

**PENGARUH MODEL *GUIDED DISCOVERY LEARNING*
BERBASIS GAME TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR
KRITIS SISWA SEKOLAH DASAR KELAS 5**

SKRIPSI

OLEH :

SAVIRA FADA

NIM. 1886206001



UNIVERSITAS ISLAM

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT

AGUSTUS 2022



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

**PENGARUH MODEL *GUIDED DISCOVERY LEARNING* BERBASIS
GAME TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA**

SEKOLAH DASAR KELAS 5

SKRIPSI

Diajukan kepada

**Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang untuk
memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Oleh:

SAVIRA FADA

NIM. 1886206001



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG

AGUSTUS 2022

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH MODEL *GUIDED DISCOVERY LEARNING* BERBASIS
GAME UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR
KRITIS SISWA SEKOLAH DASAR KELAS 5**

SKRIPSI

**Oleh:
Savira Fada
NIM.1886206001**

**Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji
Malang, 22 Juli 2022**

Dosen Pembimbing



**Tety Nur Cholifah, M.Pd
NIDN. 0718089201**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
JULI 2022**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Universitas Islam Raden Rahmat Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Pada hari : Senin

Tanggal : 1 Agustus 2022

Penguji Utama,



Adzimatur Muslihasari, S.Si., M.Pd
NIDN. 0704068702

Sekretaris Penguji,



Dyah Ayu Pramoda Wardhani, M.Pd
NIDN. 0721069102

Ketua Penguji,



Tetty Nur Cholifah, M.Pd
NIDN. 0718089201

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Raden Rahmat



Dr. Hendra Rustantono, S.Pd, M.Pd
NIDN. 0725128303

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Savira Fada
NIM : 1886206001
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri; bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 22 Juli 2022

Yang membuat
pernyataan,



Savira Fada

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis sampaikan atas kehadiran Allah Swt, yang telah melimpahkan rahmat serta hidayahnya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Pengaruh Model *Guided Discovery Learning* berbasis *Game* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Kelas 5”. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi syarat menyelesaikan program studi serta syarat memperoleh gelar sarjana S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Islam Raden Rahmat Malang.

Dalam kesempatan kali ini penulis menyampaikan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan ikut andil dalam penyelesaian penulisan skripsi. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada:

1. KH. Imron Rosyadi Hamid, SE, M.Si selaku Rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
2. Dr. Hendra Rustantono, S.Pd, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
3. Yulia Eka Yanti, M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
4. Tety Nur Cholifah, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu, mengarahkan, membimbing, dan memberikan dorongan sehingga skripsi ini terwujud.
5. Adzimatnur Muslihasari, S.Si., M.Pd selaku dosen penguji skripsi 1.
6. Dyah Ayu Pramoda Wardhani, M.Pd selaku dosen penguji skripsi 2.

7. Kedua orang tua penulis Alm. H. Sumiran dan Hj. Nurhayati, yang selalu memberikan Do'a kasih sayang dan nasehat serta atas kesabarannya yang luar biasa dalam kehidupan penulis, yang merupakan anugerah terbesar dalam hidup, penulis berharap agar menjadi anak yang di banggakan.
8. Seluruh jajaran dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
9. Seluruh teman-teman terkhusus teman-teman satu bimbingan, teman-teman satu angkatan PGSD 2018, dan juga kakak tingkat atas masukan, bantuan, semangat dan kerja samanya.
10. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah dengan ikhlas membantu proses penyelesaian skripsi.

Semoga Allah SWT melimpahkan taufik dan hidayah-Nya serta memberikan pahala yang setimpal kepada semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan, bimbingan ataupun saran-saran. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Penulis berharap skripsi yang disusun dapat menambah wawasan bagi pembaca, dan menjadi suatu karya yang baik serta menjadi persembahan bagi para dosen di Universitas Islam Raden rahmat Malang.

Malang, 22 Juli 2022

Penulis

Savira Fada

Nim. 1886206001

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN LOGO	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian	6
F. Definisi Operasional	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Tinjauan Metode Guided Discovery Learning berbasis Game	9
B. Tinjauan Berpikir Kritis	17
C. Penelitian Terkait	23
D. Kerangka Bepikir	25
E. Hipotesis Masalah	27
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	28
B. Populasi dan Sampel	29
C. Rancangan Penelitian	29
D. Instrumen Penelitian	30

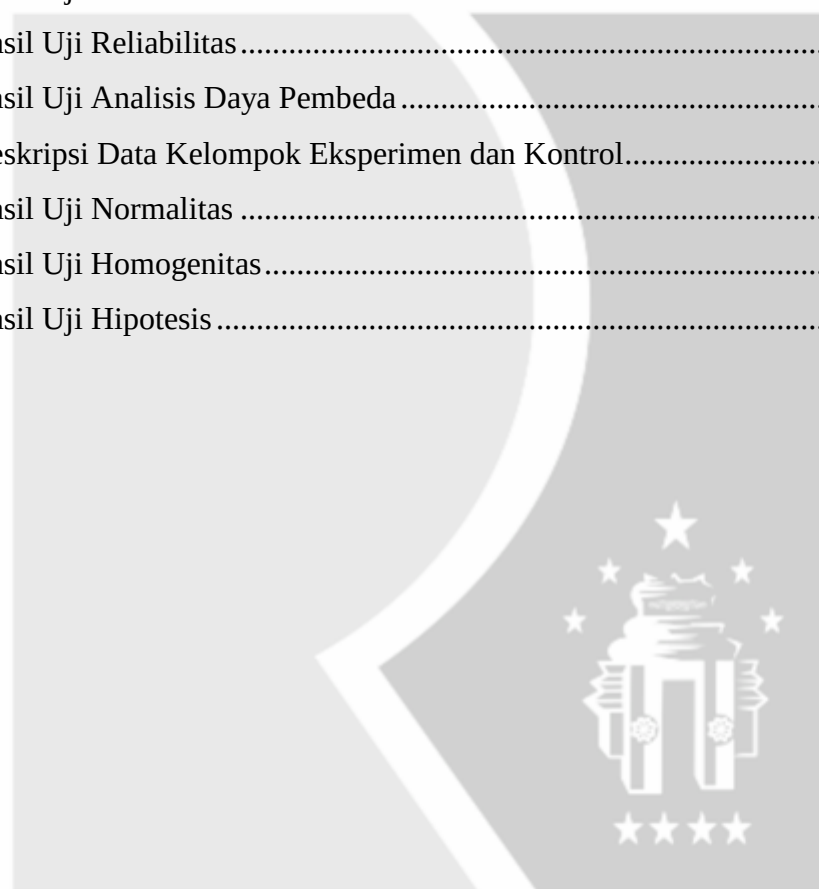
E. Pengumpulan Data	30
F. Teknik Analisis Data.....	33
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	36
B. Deskripsi Data.....	37
C. Pengujian Hipotesis.....	42
BAB V PEMBAHASAN	44
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan	52
B. Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Penelitian Terkait	23
3.1 Instrumen Penelitian.....	62
3.2 Kisi-kisi Observasi.....	31
4.1 Hasil Uji Validitas.....	37
4.2 Hasil Uji Reliabilitas.....	38
4.3 Hasil Uji Analisis Daya Pembeda.....	39
4.4 Deskripsi Data Kelompok Eksperimen dan Kontrol.....	40
4.5 Hasil Uji Normalitas	41
4.6 Hasil Uji Homogenitas.....	41
4.7 Hasil Uji Hipotesis	42



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir.....	26



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Permohonan izin observasi	50
2 Permohonan izin penelitian.....	60
3 Keterangan telah melakukan penelitian	61
4 Instrumen penelitian.....	62
5 Lembar instrumen observasi	67
6 Instrumen validasi	69
7 Silabus	75
8 RPP Pembelajaran 1	95
9 RPP Pembelajaran 2	106
10 RPP Pembelajaran 3	115
11 RPP Pembelajaran 4	124
12 RPP Pembelajaran 5	134
13 RPP Pembelajaran 6	141
14 Kartu soal	149
15 Hasil kerja siswa	164
16 Hasil observasi awal.....	170
17 Hasil validasi.....	176
18 Hasil reliabilitas	184
19 Hasil analisis daya pembeda soal	185
20 Hasil rata-rata pretest dan posttest	186
21 Hasil uji normalitas data	188
22 Hasil uji homogenitas.....	189
23 Hasil uji hipotesis.....	190
24 Dokumentasi penelitian.....	191

ABSTRAK

Fada, Savira. 2022. “*Pengaruh Model Guided Discovery Learning berbasis Game terhadap kemampuan berpikir kritis siswa Sekolah Dasar kelas 5*”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Pembimbing: Tety Nur Cholifah, M.Pd

Kata kunci: *Guided Discovery Learning*, Game, dan Kemampuan Berpikir Kritis.

Penelitian ini dilatarbelakangi belum maksimalnya kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran tematik kelas V SD Negeri 2 Sumbertangkil. Banyak faktor peneliti temui dalam proses pembelajaran yang mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa seperti: 1) Kurang maksimal dalam penyampain materi, 2) Kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran, 3) Siswa kesulitan dalam memahami materi, 4) Siswa kesulitan dalam menjelaskan kembali materi yang telah dijelaskan, 5) Kurangnya fasilitas belajar. Maka untuk mengatasi masalah tersebut peneliti menerapkan model *guided discovery learning* berbasis *game* agar kemampuan berpikir kritis siswa meningkat. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan dan mengetahui kemampuan berpikir kritis dalam hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik kelas 5 SD Negeri 2 Sumbertangkil tahun ajaran 2021/2022 melalui model *guided discovery learning* berbasis *game*.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian semu eksperimen (*quasi eksperimenn*) dengan pendekatan kuantitatif. Adapun desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah desain penelitian *post-test only nonequivalent*. Peneliti melaksanakan penelitian dengan 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berikut langkah-langkah penelitian: 1) Pengamatan, 2) Menjelaskan dan menafsirkan data. Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan instrumen penelitian meliputi: lembar observasi, tes, dan dokumentasi serta menggunakan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi hasil uji hipotesis sebesar $0,000 < 0,05$ maka terdapat pengaruh model *guided discovery learning* berbasis *game* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

ABSTRAK

Fada, Savira. 2022. *"The influence of Guided Discovery Learning Models Game-Based on the critical thinking ability 5th grade elementary school students"*. Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Education, Raden Rahmat Malang Islamic University. Supervisor: Tety Nur Cholifah, M.Pd

Keywords: Guided Discovery Learning, Game, and Critical Thinking Ability.

This research is motivated by the lack of optimal critical thinking ability in the thematic subjects of 5th grade students at SD Negeri 2 Sumbertangkil. Many factors encountered in the learning process that affect students' critical thinking ability such as: 1) Lack of maximum in material delivery, 2) Lack of student activities in the learning process, 3) Students have difficulty in understanding the topic, 4) Students have difficulty in re-explaining the topic that has been described, 5) Lack of learning facilities. So overcome this problem, researchers apply a game-based guided discovery learning model so that students' critical thinking skills increase. The purpose are this study is to improve and determine the ability to critical thinking in students learning outcomes at 5th grade thematic subjects at SD Negeri 2 Sumbertangkil for the 2021/2022 school year through a guided discovery learning model game-based.

The type of research used is quasi-experimental research with a quantitative approach. The experimental research design used is a post-test only nonequivalent research design. Researcher carried out the study with 2 groups, namely the experimental group and the control group following the research steps: 1) Observation, 2) Explaining and interpreting the data. In collecting data, researcher used research instruments including: observation sheets, tests, and documentation and use prerequisite tests, namely normality tests and homogeneity tests.

The results of this study show that the significance value of the hypothesis test results is $0.000 < 0.05$, so there is an influence of the game-based guided discovery learning model on students' critical thinking ability.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dibangun guru untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya menguasai konsep materi pelajaran (Sagal, 2010). Menurut Robert Ennis (Alec Fisher, 2008) berpikir kritis adalah pemikiran yang masuk akal dan refleksi berfokus untuk memutuskan apa yang harus dipercaya atau dilakukan. pendapat tersebut diartikan bahwa pada hakekatnya manusia saat berpikir sedang belajar menggunakan kemampuannya secara intelektual dan terlintas alternatif maupun solusi suatu masalah sehingga dapat memutuskan apa yang akan dilakukan. kemampuan berpikir kritis telah menjadi tujuan atau tuntutan dari semua mata pelajaran termasuk pelajaran tematik. Ketika siswa mempelajari mata pelajaran tematik diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, dimana kemampuan ini dapat digunakan dalam menghadapi kehidupan yang kompleks.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam berbagai mata pelajaran dan memberikan pengalaman langsung kepada siswa (Effendi, 2009: 129). Kondisi saat ini yang tidak memungkinkan untuk melakukan pembelajaran tatap muka secara maksimal disebabkan adanya virus covid-19 yang menyerang manusia dan hewan (Cahyani dan Kusumah,

2020). Menurut surat edaran No 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat covid-19, sistem pembelajaran dilaksanakan secara online. Guru dapat melakukan pembelajaran diwaktu yang sama menggunakan grub disosial media. Dengan adanya covid-19 proses pembelajaran yang berlangsung peneliti melakukan observasi awal pada tanggal 22 Oktober 2022 menurut wali kelas 5 di SD Negeri 2 Sumbertangkil tingkat kemampuan berpikir kritis siswa masih belum maksimal. Hal ini dikarenakan beberapa kendala yang dialami guru dan siswa dalam menjalankan proses pembelajaran. kendala yang dialami oleh guru dan siswa yaitu siswa cenderung tidak aktif, sulitnya menata konsentrasi siswa, serta fasilitas belajar yang kurang. Belum maksimalnya guru dalam menyampaikan materi siswa juga mengalami kendala dalam menyimpulkan dan menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari. Minimnya alat komunikasi, kuota untuk belajar juga menjadi kendala yang dialami oleh beberapa siswa.

Terlaksananya suatu proses pembelajaran dengan baik maka diharuskan untuk memilik model pembelajaran yang sesuai. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan. Model pembelajaran juga berfungsi sebagai pedoman bagi para pengajar. Menurut Markaban (2018) model pembelahan *guided discovery* adalah model pembelajaran yang melibatkan suatu dialog antar siswa dan guru, dimana siswa mencari kesimpulan melalui suatu urutan pertanyaan yang dilakukan guru. Menurut Melani, Harlita, dan Sugiharo (2012) model *guided discovery*

learning mengharuskan siswa menggunakan informasi untuk mengkonstruksi pemahamannya sendiri sehingga lebih berbekas dalam diri siswa.

Guided discovery learning merupakan model pembelajaran yang menciptakan situasi belajar serta melibatkan siswa secara aktif dan mandiri dalam menemukan suatu konsep atau teori, pemahaman, dan pemecahan masalah. Proses pembelajaran ini membutuhkan guru sebagai fasilitator dan pembimbing. Selain model pembelajaran proses pembelajaran juga membutuhkan media pembelajaran agar siswa lebih mudah dalam memahami materi yang dijelaskan. Menurut Mayer (dalam Egen & Kauchak, 2012) mengatakan kelebihan *guided discovery learning* adalah pemahaman siswa lebih mendalam dan menghasilkan retensi yang lebih panjang serta dapat mendorong tingkat berpikir kritis siswa. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fuad, Yudi, & Umi (2015: 114-112) dengan judul “Pengaruh Model *Guided Discovery Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X SMA Negeri Karangpandan Tahun Pelajaran 2013/2014”. Hasil penelitian menunjukkan model *guided discovery learning* memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis dengan nilai rata-rata kelas eksperimen 64,62 lebih tinggi daripada kelas kontrol yaitu 56,32.

Media pembelajaran dapat berupa *game* untuk meningkatkan logika dan pemahaman siswa terhadap suatu permasalahan. *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) (Clark : 2006) berhasil membuktikan bahwa *game* sangat berguna untuk meningkatkan logika dan pemahaman pemain terhadap suatu masalah melalui proyek *game* yang dinamai *Scratch*. *Game* edukasi berbasis

simulasi didesain untuk mensimulasikan permasalahan yang ada sehingga diperoleh esensi atau ilmu yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. *Game* simulasi dengan tujuan edukasi ini dapat digunakan sebagai salah satu media edukasi yang memiliki pola pembelajaran *learning by doing*.

Siswa dapat bersungguh-sungguh saat proses belajar dan mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Proses pembelajaran ada tujuan yang ingin dicapai untuk melihat sejauhmana kemampuan siswa. *Game* edukasi unggul dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan medol konvensional. Saah satu keunggulan yang signifikan adalah adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat menyimpan materi dalam waktu yang cukup lama. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Vitianingsih (2016: 25-32) dengan judul “*Game* Edukasi sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini:.. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *game* edukasi ini dapat membatu guru dan siswa dalam mengubah cara belajar konvensional menjadi cara belajar simulasi serta siswa dapat dengan mudah memahami materi yang telah dijelaskan.

Berdasarkan observasi dapat diketahui bahwa penetapan sistem pembelajaran tidak berjalan dengan baik karena masih terdapat beberapa kendala. Dengan adanya permasalahan tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Guided Discovery Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Kelas 5”. Peneliti memilih kelas 5 sebagai bahan penelitian merupakan kelas tinggi dalam

tingkatan sekolah dasar, sehingga memerlukan adanya bimbingan dan pengawasan dalam menjalankan proses pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada kelas 5 SD Negeri 2 Sumbertangkil ini peneliti dapat merumuskan masalah yaitu “Bagaimana pengaruh model *guided discovery learning* berbasis *game* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas 5 SD Negeri Sumbertangkil 02 tahun ajaran 2021/2022 melalui mata pelajaran tematik?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah untuk mengetahui pengaruh model *guided discovery learning* berbasis *game* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa melalui mata pelajaran tematik kelas 5 SD Negeri 2 Sumbertangkil tahun ajaran 2021/2022.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis dan praktis, diantaranya yaitu:

1. Manfaat secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan keilmuan guru dalam menggunakan model pembelajaran khususnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan siswa.

2. Manfaat secara Praktis

a. Bagi Guru

Penggunaan model pembelajaran sebagai salah satu model mengajar yang dapat digunakan pada pembelajaran tematik, serta mengetahui kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa kelas 5 SD Negeri 2 Sumbertangkil tahun ajaran 2021/2022.

b. Bagi Siswa

Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam materi pelajaran tematik siswa kelas 5 SD Negeri 2 Sumbertangkil tahun ajaran 2021/2022.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang positif dalam penggunaan model pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Dapat memberi masukan, menambah pengetahuan dalam menggunakan model pembelajaran serta menambah wawasan peneliti tentang model pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Adapun batasan masalah dalam penelitian untuk menghindari meluasnya permasalahan sebagai berikut:

1. Materi difokuskan pada Tema 7 Subtema 1 “Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan”.

2. Penggunaan model *guided discovery learning* digunakan untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa di SD Negeri 2 Sumbertangkil kelas 5 tahun ajaran 2021-2022.
3. Penelitian dilakukan di SD Negeri 2 Sumbertangkil kelas 5 dengan jumlah 60 siswa.

F. Definisi Operasional

1. Model Guided Discovery Learning berbasis Game

Model *guided discovery learning* berbasis *game* adalah model pembelajaran yang melibatkan interaksi antar siswa dan guru yang mana siswa mencari kesimpulan yang diinginkan menggunakan media pembelajaran berupa *game*. Langkah-langkah pembelajaran menggunakan model *guided discovery learning* berbasis *game* yaitu: (1) *Orientation* artinya melatih kemampuan interpretasi, analisis dan evaluasi pada aspek kemampuan berpikir kritis. (2) *Hypothesis Generation* artinya melatih kemampuan interpretasi, analisis, evaluasi, dan inferensi. (3) *Hypothesis Testing* artinya melatih kemampuan regulasi diri, evaluasi, analisis, interpretasi dan penjelasan serta masalah yang telah dirumuskan diuji pada tahapan ini. (4) *Conclusion* artinya melatih kemampuan menyimpulkan, analisis, interpretasi, evaluasi dan penjelasan. (5) *Regulation* artinya melatih kemampuan evaluasi, regulasi diri, analisis, penjelasan, interpretasi dan menyimpulkan. Model *guided discovery learning* berbasis *game*

berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dapat diketahui dengan membandingkan nilai rata-rata setiap kelompok kontrol dan eksperimen.

2. Kemampuan berpikir kritis

Kemampuan berpikir kritis merupakan cara berpikir untuk menganalisis suatu argumen dan memunculkan suatu wawasan. Adapun indikator berpikir kritis yaitu: (1) kemampuan merumuskan pertanyaan, (2) kemampuan merencanakan strategi pemecahan masalah, dan (3) kemampuan mengevaluasi keputusan. Hal ini dapat diketahui melalui metode tes dengan soal berpikir kritis.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT