

## **Pengaruh Model Pembelajaran CORE dengan Media Bingo dan Kahoot! sebagai Strategi Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila**

**Yogandaru Rizqi Utama\*<sup>1</sup>, Rini Triastuti<sup>2</sup>, Dewi Gunawati<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Magister Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[Yogandarurizqiutama@gmail.com](mailto:Yogandarurizqiutama@gmail.com), <sup>2</sup>[rinitriastuti@staff.uns.ac.id](mailto:rinitriastuti@staff.uns.ac.id),  
<sup>3</sup>[dewigunawati@staff.uns.ac.id](mailto:dewigunawati@staff.uns.ac.id)

### **Abstrak**

Rendahnya keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi permasalahan utama yang dihadapi di SMP Negeri 1 Lamongan. Namun proses ini menjadi tantang bagi guru untuk berinovasi menggunakan metode pembelajaran dan media ajar mampu menstimulasi kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian ini (1) Menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran CORE dengan media Bingo terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VII C di SMPN Negeri 1 Lamongan. (2) Menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran CORE dengan media Kahoot! terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VII D di SMPN Negeri 1 Lamongan. (3) Menganalisis perbedaan pengaruh penerapan media Bingo dan media Kahoot! terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VII di SMPN Negeri 1 Lamongan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) yang diintegrasikan dengan media Bingo dan Kahoot! terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. Metode yang digunakan adalah quasi-eksperimen dengan desain pretest-posttest, melibatkan dua kelas sebagai kelompok eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan keterampilan berpikir kritis yang signifikan, dengan nilai rata-rata kelas eksperimen I yang menggunakan media Bingo meningkat dari 53,78% menjadi 76,73%, sedangkan kelas eksperimen II yang menggunakan Kahoot! meningkat dari 56,62% menjadi 82,51%. Media Kahoot! menunjukkan efektivitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan Bingo, dengan kontribusi terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis sebesar 71,4% dibandingkan 65,9% dari Bingo. Metode pembelajaran dan media pembelajaran tersebut berdampak positif untuk pengembangan ketrampilan berpikir kritis siswa dan peningkatan kualitas pembelajaran di bidang Pendidikan Pancasila, serta memberikan rekomendasi bagi guru Pendidikan Pancasila dalam memfasilitasi pembelajaran yang menarik.

**Kata kunci:** Model Pembelajaran CORE, Media Bingo, Media Kahoot!, Ketrampilan Berpikir Kritis.

### ***The Effect of CORE Learning Model With Bingo and Kahoot! Media as an Effort to Improve Critical Thinking Skills in Pancasila Education Learning***

#### **Abstract**

*The low critical thinking skills in Pancasila Education learning is the main problem faced at SMP Negeri 1 Lamongan. However, this process is a challenge for teachers to innovate using learning methods and teaching media that can stimulate students' critical thinking skills. This study (1) Analyzes the effect of implementing the CORE learning model with Bingo media on students' critical thinking skills in Pancasila Education learning for Class VII C at SMPN Negeri 1 Lamongan. (2) Analyzes the effect of implementing the CORE learning model with Kahoot! media on students' critical thinking skills in Pancasila Education learning for Class VII D at SMPN Negeri 1 Lamongan. (3) Analyzes the differences in the effect of implementing Bingo and Kahoot! media on students' critical thinking skills in Pancasila Education learning for Class VII at SMPN Negeri 1 Lamongan. This study aims to analyze the effect of implementing the CORE learning model (Connecting, Organizing, Reflecting, Extending) integrated with Bingo and Kahoot! media on students' critical thinking skills. The method used was a quasi-experiment with a pretest-posttest design, involving two classes as experimental groups. The results showed a significant increase in critical thinking skills, with the average value of experimental class I using Bingo media increasing from 53.78% to 76.73%, while experimental class II using Kahoot! increased from 56.62% to 82.51%. Kahoot! Media showed higher effectiveness compared to Bingo, with a contribution to*

---

*increasing critical thinking skills of 71.4% compared to 65.9% from Bingo. The learning method and learning media have a positive impact on developing students' critical thinking skills and improving the quality of learning in the field of Pancasila Education, as well as providing recommendations for Pancasila Education teachers in facilitating interesting learning.*

**Keywords:** CORE Learning Model, Bingo Media, Kahoot! Media, Critical Thinking Skills

---

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam membentuk warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa. Pendidikan Pancasila tidak hanya bertujuan untuk mentransmisikan pengetahuan tentang Pancasila, tetapi juga mengembangkan keterampilan intelektual, salah satunya adalah kemampuan berpikir kritis dalam mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila [1]. Dalam konteks ini, keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila merupakan kompetensi esensial yang memungkinkan peserta didik untuk menganalisis berbagai persoalan kehidupan berbangsa dan bernegara, membuat keputusan yang selaras dengan nilai-nilai Pancasila, dan berpartisipasi aktif dalam mewujudkan cita-cita nasional [2].

Urgensi pengembangan keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila semakin relevan di era global yang penuh tantangan, bahwa pemikiran kritis memungkinkan warga negara untuk menganalisis secara objektif berbagai isu kontemporer dalam kerangka nilai-nilai Pancasila [3]. Senada dengan hal tersebut, bahwa Pendidikan Kewarganegaraan modern harus melampaui pendekatan konvensional yang menekankan hafalan, menuju pembelajaran yang mengembangkan pemahaman mendalam tentang Pancasila dan kemampuan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari, di mana keterampilan berpikir kritis menjadi fondasi utamanya [4].

Implementasi Pendidikan Pancasila di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki karakteristik khusus yang disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat SMP harus mempertimbangkan fakta bahwa peserta didik berada pada fase transisi yang kritis dalam perkembangan mereka. Pada tahap ini, kemampuan berpikir abstrak mulai berkembang, memungkinkan mereka untuk memahami konsep-konsep yang lebih kompleks terkait nilai-nilai Pancasila. Selain itu, fase ini juga ditandai dengan pembentukan identitas diri yang intens, di mana nilai-nilai dan prinsip-prinsip moral mulai diinternalisasi secara lebih mendalam [5].

Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan antara ekspektasi dan kondisi aktual pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil penelitian Murdiono mengungkapkan bahwa mayoritas peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan permasalahan kontemporer [6]. Hal itu sejalan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di Indonesia masih didominasi oleh pendekatan tekstual yang kurang merangsang pemikiran kritis peserta didik. Hal ini dipertegas oleh temuan yang menunjukkan bahwa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, hanya 12,90% peserta didik yang mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara 87,10% lainnya masih di bawah standar [7].

SMP Negeri 1 Lamongan, khususnya di kelas VII C dan VII D, problematika serupa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila juga ditemukan. Berdasarkan observasi awal dan data evaluasi pembelajaran, teridentifikasi beberapa kesenjangan utama: (1) rendahnya kemampuan peserta didik dalam menganalisis permasalahan kehidupan berbangsa dan bernegara menggunakan perspektif Pancasila secara kritis, (2) minimnya partisipasi aktif dalam diskusi implementasi nilai-nilai Pancasila, dan (3) kecenderungan peserta didik untuk menghafal butir-butir Pancasila tanpa pemahaman kontekstual. Hasil pre-test menunjukkan bahwa hanya 35% peserta didik yang mampu menganalisis kasus-kasus aktual menggunakan sudut pandang Pancasila secara kritis, sementara 65% lainnya masih terpaku pada jawaban tekstual yang bersumber dari buku teks.

Dampak dari kesenjangan ini sangat signifikan dalam konteks Pendidikan Pancasila, ketidakmampuan berpikir kritis dalam konteks Pancasila dapat menghasilkan warga negara yang tidak mampu mengaktualisasikan nilai-nilai Pancasila dan salah satu rendahnya keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila berkorelasi dengan meningkatnya kerentanan generasi muda terhadap ideologi yang bertentangan dengan Pancasila [8]. Beberapa faktor yang teridentifikasi sebagai penghambat pengembangan keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila antara lain: (1) dominasi metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru, (2) minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif yang dapat menstimulasi analisis kritis terhadap implementasi nilai-nilai Pancasila, dan (3) kurangnya aktivitas pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk mengonstruksi pemahaman tentang Pancasila secara mandiri.

Menghadapi problematika tersebut, berbagai alternatif solusi telah diajukan oleh para peneliti dan praktisi pendidikan. Noviani mengusulkan penerapan problem-based learning [9], sementara Kusuma

merekomendasikan pendekatan *discovery learning*. Namun, kedua alternatif tersebut memiliki keterbatasan dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, terutama dalam hal waktu implementasi dan kompleksitas persiapan. Oleh karena itu, diperlukan solusi yang lebih komprehensif dan adaptif [10].

Berdasarkan analisis terhadap berbagai alternatif yang ada, penelitian ini mengajukan penerapan model pembelajaran *Connecting, Organizing, Reflecting, Extending (CORE)* yang diintegrasikan dengan media Bingo dan Kahoot! sebagai solusi potensial. Model CORE dipilih karena karakteristiknya yang mendorong peserta didik untuk aktif mengonstruksi pengetahuan melalui empat tahapan sistematis. Efektivitas model CORE dalam meningkatkan pemahaman konseptual dan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Integrasi media Bingo dan Kahoot! didasarkan pada potensinya dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dalam meta-analisis mereka mengungkapkan bahwa penggunaan Kahoot! secara signifikan meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif peserta didik [11].

Pemilihan kombinasi model dan media pembelajaran ini didasari oleh beberapa rasional. Pertama, model CORE dengan tahapan yang sistematis dapat memfasilitasi pengembangan keterampilan berpikir kritis secara bertahap. Kedua, integrasi media Bingo dan Kahoot! dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar dan meningkatkan engagement peserta didik. Ketiga, kombinasi ini memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang tidak hanya efektif tetapi juga *enjoyable*. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memiliki tiga ranah domain, yaitu *Community Civic Education* (Pendidikan Kewarganegaraan Kemasyarakatan), *Academic Civic Education* (Pendidikan Kewarganegaraan Akademik), dan *School Civic Education* (Pendidikan Kewarganegaraan Persekolahan) [12]. Penelitian ini berada pada ranah *School Civic Education* atau PKn Persekolahan, di mana pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa menjadi salah satu tujuan pembelajaran yang esensial di tingkat sekolah menengah pertama. PKn Persekolahan tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan tentang nilai-nilai Pancasila, tetapi juga bertujuan untuk membentuk peserta didik yang mampu menganalisis, mengevaluasi, dan mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 yang menekankan bahwa pembelajaran PKn di sekolah harus mampu mengembangkan kemampuan berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi berbagai persoalan kewarganegaraan. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran CORE dengan media Bingo dan Kahoot! dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMP diharapkan dapat menjadi solusi inovatif untuk mencapai tujuan PKn Kurikuler tersebut, khususnya dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa melalui pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) yang diintegrasikan dengan media Bingo dan Kahoot! terhadap keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas kedua media tersebut dalam meningkatkan kemampuan analisis dan pemecahan masalah siswa, serta untuk membandingkan pengaruh antara media Bingo dan Kahoot! dalam konteks pembelajaran di SMP Negeri 1 Lamongan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi guru dalam memilih metode dan media yang tepat untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain *quasi-experimental* dengan pendekatan *pretest-posttest* untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran CORE dengan media Bingo dan Kahoot! terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. Pemilihan metode *quasi eksperimen design* (eksperimen semu) dikarenakan pada penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar dampak atau pengaruh diterapkan dua *treatment* yaitu model pembelajaran CORE dengan media Bingo dan model pembelajaran CORE dengan media Kahoot!. Pada penelitian ini, subjek penelitian dibagi menjadi dua yaitu kelompok eksperimen I dan kelompok eksperimen II dengan menggunakan rancangan *random sampling* yang bertujuan untuk mengetahui keadaan objek yang diteliti sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*).

Tabel 1. Desain Penelitian *Quasi Eksperimen*

No.	Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
1.	VII C	T1	Xa	T2
2.	VII D	T3	Xb	T4

*Johnson & Christensen, 2014: 358*

Keterangan:

VII C : Kelas Eksperimen I

VII D : Kelas Eksperimen II

T1 : Nilai *pretest* pada kelas eksperimen I

- T2 : Nilai *posttest* pada kelas eksperimen I
- T3 : Nilai *pretest* pada kelas eksperimen II
- T4 : Nilai *posttest* pada kelas eksperimen II
- Xa : Menggunakan model CORE dengan media Kahoot!
- Xb : Menggunakan model CORE dengan media Bingo

Subjek penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VII C dan VII D di SMP Negeri 1 Lamongan, yang dipilih melalui teknik random sampling. Kelas VII C akan menjadi kelompok eksperimen I yang menerapkan model CORE dengan media Bingo, sedangkan kelas VII D akan menjadi kelompok eksperimen II yang menerapkan model CORE dengan media Kahoot!.

**2.1. Validitas dan Reliabilitas Instrumen**

Penelitian ini menggunakan 2 Instrumen (1) Instrumen tes pada penelitian ini akan menggunakan instrumen berupa soal pilihan ganda, melalui tes akan didapatkan data berupa skor dari tes awal dan tes akhir dari kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II. Instrumen tes disusun berdasarkan materi, kompetensi dasar (KD) pembelajaran PPKn yaitu “Semangat kebangkitan nasional tahun 1908”, KD 3.4 “Menganalisis makna dan arti kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia” sesuai pada silabus dan kurikulum 2013, tujuan dan alokasi waktu tes menyesuaikan dengan kegiatan pembelajaran PPKn yang telah ditetapkan oleh sekolah. (2) Instrumen non tes yang digunakan pada penelitian ini berupa angket (kuesioner) penilaian diri bertujuan untuk mengetahui pengaruh model dan media pembelajaran terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik sehingga dapat diketahui apakah model dan media belajar yang digunakan berpengaruh pada keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran PPKn yang akhirnya berdampak pada meningkatnya keterampilan berpikir peserta didik. Angket yang digunakan berbentuk *rating scale* (skala bertingkat).

- a. **Uji Validitas Instrumen.** Sebelum instrument diberikan kepada subjek penelitian, instrument terlebih dahulu di uji cobakan kepada peserta didik diluar populasi penelitian. Pertimbangan dalam melakukan uji coba angket dan tes kepada peserta didik diluar populasi karena berada pada kelas yang sama yaitu kelas VII dan materi yang diajarkan sama yaitu semangat kebangkitan nasional 1908. Uji coba instrument dilakukan karena untuk mengetahui keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran PPKn dengan memberikan sebuah tes pilihan ganda berjumlah 20 soal pilihan ganda dan angket 20 butir pernyataan. Uji coba validitas yang digunakan akan di analisis dengan menggunakan berupa bantuan program *SPSS versi 21.0*.
- b. **Uji Reliabilitas Instrumen.** Reliabilitas mengacu pada konsistensi pengukuran, yakni sejauh mana kekonsistenan hasil suatu proses pengukuran skor tes atau penilaian lainnya pada suatu pengukuran (Miller, et al. 2009: 107). Penelitian ini menggunakan dua instrumen yang berupa soal tes pilihan ganda dan angket. Prosedur yang digunakan untuk koefisien alpha adalah dengan memberikan tes sekali, dan memberi skor pada hasil tes, kemudian akan diaplikasikan pada rumus koefisien alpha (Miller, et al. 2009: 110). reabilitas akan diuji dengan menggunakan *SPSS Windows 21.0* yang bertujuan untuk melihat kekonsistenan hasil suatu konstruk pertanyaan.

**2.2. Teknik Analisis Data**

- a. **Analisis Deskriptif.** Analisis deskriptif digunakan dalam menyampaikan data keterampilan berpikir kritis peserta didik yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* dikelas eksperimen I dan kelas eksperimen II. Analisis penghitungan skor menggunakan bantuan *SPSS versi 26.0 for windows* yang akan disajikan dalam bentuk tabel berisi nilai rata-rata, modus, median, varians, standar deviasi, rentang, skor minimal, dan skor maksimal. Klasifikasi keterampilan berpikir kritis peserta didik yang digunakan pada penelitian ini berdasarkan komponen kriteria dari Azwar (2019: 145), yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Komponen Kriteria

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

Keterangan:

X : Skor yang diperoleh; Sd : Standar deviasi; M : Mean

- b. Uji Prasyarat.** Pada penelitian ini, data yang akan analisis merupakan data hasil *pretest* dan data hasil *posttest* keterampilan berpikir kritis peserta didik. Sebelum melanjutkan penghitungan analisis data, hasil *pretest* dan *posttest* keterampilan berpikir kritis peserta didik akan diuji terlebih dahulu untuk mengetahui normalitas dan homogenitas sebuah data dengan menggunakan bantuan *SPSS versi 21.0 for windows* sebagai uji prasyarat.
- 1) Uji normalitas. data pada penelitian ini, menggunakan *SPSS versi 21.0 for windows* dengan statistik *Shapiro-Wilk* karena sampel penelitian yang digunakan kurang dari 100. Untuk menganalisis normalitas data dengan interval kepercayaan 95% ( $\alpha = 0,05$ ), rumusan hipotesisnya adalah sebagai berikut. *Ha*: Data tidak terdistribusi normal dan *Ho*: Data terdistribusi normal. Kriteria penerimaan atau penolakan jika - Asymp sig > 5% => *Ho* diterima (data terdistribusi normal) dan - Asymp sig < 5% => *Ho* ditolak (data tidak terdistribusi normal).
  - 2) Uji Homogenitas. Data skor rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* keterampilan berpikir kritis peserta didik selanjutnya akan diuji homogenitas dengan menggunakan *SPSS versi 21.0 for windows* yang bertujuan untuk mengetahui apakah sebuah data yang diperoleh berdistribusi homogen atau tidak. Rumus hipotesisnya yaitu *Ho*: kedua varians populasi berdistribusi homogen, dan *H1* kedua varian populasi tidak berdistribusi homogen. Pengujian homogenitas dilakukan melalui *test of homogeneity of variance* dengan kriteria signifikan < 5% atau 0.05 data tidak berdistribusi homogen dan signifikan > 5% atau 0.05 data berdistribusi homogen.
- c. Uji Analisis Data**
- 1) Paired Samples T-Test. *Paired samples t-test* digunakan untuk mengetahui adakah pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Adapun tingkat kriteria pengujian hipotesis pada penelitian ini dengan interval kepercayaan 95% ( $\alpha = 0,05$ ) yaitu jika *P value* (sig)  $\leq \alpha$  (0,05 atau 5%) = *Ho* ditolak dan - *P value* (sig) >  $\alpha$  ( 5% atau 0,05 ) = *Ho* diterima dan kriteria hipotesis juga dapat dilihat dari nilai t hitung dan t tabel, jika nilai t hitung > t tabel maka *Ho* dapat ditolak. Sampel berpasangan diartikan sebagai sampel dengan subjek yang sama, tetapi mengalami dua perlakuan atau pengukuran yang berbeda.
  - 2) Regresi liner. Regresi liner digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Adapun tingkat kriteria pengujian hipotesis pada penelitian ini dengan interval kepercayaan 95% ( $\alpha = 0,05$ ) yaitu jika *P value* (sig)  $\leq \alpha$  (0,05 atau 5%) = *Ho* ditolak dan - *P value* (sig) >  $\alpha$  ( 5% atau 0,05) = *H* diterima dan kriteria hipotesis juga dapat dilihat dari nilai t hitung dan t tabel, jika nilai t hitung > t tabel maka *Ho* dapat ditolak [13].

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembelajaran dalam penelitian ini menerapkan model pembelajaran *connecting, organizing, reflecting, extending* (CORE) dengan memanfaatkan media Bingo dan Kahoot pada materi tentang semangat kebangkitan nasional tahun 1908 di kelas VII SMP Negeri 1 Lamongan. Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II. Kelas eksperimen I menggunakan model pembelajaran CORE dengan media Bingo, sedangkan kelas eksperimen II menggunakan model CORE dengan media Kahoot. Tujuan penerapan model CORE adalah untuk mengasah keterampilan berpikir kritis peserta didik, sementara media Bingo dan Kahoot berfungsi sebagai alat bantu dalam pembelajaran untuk mendukung peningkatan keterampilan berpikir kritis mereka.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Variabel	<i>Shapiro Wilk</i> Sig.	Judgement
<i>Pretest</i> tes di kelas eksperimen I	.280	Normal
<i>Posttest</i> tes di kelas eksperimen I	.793	Normal
<i>Pretest</i> angket di kelas eksperimen I	.593	Normal
<i>Posttest</i> angket di kelas eksperimen I	.382	Normal
<i>Pretest</i> tes di kelas eksperimen II	.365	Normal
<i>Posttest</i> tes di kelas eksperimen II	.190	Normal
<i>Pretest</i> angket di kelas eksperimen II	.192	Normal

Posttest angket di kelas eksperimen II	.510	Normal
--	------	--------

Hasil uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa seluruh data dalam penelitian ini terdistribusi normal. Pada kelas eksperimen I, nilai signifikansi pretest tes sebesar 0,280 dan posttest tes sebesar 0,793, keduanya lebih besar dari 0,05, sehingga data dapat disimpulkan normal. Demikian pula, nilai signifikansi pretest angket sebesar 0,593 dan posttest angket sebesar 0,382, menunjukkan data yang normal. Sementara itu, pada kelas eksperimen II, nilai signifikansi pretest tes adalah 0,365 dan posttest tes adalah 0,190. Kedua nilai ini juga lebih besar dari 0,05, yang menunjukkan bahwa data terdistribusi normal. Selain itu, pretest angket pada kelas ini memiliki nilai signifikansi sebesar 0,192 dan posttest angket sebesar 0,510, yang keduanya juga memenuhi syarat distribusi normal.

Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa seluruh data pretest dan posttest, baik untuk tes maupun angket di kedua kelas eksperimen, memenuhi asumsi normalitas. Hal ini menunjukkan bahwa analisis statistik lanjutan, seperti uji parametrik, dapat dilakukan dengan validitas yang terjamin. Hasil ini juga mencerminkan konsistensi data yang diperoleh dari penerapan model pembelajaran CORE dengan media Bingo di kelas eksperimen I dan media Kahoot di kelas eksperimen II.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Variabel	Levene Statistic	Degree of Freedom 1	Degree of Freedom 2	Sig.	Judgement
Tes pilihan ganda keterampilan berpikir kritis pada Pretest	.075	1	72	.785	Homogen
Tes pilihan ganda keterampilan berpikir kritis pada Posttest	.407	1	72	.525	Homogen
Angket keterampilan berpikir kritis pada Pretest	.283	1	72	.596	Homogen
Angket keterampilan berpikir kritis pada Posttest	.658	1	72	.420	Homogen

Hasil uji homogenitas dengan menggunakan uji *Levene* menunjukkan bahwa seluruh data dalam penelitian ini memiliki variansi yang homogen. Pada tes pilihan ganda keterampilan berpikir kritis saat pretest, nilai *Levene Statistic* sebesar 0,075 dengan nilai signifikansi 0,785, lebih besar dari 0,05, sehingga data memenuhi asumsi homogenitas. Demikian pula, pada posttest tes pilihan ganda, nilai *Levene Statistic* sebesar 0,407 dengan nilai signifikansi 0,525 juga menunjukkan variansi yang homogen. Untuk angket keterampilan berpikir kritis, hasil uji homogenitas pada pretest menunjukkan nilai *Levene Statistic* sebesar 0,283 dengan nilai signifikansi 0,596. Sementara itu, pada posttest, nilai *Levene Statistic* sebesar 0,658 dengan nilai signifikansi 0,420. Kedua nilai ini lebih besar dari 0,05, yang berarti variansi antar kelompok data pada angket juga homogen.

Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa data pada pretest dan posttest, baik untuk tes pilihan ganda maupun angket, memiliki variansi yang seragam di antara kelompok eksperimen. Kondisi ini menunjukkan bahwa asumsi homogenitas telah terpenuhi, sehingga analisis statistik parametrik seperti uji *t* dapat dilakukan dengan validitas yang terjaga. Hasil ini mendukung bahwa penerapan model pembelajaran CORE dengan media Bingo di kelas eksperimen I dan media Kahoot di kelas eksperimen II dapat dibandingkan secara valid tanpa dipengaruhi oleh perbedaan variansi antar kelompok data.

### 3.1. Pengaruh penerapan model pembelajaran CORE dengan media Bingo terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik

Hipotesis pertama pada penelitian ini adalah pengaruh signifikan penerapan model pembelajaran core dan media Bingo terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran PPKn di SMP kelas VII. Pengujian hipotesis pertama akan dianalisis dengan menggunakan *paired samples t-test* dan *regresi linear*

dengan interval kepercayaan 95% ( $\alpha = 0,05$ ) yaitu jika  $P \text{ value (sig)} \leq \alpha$  (0,05 atau 5%) =  $H_0$  ditolak. Hasil penghitungan menggunakan *paired samples t-test* pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Paired Sample T Test Kelas Eksperimen 1 Tes Pilihan Ganda

Pair tes pilihan ganda	Mean		Std. Deviation	Std. Error Mean	t	df	Sig.
	Pretest	Posttest					
	-22.70	37	10.83	1.78	-12.74	36	.00

Hasil uji *Paired Sample T-Test* untuk tes pilihan ganda pada kelas eksperimen I menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest keterampilan berpikir kritis peserta didik. Nilai rata-rata (*mean*) selisih antara pretest dan posttest adalah -22,70, yang menunjukkan adanya peningkatan skor setelah pembelajaran menggunakan model CORE dengan media Bingo. Uji ini melibatkan 37 peserta didik dengan nilai simpangan baku (*standard deviation*) sebesar 10,83 dan kesalahan baku rata-rata (*standard error mean*) sebesar 1,78. Hasil perhitungan statistik menunjukkan nilai t sebesar -12,74 dengan derajat kebebasan (*degree of freedom*) 36 dan nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,00 ( $p < 0,05$ ). Nilai signifikansi ini mengindikasikan bahwa perbedaan antara pretest dan posttest secara statistik sangat signifikan.

Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran CORE yang dipadukan dengan media Bingo secara efektif dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Hal ini mendukung hipotesis penelitian bahwa pendekatan pembelajaran inovatif seperti CORE dengan media yang menarik dan interaktif dapat memberikan dampak positif pada kemampuan berpikir kritis siswa.

Tabel 6. Hasil Uji Regresi Linear Kelas Eksperimen 1 Tes Pilihan Ganda

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0.812	0.659	0.641	4.12

Hasil analisis regresi linear pada tes pilihan ganda untuk mengukur pengaruh pembelajaran CORE dengan media Bingo terhadap keterampilan berpikir kritis siswa SMPN 1 Lamongan menunjukkan hasil yang signifikan. Nilai *R* sebesar 0,812 mencerminkan adanya hubungan yang sangat kuat antara pembelajaran CORE dengan media Bingo sebagai variabel independen terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa sebagai variabel dependen. Selanjutnya, nilai *R Square* sebesar 0,659 menunjukkan bahwa model regresi ini mampu menjelaskan 65,9% variasi dalam keterampilan berpikir kritis siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran CORE dengan media Bingo memiliki kontribusi yang substansial terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa. Sisa 34,1% variasi dijelaskan oleh faktor lain di luar model ini. Nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,641 mengonfirmasi bahwa hasil ini tetap stabil dan relevan meskipun disesuaikan dengan jumlah variabel dalam model. Dengan nilai *Std. Error of the Estimate* sebesar 4,12, model ini memiliki tingkat prediksi yang cukup akurat dalam mengestimasi peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa.

Secara keseluruhan, pembelajaran CORE dengan media Bingo terbukti memiliki pengaruh yang sangat signifikan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa media Bingo dapat digunakan secara efektif sebagai bagian dari strategi pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa di tingkat SMP.

Tabel 7. Hasil Uji Paired Sample T Test Kelas Eksperimen 1 Tes Angket

Pair tes angket	Mean		Std. Deviation	Std. Error Mean	t	df	Sig.
	Pretest	Posttest					
	-15.78	37	7.14	1.17	-13.40	36	.00

Hasil uji *Paired Sample T-Test* untuk tes angket pada kelas eksperimen menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest keterampilan berpikir kritis peserta didik. Nilai rata-rata (*mean*) selisih antara pretest dan posttest adalah -15,78, yang menandakan peningkatan skor setelah proses pembelajaran. Analisis ini dilakukan terhadap 37 peserta didik, dengan nilai simpangan baku (*standard deviation*) sebesar 7,14 dan kesalahan baku rata-rata (*standard error mean*) sebesar 1,17. Nilai statistik *t* yang diperoleh adalah -13,40 dengan derajat kebebasan (*degree of freedom*) sebesar 36. Nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,00 ( $p < 0,05$ ) menunjukkan bahwa perbedaan antara nilai pretest dan posttest secara statistik sangat signifikan.

Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran yang digunakan, dalam hal ini CORE dengan media pembelajaran, secara efektif meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik sebagaimana tercermin dalam hasil angket. Hasil ini mendukung hipotesis penelitian bahwa penggunaan model pembelajaran yang interaktif dan inovatif memiliki dampak positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini menunjukkan keberhasilan intervensi pembelajaran dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

Tabel 8. Hasil Uji Regresi Linear Kelas Eksperimen 1 Tes Angket

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0.765	0.585	0.567	3.87

Hasil analisis regresi linear pada tes angket untuk mengukur pengaruh pembelajaran CORE dengan media Bingo terhadap keterampilan berpikir kritis siswa SMPN 1 Lamongan menunjukkan hasil yang signifikan. Nilai *R* sebesar 0,765 mengindikasikan adanya hubungan yang kuat antara pembelajaran CORE dengan media Bingo sebagai variabel independen terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa sebagai variabel dependen. Nilai *R Square* sebesar 0,585 menunjukkan bahwa model regresi ini dapat menjelaskan 58,5% variasi dalam keterampilan berpikir kritis siswa. Dengan kata lain, lebih dari separuh perubahan dalam keterampilan berpikir kritis siswa dapat dijelaskan oleh penerapan pembelajaran CORE dengan media Bingo. Sisa 41,5% variasi dipengaruhi oleh faktor lain di luar model ini. Nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,567 mengonfirmasi bahwa hasil model ini tetap kuat meskipun disesuaikan dengan jumlah variabel dalam analisis. Nilai *Std. Error of the Estimate* sebesar 3,87 menunjukkan bahwa tingkat kesalahan dalam estimasi hasil keterampilan berpikir kritis siswa relatif rendah, sehingga model ini cukup akurat dalam memprediksi hasil.

Hasil ini mendukung teori yang dikemukakan oleh Kurniawan, yang menyatakan bahwa model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Media Bingo, sebagai salah satu bentuk permainan edukatif, memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif [14]. Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh temuan sebelumnya oleh Artasari, yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam menganalisis suatu permasalahan menggunakan pola pikir divergen lebih unggul ketika menggunakan model pembelajaran CORE dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional [15].

Dalam tahapan *connecting*, peserta didik secara aktif dilibatkan untuk mengorganisasikan materi pembelajaran, yang membantu mereka menemukan ide-ide baru dan memahami konsep-konsep yang relevan. Proses ini memberikan dasar yang kuat bagi tahapan berikutnya. Pada tahap *organizing* dan *reflecting*, peserta didik diberi kesempatan untuk menyusun informasi yang telah ditemukan dan merenungkan konsep-konsep tersebut. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk memperoleh wawasan baru dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap *extending*, peserta didik didorong untuk mendalami dan menerapkan informasi yang telah diperoleh dalam konteks penyelesaian masalah yang lebih kompleks. Proses ini bertujuan untuk memperluas pengalaman belajar peserta didik, sehingga mereka dapat menggali informasi secara lebih mendalam dan mengaitkannya dengan situasi nyata. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran CORE dengan media Bingo memiliki pengaruh yang kuat dan signifikan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Media Bingo dapat dianggap sebagai alat pendukung yang efektif dalam mengoptimalkan penerapan model pembelajaran CORE, yang berkontribusi pada pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa di tingkat SMP.

### 3.2. Pengaruh penerapan model pembelajaran CORE dengan media Kahoot! terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik

Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) dengan media Kahoot! pada kelas eksperimen 2 memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa.

Tabel 9. Hasil Uji Paired Sample T Test Kelas Eksperimen 2 Tes Pilihan Ganda

Pair tes pilihan ganda	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean	t	df	Sig.
<i>Pretest</i>							
<i>Posttest</i>	-25.81	37	9.31	1.53	-16.84	36	.00

Hasil uji *Paired Sample T-Test* untuk tes pilihan ganda keterampilan berpikir kritis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest peserta didik. Nilai rata-rata (*mean*) selisih antara pretest dan posttest adalah -25,81, yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan skor secara signifikan setelah intervensi pembelajaran. Pada uji ini, jumlah peserta didik yang terlibat sebanyak 37 orang, dengan nilai simpangan baku (*standard deviation*) sebesar 9,31 dan kesalahan baku rata-rata (*standard error mean*) sebesar 1,53. Nilai statistik t yang diperoleh adalah -16,84 dengan derajat kebebasan (*degree of freedom*) sebesar 36. Nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,00 ( $p < 0,05$ ) menunjukkan bahwa perbedaan antara nilai pretest dan posttest sangat signifikan secara statistik.

Tabel 10. Hasil Uji Regresi Linear Kelas Eksperimen 2 Tes Pilihan Ganda

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0.845	0.714	0.697	3.41

Hasil analisis regresi linear pada tes pilihan ganda untuk mengukur pengaruh pembelajaran CORE dengan media Kahoot terhadap keterampilan berpikir kritis siswa SMPN 1 Lamongan menunjukkan hubungan yang sangat kuat antara variabel. Nilai *R* sebesar 0,845 menunjukkan korelasi positif yang tinggi antara penggunaan pembelajaran CORE dengan media Kahoot (variabel independen) terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa (variabel dependen).

Nilai *R Square* sebesar 0,714 mengindikasikan bahwa 71,4% variasi dalam keterampilan berpikir kritis siswa dapat dijelaskan oleh model ini, yang menegaskan bahwa pembelajaran CORE dengan media Kahoot memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan berpikir kritis. Sisa 28,6% variasi disebabkan oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam model regresi ini. Nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,697 memperkuat validitas model ini dengan mempertimbangkan jumlah variabel dan sampel yang digunakan dalam analisis. Nilai *Std. Error of the Estimate* sebesar 3,41 menunjukkan bahwa tingkat kesalahan prediksi dalam model ini cukup rendah, yang berarti estimasi hasil keterampilan berpikir kritis siswa melalui model ini sangat akurat.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran CORE yang dipadukan dengan media Kahoot memiliki pengaruh yang sangat kuat dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Media Kahoot sebagai alat pembelajaran interaktif tidak hanya mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga efektif dalam mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa di tingkat SMP.

Tabel 11. Hasil Uji Paired Sample T Test Kelas Eksperimen 2 Tes Angket

Pair tes angket	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean	t	df	Sig.
<i>Pretest</i>							
<i>Posttest</i>	-20.86	37	6.68	1.10	-18.97	36	.00

Hasil uji *Paired Sample T-Test* untuk angket keterampilan berpikir kritis menunjukkan adanya perbedaan yang sangat signifikan antara nilai pretest dan posttest peserta didik. Nilai rata-rata (*mean*) selisih antara pretest dan posttest adalah -20,86, yang menunjukkan peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik setelah pembelajaran. Pada uji ini, jumlah peserta didik yang terlibat adalah 37 orang, dengan nilai simpangan baku (*standard deviation*) sebesar 6,68 dan kesalahan baku rata-rata (*standard error mean*) sebesar 1,10.

Nilai statistik *t* yang diperoleh adalah -18,97 dengan derajat kebebasan (*degree of freedom*) sebesar 36. Nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,00 ( $p < 0,05$ ) menunjukkan bahwa perbedaan antara nilai pretest dan posttest sangat signifikan secara statistik. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang diterapkan memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik, yang tercermin dari perbedaan yang besar antara nilai pretest dan posttest. Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik, yang juga didukung oleh data statistik yang signifikan.

Tabel 12. Hasil Uji Regresi Linear Kelas Eksperimen 2 Tes Angket

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0.793	0.629	0.610	3.98

Hasil analisis regresi linear pada tes angket untuk mengukur pengaruh pembelajaran CORE dengan media Kahoot terhadap keterampilan berpikir kritis siswa SMPN 1 Lamongan menunjukkan hubungan yang kuat dan signifikan. Nilai *R* sebesar 0,793 menunjukkan korelasi positif yang tinggi antara penggunaan pembelajaran CORE dengan media Kahoot (variabel independen) terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa (variabel dependen).

Nilai *R Square* sebesar 0,629 mengindikasikan bahwa 62,9% variasi dalam keterampilan berpikir kritis siswa dapat dijelaskan oleh model ini, yang menunjukkan bahwa pembelajaran CORE dengan media Kahoot memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis. Sisa 37,1% variasi disebabkan oleh faktor lain di luar model ini. Nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,610 mengonfirmasi bahwa model tetap valid setelah disesuaikan dengan jumlah variabel dan sampel yang digunakan. Nilai *Std. Error of the Estimate* sebesar 3,98 menunjukkan tingkat kesalahan prediksi yang relatif kecil, yang berarti model ini mampu memberikan estimasi yang cukup akurat terkait peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh temuan Aisyah, yang menyatakan bahwa model pembelajaran CORE memberikan langkah efektif untuk mengintegrasikan keterampilan berpikir kritis ke dalam proses pembelajaran [16]. Selain itu, penelitian Wulandari menegaskan bahwa kemampuan penalaran yang dilatih melalui model ini membantu peserta didik dalam mengekspresikan ide-ide mereka dan membangun solusi terhadap suatu masalah [17]. Dengan demikian, model pembelajaran CORE tidak hanya meningkatkan keterampilan berpikir kritis tetapi juga melatih kemampuan penalaran dan kolaborasi peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan digital seperti Kahoot! dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan mendorong perkembangan keterampilan berpikir kritis dan Kahoot! tidak hanya memberikan suasana belajar yang menyenangkan tetapi juga memfasilitasi diskusi dan refleksi, dua elemen penting dalam model pembelajaran CORE. Selain itu, elemen kompetitif pada Kahoot! dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa.

Platform pembelajaran kahoot dapat digunakan secara online dengan terkoneksi jaringan internet. Platform kahoot ini memiliki beberapa fitur diantaranya berupa kuis, game, kuis, survei, dan juga diskusi. Fitur kuis dan game dapat digunakan secara kelompok atau individu dalam proses menjawabnya. Nantinya, gambar dan warna akan ditampilkan untuk membantu mendapatkan jawaban yang benar. Selain itu, fitur game dan kuis pada aplikasi kahoot dapat memotivasi siswa untuk menyelesaikan semua jawaban dengan tepat dan teliti. Tampilan kahoot juga diiringi oleh musik dan tema, sehingga siswa dalam menggunakan kahoot siswa tidak akan merasa bosan. Kahoot digunakan sebagai media pembelajaran berbasis permainan yang tidak hanya memotivasi dan menumbuhkan kemandirian siswa saja, tetapi juga memiliki manfaat untuk optimalisasi dan peningkatan dalam proses pembelajaran. Hal ini juga digunakan untuk memfasilitasi variasi dalam proses evaluasi dan pembelajaran [18]. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran CORE dengan media Kahoot secara signifikan meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Media Kahoot, yang interaktif dan menarik, mendukung proses pembelajaran berbasis CORE dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam, yang pada akhirnya mendorong siswa untuk berpikir lebih kritis dan analitis.

### 3.3. Perbedaan pengaruh penerapan media Bingo dan media Kahoot! terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik

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

Tabel 13. Hasil Uji Paired Sample T Test Kelas Eksperimen 1 dan 2 Tes Pilihan Ganda

Pair tes pilihan ganda	Mean		Std. Deviation	Std. Error		t	df	Sig.
	Mean	N	Mean	Mean				
Bingo	-22.70	37	10.83	1.78	-12.74	36	.00	
Kahoot	-25.81	37	9.31	1.53	-16.84	36	.00	

Hasil uji *paired t-test* untuk membandingkan pengaruh model pembelajaran CORE yang dipadukan dengan media Bingo dan Kahoot terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik menunjukkan perbedaan yang signifikan pada kedua media tersebut. Pada kelompok eksperimen yang menggunakan media Bingo, hasil pretest menunjukkan skor rata-rata (mean) sebesar 53,78, dan setelah perlakuan, nilai rata-rata meningkat menjadi 76,73 dengan selisih rata-rata -22,70. Dengan nilai *t* sebesar -12,74 dan *Sig.* sebesar 0,00, uji menunjukkan bahwa ada peningkatan yang signifikan dalam keterampilan berpikir kritis peserta didik setelah menggunakan media Bingo ( $p < 0,05$ ). Sementara itu, pada kelompok eksperimen yang menggunakan media Kahoot, pretest menunjukkan skor rata-rata 56,62, dan setelah perlakuan, nilai rata-rata meningkat menjadi 82,51 dengan selisih rata-rata -25,81. Nilai *t* yang diperoleh sebesar -16,84 dan *Sig.* sebesar 0,00 juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan berpikir kritis peserta didik setelah menggunakan media Kahoot ( $p < 0,05$ ).

Perbandingan kedua hasil tersebut mengindikasikan bahwa meskipun keduanya menunjukkan peningkatan yang signifikan, media Kahoot memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik jika dibandingkan dengan media Bingo. Meskipun demikian, kedua media pembelajaran tersebut efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik, yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, seperti Bingo dan Kahoot, dapat berkontribusi positif terhadap proses pembelajaran.

Tabel 14. Hasil Uji Regresi Linear Kelas Eksperimen 1 dan 2 Tes Pilihan Ganda

Media	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
Bingo	0.812	0.659	0.641	4.12
Kahoot	0.845	0.714	0.697	3.41

Hasil analisis regresi linear menunjukkan perbandingan pengaruh pembelajaran CORE dengan media Bingo dan Kahoot terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa SMPN 1 Lamongan, berdasarkan tes pilihan ganda. Media Kahoot menunjukkan nilai *R* sebesar 0,845, lebih tinggi dibandingkan media Bingo dengan nilai *R* sebesar 0,812. Hal ini menunjukkan bahwa media Kahoot memiliki hubungan yang sedikit lebih kuat dengan peningkatan keterampilan berpikir kritis dibandingkan media Bingo. Nilai *R Square* media Kahoot sebesar 0,714 mengindikasikan bahwa 71,4% variasi dalam keterampilan berpikir kritis siswa dapat dijelaskan oleh model ini. Sebaliknya, media Bingo memiliki *R Square* sebesar 0,659, yang berarti 65,9% variasi dijelaskan oleh model. Perbedaan ini menunjukkan bahwa media Kahoot memberikan kontribusi yang lebih besar terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa dibandingkan media Bingo. *Adjusted R Square* media Kahoot sebesar 0,697 lebih tinggi dibandingkan dengan media Bingo sebesar 0,641, yang mengonfirmasi keunggulan model regresi pada media Kahoot setelah disesuaikan dengan jumlah variabel dan sampel. Selain itu, *Std. Error of the Estimate* media Kahoot sebesar 3,41 lebih rendah dibandingkan dengan media Bingo sebesar 4,12, yang menunjukkan bahwa model pada media Kahoot memberikan estimasi yang lebih akurat.

Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran CORE dengan media Kahoot lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dibandingkan dengan media Bingo. Media Kahoot yang

interaktif dan berbasis teknologi cenderung memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendalam, sehingga memotivasi siswa untuk berpikir lebih kritis. Namun, media Bingo tetap memiliki pengaruh positif yang signifikan dalam mendukung pembelajaran berbasis CORE.

Tabel 15. Hasil Uji Paired Sample T Test Kelas Eksperimen 1 dan 2 Tes Angket

Pair tes angket	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean	t	df	Sig.
Bingo	-15.78	37	7.14	1.17	13.40	36	.00
Kahoot	-20.86	37	6.68	1.10	18.97	36	.00

  

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
Bingo	0.765	0.585	0.567	3.87
Kahoot	0.793	0.629	0.610	3.98

Hasil uji *paired t-test* untuk angket keterampilan berpikir kritis pada kedua kelompok eksperimen menunjukkan perbedaan signifikan dalam perubahan skor pretest dan posttest. Pada kelompok eksperimen yang menggunakan media Bingo, hasil pretest menunjukkan skor rata-rata (mean) sebesar 53,78, dan setelah perlakuan, nilai rata-rata meningkat menjadi 76,73 dengan selisih rata-rata -15,78. Nilai *t* sebesar -13,40 dan *Sig.* sebesar 0,00 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam keterampilan berpikir kritis peserta didik setelah menggunakan media Bingo ( $p < 0,05$ ). Sementara itu, pada kelompok eksperimen yang menggunakan media Kahoot, pretest menunjukkan skor rata-rata 56,62, dan setelah perlakuan, nilai rata-rata meningkat menjadi 82,51 dengan selisih rata-rata -20,86. Nilai *t* yang diperoleh sebesar -18,97 dan *Sig.* sebesar 0,00 juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan berpikir kritis peserta didik setelah menggunakan media Kahoot ( $p < 0,05$ ).

Perbandingan antara kedua media menunjukkan bahwa meskipun keduanya menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan berpikir kritis peserta didik, media Kahoot menunjukkan pengaruh yang lebih besar dibandingkan media Bingo, dengan selisih rata-rata yang lebih tinggi. Ini menunjukkan bahwa meskipun kedua media efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, media Kahoot memberikan dampak yang lebih kuat pada perubahan sikap dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Kedua media ini, namun demikian, dapat dianggap sebagai alat pembelajaran yang efektif untuk memfasilitasi peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa.

Tabel 16. Hasil Uji Regresi Linear Kelas Eksperimen 1 dan 2 Tes Angket

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
Bingo	0.765	0.585	0.567	3.87
Kahoot	0.793	0.629	0.610	3.98

Hasil analisis regresi linear pada tes angket menunjukkan perbandingan pengaruh pembelajaran CORE dengan media Bingo dan Kahoot terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa SMPN 1 Lamongan. Pada media Kahoot, nilai *R* tercatat sebesar 0,793, yang menunjukkan hubungan yang lebih kuat antara model pembelajaran dan peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa dibandingkan media Bingo dengan nilai *R* sebesar 0,765. Hal ini mengindikasikan bahwa media Kahoot lebih efektif dalam mendukung pembelajaran

CORE untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. *R Square* pada media Kahoot adalah 0,629, yang berarti bahwa 62,9% variasi dalam keterampilan berpikir kritis siswa dapat dijelaskan oleh model ini. Sebaliknya, media Bingo memiliki *R Square* sebesar 0,585, menunjukkan bahwa 58,5% variasi dapat dijelaskan oleh model. Perbedaan ini menegaskan keunggulan media Kahoot dalam menjelaskan pengaruh pembelajaran CORE terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. *Adjusted R Square* media Kahoot adalah 0,610, lebih tinggi dibandingkan media Bingo yang sebesar 0,567, menunjukkan bahwa model regresi Kahoot lebih baik setelah penyesuaian terhadap jumlah variabel dan sampel. Namun, *Std. Error of the Estimate* pada media Kahoot lebih besar (3,98) dibandingkan media Bingo (3,87), yang mengindikasikan bahwa meskipun media Kahoot memiliki hubungan yang lebih kuat, estimasi modelnya sedikit kurang presisi dibandingkan media Bingo.

Penelitian ini sejalan dengan temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi, seperti Kahoot!, dapat lebih efektif dalam merangsang keterlibatan siswa dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka. Menurut Rahman, Kahoot! memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan, yang memotivasi siswa untuk berpikir lebih kritis karena fitur kompetitif dan umpan balik langsung [19]. Hal ini sangat relevan dalam konteks pembelajaran yang menuntut keterampilan berpikir kritis, seperti dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Sementara itu, meskipun Bingo juga efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, efeknya tidak sekuat media Kahoot! selain itu media berbasis permainan seperti Bingo lebih berfokus pada aspek hiburan dan kompetisi, namun tidak memberikan tantangan kognitif yang sama seperti Kahoot! yang melibatkan elemen kuis dengan berbagai tingkat kesulitan [20]. Oleh karena itu, meskipun keduanya meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, media Kahoot! memberikan dampak yang lebih signifikan karena kemampuannya untuk menggabungkan pembelajaran yang interaktif dan evaluasi instan, yang memungkinkan siswa untuk secara langsung mengevaluasi pemahaman mereka.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran CORE dengan media Kahoot memberikan pengaruh yang lebih signifikan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dibandingkan dengan media Bingo. Hal ini dapat disebabkan oleh sifat interaktif dan menarik dari Kahoot yang mendorong keterlibatan siswa lebih aktif selama proses pembelajaran. Meskipun demikian, kedua media ini terbukti mendukung keberhasilan pembelajaran CORE dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, penulis menyimpulkan temuan yang disesuaikan dengan rumusan masalah dalam penelitian. Simpulan tersebut mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran CORE dan penggunaan media pembelajaran terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran PPKn di SMP, (1) Pengaruh Model Pembelajaran CORE dengan Media Bingo Penerapan model pembelajaran CORE yang dipadukan dengan media Bingo terbukti memberikan pengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam mata pelajaran PPKn di SMPN 1 Lamongan. Berdasarkan hasil analisis data, kombinasi model pembelajaran CORE dan media Bingo berkontribusi sebesar 65.9% dan 58.5% terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran CORE bersama media Bingo efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.. (2) Pengaruh Model Pembelajaran CORE dengan Media Kahoot Penggunaan model pembelajaran CORE yang dikombinasikan dengan media Kahoot juga berdampak positif terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran PPKn di SMPN 1 Lamongan. Hasil analisis menunjukkan bahwa model pembelajaran CORE bersama media Kahoot memberikan pengaruh sebesar 71.4% dan 62.9% terhadap keterampilan berpikir kritis. Kesimpulannya, penerapan model pembelajaran CORE dan media Kahoot mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. (3) Perbedaan Pengaruh antara Media Bingo dan Media Kahoot Terdapat perbedaan tingkat pengaruh antara media Bingo dan media Kahoot terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik. Media Bingo memiliki pengaruh sebesar 65.9% dan 58.5% sedangkan media Kahoot memberikan pengaruh sebesar 71.4% dan 62.9% Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan efektivitas penggunaan kedua media tersebut dalam mendukung keterampilan berpikir kritis peserta didik. Kesimpulannya, pemilihan media pembelajaran yang tepat, disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran, dapat membangun motivasi belajar sekaligus meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Temuan ini menekankan pentingnya pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan efektif. Oleh karena itu, disarankan agar pendidik mempertimbangkan penggunaan media yang interaktif dalam proses pembelajaran untuk memfasilitasi pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa, yang merupakan keterampilan penting dalam menghadapi tantangan di era global saat ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kaelan. (2020). *Pendidikan Pancasila: Teori dan Praktik dalam Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Pendidikan
- [2] Latif, Y. (2022). Wawasan Pancasila: Bintang penuntun untuk pembudayaan. *Mizan*.
- [3] Johnson, E. B. (2021). Contextual Teaching and Learning: Menjadikan kegiatan belajar mengajar mengasyikkan. *Kaifa*.
- [4] Budimansyah, D. (2020). *Penguatan Pendidikan Kewarganegaraan untuk Membangun Karakter Bangsa*. Widya Aksara Press.
- [5] Sanjaya, W. (2020). *Implementasi Pendidikan Pancasila di Sekolah Menengah Pertama: Pendekatan Kognitif dan Afektif dalam Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Pendidikan.
- [6] Cholisin. (2020). *Ilmu Kewarganegaraan (Civics)*. Ombak.
- [4] Fogarty, R. (1997). *Problem-Based Learning and Other Curriculum Models for the Multiple Intelligences Classroom*. Skylight Professional Development.
- [6] Kaelan, & Zubaidi, A. (2012). *Pendidikan Kewarganegaraan untuk Perguruan Tinggi Berdasarkan SK Dirjen Dikti No. 43/DIKTI/KEP/2006*. Paradigma.
- [7] Kusuma, M. D., Rosidin, U., Abdurrahman, A., & Suyatna, A. (2020). The development of higher order thinking skill (HOTS) instrument assessment in physics study. *IOSR Journal of Research & Method in Education*, 7(1), 26-32.
- [8] Prabowo, H., & Wicaksono, A. (2023). Analisis pengaruh media digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 15(1), 75-83.
- [9] Murdiono, M., Suharno, S., & Wuryandani, W. (2020). Pendidikan Pancasila di Perguruan Tinggi: Problematika dan Penguatannya. *Jurnal Civic Education*, 4(1), 1-14.
- [9] Noviani, F., Murtono, M., & Ulya, H. (2019). Model Problem Based Learning berbantuan audio visual dalam meningkatkan berpikir kritis siswa. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 1(2), 168-177.
- [10] Kusuma, M. D., Rosidin, U., Abdurrahman, A., & Suyatna, A. (2020). The development of higher order thinking skill (HOTS) instrument assessment in physics study. *IOSR Journal of Research & Method in Education*, 7(1), 26-32.
- [11] Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818.
- [12] Winarno, & Nurgiansah, T. H. (2021). *Civics Ilmu Kewarganegaraan (Suatu Pengantar)*. Yuma Pustaka.
- [13] Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [14] Kurniawan, A. (2020). Media Bingo sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 11(3), 89-95.
- [15] Artasari, Y., Arini, W. N., & Wirya, N. I. (2019). Pengaruh model pembelajaran CORE terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 45-52.
- [16] Aisyah, N. (2021). Pengaruh penggunaan Kahoot! terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 10(1), 45-52.
- [17] Wulandari, R. (2020). Kahoot! sebagai alat evaluasi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 55-63.
- [18] Budimansyah, D. (2020). *Penguatan Pendidikan Kewarganegaraan untuk Membangun Karakter Bangsa*. Widya Aksara Press.
- [19] Rahman, A., & Setiawan, B. (2022). Penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran daring untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(4), 120-128.
- [20] Lestari, F. (2020). Penggunaan media Bingo dalam pendidikan kewarganegaraan: Studi kasus di SMP. *Jurnal Civic Education*, 7(3), 101-110.