

# Pengaruh Metode Pembelajaran Karya Wisata Virtual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mata Pelajaran IPS Pada Siswa Kelas VIII SMP

Mohammad Naufal Zabidi<sup>(1)</sup>, Ketut Prasetyo<sup>(2)</sup>, Nugroho Hari<sup>(3)</sup>, Nasution<sup>(4)</sup>

Universitas Negeri Surabaya  
Jl. Ketintang No.30, Ketintang, Kec. Gayungan, Kota SBY, Jawa Timur,  
Indonesia

Email: <sup>1</sup>mohammadnaufalzabidi997@gmail.com, <sup>2</sup>ketutprasetyo@unesa.ac.id,  
<sup>3</sup>nugrohohari@unesa.ac.id, <sup>4</sup>nasution@unesa.ac.id

---

## Tersedia Online di

<http://www.jurnal.unublitar.ac.id/index.php/briliant>

---

## Sejarah Artikel

Diterima pada 1 Juli 2022  
Disetujui pada 17 Agustus 2022  
Dipublikasikan pada 20 Agustus 2022  
Hal. 725-736

---

## Kata Kunci:

Karya wisata; virtual; berpikir kritis; IPS

---

## DOI:

<http://dx.doi.org/10.28926/briliant.v7i3.1042>

---

4,701, sedangkan nilai dengan df. 56 sebesar 0,259. Berkaitan dengan data tersebut, variabel keterampilan berpikir kritis memiliki nilai  $4,701 > 0,259$  dan hasil *sig. 2 tailed* dengan nilai  $0,000 < 0,05$ . Oleh karena itu, dinyatakan diterima karena nilai lebih besar dari dan nilai *sig. 2 tailed* lebih kecil dari 0,05. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara metode pembelajaran karya wisata virtual dan ceramah terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

## PENDAHULUAN

Persebaran *COVID-19* yang telah membuat berbagai negara telah terdampak sehingga peran dari Organisasi Kesehatan Dunia (World Health Organization) menetapkan *covid-19* sebagai pandemi global (WHO: 2020). Angka kasus penularan positif *covid-19* terjadi secara cepat serta dalam waktu yang sangat singkat (Hamid, 2020: 2). Terjadinya persebaran *covid-19* di Indonesia, pertama kali dilaporkan oleh Kementerian Kesehatan pada tanggal 2 Maret 2020 dengan jumlah dua kasus (Susilo, dkk., 2020: 46). Kendati demikian, yang membuat banyak kalangan khawatir sebab dampak dari adanya *covid-19* akan berakibat mengganggu dunia pendidikan.

Di sektor pendidikan, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) telah mengimplementasikan kebijakan *learning from*

*home* atau belajar dari rumah (BDR) terkhususkan bagi satuan pendidikan yang berada di wilayah zona kuning, orange dan merah (Asmuni, 2021). Pandemi *COVID-19* membuat perasaan ketidakpastian tentang pendidikan masa depan. Meski ketidakpastian haruslah kita upayakan demi suatu tatanan perubahan. Namun pendidikan haruslah terus berjalan dengan semestinya dan perlu inovasi dari segi pendidikan itu sendiri (Afrouz, 2021). Oleh karena itu, dengan adanya pandemi *COVID-19* peneliti menemukan inovasi pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran karya wisata virtual pada mata pelajaran IPS.

Oleh karena itu, penelitian ini dilatarbelakangi oleh metode pembelajaran karya wisata virtual yang belum adanya hasil belajar yang signifikan dapat memungkinkan siswa dapat beradaptasi secara langsung dengan penggunaan metode karya wisata. Materi pembelajaran yang disampaikan mengenai daerah sekitar hanya terpaku pada buku sumber (Widia et al, 2016). Salah satu alternatif solusi untuk mengatasi pembelajaran hanya berpusat pada buku sumber dengan cara metode pembelajaran karya wisata virtual.

Metode pembelajaran karya wisata virtual ialah metode yang diimplementasikan oleh peserta didik untuk mengeksplorasi pengetahuan belajar tertentu untuk memenuhi bagian pokok dari kurikulum sekolah. Karyawisata sebagai prosedur pembelajaran yang efisien serta efektif untuk peserta didik di bawah arahan langsung oleh guru dalam rangka mendatangi tempat-tempat tertentu dengan iktikad belajar berbagai hal (Sagala, 2007: 214). Karya wisata virtual pula dapat dikatakan sebagai metode mengajar yang dilaksanakan dengan mengajak peserta didik ke sesuatu objek tertentu di luar sekolah dengan menggunakan aplikasi *goggle meet* untuk menekuni ataupun menyelidiki secara langsung misalnya kerukunan umat beragama atau desa pluralis seperti di Desa Balun Kecamatan Turi Kabupaten Lamongan.

Bentuk penelaahan karya wisata virtual memiliki keunggulan yakni: 1) Karyawisata memiliki prinsip pengajaran modern yang menggunakan kawasan jelas dalam sistem berlatih membimbing. 2) Karyawisata menciptakan apa yang diajarkan di sekolah lebih relevan dengan realitas serta keinginan di publik. 3) Pengajaran dengan prosedur karyawisata bisa lebih meningkatkan kreatifitas peserta didik. 4) Informasi sebagai materi pelajaran lebih lebar, mendalam serta actual guna pemanfaatan aktivitas penerimaan itu. 5) Peserta didik mendapatkan wawasan yang jelas tentang sesuatu subjek penelitian dalam aktivitas karyawisata. 6) Peserta didik bisa membagikan semangat untuk mempelajari modul pelajaran (Djamarah, 2010).

Dari keunggulan atau kelebihan diatas, maka pengembangan metode pembelajaran karyawisata virtual digunakan sangat cocok pada mata pelajaran IPS. Pendidikan IPS merupakan penyederhanaan maupun menyesuaikan diri dari disiplin ilmu-ilmu sosial serta humaniora, dan aktivitas dasar orang yang diorganisasikan serta disuguhkan dengan cara objektif serta *pedagogis* atau intelektual untuk tujuan pembelajaran (Somantri, 2001). Definisi lain, menyatakan IPS sebagai materi analisis terstruktur yang menggambarkan penyederhanaan, menyesuaikan diri, pemilahan serta perubahan yang diorganisasikan dari konsep-konsep serta keterampilan-keterampilan asal usul, geografi, ilmu masyarakat, antropologi, serta ekonomi (Ratnawati, 2016). Oleh sebab itu, bisa disimpulkan kalau pembelajaran IPS sejatinya merupakan integrasi dari ilmu-ilmu sosial

(Sosiologi, Geografi, Ekonomi, Ilmu Sejarah, Antropologi) yang diajarkan dengan cara terstruktur dalam bagan aktivitas pembelajaran.

Pembelajaran IPS seperti juga pembelajaran ilmu-ilmu sosial yang lain diharapkan bermaksud pada kemajuan pembelajaran alami. Maksudnya, penelaahan dilaksanakan dengan memperjuangkan anak didik selaku pokok pembelajaran. Alhasil siswalah selaku pelaksana penerimaan supaya anak didik bisa berfungsi aktif serta beramai-ramai dalam pembelajaran. Pembelajaran yang berlangsung bakal suci sebab energi studi peserta didik diperoleh secara observatif, alhasil pembelajaran hendak jadi menantang sebab dirasakan oleh anak didik sendiri ataupun pengalaman sendiri (Rustono dkk, 2016).

Bersumber pada penjelasan hal kerangka belakang diatas, hingga periset merasa terpicu untuk mengkaji hal yang menarik yang ada pada lembaga tersebut dengan maksud menjadikan suatu penelitian yang inspiratif dan relevan terhadap kemajuan zaman. Dengan metode pembelajaran karya wisata virtual ini diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai dan siswa dapat meningkatkan ketajaman dalam segi kemampuan berpikir kritis. Adapun metode pembelajaran ini, siswa diajak untuk lebih aktif dan kritis dalam kegiatan pembelajaran serta langsung mengamati, mendalami dan mengevaluasi dari hasil karya wisata yang sudah ditelusuri. Pembelajaran ini akan menjadi lebih variatif, kreatif, inovatif, dan memancing semangat siswa untuk tertarik dengan pembelajaran IPS baik secara mandiri maupun dengan kelompok dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar. Tujuan penelitian yaitu untuk menjelaskan pengaruh hasil belajar metode pembelajaran karya wisata virtual dan metode pembelajaran ceramah terhadap kemampuan berpikir kritis. Selain itu untuk membedakan hasil belajar metode pembelajaran karya wisata virtual dan metode pembelajaran ceramah terhadap kemampuan berpikir kritis.

## **METODE**

Metode yang digunakan yaitu metode penelitian eksperimen. Tipe studi eksperimen yang dipakai ialah *non equivalent control group design*. Penggunaan tersebut didasarkan atas beberapa faktor: *Pertama*, penerapan *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. *Kedua*, pemberian perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pelaksanaan *pretest*. Perlakuan yang dilakukan adalah pembelajaran dengan menggunakan metode karya wisata virtual.

“Pluralitas Masyarakat Indonesia” pada kelas VIII SMP Darul Ulum Waru. Dipilih sebagai materi yang diajarkan pada penelitian ini yang bersumber pada Buku IPS Kelas VIII dari Kemendikbud Tahun 2013 edisi 2016. Media pembelajaran memakai laptop dengan menggunakan aplikasi *google meet*, *power point* serta film yang sesuai dengan topik pembelajaran. Selain itu diperlukan jaringan internet untuk karya wisata virtual.

Ada 2 golongan yang dijadikan sebagai objek penelitian, yaitu kelompok eksperimen yang menerapkan metode karya wisata virtual serta kelompok kontrol yang dalam proses pembelajarannya menerapkan metode ceramah.

**Tabel 1.** Desain Penelitian

Kelompok Eksperimen	Pretest O1	Variabel Bebas X1	Posttest O2
Kontrol	O3		O4

Keterangan:

O1 : Tes awal kelompok eksperimen metode karya wisata

O2 : Tes akhir eksperimen metode karya wisata

O3 : Tes awal kelompok kontrol metode ceramah

O4 : Tes akhir kelompok kontrol metode ceramah

X1 : Pembelajaran menggunakan metode karya wisata

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### ***Data Hasil Keterampilan Berpikir Kritis Melalui Metode Pembelajaran Karya Wisata Virtual***

Data keterampilan berpikir kritis diperoleh melalui tes yang diberikan pada saat *pre-test* dan *post-test* pada kelas VIII-B. Data *pre-test* siswa diperoleh pada saat sebelum adanya perlakuan dengan metode pembelajaran karya wisata virtual. Sedangkan data *post-test* keterampilan berpikir kritis siswa diperoleh melalui tes setelah siswa menerima pembelajaran metode pembelajaran karya wisata virtual pada kelas VIII-B.

Siswa yang memperoleh nilai  $\geq 75$  dinyatakan tuntas belajar berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) di SMP Darul Ulum Waru Sidoarjo. Instrumen tes keterampilan berpikir kritis yang digunakan berupa 20 soal yang terdiri dari soal pilihan ganda dan pilihan ganda kompleks dengan materi “Pluralitas Masyarakat Indonesia”. Nilai rata-rata keterampilan berpikir kritis melalui metode pembelajaran karya wisata virtual pada saat *pre-test* ialah 55, sedangkan nilai rata-rata keterampilan berpikir *post-test* ialah 81,20. Pada kelas eksperimen ini memperoleh rata-rata *n-gain* ialah 0,58 dengan kategori sedang.

### ***Data Hasil Hasil Keterampilan Berpikir Kritis Melalui Metode Pembelajaran Ceramah***

Data keterampilan berpikir kritis diperoleh melalui tes yang diberikan pada saat *pre-test* dan *post-test* pada kelas VIII-C. Data *pre-test* siswa diperoleh pada saat sebelum adanya perlakuan dengan metode pembelajaran ceramah. Sedangkan data *post-test* keterampilan berpikir kritis siswa diperoleh melalui tes setelah siswa menerima pembelajaran metode pembelajaran ceramah pada kelas VIII-C.

Siswa yang memperoleh nilai  $\geq 75$  dinyatakan tuntas belajar berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) di SMP Darul Ulum Waru Sidoarjo. Instrumen tes keterampilan berpikir kritis yang digunakan berupa 20 soal yang terdiri dari soal pilihan ganda dan pilihan ganda kompleks dengan materi “Pluralitas Masyarakat Indonesia”. Nilai rata-rata keterampilan berpikir kritis melalui metode pembelajaran ceramah pada saat *pre-test* ialah 47,75 sedangkan nilai rata-rata keterampilan berpikir kritis melalui metode pembelajaran ceramah *post-test* ialah 71,75. Pada kelas kontrol ini memperoleh rata-rata *n-gain* ialah 0,45 dengan kategori sedang. Nilai keterampilan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen dan kontrol mengalami peningkatan yang signifikan. Oleh karena itu, dapat

disimpulkan bahwa metode pembelajaran karya wisata virtual dan ceramah dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa jawaban responden mengenai metode karya wisata virtual sangat cocok untuk diterapkan di kelas sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Hal ini terlihat dari rata-rata jawaban responden terhadap angket metode karya wisata virtual adalah sangat setuju dan setuju.

### Hasil Analisis Data

Data yang berhasil terhimpun dari penilaian soal keterampilan berpikir kritis pada kelas eksperimen dan kelas kontrol akan menjadi data primer yang akan diolah pada tahap penelitian selanjutnya. Kendati demikian, hasil nilai yang terhimpun tersebut masih dalam bentuk data skor mentah.

Oleh karena itu, perlu untuk dilakukan uji prasyarat atau uji asumsi klasik guna untuk menghitung dan menganalisis data sebagai dasar dari uji hipotesis statistik yaitu berupa uji normalitas dan homogenitas sebagai prasyarat untuk melakukan Uji-T, dan Uji Hipotesis dengan melakukan Uji Normalisasi Gain (*N-Gain*) dan Uji *Independent Sample T Test* untuk mengukur ada tidaknya pengaruh antara variabel independent yaitu metode pembelajaran karya wisata virtual (X) terhadap keterampilan berpikir kritis siswa (Y).

#### Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah data mempunyai sebaran normal atau tidak. Pengujian ini dilakukan dengan bantuan komputer program *IBM SPSS Statistics* versi 23 melalui *Kolmogorov Smirnov* pada taraf signifikansi ( $\alpha$ ) 0,05 dalam hal ini hipotesis yang diuji dengan menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics* versi 23. Hasil Uji normalitas ditunjukkan pada tabel berikut ini dibawah:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Kelas	Nilai Signifikansi	Taraf	Keterangan
Berpikir Kritis ( <i>pre-test</i> )	Eksperimen	0,200	0,05	Normal
Berpikir Kritis ( <i>post-test</i> )		0,091	0,05	Normal
Berpikir Kritis ( <i>pre-test</i> )	Kontrol	0,178	0,05	Normal
Berpikir Kritis ( <i>post-test</i> )		0,159	0,05	Normal

Sumber: Data diolah oleh peneliti

Berdasarkan Hasil Uji Normalitas, penelitian ini dengan menggunakan rumus *Kolmogorov Smirnov* dengan taraf signifikansi ( $\alpha$ ) 0,05. Dasar pengambilan keputusannya yakni jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka kesimpulannya data tidak terdistribusi secara normal. Serta jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka data tersebut akan terdistribusi secara normal. Berdasarkan data tabel 4.7 maka menunjukkan bahwa semua variabel memiliki nilai lebih dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa semua variabel penelitian ialah terdistribusi secara normal.

### Uji Homogenitas

Uji homogenitas pada penelitian ini dengan menggunakan program *IBM SPSS Statistics* versi 23 melalui Uji *Levene Test*. Kriteria pengujian digunakan pada taraf signifikansi 5% dalam hal ini hipotesis yang diuji adalah:

: varians dalam tiap kelompok sama (homogen)

: varians dalam tiap kelompok tidak sama (tidak homogen)

Adapun hasil uji homogenitas ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

Variabel	Kelas	Nilai Signifikansi	Taraf	Keterangan
Berpikir Kritis ( <i>pre-test</i> )	Eksperimen dan Kontrol	0,678	0,05	Homogen
Berpikir Kritis ( <i>post-test</i> )	Eksperimen dan Kontrol	0,065	0,05	Homogen

Sumber: Data diolah oleh peneliti

Tabel 2 merupakan data uji homogenitas dengan menggunakan taraf signifikansi sebesar 5% atau 0,05. Pedoman pengambilan kesimpulannya adalah jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka varian kelompok data tidak homogen, tetapi jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka varian kelompok data bisa dikatakan homogen.

Pada variabel keterampilan berpikir kritis di kelas eksperimen dan kontrol (*pre-test*) diperoleh nilai signifikansi  $0,678 > 0,05$ , maka bisa disimpulkan bahwa variabel tersebut homogen. Pada variabel keterampilan berpikir kritis di kelas eksperimen dan kontrol (*post-test*) diperoleh nilai signifikansi  $0,065 > 0,05$ . Jadi bisa disimpulkan jika variabel tersebut homogen. Dari semua variabel yang telah dijelaskan tersebut dapat disimpulkan bahwa data tersebut adalah homogen atau telah memenuhi asumsi dasar homogenitas. Maka dari itu analisis data dapat dilanjutkan pada tahap Uji-T.

### Uji Independent Sample T Test

Untuk mengukur perbedaan antara variabel independent yakni metode pembelajaran karya wisata virtual (X) terhadap keterampilan berpikir kritis siswa (Y) serta seberapa besar pengaruhnya, maka pengujian hipotesis II dilaksanakan dengan menggunakan *independent sample t test*. Kemudian data yang diperoleh tersebut diolah dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics* versi 23. Hasil dari perhitungan Uji *Independent Sample T Test* dipaparkan pada tabel dibawah ini:

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Post Test Keterampilan Berpikir Kritis	Equal variances assumed	3.566	.065	4.701	56	.000	10.172	2.164	5.838	14.507
	Equal variances not assumed			4.701	49.006	.000	10.172	2.164	5.824	14.521

Tabel 3. Hasil Uji *Independent Sample T Test*

Tabel di atas menyajikan hasil analisis dengan Uji *Independent Sample T-Test* pada variabel keterampilan berpikir kritis diperoleh nilai bernilai positif yang disebabkan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai kelas kontrol. Adapun nilai yaitu sebesar 4,701, sedangkan nilai dengan df. 56 sebesar 0,259. Berkaitan dengan data tersebut, variabel keterampilan berpikir kritis memiliki nilai  $4,701 > 0,259$  dan hasil *sig. 2 tailed* dengan nilai  $0,000 < 0,05$ . Oleh karena itu, dinyatakan diterima karena nilai lebih besar dari dan nilai *sig. 2 tailed* lebih kecil dari 0,05. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara metode pembelajaran karya wisata virtual dan ceramah terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

Pada bagian bab ini akan dijelaskan beberapa temuan hasil penelitian terkait pengaruh metode pembelajaran karya wisata terhadap kemampuan berpikir kritis. Dari hasil penelitian ini menunjukkan terdapat beberapa temuan faktor yang dapat mempengaruhi siswa berpikir kritis dan kreatif. Beberapa faktor tersebut adalah sebagai berikut:

- *Student Oriented*

Metode pembelajaran karya wisata virtual menjadi alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran IPS agar dapat melatih siswa dalam berpikir kritis. Metode pembelajaran karya wisata virtual termasuk salah satu strategi pembelajaran yang memusatkan kegiatan pembelajaran pada siswa (*student-centered*), yaitu dengan menghadapkan siswa dengan berbagai macam permasalahan yang ditemuinya dalam kehidupan nyata (Arends, 2008: 402). Maka dengan menggunakan metode belajar demikian, siswa telah dibidik sejak dini untuk menghadapi dan menyelesaikan permasalahan seperti yang akan mereka temui dalam kehidupan nyata (Oktariana, 2017: 83).

Metode pembelajaran karya wisata virtual pada peserta didik dapat menunjang keterampilan berpikir kritis (Snyder & Wiles, 2015: 51). Berpikir kritis secara spesifik telah menjadi keterampilan yang sangat penting bagi keberhasilan peserta didik. Analisis dan mengelaborasi menjadi kunci untuk mengembangkan pemikiran kritis (Al-Husban, 2020:3). Aktivitas belajar seperti ini yaitu kegiatan kolaboratif yang dapat berperan dalam mengembangkan pemikiran kritis siswa (Rovai, 2007: 81; Zulkifli, et al. 2016: 59). Perbedaan pendapat dalam forum diskusi dapat menunjukkan apakah siswa berpikir kritis atau tidak dengan menganalisis tanggapan, argumen atau postingan mereka (Lang, 2010: 327).

Cheong dan Cheung (2008: 559) mengatakan bahwa berpikir kritis dekat diajarkan dengan memberikan suatu permasalahan melalui forum diskusi, dengan begitu akan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengamati, membaca, dan berdiskusi. Setiap peserta didik akan berkontribusi untuk memecahkan persoalan yang dihadapi.

- Peran guru sebagai fasilitator

Teori konstruktivis mengatakan bahwa belajar merupakan proses aktif di mana peserta didik membangun ide atau konsep baru berdasarkan pengalaman atau pengetahuan pada saat era sekarang ini dan masa lalu. Peran guru sebagai fasilitator, guru bertindak sebagai pembimbing dan mendorong

siswa untuk menemukan sendiri pengetahuannya. Oleh karena itu, instruktur atau guru dan siswa harus terlibat dalam dialog aktif (Sani, 2017: 269).

Proses pembelajaran menekankan pada pendekatan yang berpusat la siswa dan memmimalkan peran guru. Hal ini senada dengan Ramadhani (2020: 62) bahwa guru hanya berperan sebagai inisiator dalam proses diskusi pemecahan masalah, Guru juga memberikan pendampingan dengan penguatan *scaffolding* kepada siswa agar dapat menggunakan pengetahuan awal untuk memecahkan masalah.

- Media Pembelajaran membantu pelaksanaan metode pembelajaran.

Berdasarkan beberapa hasil diskusi diatas menunjukkan menunjukkan bahwa sebagian diantara mereka telah berhasil menunjukkan keterampilan berpikir kritis mereka. Meskipun pembelajaran dilakukan secara karya wisata virtual namun mereka tetap aktif berdiskusi melalui aplikasi *Google Meet* sehingga dapat dimanfaatkan untuk berdiskusi secara online dalam pemantauan guru.

Dengan demikian maka pengaruh metode pembelajaran karya wisata virtual terhadap keterampilan berpikir kritis tidak hanya terjadi pada pembelajaran langsung (tatap muka) saja namun metode pembelajaran tersebut juga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa walaupun dilaksanakan secara virtual dengan bantuan aplikasi *Google Meet*. Oleh sebab itu, dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sudah berkembang sampai saat ini, telah mampu untuk digunakan menjadi penunjang dalam terlaksananya proses belajar mengajar secara virtual.

## **Pembahasan**

Berdasarkan pemaparan hasil analisis yang telah disajikan pada bab sebelumnya, berikut ini akan diuraikan pembahasan berkaitan dengan penelitian yang telah dilakukan. Adapun pembahasan hasil penelitian diuraikan antara lain yakni: bagaimana pengaruh hasil belajar metode pembelajaran karya wisata virtual dan metode pembelajaran ceramah terhadap kemampuan berpikir kritis serta bagaimana perbedaan hasil belajar metode pembelajaran karya wisata virtual dan metode pembelajaran ceramah terhadap kemampuan berpikir kritis.

## **Pengaruh Hasil Belajar Metode Pembelajaran Karya Wisata Virtual dan Metode Pembelajaran Ceramah Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Pluralitas Masyarakat Indonesia**

Keterampilan berpikir kritis ialah berasumsi dengan cara logis (masuk ide) serta reflektif yang berpusat pada kepastian serta ketetapan yang hendak dicoba (Ennis, 2011). Hal senada juga disampaikan oleh (Fisher, 2009) berpikir kritis merupakan interpretasi dan evaluasi orang yang terampil serta aktif terhadap data lapangan, komunikatif, informatif dan argumentative. Oleh karena itu, keterampilan berpikir kritis dalam memahami sebuah materi dipandang sangat penting karena materi tersebut akan diperlukan penalaran lebih (Kemdikbud, 2016). Hasil uji statistik untuk mengetahui pengaruh hasil belajar metode pembelajaran karya wisata virtual dan metode pembelajaran ceramah terhadap keterampilan



berpikir kritis siswa pada materi pluralitas masyarakat Indonesia dengan menggunakan *n-gain*.

Berkaitan dengan tabel 4.5 maka nilai rata-rata keterampilan berpikir kritis melalui metode pembelajaran karya wisata virtual pada saat *pre-test* ialah 55, sedangkan nilai rata-rata keterampilan berpikir *post-test* ialah 81,20. Pada kelas eksperimen ini memperoleh rata-rata *n-gain* ialah 0,58 dengan kategori sedang. Adapun berkaitan dengan tabel 4.6 maka nilai rata-rata keterampilan berpikir kritis melalui metode pembelajaran ceramah pada saat *pre-test* ialah 47,75 sedangkan nilai rata-rata keterampilan berpikir kritis melalui metode pembelajaran ceramah *post-test* ialah 71,75. Pada kelas kontrol ini memperoleh rata-rata *n-gain* ialah 0,45 dengan kategori sedang.

Berdasarkan hasil diatas, mengatakan bahwa kedua kelas penelitian memiliki nilai *pretest* dan *posttest* yang jauh. Pada nilai *pretest* tersebut peserta didik belum sepenuhnya memiliki pengetahuan lebih mengenai materi yang akan dipelajari. Peserta didik akan mendapatkan beberapa soal meskipun dengan hasil jawaban yang belum tepat. Dikala peserta didik sudah mendapatkan *treatment* oleh guru IPS, kedua kelas tersebut memiliki kenaikan nilai rata-rata *posttest*. Meskipun yang membedakan sebenarnya adalah jumlah kenaikan nilai rerata *posttest* berbeda dari dua kelas tersebut, dimana kelas eksperimen memiliki nilai rerata yang lebih tinggi dari pada kelas kontrol.

### **Perbedaan Hasil Belajar Metode Pembelajaran Karya Wisata Virtual Dan Metode Pembelajaran Ceramah Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Pluralitas Masyarakat Indonesia**

Berpikir Kritis atau *critical thinking* yakni gagasan yang berguna yang memanfaatkan cara kognitif analitis, *evaluative* serta paling utama terdiri atas mengkaji argument bersumber pada koherensi rasional bermaksud untuk mengidentifikasi bias serta penalaran yang salah teori (Arends, 2012). Menurut Johnson (2009: 183) berpikir kritis digunakan untuk aktivitas mental misalnya memecahkan permasalahan (*problem solving*), persuasi, mengambil keputusan, menganalisis asumsi. Oleh karena itu, kiranya perlu diterapkan metode pembelajaran agar melatih siswa berpikir secara kritis (Prawira, 2020: 21) pada suatu materi pelajaran atau materi.

Hasil uji statistik untuk mengetahui perbedaan hasil belajar metode pembelajaran karya wisata virtual dan metode pembelajaran ceramah terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada materi pluralitas masyarakat Indonesia dengan menggunakan Uji *Independent Sample T-Test*.

Hasil analisis dengan Uji *Independent Sample T-Test* pada variabel keterampilan berpikir kritis diperoleh nilai bernilai positif yang disebabkan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai kelas kontrol. Adapun nilai yaitu sebesar 4,701, sedangkan nilai dengan df. 56 sebesar 0,259. Berkaitan dengan data tersebut, variabel keterampilan berpikir kritis memiliki nilai  $4,701 > 0,259$  dan hasil *sig. 2 tailed* dengan nilai  $0,000 < 0,05$ . Oleh karena itu, dinyatakan diterima karena nilai lebih besar dari dan nilai *sig. 2 tailed* lebih kecil dari 0,05. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh antara metode

pembelajaran karya wisata virtual dan ceramah terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

Didalam rangkaian keterampilan berpikir kritis siswa diperoleh melalui berargumen dan penyelesaian problem yang dikerjakan bersama kelompok tersebut. Bimbingan dan bantuan yang telah diberikan oleh teman sekelompok yang lebih ahli dapat membuat siswa mencapai proses yang maksimal. Didalam metode pembelajaran karya wisata virtual siswa lebih fokus untuk menumbuhkan materi pembelajaran yang disampaikan mengenai daerah sekitar kemudian juga terpaku pada buku sumber (Widia, et all, 2016). Tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran IPS yaitu bagaimana pembelajaran tidak hanya berpusat pada buku sumber buku teks, LKS ataupun kegiatan didalam kelas saja. Tentu dalam tantangan tersebut model yang sesuai dengan perkembangan zaman dan bisa berorientasi dengan berpikir kritis siswa ialah dengan model pembelajaran karyawisata atau *field trip*.

## KESIMPULAN

Pada hasil uji analisis nilai rata-rata keterampilan berpikir kritis melalui metode pembelajaran karya wisata virtual dan metode pembelajaran ceramah mengalami peningkatan secara signifikan. Pada saat *pre-test* ialah 55, sedangkan nilai rata-rata keterampilan berpikir *post-test* ialah 81,20. Pada kelas eksperimen ini memperoleh rata-rata *n-gain* ialah 0,58 dengan kategori sedang. Adapun berkaitan dengan tabel 4.6 maka nilai rata-rata keterampilan berpikir kritis melalui metode pembelajaran ceramah pada saat *pre-test* ialah 47,75 sedangkan nilai rata-rata keterampilan berpikir kritis melalui metode pembelajaran ceramah *post-test* ialah 71,75. Pada kelas kontrol ini memperoleh rata-rata *n-gain* ialah 0,45 dengan kategori sedang. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara hasil *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan metode pembelajaran karya wisata virtual dan ceramah terhadap kemampuan berpikir kritis.

Pada hasil uji analisis data menyajikan hasil nilai keterampilan berpikir kritis melalui metode pembelajaran karya wisata virtual dengan Uji *Independent Sample T-Test* pada variabel keterampilan berpikir kritis diperoleh nilai bernilai positif yang disebabkan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai kelas kontrol. Adapun nilai yaitu sebesar 4,701, sedangkan nilai dengan df. 56 sebesar 0,259. Berkaitan dengan data tersebut, variabel keterampilan berpikir kritis memiliki nilai  $4,701 > 0,259$  dan hasil *sig. 2 tailed* dengan nilai  $0,000 < 0,05$ . Oleh karena itu, dinyatakan diterima karena nilai lebih besar dari dan nilai *sig. 2 tailed* lebih kecil dari 0,05. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara metode pembelajaran karya wisata virtual dan ceramah terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

## SARAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat sebagai masukan untuk menentukan haluan kebijakan dalam menyusun program pembelajaran atau pendidikan yang lebih baik terkait dengan metode pembelajaran karya wisata virtual serta dijadikan pedoman dalam merancang kegiatan pengajaran sebagai bagian metode pembelajaran yang kritis.

## DAFTAR RUJUKAN

- Al-Husban, N. A. (2020). *Critical Thinking Skills in Asynchronous Discussion Forums: A Case Study*. International Journal of Technology in Education (LITE), 3 (2). 82-91 DOI: <https://doi.org/10.46328/ijte.v3i2.22>
- Arends, Richard I. (2008). *Learning To Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arens, R.I. (2012). *Learning to Teach Ninth Edition*. New York: The Mc Graw-Hill Companies, inc. <https://hasanahummi.files.wordpress.com/2017/04/connect-learn-succeed-richard-arends-learning-to-teach-mcgraw-hill-2012.pdf>
- Arifin, Zaenal. (2011). *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Afrouz, Rojan. (2021). Approaching uncertainty in social work education, a lesson from COVID-19 pandemic. 20(1-2). 561-567. DOI: <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1473325020981078>
- Asmuni. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan solusi pemecahannya. 7(4). 281-282. DOI: <http://e-journal.undikma.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/2941/2003>
- Cheong, C. M & Cheung, W. S. (2008). *Online discussion and critical thinking skills: A case study in a Singapore secondary school*. Australasian Journal of Educational Technology. 24 (5). 556-573. DOI: <https://doi.org/10.14742/ajet.1191>
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2000). *Guru dan Anak didik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ennis, R.H. (2011). *The Nature of Critical Thinking: An Outline of Critical Thinking Dispositions and Abilities*. Chicago: University of Illionis.
- Fisher, A. (2009). *Berpikir Kritis Sebuah Pengantar*. Jakarta: Erlangga.
- Hamid, A.R.A.H. (2020). *Social Responsibility of Medical Journal: a Concern for COVID-19 Pandemic*. Medical Journal of Indonesia. 29 (1). 1-3. DOI: <https://doi.org/10.13181/mji.ed.204629>
- Johnson, Elaine B. (2009). *Contextual Teaching & Learning Menjadikan Kegiatan Belajar Mengajar Mengasikkan dan Bermakna*. Bandung: MLC.
- Kemdikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016*. Jakarta: Kemdikbud.
- Oktariana, P. S. (2017). *Implementasi Metode Problem-Based Learning (PBL) Untuk Optimalisasi Student-Centered Larning (SCL) Di Perguruan Tinggi*. Jurnal Penjamin Mutu. 3 (1). 76-78. DOI: <http://dx.doi.org/10.25078/jpm.v3i1.94>.
- Prawira, A. S. Y., Armiyati, dkk (2020). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dengan Menggunakan Model Discovery Learning Dalam Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 55 Jakarta*. Chronologia: Journal of History Education. 1 (3). 14-22. <https://journal.uhamka.ac.id/index.php/jhe/article/view/4729>
- Rustono, Via Widia dkk. (2016). *Pengaruh Metode Karya Wisata Terhadap Hasil Belajar Siswa Tentang Ekonomi Masyarakat Sekitar*. Tasikmalaya: Universitas Pendidikan Indonesia Kampus.
- Sagala, Syaiful. (2007). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sani, M. A. (2017). *Kontribusi Pendekatan Konstruktivis Jerome Bruner Terhadap Pendidikan*. PARIPEX – Indian Journal Of Research. 6 (2). 269.

- [https://www.worldwidejournals.com/paripex/recent\\_issues\\_pdf/2017/February/February\\_2017\\_1486558341\\_137.pdf](https://www.worldwidejournals.com/paripex/recent_issues_pdf/2017/February/February_2017_1486558341_137.pdf)
- Snyder, J. J. & Wiles, J. R. (2015). *Peer Led Team Learning in Introductory Biology: Effects on Peer Leader Critical Thinking Skills*. Plos One Education Research. 1-18. DOI: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0115084>
- Somantri, Nu'man. (2001). *Menggagas pembaharuan pendidikan IPS*. Bandung: PPS-FPIPS UPI dan PT. Remadja Rosdakarya.
- Susilo, A. dkk. (2020). *Coronavirus Disease 2019: Tinjauan Literatur Terkini*. Jurnal Penyakit Dalam Indonesia. 7(1). 45-67. DOI: <http://dx.doi.org/10.7454/jpdi.v7i1.415>
- Widia, Via, Dian Indihadi, Rustono, (2016), *Pengaruh Metode Karya Wisata Terhadap Hasil Belajar Siswa Tentang Ekonomi Masyarakat Sekitar*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 3 (1), 1-12.
- World Health Organization. (2020). *Coronavirus disease (COVID-19) pandemic*. Accessed: June 23, 2022. <https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019>
- Zulkifli, N.N., Halim, N.D.A & Yahya, N. (2016). *Measuring Critical Thinking in Online Discussion: Analysis Model*. *Regional Conference in Engineering Education (RCEE) Conference Proceeding*. 1.