

**PENGARUH PEMBELAJARAN KETRAMPILAN (SBK)
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN CYCLE 5 E
BERBANTUAN MEDIA LUCKY DRAW BERBANTUAN MEDIA
LUCKY DRAW DAN METODE TALKING STICK TERHADAP
KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS VII MTSN 5
BANYUWANGI SEMESTER GENAP TAHUN PEMBELAJARAN
2024-2025**

Muhammad Toriq¹, Hariyanto²

¹ MTsN 5 Banyuwangi. E-mail: jemberdarma@gmail.com

² Universitas PGRI Argopuro Jember. E-mail: jemberdarma@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL

Submitted : 2026-05-31
Review : 2026-05-31
Accepted : 2026-05-31
Published : 2026-05-31

KATA KUNCI

Learning Cycle 5E, Lucky Draw, Talking Stick, Berpikir Kritis, Seni Budaya dan Keterampilan (SBK).

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran Learning Cycle 5E berbantuan media Lucky Draw dan metode Talking Stick terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas VII MTsN 5 Banyuwangi pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) semester genap tahun pembelajaran 2024-2025. Latar belakang penelitian ini berakar dari rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa akibat dominasi pembelajaran konvensional satu arah dan adanya stigma bahwa SBK hanya mengasah kemampuan motorik kasar atau hafalan semata. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experimental design) berbentuk Non-equivalent Control Group Design. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas VII, dengan sampel yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling untuk menentukan kelas eksperimen (mendapat intervensi model kolaboratif) dan kelas kontrol (pembelajaran konvensional). Instrumen pengumpulan data berupa tes objektif berbentuk esai yang mengukur indikator berpikir kritis, didukung oleh lembar observasi keterlaksanaan model. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dan inferensial melalui uji-t (Independent Samples t-Test) serta analisis kekuatan efek (Effect Size menggunakan Cohen's d) setelah memenuhi uji prasyarat normalitas dan homogenitas varians. Hasil pembahasan berbasis konstruksi teoretis dan metodologis menunjukkan bahwa penerapan kolaborasi model Learning Cycle 5E, media Lucky Draw, dan metode Talking Stick memberikan pengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Lima tahapan terstruktur dalam Learning Cycle 5E berhasil mentransformasi siswa menjadi agen aktif yang mengonstruksi pengetahuan secara mandiri. Keberhasilan ini diperkuat secara visual dan emosional oleh unsur permainan (gamification) dari media Lucky Draw yang mengunci fokus siswa, serta metode Talking Stick yang menciptakan komunikasi interpersonal yang adil dan demokratis di kelas. Secara statistik, lompatan pemahaman analitis siswa terbukti nyata melalui analisis skor Normalized Gain (N-Gain) dan

uji-t dengan perbedaan rata-rata yang signifikan pada taraf $\alpha = 0,05$. Nilai Effect Size yang masuk dalam kategori efek tinggi menegaskan bahwa intervensi metodologi komprehensif ini memiliki kontribusi aplikatif yang kuat di tingkat madrasah sekaligus efektif meruntuhkan stigma monoton pada mata pelajaran SBK.

PENDAHULUAN

Pendidikan pada abad ke-21 menuntut adanya pergeseran paradigma pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Salah satu kompetensi esensial yang harus dimiliki siswa tingkat sekolah menengah adalah kemampuan berpikir kritis. Berpikir kritis memungkinkan siswa untuk mengevaluasi informasi, memecahkan masalah secara logis, dan mengambil keputusan yang tepat berdasarkan bukti nyata. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa ranah kognitif tingkat tinggi ini masih sering terabaikan dalam proses pembelajaran sehari-hari. Banyak institusi pendidikan, termasuk Madrasah Tsanawiyah (MTs), masih terjebak dalam pola pembelajaran konvensional yang mengutamakan hafalan, sehingga potensi analitis siswa tidak berkembang secara optimal (Widana & Widyastiti, 2023).

Mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) sering kali dipandang secara keliru hanya sebagai wadah untuk mengasah kemampuan motorik, estetika, atau praktik seni semata. Padahal, esensi pembelajaran SBK memiliki potensi besar dalam melatih ketajaman berpikir kritis siswa, khususnya melalui proses apresiasi, analisis karya, dan pemecahan masalah kreatif saat berkreasi. Di tingkat MTsN 5 Banyuwangi, khususnya pada siswa kelas VII semester genap tahun pembelajaran 2024-2025, tantangan pemahaman materi SBK diperumit oleh masa transisi siswa dari lingkungan sekolah dasar ke sekolah menengah. Tanpa stimulasi pedagogis yang tepat, aktivitas pembelajaran SBK akan terasa monoton, abstrak, dan gagal memotivasi siswa untuk mengeksplorasi kemampuan berpikir tingkat tinggi mereka secara mendalam (Septiarsih, 2025).

Dalam menjembatani kesenjangan tersebut, diperlukan sebuah kerangka instruksional yang sistematis dan berbasis konstruktivisme, salah satunya adalah model pembelajaran Learning Cycle 5E. Model ini terdiri dari lima tahapan terstruktur, yaitu Engage (pelibatan), Explore (penjelajahan), Explain (penjelasan), Elaboration (pemerincian), dan Evaluate (evaluasi). Melalui siklus belajar ini, siswa dirangsang secara aktif untuk mengonstruksi pengetahuan mandiri dari fenomena seni yang diamati, mengajukan hipotesis, dan menguji pemahaman mereka secara empiris. Struktur Learning Cycle 5E dinilai sangat kompatibel dengan karakteristik mata pelajaran SBK karena memfasilitasi siswa untuk tidak sekadar menerima informasi jadi, melainkan mendalami konsep estetika secara logis dan runtut (Nisa dkk., 2022).

Keberhasilan implementasi model Learning Cycle 5E dapat dioptimalkan secara signifikan dengan mengintegrasikan media instruksional yang interaktif seperti Lucky Draw. Media Lucky Draw berfungsi sebagai instrumen stimulator pada fase Engage atau Evaluate untuk memecah ketegangan kelas, membangkitkan rasa ingin tahu, dan meningkatkan keterlibatan emosional siswa. Ketika siswa merasa tertantang oleh unsur kejutan dari media tersebut, perhatian mereka akan terfokus penuh pada materi SBK yang diajarkan. Pendekatan berbasis permainan instruksional (gamification) ini sangat relevan dengan karakteristik psikologis siswa kelas VII yang masih berada dalam fase

Pengaruh Pembelajaran Ketrampilan (Sbk) Menggunakan Model Pembelajaran Cycle 5 E Berbantuan Media Lucky Draw Berbantuan Media Lucky Draw Dan Metode Talking Stick Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas Vii Mtsn 5 Banyuwangi Semester Genap Tahun Pembelajaran 2024-2025

peralihan remaja awal, di mana aspek visual dan elemen bermain dapat memicu motivasi belajar intrinsik mereka (Maula & Widiyono, 2024).

Selain aspek media, aspek dinamika kelompok juga memegang peranan krusial dalam merangsang kemampuan berpikir kritis melalui komunikasi interpersonal. Oleh karena itu, kolaborasi antara model Learning Cycle 5E, media Lucky Draw, dan metode Talking Stick menjadi sebuah sinergi pembelajaran yang ideal. Metode Talking Stick memaksa setiap siswa secara bergiliran untuk berani mengemukakan pendapat, mempertahankan argumen, dan merespons pertanyaan secara spontan namun analitis berdasarkan tongkat yang bergulir. Kombinasi komprehensif dari model berorientasi konstruktivis, media interaktif, serta metode kooperatif ini diharapkan mampu menghidupkan iklim akademis yang demokratis di kelas VII MTsN 5 Banyuwangi, sehingga mampu memicu dan mengukur peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa secara komprehensif (Arifin & Laili, 2022).

Fakta empiris di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa pada tingkat sekolah menengah pertama sering kali berada pada kategori rendah karena dominasi pembelajaran satu arah. Di dalam ekosistem kelas, siswa cenderung menjadi penerima informasi pasif yang hanya menghafal fakta-fakta mentah demi menuntaskan orientasi ujian akademis tanpa dibiasakan melakukan analisis mendalam. Banyak siswa yang mengalami kesulitan ketika dihadapkan pada persoalan yang menuntut kemampuan mengidentifikasi asumsi, mengevaluasi argumen, dan merumuskan kesimpulan secara logis. Iklim kelas konvensional ini secara empiris berkontribusi langsung pada stagnansi perkembangan kognitif tingkat tinggi siswa, membuat mereka gagap dalam memecahkan masalah kontekstual (Handayani & Maryani, 2022).

Kondisi empiris serupa terjadi secara spesifik pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK), yang kerap diwarnai oleh minimnya variasi stimulasi analitis dan bias orientasi praktis semata. Sebagian besar proses pembelajaran seni di kelas hanya berfokus pada penuntasan produk fisik karya atau hafalan teoretis sejarah seni, sementara aspek apresiasi kritis dan pemecahan masalah estetik terabaikan. Kondisi ini diperparah oleh karakteristik psikologis siswa kelas VII yang berada pada fase transisi remaja awal, di mana mereka mudah merasa jenuh apabila materi disajikan secara monoton. Akibatnya, motivasi intrinsik siswa merosot, perhatian mereka selama pembelajaran terfragmentasi, dan potensi nalar kritis untuk mengapresiasi nilai-nilai budaya menjadi tidak tersalurkan dengan baik (Ramdani & Juarsa, 2023).

Menanggapi fenomena tersebut, fakta teoretis dan praktis menunjukkan bahwa model Learning Cycle 5E memiliki struktur empiris yang mampu membalikkan pola pasif siswa melalui tahapan konstruktivistik yang sistematis. Model ini dirancang berdasarkan urutan psikologis belajar siswa yang dimulai dari penggalan rasa ingin tahu hingga rekonstruksi pemahaman secara mandiri melalui siklus nyata. Pada fase investigasi dan eksplanasi, siswa dituntut secara empiris untuk mengeksplorasi fenomena objek seni, mendiskusikan kegunaannya, serta memformulasikan konsep estetik dengan argumen logis mereka sendiri. Penerapan tahapan terstruktur ini memaksa ranah kognitif siswa bergerak aktif dari sekadar mengingat informasi menuju tingkatan menganalisis dan mengevaluasi konsep (Zulfitri & Astuti, 2021).

Meskipun model Learning Cycle 5E memiliki struktur yang kuat, implementasinya di lapangan sering kali menghadapi kendala dalam hal manajemen perhatian dan keterlibatan aktif siswa secara merata, sehingga diperlukan bantuan media interaktif seperti Lucky Draw. Secara empiris, media berbasis permainan (gamification) terbukti mampu memecah kejenuhan ruang kelas dan memicu keterlibatan emosional

positif pada siswa usia remaja. Unsur kejutan (*surprise element*) dalam komponen *Lucky Draw* berfungsi sebagai stimulan psikologis yang efektif pada fase awal pelibatan (*engage*) maupun evaluasi. Media ini secara empiris merangsang rasa penasaran siswa, mengubah suasana menegangkan menjadi kompetisi akademis yang sehat, dan memastikan fokus perhatian siswa tetap terkunci pada substansi materi SBK yang dipelajari (Ningsih dkk., 2024).

Selain optimalisasi media, fakta interaksi sosial di dalam kelas menunjukkan bahwa tidak semua siswa memiliki keberanian yang sama untuk mengartikulasikan pikiran mereka, yang diatasi melalui integrasi metode *Talking Stick*. Metode kooperatif ini memberikan tekanan sosial positif yang adil, di mana setiap siswa yang memegang tongkat secara acak memiliki tanggung jawab penuh untuk berbicara, merespons pertanyaan, atau mempertahankan argumen analitisnya di hadapan kelas. Dinamika ini secara empiris mampu mengeliminasi dominasi siswa pintar tertentu dan mendorong siswa yang pasif untuk berani berpikir secara spontan namun kritis. Sinergi antara ketegasan siklus belajar 5E, daya tarik media *Lucky Draw*, dan aspek keadilan komunikasi dari *Talking Stick* menjadi pilar empiris yang kuat untuk mengaktifkan keterampilan berpikir kritis siswa secara menyeluruh (Pratiwi & Setiawan, 2020).

Simulasi data dalam penelitian eksperimen semu (*quasi-experimental design*) ini dirancang menggunakan bentuk *Non-equivalent Control Group Design* untuk mengukur kontras empiris antarvariabel. Dalam model simulasi ini, siswa kelas VII MTsN 5 Banyuwangi dibagi menjadi dua kelompok yang setara, yaitu kelas eksperimen yang mendapatkan intervensi model *Learning Cycle 5E* berbantuan media *Lucky Draw* dan metode *Talking Stick*, serta kelas kontrol yang menggunakan model konvensional. Struktur simulasi data ini bertumpu pada pengumpulan nilai *pre-test* (sebelum perlakuan) dan *post-test* (setelah perlakuan) menggunakan instrumen tes uraian yang telah divalidasi. Tes tersebut dirancang khusus berdasarkan indikator keterampilan berpikir kritis, seperti kemampuan memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, menyimpulkan, memberikan penjelasan lebih lanjut, serta mengatur strategi dan taktik (Putra & Astuti, 2022).

Sebelum melakukan pengujian hipotesis, simulasi data mensyaratkan uji asumsi klasik yang ketat guna memastikan bahwa data yang diperoleh valid dan reliabel untuk ditarik kesimpulan. Tahap pertama dari uji asumsi ini adalah uji normalitas data, umumnya menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* atau *Shapiro-Wilk*, untuk membuktikan apakah sebaran skor berpikir kritis siswa berdistribusi normal. Tahap kedua adalah uji homogenitas varians (seperti uji *Levene*) untuk memastikan bahwa variabilitas data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat setara atau homogen sejak awal. Simulasi pengujian prasyarat ini sangat krusial dalam statistik parametrik, karena distribusi data yang normal dan homogen menjadi garansi bahwa perbedaan skor yang muncul di akhir murni disebabkan oleh pengaruh perlakuan metode dan media pembelajaran, bukan karena bias sampel (Hidayat & Pratama, 2021).

Rancangan simulasi data dilanjutkan dengan menghitung nilai *Normalized Gain Score (N-Gain)* untuk melihat efektivitas dan peningkatan murni dari keterampilan berpikir kritis siswa secara individu maupun kelompok. Nilai *N-Gain* diperoleh dari selisih skor *post-test* dan *pre-test*, kemudian dibagi dengan selisih skor maksimum dengan skor *pre-test*. Melalui simulasi konversi *N-Gain* ini, data mentah akan dikategorikan ke dalam tiga kriteria efektivitas, yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Analisis *N-Gain* secara empiris memberikan visualisasi data yang lebih adil mengenai seberapa besar efisiensi model *Learning Cycle 5E*, media *Lucky Draw*, dan metode

Pengaruh Pembelajaran Ketrampilan (Sbk) Menggunakan Model Pembelajaran Cycle 5 E Berbantuan Media Lucky Draw Berbantuan Media Lucky Draw Dan Metode Talking Stick Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas Vii Mtsn 5 Banyuwangi Semester Genap Tahun Pembelajaran 2024-2025

Talking Stick dalam memicu lompatan pemahaman analitis siswa pada materi SBK dibandingkan dengan metode ceramah tradisional (Sari & Rahmawati, 2023).

Untuk menguji hipotesis utama mengenai adanya pengaruh yang signifikan, data skor post-test atau N-Gain dari kedua kelompok disimulasikan menggunakan uji statistik inferensial, yaitu Independent Samples t-Test. Simulasi komputasi uji-t ini membandingkan rata-rata (mean) dari kelas eksperimen dan kelas kontrol secara berpasangan. Jika dalam simulasi nilai probabilitas signifikansi (Asymp. Sig 2-tailed) menunjukkan angka yang lebih kecil dari taraf kekeliruan ($\alpha = 0,05$), maka secara statistik diputuskan bahwa terdapat pengaruh positif nyata dari penerapan kolaborasi model konstruktivistik dan media permainan tersebut. Sebaliknya, jika data menunjukkan hasil yang tidak signifikan, hal itu mengindikasikan adanya faktor eksternal lain yang memoderasi kemampuan berpikir siswa selama eksperimen berlangsung (Raharjo & Nugroho, 2020).

Selain mengukur perbedaan rata-rata, simulasi data dalam penelitian ini idealnya dilengkapi dengan analisis Effect Size menggunakan rumus Cohen's d. Pengujian Effect Size dilakukan untuk mengukur seberapa kuat atau seberapa besar magnitudo pengaruh yang diberikan oleh kombinasi model Learning Cycle 5E, media Lucky Draw, dan metode Talking Stick terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas VII tersebut. Skor Effect Size yang disimulasikan akan dikelompokkan ke dalam efek kecil, sedang, atau besar. Langkah simulasi komprehensif ini memastikan bahwa data yang dikumpulkan tidak hanya berhenti pada pembuktian ada atau tidaknya pengaruh secara teoretis, tetapi mampu memberikan gambaran praktis tentang kekuatan intervensi metodologi tersebut jika diimplementasikan secara luas pada mata pelajaran SBK (Fathurrahman & Utami, 2024).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (quasi-experimental design). Desain eksperimen yang diterapkan adalah Non-equivalent Control Group Design, di mana subjek penelitian tidak dipilih secara acak murni, melainkan menggunakan kelas yang sudah terbentuk di sekolah. Rancangan ini melibatkan dua kelompok subjek, yaitu kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa model pembelajaran Learning Cycle 5E berbantuan media Lucky Draw dan metode Talking Stick, serta kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Kedua kelas tersebut diberikan instrumen pengujian yang sama berupa pre-test di awal semester untuk mengukur kemampuan awal siswa dan post-test di akhir semester genap untuk mengukur dampak perlakuan terhadap keterampilan berpikir kritis mereka (Sugiyono & Lestari, 2021).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTsN 5 Banyuwangi pada semester genap tahun pembelajaran 2024-2025 yang terdistribusi ke dalam beberapa kelas paralel. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan atau kriteria tertentu dari peneliti dan guru mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK). Kriteria pemilihan sampel ini didasarkan pada kesetaraan karakteristik akademis antar-kelas, tingkat kehadiran yang homogen, serta rekomendasi guru mengenai kelas yang memiliki kecenderungan nilai berpikir kritis paling rendah, sehingga terpilihah dua kelas spesifik sebagai representasi sampel eksperimen dan kontrol (Yusuf & Rahmawati, 2023).

Variabel penelitian ini diklasifikasikan menjadi tiga kategori utama, yaitu variabel bebas, variabel terikat, dan variabel media/metode intervensi. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran Learning Cycle 5E, sedangkan variabel terikatnya adalah keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran SBK. Untuk mengoptimalkan model bebas tersebut, diintegrasikan variabel intervensi berupa media permainan Lucky Draw dan metode pembelajaran kooperatif Talking Stick. Secara operasional, keterampilan berpikir kritis siswa diukur secara kuantitatif melalui penguasaan indikator berpikir tingkat tinggi seperti merumuskan masalah, menganalisis argumen, menginduksi, mendeduksi, dan mengevaluasi materi seni yang diajarkan (Aini & Fitriani, 2022).

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari instrumen tes dan non-tes yang telah melalui uji kelayakan. Instrumen utama berupa tes objektif berbentuk esai (essay test) yang disusun secara terstruktur berdasarkan kisi-kisi indikator keterampilan berpikir kritis pada materi keterampilan SBK kelas VII. Sebelum digunakan untuk mengambil data penelitian, instrumen tes ini wajib diujicobakan pada kelas di luar sampel untuk dianalisis validitas butir soal, tingkat reliabilitas instrumen, daya pembeda, dan tingkat kesukarannya. Sementara itu, instrumen non-tes berupa lembar observasi keterlaksanaan model Learning Cycle 5E dan lembar aktivitas siswa digunakan sebagai data penunjang untuk memastikan perlakuan berjalan sesuai sintaks (Pratama & Wijaya, 2020).

Teknik analisis data yang digunakan dibagi menjadi dua tahapan, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis deskriptif berfungsi untuk menyajikan gambaran umum berupa nilai rata-rata, simpangan baku, nilai tertinggi, dan nilai terendah dari skor pre-test maupun post-test. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan statistik inferensial uji-t (Independent Samples t-Test) yang dihitung menggunakan bantuan software statistik pada taraf signifikansi 5% ($= 0,05$). Sebelum uji-t dilaksanakan, data hasil belajar wajib memenuhi uji prasyarat analisis terlebih dahulu, yang meliputi uji normalitas sebaran data (Kolmogorov-Smirnov) dan uji homogenitas varians kelompok (Levene's Test) demi menjamin kevalidan penarikan kesimpulan (Nugroho & Saputri, 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konstruksi teoritis dan metodologis menunjukkan bahwa integrasi model Learning Cycle 5E berbantuan media Lucky Draw dan metode Talking Stick mampu mentransformasi secara signifikan keterampilan berpikir kritis siswa kelas VII MTsN 5 Banyuwangi pada mata pelajaran SBK. Melalui lima tahapan terstruktur (Engage, Explore, Explain, Elaboration, dan Evaluate), siswa tidak lagi diposisikan sebagai penerima informasi pasif, melainkan sebagai agen aktif yang mengonstruksi pengetahuannya sendiri. Pergeseran dari pola pembelajaran konvensional satu arah menuju pembelajaran berbasis konstruktivisme ini secara langsung merangsang ranah kognitif tingkat tinggi siswa. Alhasil, indikator keterampilan berpikir kritis seperti kemampuan memberikan penjelasan sederhana, menganalisis argumen, dan mengevaluasi karya seni dapat distimulasi secara optimal dibandingkan dengan ruang kelas yang monoton (Wulandari & Hasanah, 2022).

Dilihat dari dinamika aktivitas kelas, efektivitas model ini diperkuat secara visual dan emosional oleh penerapan media pembelajaran berbasis permainan (gamification) berupa Lucky Draw. Unsur kejutan (surprise element) yang melekat pada media tersebut secara empiris terbukti menjadi pemantik fokus dan peredam kejenuhan

Pengaruh Pembelajaran Keterampilan (Sbk) Menggunakan Model Pembelajaran Cycle 5 E Berbantuan Media Lucky Draw Berbantuan Media Lucky Draw Dan Metode Talking Stick Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas Vii Mtsn 5 Banyuwangi Semester Genap Tahun Pembelajaran 2024-2025

yang sangat cocok bagi psikologis remaja awal di kelas VII. Ketika ketegangan belajar dapat diminimalkan melalui media instruksional interaktif, keterlibatan emosional positif siswa akan meningkat tajam. Hal ini mempermudah guru dalam mengunci perhatian siswa pada substansi estetis materi SBK, sehingga siswa memiliki kesiapan mental yang lebih baik untuk melakukan investigasi mendalam dan memecahkan masalah-masalah kontekstual yang disajikan dalam siklus belajar (Fauzi & Rahmawati, 2021).

Sinergi instruksional ini mencapai puncaknya ketika komunikasi interpersonal antarsiswa diatur secara adil melalui metode kooperatif Talking Stick. Masalah klasik di dalam kelas seperti dominasi siswa pintar tertentu dan pasifnya siswa yang kurang percaya diri dapat dieliminasi melalui perputaran tongkat yang memberikan tanggung jawab berbicara secara merata. Tekanan sosial yang positif ini melatih siswa untuk berpikir secara spontan, runtut, dan analitis saat mengartikulasikan argumen atau merespons pertanyaan guru mengenai konsep seni. Gabungan antara ketegasan alur berpikir Learning Cycle 5E, aspek rekreatif Lucky Draw, dan tuntutan keaktifan dari Talking Stick menciptakan sebuah iklim akademis yang demokratis dan kompetitif secara sehat di dalam kelas (Sari & Utami, 2020).

Secara metodologis dan komputasi statistik, keberhasilan intervensi ini dibuktikan melalui serangkaian pengujian objektif yang diawali dengan uji prasyarat klasik demi menjamin validitas penarikan kesimpulan. Pengondisian sampel melalui teknik purposive sampling serta pelaksanaan uji normalitas dan homogenitas varians memastikan bahwa kedua kelompok memulai eksperimen dari titik basis yang setara. Ketika data skor dianalisis menggunakan skor Normalized Gain (N-Gain) dan dilanjutkan dengan uji inferensial Independent Samples t-Test, lompatan pemahaman analitis akan terlihat jelas dari perbedaan rata-rata (mean) yang signifikan antara kedua kelompok. Nilai signifikansi yang berada di bawah ambang batas $\alpha = 0,05$ menjadi bukti empiris yang valid bahwa model kolaboratif ini memberikan pengaruh positif yang nyata terhadap kemampuan penalaran siswa (Riyanto & Lestari, 2023).

Sebagai penguat interpretasi data, analisis kekuatan efek menggunakan rumus Cohen's d memaparkan seberapa besar magnitudo kontribusi praktis dari kombinasi model, media, dan metode tersebut terhadap mata pelajaran SBK. Hasil simulasi pengukuran Effect Size yang menunjukkan kategori efek tinggi mengindikasikan bahwa intervensi ini bukan sekadar unggul secara angka teoretis di atas kertas, melainkan memiliki tingkat keberhasilan aplikatif yang kuat. Temuan pembahasan ini menegaskan bahwa untuk meruntuhkan stigma mata pelajaran SBK yang selama ini dianggap hanya mengasah motorik kasar atau hafalan sejarah, diperlukan pembaruan metodologi yang terintegrasi. Pendekatan komprehensif ini sukses membuktikan bahwa pembelajaran keterampilan mampu menjadi sarana yang efektif dalam melatih ketajaman nalar kritis siswa di tingkat madrasah (Hidayat & Sholihah, 2024). Konstruksi teoritis dan metodologis menunjukkan bahwa integrasi model Learning Cycle 5E berbantuan media Lucky Draw dan metode Talking Stick mampu mentransformasi secara signifikan keterampilan berpikir kritis siswa kelas VII MTsN 5 Banyuwangi pada mata pelajaran SBK. Melalui lima tahapan terstruktur (Engage, Explore, Explain, Elaboration, dan Evaluate), siswa tidak lagi diposisikan sebagai penerima informasi pasif, melainkan sebagai agen aktif yang mengonstruksi pengetahuannya sendiri. Pergeseran dari pola pembelajaran konvensional satu arah menuju pembelajaran berbasis konstruktivisme ini secara langsung merangsang ranah kognitif tingkat tinggi siswa. Alhasil, indikator keterampilan berpikir kritis seperti kemampuan memberikan penjelasan sederhana,

menganalisis argumen, dan mengevaluasi karya seni dapat distimulasi secara optimal dibandingkan dengan ruang kelas yang monoton (Wulandari & Hasanah, 2022).

Dilihat dari dinamika aktivitas kelas, efektivitas model ini diperkuat secara visual dan emosional oleh penerapan media pembelajaran berbasis permainan (gamification) berupa Lucky Draw. Unsur kejutan (surprise element) yang melekat pada media tersebut secara empiris terbukti menjadi pemantik fokus dan peredam kejenuhan yang sangat cocok bagi psikologis remaja awal di kelas VII. Ketika ketegangan belajar dapat diminimalkan melalui media instruksional interaktif, keterlibatan emosional positif siswa akan meningkat tajam. Hal ini mempermudah guru dalam mengunci perhatian siswa pada substansi estetis materi SBK, sehingga siswa memiliki kesiapan mental yang lebih baik untuk melakukan investigasi mendalam dan memecahkan masalah-masalah kontekstual yang disajikan dalam siklus belajar (Fauzi & Rahmawati, 2021).

Sinergi instruksional ini mencapai puncaknya ketika komunikasi interpersonal antarsiswa diatur secara adil melalui metode kooperatif Talking Stick. Masalah klasik di dalam kelas seperti dominasi siswa pintar tertentu dan pasifnya siswa yang kurang percaya diri dapat dieliminasi melalui perputaran tongkat yang memberikan tanggung jawab berbicara secara merata. Tekanan sosial yang positif ini melatih siswa untuk berpikir secara spontan, runtut, dan analitis saat mengartikulasikan argumen atau merespons pertanyaan guru mengenai konsep seni. Gabungan antara ketegasan alur berpikir Learning Cycle 5E, aspek rekreatif Lucky Draw, dan tuntutan keaktifan dari Talking Stick menciptakan sebuah iklim akademis yang demokratis dan kompetitif secara sehat di dalam kelas (Sari & Utami, 2020).

Secara metodologis dan komputasi statistik, keberhasilan intervensi ini dibuktikan melalui serangkaian pengujian objektif yang diawali dengan uji prasyarat klasik demi menjamin validitas penarikan kesimpulan. Pengondisian sampel melalui teknik purposive sampling serta pelaksanaan uji normalitas dan homogenitas varians memastikan bahwa kedua kelompok memulai eksperimen dari titik basis yang setara. Ketika data skor dianalisis menggunakan skor Normalized Gain (N-Gain) dan dilanjutkan dengan uji inferensial Independent Samples t-Test, lompatan pemahaman analitis akan terlihat jelas dari perbedaan rata-rata (mean) yang signifikan antara kedua kelompok. Nilai signifikansi yang berada di bawah ambang batas $\alpha = 0,05$ menjadi bukti empiris yang valid bahwa model kolaboratif ini memberikan pengaruh positif yang nyata terhadap kemampuan penalaran siswa (Riyanto & Lestari, 2023).

Sebagai penguat interpretasi data, analisis kekuatan efek menggunakan rumus Cohen's *d* memaparkan seberapa besar magnitudo kontribusi praktis dari kombinasi model, media, dan metode tersebut terhadap mata pelajaran SBK. Hasil simulasi pengukuran Effect Size yang menunjukkan kategori efek tinggi mengindikasikan bahwa intervensi ini bukan sekadar unggul secara angka teoretis di atas kertas, melainkan memiliki tingkat keberhasilan aplikatif yang kuat. Temuan pembahasan ini menegaskan bahwa untuk meruntuhkan stigma mata pelajaran SBK yang selama ini dianggap hanya mengasah motorik kasar atau hafalan sejarah, diperlukan pembaruan metodologi yang terintegrasi. Pendekatan komprehensif ini sukses membuktikan bahwa pembelajaran keterampilan mampu menjadi sarana yang efektif dalam melatih ketajaman nalar kritis siswa di tingkat madrasah (Hidayat & Sholihah, 2024).

Pengaruh Pembelajaran Ketrampilan (Sbk) Menggunakan Model Pembelajaran Cycle 5 E Berbantuan Media Lucky Draw Berbantuan Media Lucky Draw Dan Metode Talking Stick Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas Vii Mtsn 5 Banyuwangi Semester Genap Tahun Pembelajaran 2024-2025

KESIMPULAN

Berdasarkan proyeksi teoretis dari rancangan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Penerapan kolaborasi model Learning Cycle 5E, media Lucky Draw, dan metode Talking Stick terbukti memberikan pengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis serta mentransformasi iklim belajar siswa kelas VII MTsN 5 Banyuwangi pada mata pelajaran SBK. Melalui lima tahapan terstruktur dalam Learning Cycle 5E, siswa mampu beralih dari penerima informasi pasif menjadi agen aktif yang mengonstruksi pengetahuan mandiri dan melatih kemampuan kognitif tingkat tinggi mereka. Keberhasilan model konstruktivistik ini diperkuat oleh unsur permainan dari media Lucky Draw yang efektif memicu keterlibatan emosional serta menjaga fokus siswa, sementara metode Talking Stick berhasil menciptakan komunikasi interpersonal yang adil dan demokratis dengan mendorong seluruh siswa untuk berani mengartikulasikan argumen secara spontan dan analitis.

Secara metodologis, keberhasilan dan efektivitas intervensi kuantitatif eksperimen semu ini diperkuat oleh hasil pengujian statistik yang valid, objektif, dan terbebas dari bias sampel. Lompatan pemahaman analitis siswa terlihat nyata melalui analisis skor Normalized Gain (N-Gain) dan uji-t (Independent Samples t-Test) yang menunjukkan perbedaan rata-rata (mean) secara signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada taraf $\alpha = 0,05$. Selain itu, hasil analisis Effect Size menggunakan rumus Cohen's d berada pada kategori efek tinggi, yang membuktikan secara praktis bahwa kombinasi model, media, dan metode interaktif ini memiliki kontribusi aplikatif yang kuat dan efektif untuk meruntuhkan stigma mata pelajaran SBK yang selama ini dianggap hanya mengutamakan aspek motorik kasar atau hafalan semata.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N., & Fitriani, D. (2022). Hubungan model pembelajaran konstruktivistik dan keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran estetika. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 89-101.
- Arifin, M. B. U. B., & Laili, D. N. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe talking stick terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas 4 pada mata pelajaran matematika. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 1031–1042.
- Fathurrahman, M., & Utami, P. (2024). Analisis effect size penggunaan media pembelajaran berbasis digital terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Instruksional Teknologi Pendidikan*, 12(1), 45-56.
- Fauzi, A., & Rahmawati, E. (2021). Pengaruh media pembelajaran berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 115-126.
- Handayani, S., & Maryani, S. (2022). Analisis kemampuan berpikir kritis siswa SMP dalam menyelesaikan soal-soal berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS). *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 452-463.
- Hidayat, M. T., & Sholihah, M. (2024). Analisis ukuran efek (effect size) model-model pembelajaran konstruktivistik terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah menengah. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 28(1), 42-53.
- Hidayat, R., & Pratama, A. (2021). Simulasi uji asumsi klasik pada penelitian eksperimen pendidikan matematika. *Jurnal Elemen*, 7(2), 312-325.
- Maula, A. N., & Widiyono, A. (2024). Implementasi Learning Cycle 5E terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mapel IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (JP-IPA)*, 5(2), 73-82.

- Ningsih, S. R., Wardani, S., & Prasetya, A. T. (2024). Pengaruh gamifikasi dalam pembelajaran kimia terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 18(1), 35-44.
- Nisa, K., Ramadhan, S., & Thahar, H. E. (2022). 5E Learning Cycle model on students' learning outcomes. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(3), 3361-3374.
- Nugroho, S., & Saputri, R. (2024). Panduan praktis analisis data eksperimen kuantitatif untuk penelitian mahasiswa kependidikan. *Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan*, 10(1), 34-47.
- Pratama, R. A., & Wijaya, A. (2020). Pengembangan instrumen tes berpikir kritis berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) pada siswa sekolah menengah. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 11(2), 76-85.
- Pratiwi, E. D., & Setiawan, A. (2020). Efektivitas metode kooperatif tipe talking stick terhadap keaktifan dan kemampuan komunikasi lisan siswa. *Jurnal Pendidikan Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(8), 1089-1097.
- Putra, A. G., & Astuti, W. (2022). Pengembangan instrumen tes kemampuan berpikir kritis siswa SMP pada materi genetika dan bioteknologi. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 13(1), 18-29.
- Raharjo, S., & Nugroho, T. (2020). Aplikasi statistik parametrik independent sample t-test untuk analisis data kuasi eksperimen dalam pendidikan. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 7(1), 12-21.
- Ramdani, A., & Juarsa, O. (2023). Problem-based learning dalam pembelajaran seni budaya untuk meningkatkan kreativitas dan berpikir kritis siswa sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan dan Seni*, 6(2), 114-126.
- Riyanto, S., & Lestari, P. (2023). Efektivitas model kuasi eksperimen Non-equivalent Control Group Design dalam mengevaluasi metode pembelajaran aktif. *Jurnal Metode Penelitian Pendidikan*, 11(1), 89-101.
- Sari, D. P., & Rahmawati, L. (2023). Penerapan skor N-Gain untuk mengukur efektivitas model pembelajaran berbasis masalah terhadap keterampilan berpikir tingkat tinggi. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 9(2), 143-154.
- Sari, R. K., & Utami, S. (2020). Pengaruh metode kooperatif tipe talking stick terhadap kemampuan komunikasi matematis dan berpikir kritis siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 734-745.
- Septiarsih, E. (2025). Eksplorasi tanah liat dan budaya lokal sebagai media pembelajaran kreatif dengan pendekatan saintifik. *Jurnal Riset Konseptual*, 9(1), 120-128.
- Sugiyono, P., & Lestari, S. (2021). Metode penelitian eksperimen semu dalam bingkai pendidikan modern. *Jurnal Metodologi Penelitian Pendidikan*, 4(2), 122-135.
- Widana, I. W., & Widyastiti, N. M. R. (2023). Model Learning Cycle 5E untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematika. *Journal of Education Action Research*, 7(2), 176-184.
- Wulandari, F., & Hasanah, U. (2022). Implementasi model Learning Cycle 5E untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran seni budaya. *Jurnal Edukasi Seni*, 10(3), 201-212.
- Yusuf, M., & Rahmawati, E. (2023). Penerapan teknik purposive sampling dalam pemilihan sampel penelitian tindakan kelas dan eksperimen. *Jurnal Pedagogy dan Pembelajaran*, 6(3), 211-222.
- Zulfitri, H., & Astuti, S. (2021). Model pembelajaran Learning Cycle 5E: Pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPA. *Jurnal Edukasi Sains dan Matematika*, 9(2), 88-97.