

**PENGARUH MEDIA *DOMINO CARD* TERHADAP BERPIKIR KRITIS DAN
HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Ma'rifatul Aisah¹, Endang Wahyu Andjariani², Budhi Rahayu Sri Wulan³
^{1,2,3}STKIP PGRI Sidoarjo
¹aisahmarifatul11@gmail.com, ²endang.wahyu1818@gmail.com,
³brswulan86@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine the influence of *Domino Card* media on critical thinking and student learning outcomes in grade IV elementary school education subjects. Lack of critical thinking skills and learning outcomes due to students less enthusiasm in learning and the media used is less interesting and boring so it is difficult to accept and understand the material. Improving critical thinking skills and student learning outcomes requires learning media such as *Domino Card* media. This research is a quantitative research with experimental methods. The research uses quantitative *Nonequivalent Control Group Design* using control classes and experiments. The study was conducted at SDN Pabean II with a population of 40 students and a sample of 20 students per class. The results of the first study conducted to determine the influence of *Domino Card* media on critical thinking by conducting a normality test obtained sig results of $0.083 > 0.05$ can be concluded that the data obtained are distributed normally. Based on the results of the hypothesis, the value of t count 6.394 and t table 2.024, based on the decision of the hypothesis test $t_{\text{count}} 6.394 > t_{\text{table}} 2.024$, H_0 was rejected showing the influence of *Domino Card* media on students' critical thinking. The results of the second study were conducted to determine the influence of *Domino Card* media on learning outcomes by conducting a normality test obtained sig results of $0.200 > 0.05$ can be concluded that the data obtained are distributed normally. Based on the results of the hypothesis, the calculated t value is 5.039 and t table 2.024, based on the hypothesis test decision of the calculated t value of $5.039 > t_{\text{table}} 2.024$, H_0 is rejected showing the influence of *Domino Card* media on student learning outcomes.

Keywords: Domino Card, critical thinking, learning outcomes

ABSTRAK

Tujuan dengan adanya penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media *Domino Card* terhadap berpikir kritis dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV sekolah dasar. Kurangnya kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar yang dikarenakan siswa kurang bersemangat dalam belajar dan

media yang digunakan kurang menarik dan membosankan sehingga sulit untuk menerima dan memahami materi. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa perlu adanya media pembelajaran seperti media *Domino Card*. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian menggunakan kuantitatif *Nonequivalent Control Group Design* dengan menggunakan kelas kontrol dan eksperimen. Penelitian dilaksanakan di SDN Pabean II dengan jumlah populasi 40 siswa dan sampel tiap kelas 20 siswa. Hasil penelitian yang pertama dilakukan untuk mengetahui pengaruh media *Domino Card* terhadap berpikir kritis dengan melakukan uji normalitas didapat hasil $\text{sig } 0,083 > 0,05$ dapat disimpulkan data yang diperoleh berdistribusi normal. Berdasarkan hasil hipotesis didapat nilai $t_{\text{hitung}} 6,394$ dan $t_{\text{tabel}} 2,024$, berdasarkan keputusan uji hipotesis $t_{\text{hitung}} 6,394 > t_{\text{tabel}} 2,024$ maka H_0 ditolak menunjukkan adanya pengaruh media *Domino Card* terhadap berpikir kritis siswa. Hasil penelitian yang kedua dilakukan untuk mengetahui pengaruh media *Domino Card* terhadap hasil belajar dengan melakukan uji normalitas didapat hasil $\text{sig } 0,200 > 0,05$ dapat disimpulkan data yang diperoleh berdistribusi normal. Berdasarkan hasil hipotesis didapat nilai $t_{\text{hitung}} 5,039$ dan $t_{\text{tabel}} 2,024$, berdasarkan keputusan uji hipotesis nilai $t_{\text{hitung}} 5,039 > t_{\text{tabel}} 2,024$ maka H_0 ditolak menunjukkan adanya pengaruh media *Domino Card* terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Domino Card*, berpikir kritis, hasil belajar

A. Pendahuluan

Peran penting pendidikan dalam kehidupan sebagai proses peningkatan sumber daya manusia ke arah yang lebih baik dengan membentuk siswa menjadi manusia yang cerdas, terampil, dan berakhlak mulia. Melalui pendidikan siswa diharapkan dapat mengembangkan potensi pada dirinya untuk menjadi pribadi yang memiliki kecerdasan, keterampilan, dan kepribadian yang lebih baik. Dengan adanya pendidikan dapat menghasilkan generasi-generasi anak bangsa yang berkualitas dan berkompeten

(Lia Yuni Loviana, Sri Wahyuni, 2023).

Pendidikan tidak harus didapatkan dalam sektor pendidikan formal saja melainkan bisa dikembangkan pada sektor-sektor pendidikan nonformal yang sesuai dengan minat dan bakat individu.

Penyelenggaraan pendidikan harus banyak dibina dan dikembangkan sesuai dengan kemajuan zaman karena pendidikan merupakan suatu tatanan yang harus digerakkan oleh manusia untuk menjalankan kehidupan yang semakin berkembang dan maju. Oleh karena itu, menteri pendidikan dan

kebudayaan (Mendikbud) Republik Indonesia, bapak Nadiem Makarim memperbarui tatanan kurikulum pendidikan menjadi lebih berkembang dan lebih baik lagi, yang sebelumnya “Kurikulum 2013 (K13)” menjadi “Kurikulum Merdeka” yang artinya kurikulum untuk menjawab kebutuhan pendidikan (GTK, 2022). Esensi Kurikulum Merdeka untuk menggali inovasi dan potensi guru dan siswa dalam mengoptimalkan pembelajaran secara mandiri. Tuntutan untuk mandiri dalam segala hal tidak hanya birokrasi pendidikan saja, tetapi benar-benar berinovasi dalam dunia pendidikan (Kusumawati, 2022).

Program dalam kurikulum Merdeka merupakan jawaban atas upaya membenahi hakikat pendidikan di Indonesia agar tetap mengikuti perkembangan zaman. Dalam program pendidikan ini, siswa tidak hanya diajarkan untuk cerdas saja namun juga dipersiapkan untuk menjadi pelajar yang berkarakter sesuai dengan profil pelajar pancasila. Dalam mengembangkan penanaman profil pelajar pancasila perlu adanya pembelajaran yang sesuai untuk mengajarkan dan menanamkan dalam kehidupan sehari-hari sehingga tujuan bisa

tercapai dan tersampaikan dengan baik.

Pendidikan pancasila merupakan pembelajaran yang tepat untuk mengajarkan dan menanamkan profil pelajar pancasila dalam lingkungan sekolah maupun lingkungan sosial. Mata pelajaran pendidikan pancasila sangat sesuai untuk membentuk dan mengembangkan kebudayaan yang bernilai moral sesuai nilai luhur yang ada di Indonesia (Susanto, 2013). Melalui konsep pembelajaran yang menerapkan penguatan profil pelajar pancasila untuk melibatkan pembelajaran pada siswa yang kolaboratif dan menyenangkan tentang nilai pancasila yang terkandung pada UUD 1945, serta konsep-konsep NKRI, dan Bhineka Tunggal Ika.

Menurut Mendikbudristek, dalam pendidikan pancasila lebih mementingkan proses belajar yang menyenangkan dan relevan sehingga siswa dapat memahami cara mengimplementasikan nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari (GTK, 2022). Namun pada dasarnya mata pelajaran pendidikan pancasila sendiri merupakan pembelajaran yang memiliki banyak materi yang harus

dipahami oleh siswa sehingga banyak sekali siswa yang tidak begitu menyukai mata pelajaran ini (Mirza Hermayanti, Wawan Shokib Rondli, 2023). Dalam Kegiatan pembelajaran pendidikan pancasila yang menyenangkan, relevan dan mudah untuk dipahami, guru harus mampu menyiapkan media pembelajaran yang sesuai sehingga tercapai apa yang diinginkan.

Penggunaan media *Domino Card* menjadi solusi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kartu *Domino Card* dalam media ini yaitu media pembelajaran yang yang didesain seperti kartu *Domino Card* pada umumnya, namun isi dalam kartu didesain sesuai dengan materi pembelajaran pendidikan pancasila yang sedang diajarkan. Media pembelajaran *Domino Card* ini akan lebih efektif digunakan dalam pembelajaran daripada hanya menggunakan metode ceramah terutama pada siswa yang memiliki intelegensi yang rendah karena banyaknya materi yang harus dipahami di sekolah.

Bermain sambil belajar dengan media *Domino Card* ini terdapat keasikan tersendiri bagi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran

sehingga timbul minat belajar dan materi yang diajarkan mudah untuk diterima, dipahami, dan dimengerti oleh siswa. Pada media *Domino Card* ini berisi pertanyaan dan gambar-gambar yang mengharuskan mereka berpikir secara kritis untuk menemukan jawaban yang sudah tersedia pada kartu. Dalam kegiatan pembelajaran di sekolah berpikir kritis sangatlah penting bagi siswa untuk mengembangkan pembiasaan memecahkan suatu permasalahan, membuat dan menentukan suatu tindakan untuk meningkatkan pemahaman pada materi pembelajaran yang telah disampaikan sehingga hasil belajar yang didapat siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan.

Berpikir kritis merupakan kemampuan yang didapatkan berdasarkan integrasi pengalaman pribadi, pelatihan, dan kemahiran dalam suatu proses intelektual dengan menentukan berbagai hal termasuk mengevaluasi informasi yang didapat sebagai dasar melakukan suatu tindakan (Lismaya, 2019). Dalam berpikir kritis seseorang dapat melakukan suatu tindakan dan mampu menjawab suatu pertanyaan secara efektif dan tepat

sesuai dengan apa yang mereka lihat (Lestari et al., 2022). Berpikir kritis dalam pembelajaran pendidikan pancasila ini sangat berperan penting terhadap hasil belajar siswa, karena dalam pembelajaran pendidikan pancasila banyak sekali materi yang berisikan tentang suatu pemecahan permasalahan yang ada pada kehidupan sehari-hari, sehingga perlu adanya pembiasaan untuk berpikir kritis tinggi agar hasil belajar meningkat.

Hasil belajar merupakan langkah untuk mengukur ketercapaian melalui penyelesaian suatu latihan atau evaluasi untuk mengukur hasil belajar setelah melakukan kegiatan pembelajaran (Sappaile & Pristiwaluyo, 2022). Hasil belajar menjadi aspek terpenting dalam proses pembelajaran, karena dengan hasil belajar guru mampu mengetahui dan melihat keberhasilan suatu proses belajar yang telah dilakukan (Maya Firania Adella, Endang Wahyu Andjariani, 2023).

Adapun penelitian yang mendukung dengan penelitian ini (Rahman, 2019) mengatakan bahwa adanya pengaruh media *Domino Card* terhadap hasil belajar siswa. *Novelty* pada penelitian yang

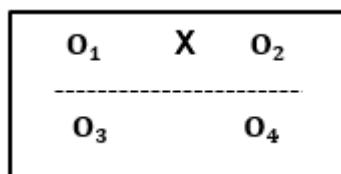
dilakukan peneliti, media *Domino Card* digunakan tidak hanya untuk mengukur ketercapaian hasil belajar, namun juga dengan keterampilan berpikir kritis siswa. Berdasarkan hasil observasi di SDN Pabean II terdapat hampir 80 persen siswa di kelas yang masih kurang bersemangat dalam belajar dikarenakan media yang digunakan kurang menarik dan lebih cenderung membosankan dalam proses pembelajaran sehingga mereka sulit untuk memahami dan menerima materi.

Selain itu siswa belum sepenuhnya berpikir kritis sehingga hasil belajar yang dicapai dalam pembelajaran pendidikan pancasila kurang memuaskan. Dalam penelitian ini, permasalahan yang diangkat yaitu tentang pengaruh media *Domino Card* terhadap berpikir kritis siswa dan pengaruh media *Domino Card* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran pendidikan pancasila sekolah dasar. Maksud dilakukannya penelitian untuk mengetahui pengaruh media *Domino Card* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sehingga hasil belajar yang didapatkan bisa mengalami peningkatan. Manfaat dari penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran

menjadi menyenangkan dan relevan sehingga kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

B. Metode Penelitian

Penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen merupakan jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini. Penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen merupakan metode yang digunakan untuk menghitung hasil penelitian yang analisa datanya menggunakan data statistik untuk mengetahui suatu perlakuan dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2016). Desain dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif *Nonequivalent Control Group Design* dengan menggunakan dua kelas percobaan yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut gambar paradigma dalam penelitian ini:



Gambar 1. Desain Penelitian

Keterangan :

O_1 = Skor hasil pretest kelompok eksperimen

O_2 = Skor hasil posttest kelompok eksperimen

X = Perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media *Domino Card*

O_3 = Skor hasil pretest kelompok kontrol

O_4 = Skor hasil posttest kelompok kontrol

Tempat penelitian dilakukan di SDN Pabean II Kecamatan Sedati kabupaten Sidoarjo. Pada penelitian ini populasi yang digunakan adalah siswa kelas IV berjumlah 40 siswa yang terdiri dari 20 siswa kelas A dan 20 siswa kelas B. Penelitian ini menggunakan teknik *sampling purposive* dalam pemilihan sampel dengan menyesuaikan kemampuan siswa. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini pertama variabel *independent* yaitu media *Domino Card* dan yang kedua variabel *dependent* yaitu berpikir kritis dan hasil belajar.

Instrumen pada penelitian terdiri dari: (1) ahli media dan ahli materi, penilaian menggunakan *skalla likert*, (2) observasi berpikir kritis menggunakan penilaian yang sesuai dengan pedoman berpikir kritis berlandaskan pada indikator berpikir kritis menurut (Facione, 2015) antara lain Penafsiran, Analisis,

Kesimpulan, Evaluasi, Penjelasan, dan Regulasi diri, (3) lembar tes menggunakan *pretest* dan *posttest* yang berbentuk *essay* berjumlah 10 butir soal. Analisis data penelitian yang pertama validitas media dan materi, apabila nilai persentase lebih dari 60 maka tingkat kevalidan berkualifikasi baik dan sangat baik dan layak, tidak perlu dilakukan revisi. Kedua, observasi berpikir kritis yaitu apabila nilai lebih dari 70 maka hasil keterampilan berpikir kritis siswa masuk dalam kriteria baik dan sangat baik. Ketiga tes, apabila nilai tes lebih dari 70 maka hasil tes masuk dalam kriteria baik dan sangat baik. Nilai observasi berpikir kritis dan hasil belajar disesuaikan juga berdasarkan kriteria ketuntasan maksimum (KKM) yang ada pada sekolah tempat penelitian.

Teknik analisis data menggunakan: 1) Validasi ahli, 2) Observasi berpikir kritis, dan 3) tes. Validasi ahli didalam penelitian dilakukan oleh dua validator yaitu dosen STKIP PGRI SIDOARJO dan guru kelas IV SDN Pabean II. Validasi ahli digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran dan materi yang digunakan dalam penelitian. Observasi berpikir kritis

digunakan untuk mengukur seberapa pengaruh media *Domino Card* terhadap peningkatan berpikir kritis siswa. Tes dilakukan untuk mengukur seberapa pengaruh media terhadap hasil belajar siswa. Pengujian dalam penelitian ini pertama menggunakan uji validitas dengan menggunakan *uji korelasi product moment*, kedua *uji reliabilitas*, ketiga *uji normalitas*, dan terakhir *uji hipotesis*. Pengujian dilakukan dengan menggunakan software SPSS 25. Berikut rumus untuk menganalisis pengaruh dengan menggunakan uji analisis linier sederhana:

$$Y' = a + bX$$

Untuk menghitung nilai a dan b pada persamaan regresi, digunakan rumus rumus:

$$a = \frac{(\Sigma Y)(\Sigma X^2) - (\Sigma X)(\Sigma XY)}{n \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}$$

$$b = \frac{n \Sigma XY - \Sigma X \cdot \Sigma Y}{n \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}$$

Untuk mengetahui hubungan variabel media *Domino Card* (X) terhadap variabel berpikir kritis (Y1) dan hasil belajar (Y2):

$$r_{hitung} = \frac{n(\Sigma xy) - (\Sigma x)(\Sigma y)}{\sqrt{(n(\Sigma x^2) - (\Sigma x)^2)(n(\Sigma y^2) - (\Sigma y)^2)}}$$

Berikut cara uji analisis regresi dengan SPSS 25:

Pertama klik *Analyze* – pilih *Regression* – kemudian pilih *Linier* Masukkan Variabel Y pada kotak *Dependent*, variabel X pada kotak *block 1 of 1 (independent)* – klik oke Kemudian melakukan uji t dengan rumus: $T_{tabel} \left(\frac{\alpha}{2} \right) n-2$

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh hasil validitas materi dengan menggunakan penilaian *skala likert* yang dinilai oleh seorang guru SDN Pabean II mendapat nilai rata-rata 91,1%, termasuk kriteria penilaian sangat valid dan dapat dijadikan pedoman dalam penelitian. Hasil validitas media *Domino Card* dengan menggunakan lembar penilaian *skala likert* yang dinilai oleh seorang dosen mendapat nilai rata-rata 84,7%, dapat digunakan dalam penelitian karena termasuk dalam kriteria penilaian sangat valid. Hasil validitas soal menggunakan rumus korelasi *Product Moment* dengan soal berjumlah 10 butir atau pertanyaan dengan hasil sebagai berikut:

No Soal	r hitung	Kesimpulan
Soal 1	0,415	Valid
Soal 2	0,592	Valid
Soal 3	0,333	Valid
Soal 4	0,417	Valid
Soal 5	0,357	Valid
Soal 6	0,411	Valid
Soal 7	0,480	Valid
Soal 8	0,679	Valid
Soal 9	0,380	Valid
Soal 10	0,791	Valid

Gambar 1. Hasil Validitas Soal

Hasil diatas digunakan untuk mengetahui soal masuk kriteria valid atau tidak dengan melihat keputusan $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$. Nilai $r \text{ tabel}$ menggunakan $N = 40$ dan $\alpha = 0,05$, dengan rumus $n - 2 = 40 - 2 = 38$, maka hasil $r \text{ tabel}$ didapat 0,32. Berdasarkan hasil tersebut didapat hasil bahwa 10 butir soal atau pertanyaan dinyatakan valid.

Setelah dilakukan uji validitas kemudian melakukan *uji reliabilitas* dengan hasil:

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,649	10

Gambar 2. Hasil Uji Reliabilitas

Berdasarkan hasil tersebut, nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,649 dan

lebih dari 0,6 dapat disimpulkan bahwa *instrument* data dapat dinyatakan *reliable*.

Setelah melakukan validitas instrumen penelitian, didapat hasil bahwa semua data valid dan dapat digunakan dalam penelitian. Langkah selanjutnya melakukan penelitian dengan menggunakan dua kelas perbandingan yaitu kelas eksperimen dengan perlakuan media *Domino Card* dan kelas kontrol tanpa perlakuan media *Domino Card*. Berikut adalah langkah permainan media *Domino Card* yang diterapkan pada mata pelajaran pendidikan pancasila yang dilakukan saat penelitian yaitu pertama guru mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok, langkah kedua guru membagi kertas identitas nama siswa untuk mempermudah mengenal setiap siswa dan mempermudah dalam melakukan observasi penilaian pada setiap siswa sesuai dengan identitas nama masing-masing, langkah ketiga kartu dikocok terlebih dahulu kemudian dibagikan kepada masing-masing kelompok, langkah keempat permainan dimulai dari kartu yang bertuliskan kata *start* untuk memulai pertanyaan pertama, langkah kelima satu orang

membacakan pertanyaan dan kelompok lainnya mencari jawaban yang tepat, langkah keenam guru bertanya, siapa diantara siswa yang memegang jawaban yang benar, langkah ketujuh jika jawaban sudah ditemukan siswa ditanya apakah jawaban tersebut sudah sesuai apa tidak. Jika dinyatakan tidak sesuai siswa akan saling bertukar argumen yang akhirnya semua akan berpikir tentang jawaban yang tepat. Langkah kedelapan bagi kelompok yang memberikan jawaban terbanyak akan mendapatkan skor tertinggi dari guru. Jika permainan sudah selesai dilakukan, guru bisa melanjutkan dengan mengevaluasi isi permainan dan menjelaskan secara singkat tentang isi dari media *Domino Card* yang telah dimainkan. Setelah penilaian terkumpul dapat dilanjutkan dengan melakukan observasi kemampuan berpikir kritis dan tes hasil belajar pada siswa sesuai dengan instrumen yang telah dipersiapkan.

Pengaruh media *Domino Card* terhadap berpikir kritis siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sekolah dasar berdasarkan perhitungan hasil *uji regresi linier* sederhana menggunakan SPSS 25 dengan hasil persentase sebesar

51,8% dan sisanya 48,2% ditentukan oleh variabel lain yang digunakan dalam penelitian. Nilai korelasi diperoleh hasil 0,720 menunjukkan bahwa korelasi bernilai positif dan memiliki tingkatan pengaruh yang kuat. Selanjutnya, untuk mengetahui hasil data berdistribusi normal atau tidak menggunakan *kolmogrov smirnov* dengan melakukan uji normalitas, dalam pengujian berbantu dengan SPSS 25 dapat ditunjukkan hasil pada data dibawah ini:

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandar dized Residual
N		40
Normal Parameters ^{a, b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	9,1530434
		9
Most Extreme Differences	Absolute	,131
	Positive	,131
	Negative	-,097
Test Statistic		,131
Asymp. Sig. (2-tailed)		,083 ^c

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

Gambar 3. Hasil Output Uji Normalitas

Gambar diatas merupakan *output* SPSS yang menunjukkan hasil uji normalitas pada penelitian.

Hasil dapat dikatakan berdistribusi normal apabila ($sig > 0.05$) dan dikatakan tidak berdistribusi normal jika ($sig < 0,05$). Berdasarkan analisis data pada tabel diatas menunjukkan hasil sig 0, 083 $>$ 0,05 dapat disimpulkan bahwa data peneliti berdistribusi normal.

Selanjutnya uji hipotesis pengaruh media *Domino Card* terhadap berpikir kritis siswa. Uji hipotesis digunakan untuk menghitung signifikan pengaruh media *Domino Card* terhadap berpikir kritis. Berikut hasil uji hipotesis pada penelitian ini:

Coefficients ^a						
Model		Unstandardize d Coefficients B	Standa rdized Coeffi cients Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Con stant)	56,65 0	2,073		27,3 22	,000
	X	18,75 0	2,932	,720	6,39 4	,000

a. Dependent Variable: Y

Gambar 4. Hasil *Output* Uji Hipotesis

Gambar di atas merupakan *output* SPSS yang menunjukkan hasil uji hipotesis pada penelitian ini. berdasarkan hasil perhitungan SPSS 25 t_{hitung} didapat 6,394. Langkah berikutnya yaitu menentukan

taraf signifikan 0,05 t_{tabel} dengan rumus berikut:

$$t_{tabel} ((\alpha/2) ; n-2) = (0,025 ; 40-2)$$

$$= (0,025 ; 38)$$

$$= 2,024$$

$t_{hitung} = 6,394 > 2,024$ dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak

$p\text{-value} = 0,000 < 0,05$ dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak

Kesimpulan berdasarkan data diatas menunjukkan adanya pengaruh media *Domino Card* terhadap berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar.

NO	NAMA	Eksperimen	
		Pretest	Posttest
1	MPA	70	95
2	MFZ	47	80
3	MF	57	80
4	MFA	48	75
5	MDSF	63	75
6	MIF	59	85
7	MRF	42	60
8	MRA	47	90
9	NKS	70	90
10	NTA	83	80
11	NFR	70	90
12	NKS	52	70
13	NADP	54	85
14	PAM	66	95
15	RDC	79	90

16	R RAR	52	80
17	RJB	59	77
18	RS	54	80
19	SCK	76	95
20	VAN	61	95
Jumlah		1209	1667
Rata-rata		60,45	83,35

Tabel 1. Tes Hasil Belajar Kelas Eksperimen

NO	NAMA	Kontrol	
		Pretest	Posttest
1	AAF	45	70
2	ADKL	39	68
3	AIAW	50	75
4	AZR	46	74
5	DKNS	49	75
6	FDT	60	75
7	FSH	47	65
8	GAS	53	65
9	GSCP	66	75
10	HNPk	43	70
11	HAB	60	85
12	IL	44	60
13	JVW	46	65
14	JH	54	75
15	JAH	45	60
16	KRK	65	70
17	LNK	60	70
18	MRAD	49	75
19	MS	42	75
20	MCS	56	70

Jumlah	1019	1417
Rata-rata	50,95	70,85

Tabel 2. Tes Hasil Belajar Kelas Kontrol

Pengaruh media *Domino Card* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sekolah dasar berdasarkan perhitungan hasil *uji regresi linier* sederhana menggunakan SPSS 25 dengan hasil persentase sebesar 40,7% dan sisanya 59,3% ditentukan oleh variabel lain yang digunakan dalam penelitian. Perhitungan nilai korelasi didapat hasil sebesar 0,638 menunjukkan hasil korelasi bernilai positif dan memiliki tingkat pengaruh yang kuat. Berdasarkan hasil *kolmogrov smirnov* untuk mengetahui hasil data berdistribusi normal atau tidak berbantu dengan SPSS 25 dengan melakukan uji normalitas ditunjukkan hasil pada data dibawah ini:

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		40
Normal Parameters ^{a, b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	7,738597
	Absolute	,104
Most Extreme Differences	Positive	,075
	Negative	-,104
Test Statistic		,104
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.
 b. Calculated from data.
 c. Lilliefors Significance Correction.
 d. This is a lower bound of the true significance.

Gambar 5. Hasil Output Uji Normalitas

Gambar di atas merupakan output SPSS yang menunjukkan hasil uji normalitas pada penelitian. Hasil dapat dikatakan berdistribusi normal apabila ($\text{sig} > 0.05$) dan dikatakan tidak berdistribusi normal jika ($\text{sig} < 0,05$). Berdasarkan analisis tabel diatas data menunjukkan hasil sig 0, 200 > 0,05 dapat disimpulkan data yang diperoleh peneliti berdistribusi normal.

Selanjutnya uji hipotesis pengaruh media *Domino Card* untuk mengetahui signifikan pengaruh media *Domino Card* terhadap hasil belajar. Berikut hasil uji hipotesis pada penelitian ini:

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error			
1 (Constant)	70,850	1,753		40,416	,000
X	12,650	2,479	,638	5,103	,000

a. Dependent Variable: Y

Gambar 6. Hasil Output Uji Hipotesis

Gambar di atas merupakan output SPSS yang menunjukkan hasil uji hipotesis pada penelitian ini. Berdasarkan hasil perhitungan IBM SPSS 25 t_{hitung} didapat 5,103. Setelah melakukan uji hipotesis selanjutnya menentukan taraf signifikan 0,05 t_{tabel} dengan rumus berikut:

$$\begin{aligned} t_{tabel} ((\alpha/2) ; n-2) &= (0,025 ; 40-2) \\ &= (0,025 ; 38) \\ &= 2,024 \end{aligned}$$

$t_{hitung} = 5,103 > 2,024$ dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak

$p\text{-value} = 0,000 < 0,05$ dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak

Berdasarkan hasil diatas dapat diambil kesimpulan bahwa uji hipotesis menunjukkan adanya pengaruh media *Domino Card* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV Sekolah Dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan dengan melihat hasil pengaruh signifikan ($0,085 > 0,05$) H_0 ditolak dengan uji hipotesis menggunakan uji-t terdapat hasil adanya pengaruh media *Domino Card* terhadap berpikir kritis siswa. Kemudian berdasarkan hasil uji hipotesis ke dua terdapat pengaruh

signifikan ($0,200 > 0,05$) H_0 ditolak menggunakan uji-t mendapatkan hasil adanya pengaruh media *Domino Card* terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil diatas disimpulkan juga dengan penggunaan media pembelajaran siswa lebih antusias dalam belajar dan siswa lebih mudah memahami materi sehingga kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Facione, P. A. (2015). *ritical Thinking: What It Is and Why It Counts*.
- GTK, S. (2022). *Proses Belajar Pancasila Kian Menyenangkan dan Relevan Dengan Kurikulum Merdeka*. Kemendikbud. gtk.kemendikbud.go.id
- Kusumawati, E. (2022). Sosialisasi Kurikulum Merdeka Belajar Untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila Di Jenjang Sekolah Dasar Di Sd Al-Islam 2 Jamsaren Surakarta. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(4), 886–893. <https://doi.org/10.31949/jb.v3i4.3483>
- Lestari, F. N., Wulan, B. R. S., & Octavia, R. U. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Pada Aplikasi Eclipse Crossword Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2564–2570. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3832>
- Lia Yuni Loviana, Sri Wahyuni, I. S.

- (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 1 SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08 no 01. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8360>
- Lismaya, L. (2019). *Berpikir Kritis & PBL*. Media Sahabat Cendekia.
- Maya Firania Adella, Endang Wahyu Andjariani, A. L. S. D. (2023). Pengaruh Metode Take and Give terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 9 No. 2. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.5097/http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME>
- Mirza Hermayanti, Wawan Shokib Rondli, L. A. R. (2023). Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Pembelajaran STAD Berbantuan Media Roda Putar Pada Siswa Kelas IV. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08 Nomor 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7998>
- Rahman, M. T. (2019). Penggunaan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Mengenal Simbol dan Makna Pancasila pada Tema Cita-Citaku di Kelas IV SDN Babatan Babatan Surabaya. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 06(05), 3413–3467. <https://123dok.com/document/ye17le4z-penggunaan-media-kartu-domino.html>
- Sappaile, B. I., & Pristiwaluyo, T. (2022). *Hasil Belajar dari Perspektif Dukungan Orangtua dan Minat Belajar Siswa | i* (Issue February). Global Research and Consulting Institute (Global-RCI).
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian*. Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenamedia Group.