

SKRIPSI



**KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *RECIPROCAL TEACHING*
BERBASIS *EDUCATIVE GAMES* TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA**

Oleh

DISKY DWI JULIYANTO

NIM. 201933001

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2023



**KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *RECIPROCAL TEACHING*
BERBASIS *EDUCATIVE GAMES* TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



2023

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

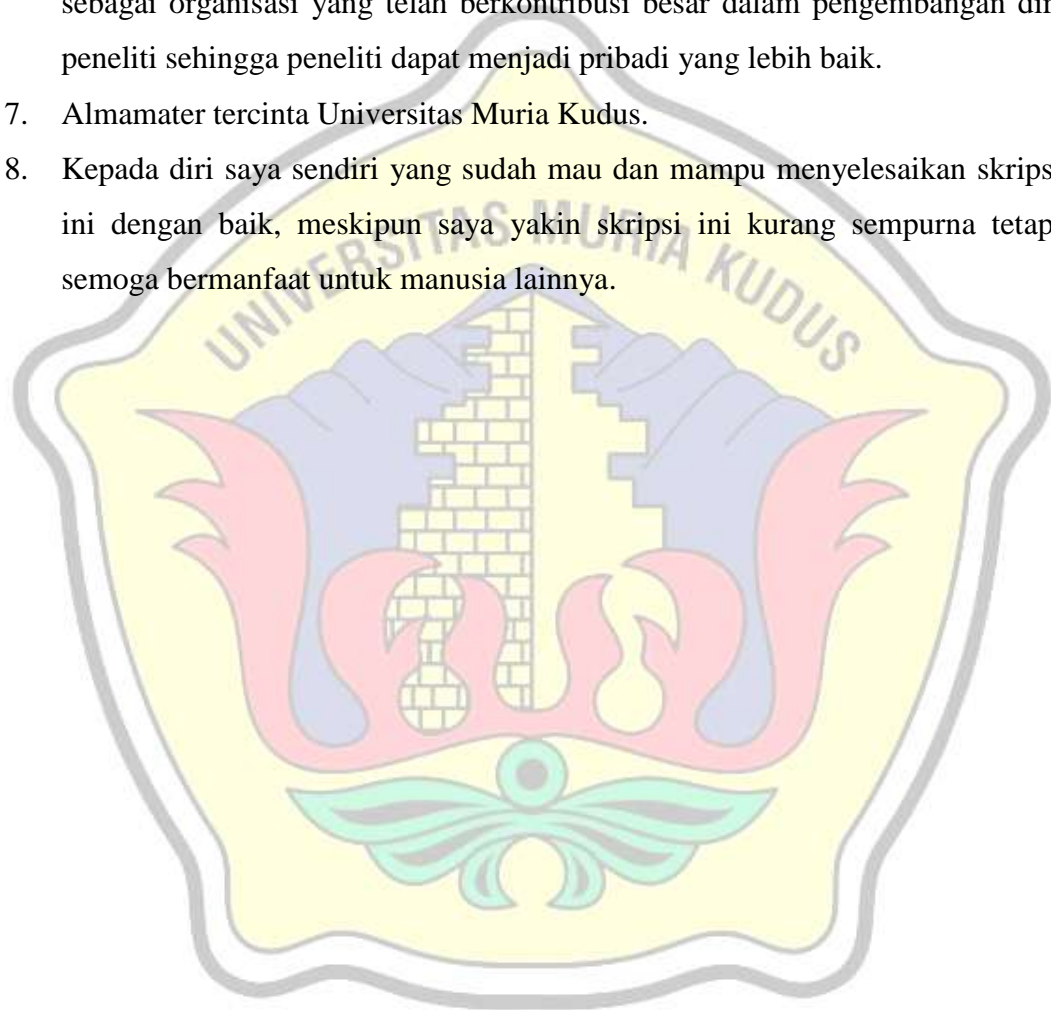
1. Barang siapa bertakwa kepada Allah SWT niscaya Dia akan membukakan jalan keluar baginya, dan Dia memberinya rezeki dari arah yang tidak disangka-sangkanya. Dan barang siapa bertawakal kepada Allah, niscaya Allah akan mencukupkan (keperluan)nya. Sesungguhnya Allah melaksanakan urusan-Nya. Sungguh, Allah telah mengadakan ketentuan bagi setiap sesuatu. (Q.S. At-Talaaq ayat 2-3)
2. Begitu banyak keajaiban-keajaiban yang Allah titipkan, maka jangan takut wahai orang-orang yang beriman. Sesungguhnya kehidupan akan aman, bersama Allah yang Maha Menakjubkan. (Ummu Kalsum)
3. Sebaik-baik manusia adalah yang bermanfaat untuk orang lain. Apapun hasil yang telah didapatkan, sebisa mungkin orang lain juga bisa merasakan, jika orang lain bisa, maka aku juga bisa. (Disky Dwi Juliyanto)

PERSEMBAHAN

Puji syukur Alhamdulillah saya haturkan kepada Allah SWT yang selalu mencurahkan Rahmat dan Karunianya sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini sampai selesai. Karya ini dipersembahkan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayah, jalan kemudahan, serta petunjuk-Nya
2. Kedua orangtuaku (Alm. Bapak Zahroni dan Ibu Sutini) sebagai tanda bakti, peneliti mempersembahkan kepada Bapak dan Ibu yang selama ini telah memberikan keikhlasan do'a dan support yang tulus.
3. Dosen pembimbing I Ibu Siti Masfuah, S.Pd., M.Pd. dan dosen pembimbing II Ibu F. Shoufika Hilyana, S.Si., M.Pd. serta bapak/ibu dosen program studi PGSD UMK yang telah memberikan bimbingan, ilmu dan arahan sehingga hasil karya ini terselesaikan dengan semestinya.

4. Sahabatku dan teman - temanku yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu namanya yang telah rela menjadi pendengar yang baik atas keluh-kesah dan overthinking selama skripsian.
5. Teman-teman seperjuangan PGSD UMK 2019 yang saling menguatkan satu sama lain untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
6. HIMA PGSD UMK, KAMAKIPSI, dan PMII Komisariat Sunan Muria sebagai organisasi yang telah berkontribusi besar dalam pengembangan diri peneliti sehingga peneliti dapat menjadi pribadi yang lebih baik.
7. Almamater tercinta Universitas Muria Kudus.
8. Kepada diri saya sendiri yang sudah mau dan mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik, meskipun saya yakin skripsi ini kurang sempurna tetapi semoga bermanfaat untuk manusia lainnya.



PRAKATA

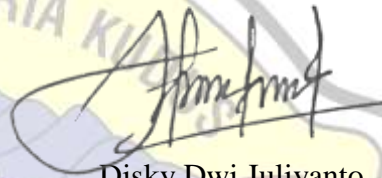
Alhamdulillah, segala puji syukur dipanjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, taufik, hidayahNya, kesehatan dan kekuatan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “*Keefektifan Model Pembelajaran Reciprocal Teaching Berbasis Educative Games Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*”. Selesaiannya skripsi ini tak lepas oleh bimbingan, dukungan serta motivasi dari keluarga dekat maupun sahabat-sahabat yang telah membantu secara materi dan tenaganya untuk peneliti menyelesaikan skripsi ini. Tak hanya itu, peneliti pun ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Darsono, M.S.i Rektor Universitas Muria Kudus yang selalu memberikan kesempatan dan pelayanan kepada peneliti.
2. Dr. Sucipto, M. Pd. Kons. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
3. Siti Masfuah, S.Pd., M. Pd Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang memberikan kesempatan, arahan, serta persetujuan untuk melaksanakan seminar skripsi.
4. Dosen pembimbing I Ibu Siti Masfuah, S.Pd., M. Pd. dan dosen pembimbing II F. Shoufika Hilyana, S.Si., M.Pd. yang telah dengan tulus dan ikhlas dalam memberikan bimbingan dan pengarahan kepada peneliti demi kebaikan dan terselesaikannya skripsi ini.
5. Dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah memberikan bimbingan dan ilmu selama menempuh pendidikan di bangku perkuliahan.
6. Bapak dan Ibu guru SD Kayuapu, yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah.
7. Bapak dan Ibu terhormat yang telah tulus ikhlas memberikan kasih sayang dan motivasi, serta telah membesarkan, membimbing dan membiayai peneliti dalam menyelesaikan studi hingga ke jenjang perguruan tinggi.
8. Teman-teman seperjuangan khususnya rekan-rekan PGSD UMK 2019 yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu, terima kasih yang tiada tara peneliti ucapkan.

9. Sahabat dan teman-temanku semua yang ada di Universitas Muria Kudus dan yang berada di kampus luar, terimakasih karna sudah mengawal dan menemani peneliti dari awal hingga akhir. Semoga tulisan sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi peneliti khususnya, dan bagi semua pihak pada umumnya.

Penelitian ini jauh dari kata sempurna, maka kiranya pembaca untuk memberikan masukan dan saran yang sifatnya membangun, agar peneliti bisa lebih mengevaluasi lebih lanjut.

Kudus, 09 Februari 2023



Disky Dwi Juliyanto
NIM. 201933001




PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul *Keefektifan Model Pembelajaran Reciprocal Teaching Berbasis Educative Games Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa* oleh Disky Dwi Juliyanto NIM 201933001 ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, 23 Februari 2023

Pembimbing I




Siti Masfuan, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0615129001

Pembimbing II



F. Shoufika Hilvana, S.Si., M.Pd.
NIDN. 0006108503

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan



Siti Masfuan, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0615129001

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul Keefektifan Model Pembelajaran Reciprocal Teaching Berbasis Educative Games Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa oleh Disky Dwi Juliyanto NIM 201933001 ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 07 Maret 2023

Tim Penguji

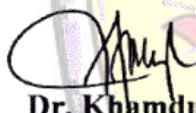


Siti Masfuah, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0615129001

Ketua

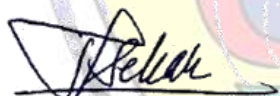


F. Shoufika Hilyana, S.Si., M.Pd. Anggota
NIDN. 0006108503



Dr. Khamdun, M.Pd.
NIDN. 0612047001

Anggota

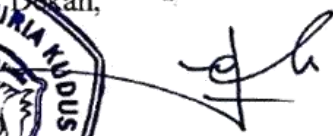


Sekar Dwi Ardianti, S.Pd., M.Pd. Anggota
NIDN. 0623119001

Mengetahui

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Drs. Sucipto, M.Pd., Kons.
NIDN. 0629086302

ABSTRAK

Disky Dwi Juliyanto. 2023. *Keefektifan Model Pembelajaran Reciprocal Teaching Berbasis Educative Game Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa.* (I) Siti Masfuah, S.Pd., M.Pd. (II) F. Shoufika Hilyana, S.Si., M.Pd.

Kata kunci: *Reciprocal Teaching, Educative Game, Berpikir Kritis*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD Kayuapu dalam mengikuti pembelajaran tematik khususnya pada muatan IPA. Adapun tujuan penelitian ini yaitu (1) untuk menganalisis rata-rata nilai berpikir kritis siswa yang belajar dengan menggunakan model *Reciprocal Teaching* berbasis media *educative game* mencapai KKM, (2) pengaruh dari model *Reciprocal Teaching* berbasis media *educative game* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, dan (3) menganalisis peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD Kayuapu sebelum dan sesudah menggunakan model *Reciprocal Teaching* berbasis media *educative game*.

Kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan menelaah berbagai informasi sebagai acuan untuk menghadapi persoalan. Pada penelitian ini peneliti melakukan eksperimen untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui model pembelajaran *Reciprocal Teaching*, yang dapat merangsang siswa untuk belajar mandiri, kreatif, dan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Serta penggunaan media *educative game* berupa kartu soal yang dapat dimanfaatkan untuk memberikan pembelajaran karena mengandung nilai-nilai pendidikan.

Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif eksperimen dengan *one group pretest-posttest design*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes tertulis dengan indikator berpikir kritis FRISKO yang dijabarkan antara lain F (*Focus*), R (*Reason*), I (*Inference*), S (*Situation*), C (*Clarity*), dan O (*Overview*). Tempat penelitian di kelas V SD Kayuapu. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 20 siswa dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Serta menggunakan analisis data berupa uji validasi, uji normalitas data, uji-t, dan uji n-gain.

Hasil penelitian ini menunjukkan pengujian *One Sample t-Test* dengan nilai nilai $t_{hitung} 5,787 > 2,101$, maka rata-rata nilai berpikir kritis siswa setelah diberi perlakuan mendapat nilai rata-rata lebih dari sama dengan 67. Selanjutnya, dari uji *paired sample statistic t-test* menunjukkan nilai *Stg.(2-tailed)* yaitu $0,000 < 0,05$, maka terdapat perbedaan rata-rata antara skor *pretest* (57) dan *posttest* (80) siswa. Dan persentase nilai N-Gain mendapatkan 57% yang menunjukkan penafsiran cukup efektif.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa (1) rata-rata nilai berpikir kritis siswa yang belajar dengan menggunakan model *Reciprocal Teaching* berbasis media *educative game* lebih dari atau sama dengan 67, (2) adanya perbedaan rata-rata antara skor *pretest* dan *posttest* siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model *Reciprocal Teaching* berbasis media *educative game* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD Kayuapu, dan (3) adanya peningkatan skor *pretest* dan *posttest* siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model *Reciprocal Teaching* berbasis media *educative game* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD Kayuapu.

ABSTRACT

Disky Dwi Juliyanto. 2023. *Keefektifan Model Pembelajaran Reciprocal Teaching Berbasis Educative Game Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa.* (I) Siti Masfuah, S.Pd., M.Pd. (II) F. Shoufika Hilyana, S.Si., M.Pd.

Kata kunci: *Reciprocal Teaching, Educative Game, Critical Thinking*

This research is motivated by the low critical thinking skills of fifth grade students at SD Kayuapu in participating in thematic learning, especially in science content. The objectives of this study were (1) to analyze the average value of critical thinking of students who studied using the educative game media-based Reciprocal Teaching model to achieve KKM, (2) the effect of the educative game-based Reciprocal Teaching model on students' critical thinking skills, and (3) analyzing the improvement of critical thinking skills of fifth grade students at SD Kayuapu before and after using the Reciprocal Teaching model based on educative game media.

Critical thinking ability is the ability to analyze various information as a reference for dealing with problems. In this study, researchers conducted experiments to improve critical thinking skills through the Reciprocal Teaching learning model, which can stimulate students to learn independently, creatively, and be more active in participating in learning activities. As well as the use of educative game media in the form of question cards that can be used to provide learning because they contain educational values.

This study used a quantitative experimental design with a one group pretest-posttest design. The data collection technique used a written test with FRISKO critical thinking indicators which were described as F (Focus), R (Reason), I (Inference), S (Situation), C (Clarity), and O (Overview). Place of research in class V SD Kayuapu. The sample in this study was 20 students using saturated sampling technique. As well as using data analysis in the form of validation tests, data normality tests, t-tests, and n-gain tests.

The results of this study show that the One Sample t-Test with a tcount value of $5.787 > 2.101$, then the average value of students' critical thinking after being given treatment gets an average value of more than equal to 67. Furthermore, from the paired sample statistical t-test shows the Stg.(2-tailed) value of $0.000 < 0.05$, so there is an average difference between the pretest (57) and posttest (80) scores of students. And the percentage of the N-Gain value is 58% which shows a fairly effective interpretation.

Based on the results of the study it can be concluded that (1) the average value of critical thinking of students who study using the Reciprocal Teaching model based on educative game media is more than or equal to 67, (2) there is an average difference between pretest and posttest scores of students before and after learning using the Reciprocal Teaching model based on educative game media on the critical thinking skills of fifth grade students at SD Kayuapu, and (3) there was an increase in pretest and posttest scores of students before and after learning using the Reciprocal Teaching model based on educative game media on the critical thinking skills of fifth grade students Kayuapu Elementary School.

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
LOGO	ii
JUDUL	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
PRAKATA	vi
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	viii
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.2 Tujuan Penelitian.....	7
1.3 Manfaat Penelitian.....	8
1.3.1 Manfaat Teoritis.....	8
1.3.2 Manfaat Praktis	8
1.4 Ruang Lingkup	9
1.5 Definisi operasional.....	9
BAB II	12
2.1 Kajian Pustaka.....	12
2.1.1 Model Pembelajaran <i>Reciprocal Teaching</i>	12
2.1.1.1 Pengertian Model Pembelajaran	12
2.1.1.3 Pengertian Model Pembelajaran <i>Reciprocal Teaching</i>	14
2.1.1.4 Karakteristik Model Pembelajaran <i>Reciprocal Teaching</i>	16
2.1.1.5 Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Reciprocal Teaching</i>	17

2.1.1.6 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Reciprocal Teaching</i>	19
2.1.2 Media Pembelajaran	22
2.1.2.1 Pengertian media pembelajaran	22
2.1.2.2 Fungsi media pembelajaran.....	23
2.1.2.3 Karakteristik media pembelajaran.....	24
2.1.2.4 Pengertian Media <i>Educative game</i>	26
2.1.2.5 Jenis <i>Educative game</i>	27
2.1.2.6 Media <i>Educative game</i> dengan Kartu Soal	29
2.1.3 Hakikat Berpikir Kritis	30
2.1.3.1 Belajar	30
2.1.3.2 Pengertian Berpikir	32
2.1.3.3 Pengertian Berpikir Kritis	33
2.1.3.4 Indikator Berpikir Kritis.....	35
2.1.4 Pembelajaran Tematik	36
2.1.4.1 Hakikat Pembelajaran Tematik	36
2.1.4.2 Hakikat Pembelajaran IPA.....	37
2.1.4.3 Muatan Pembelajaran IPA SubTema 3 Tema 6.....	38
2.1.4.4 Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia	39
2.1.4.5 Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia SubTema 3 Tema 6	40
2.2 Kajian Penelitian Relevan	41
2.3 Kerangka Berpikir	43
2.4 Hipotesis Penelitian.....	46
BAB III.....	48
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	48
3.2 Variabel Penelitian	48
3.3 Metode dan Desain Penelitian	49
3.3.1 Metode Penelitian	49
3.3.2 Desain Penelitian	49
3.4 Populasi dan Sampel	50
3.4.1 Populasi.....	50

3.4.2 Sampel	50
3.4.3 Teknik Sampling.....	51
3.5 Teknik Pengumpulan Data	51
3.6 Instrumen Penelitian.....	52
3.7 Teknik Analisis Data	57
3.7.1 Uji validitas.....	57
3.7.2 Uji Normalitas Data.....	58
3.7.3 Analisis Rata-rata Nilai Berpikir Kritis Siswa yang Belajar dengan Menggunakan Model <i>Reciprocal Teaching</i> Berbasis Media <i>Educative Game</i> dalam Ketercapaiannya pada KKM.....	59
3.7.4 Analisis Perbedaan Rata-rata antara Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa Sebelum dan Sesudah Pembelajaran Menggunakan Model <i>Reciprocal Teaching</i> Berbasis Media <i>Educative Game</i> terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa.....	60
3.7.5 Analisis Peningkatan skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa Sebelum dan Sesudah Pembelajaran Menggunakan Model <i>Reciprocal Teaching</i> Berbasis Media <i>Educative Game</i> terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa	61
BAB IV	62
4.1 Deskripsi Latar Penelitian	62
4.1.1 Profil SD Kayuapu.....	62
4.1.2 Data Siswa, Materi Pembelajaran, dan Kompetensi Dasar	63
4.2 Data Hasil Penelitian	64
4.2.1 Data Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis	64
4.2.2 Hasil Uji Normalitas Data.....	72
4.2.2.1 Uji Normalitas Data Awal.....	72
4.2.2.2 Uji Normalitas Data Akhir	73
4.2.3 Hasil Analisis Rata-rata Nilai Berpikir Kritis Siswa yang Belajar dengan Menggunakan Model <i>Reciprocal Teaching</i> Berbasis Media <i>Educative Game</i> dalam Ketercapaiannya pada KKM	73
4.2.4 Hasil Analisis Perbedaan Rata-rata antara Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa Sebelum dan Sesudah Pembelajaran Menggunakan Model <i>Reciprocal Teaching</i> Berbasis Media <i>Educative Game</i> terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa.....	74

4.2.5 Hasil Analisis Peningkatan skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa Sebelum dan Sesudah Pembelajaran Menggunakan Model <i>Reciprocal Teaching</i> Berbasis Media <i>Educative Game</i> terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa	75
4.3 Pembahasan	76
4.3.1 Rata-rata Nilai Berpikir Kritis Siswa yang Belajar dengan Menggunakan Model <i>Reciprocal Teaching</i> Berbasis Media <i>Educative Game</i> dalam Ketercapaiannya pada KKM.....	76
4.3.2 Perbedaan Rata-rata antara Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa Sebelum dan Sesudah Pembelajaran Menggunakan Model <i>Reciprocal Teaching</i> Berbasis Media <i>Educative Game</i> terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa	77
4.3.3 Peningkatan skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa Sebelum dan Sesudah Pembelajaran Menggunakan Model <i>Reciprocal Teaching</i> Berbasis Media <i>Educative Game</i> terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa.....	81
BAB V.....	87
5.1 Kesimpulan.....	87
5.2 Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN.....	95
RIWAYAT HIDUP PENELITI.....	213

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	45
Gambar 3. 1 Paradigma Penelitian <i>One-Group Pretest-Posttest Design</i>	49
Gambar 4. 1 Profil SD Kayuapu	63
Gambar 4. 2 Diagram Perbedaan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa.....	66
Gambar 4. 3 Diagram Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Muatan IPA	69
Gambar 4. 4 Diagram Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Muatan Bahasa Indonesia.....	71



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kriteria dan Indikator Berpikir Kritis	35
Tabel 2. 2 Kajian Penelitian yang Relevan	41
Tabel 3. 1 Taraf Kecapaian Kemampuan Berpikir Kritis	52
Tabel 3. 2 Kategori Ketuntasan Klasikal	53
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Tes Kemampuan Berpikir Kritis	53
Tabel 4. 1 Daftar siswa pada tahun 2022/2023	63
Tabel 4. 2 Analisis Hasil Kemampuan Berpikir Kritis Per-Indikator	64
Tabel 4. 3 Distribusi Nilai Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Berdasarkan Indikator Soal	66
Tabel 4. 4 Distribusi Hasil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Secara Klasikal ..	71
Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas Data Awal	72
Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas Data Akhir	73
Tabel 4. 7 One-Sample Test	73
Tabel 4. 8 Paired Samples Statistics	74
Tabel 4. 9 Paired Samples Test	74
Tabel 4. 10 Analisis Peningkatan Pemahaman Konsep IPA	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Penelitian	96
Lampiran 2 Lembar Wawancara pemerolehan data awal dengan guru kelas	97
Lampiran 3 Lembar wawancara pemerolehan data awal dengan siswa.....	100
Lampiran 4 Kesimpulan hasil wawancara pemerolehan data siswa	107
Lampiran 5 Kisi-kisi tes pemerolehan data awal	111
Lampiran 6 Lembar tes pemerolehan data awal	113
Lampiran 7 Rubrik penilaian tes pemerolehan data awal	115
Lampiran 8 Rekap nilai tes pemerolehan data awal.....	118
Lampiran 9 Sampel Hasil Tes Pemerolehan Data Awal.....	119
Lampiran 10 Silabus pembelajaran.....	122
Lampiran 11 Rencana pelaksanaan pembelajaran pertemuan ke- 1	125
Lampiran 12 Rencana pelaksanaan pembelajaran pertemuan ke- 2	139
Lampiran 13 Rencana pelaksanaan pembelajaran pertemuan ke- 3	152
Lampiran 14 Pedoman Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kritis.....	165
Lampiran 15 Lembar Soal Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kritis.....	168
Lampiran 16 Rubrik Penilaian Tes Kemampuan Berpikir Kritis.....	172
Lampiran 17 Lembar Validasi Isi (Judgment Experts) Instrumen Tes	175
Lampiran 18 Lembar Validasi Isi (Judgment Experts) Media Game Edukasi	181
Lampiran 19 Hasil Nilai Pretest Kemampuan Berpikir Kritis	187
Lampiran 20 Hasil Nilai Posttest Kemampuan Berpikir Kritis	188
Lampiran 21 Analisis Hasil Pretest & Posttest	189
Lampiran 22 Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk	190
Lampiran 23 Hasil Uji One-Sample Test.....	191
Lampiran 24 Hasil Uji Paired Sample T-test	192
Lampiran 25 Hasil Uji N-gain	193
Lampiran 26 Sample Lembar Pekerjaan Pretest	195
Lampiran 27 Sample Lembar Pekerjaan Posttest	197
Lampiran 28 Dokumentasi Penelitian.....	199
Lampiran 29 Dokumentasi Surat Izin Melaksanakan Penelitian	202
Lampiran 30 Dokumen Keterangan Selesai Bimbingan Skripsi.....	203
Lampiran 31 Dokumen Pernyataan Orisinalitas Skripsi	204
Lampiran 32 Dokumen Permohonan Ujian Skripsi	205
Lampiran 33 Dokumen Lembar Bimbingan Dosen Pembimbing Ke-1	206
Lampiran 34 Dokumen Lembar Bimbingan Dosen Pembimbing Ke-2.....	208
Lampiran 35 Dokumen LoA	210
Lampiran 36 Surat Keterangan Selesai Penelitian	211
Lampiran 37 Surat Penetapan Pembimbing Skripsi.....	212