencapai 93,75% dengan rata-rata 84,38. Hal ini juga dipengaruhi oleh peningkatan aktifitas siswa pada proses pembelajaran menggunakan model debat aktif berbantu media dadu kuis, dengan demikian hasil penelitian ini sesuai dengan teori piaget (dalam Al-Tabany, 2014:31) yaitu perkembangan kognitif sebagian besar bergantung kepada seberapa jauh anak aktif memanipulasi dan aktif berinteraksi dengan lingkungannya.

Nilai keterampilan berpikir kritis siswa sebelum menerapkan model debat aktif berbantu media dadu kuis dari 16 siswa yang termasuk dalam kategori terampil sebesar 37,5% dan yang termasuk dalam kategori kurang terampil sebesar 50% serta yang termasuk dalam kategori tidak terampil sebesar 12,5%. Sedangkan nilai keterampilan berpikir kritis siswa yang menerapkan pembelajaran dengan model debat aktif berbantu media dadu berdasarkan nilai *postest* yang termasuk dalam kategori sangat terampil sebesar 68,75%, jumlah siswa dengan kategori terampil sebesar 31,25%.

Berdasarkan hasil analisis data motivasi belajar siswa, diketahui bahwa dari 16 siswa yang mengikuti tes terdapat 15 siswa atau 93,75% dengan motivasi diatas 60 dapat dikategorikan baik dan 1 siswa atau 6,25% dengan motivasi diatas 80 dapat dikategorikan sangat baik. Selain itu melalui analisis statistik motivasi belajar siswa diperoleh t_{hitung} 10,871 dan t_{tabel} sebesar 2,131 hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$. Data tersebut juga menunjukkan bahwa model pembelajaran debat aktif berbantu media dadu kuis mampu untuk mengembangkan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS. Hal ini juga terlihat pada saat pembelajaran siswa sangat antusias mengikuti pelajaran. Pembahasan tersebut dikuatkan oleh teori Sardiman (2014: 75) yaitu motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual dimana perannya adalah dalam hal menumbuhkan gairah, merasa senang dan semangat dan belajar.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan model debat aktif berbantu media dadu kuis efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis yang diidentifikasi dari dua kriteria yaitu; (1) hasil tes keterampilan berpikir kritis telah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal, (2) ada perbedaan hasil tes keterampilan berpikir kritis sebelum dan sesudah menggunakan model sebat aktif. Hasil tes keterampilan berpikir kritis siswa sebelum perlakuan menunjukkan bahwa ketuntasan belajar klasikal siswa hanya mencapai 37,5% sedangkan sesudah menggunakan model debat aktif berbantu media dadu kuis ketuntasan belajar klasikal siswa meningkat hingga mencapai 93,75%. Selain itu hasil analisis uji t keterampilan berpikir kritis juga menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu sebesar $7,065 > 2,131$. Data tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan keterampilan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah menggunakan model debat aktif berbantu media dadu kuis.

2. Penggunaan model debat aktif berbantu media dadu kuis efektif dalam mengembangkan motivasi belajar IPS siswa. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model debat aktif berbantu media dadu kuis yang diperoleh t_{hitung} sebesar 10,816 dan t_{tabel} sebesar 2,131. Data tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang berarti bahwa penggunaan model debat aktif berbantu media dadu kuis lebih baik daripada penggunaan model konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Fisher, Alec. 2009. *Sebuah Pengantar Berpikir Kritis*. Erlangga
- Hamdani, 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Aktif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Sudharto, dkk. 2012. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: IKIP PGRI Semarang Press
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta. Kencana
- Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Tentang sistim Pendidikan Nasional.
- Uno, B Hamzah. 2015. *Teori Motivasi dan Pengukuran*. Jakarta: Bumi aksara