

ABSTRAK

TIA IPANKA, 2026. **“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN RADEC (*READ, ANSWER, DISCUSS, EXPLAIN, AND CREATE*) BERBANTUAN MEDIA *QUESTION CARD* BERBASIS PERMAINAN TIC TAC TOE TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK (Studi Kuasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Negeri 5 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2025/2026)”**. Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya. Dibawah bimbingan Gugum Gumilar, S.Pd., M.Pd. dan Dr. Ai Nur Solihat, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran ekonomi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran RADEC (*Read, Answer, Discuss, Explain, and Create*) berbantuan media *question card* berbasis permainan tic tac toe terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada Mata Pelajaran Ekonomi kelas XI SMA Negeri 5 Tasikmalaya. Metode yang digunakan adalah kuantitatif jenis kuasi eksperimen dengan menggunakan desain *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas XI, dengan sampel kelas XI.8 sebagai kelas kontrol dan XI.10 sebagai kelas eksperimen yang ditentukan melalui teknik *nonprobability sampling* tipe *purposive sampling*. Data diperoleh melalui *pretest* dan *posttest*, kemudian dianalisis menggunakan *software IBM SPSS 26*. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan kemampuan berpikir kritis yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Dilihat dari nilai rata-rata N-Gain, kelas eksperimen juga memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, hasil analisis *effect size* sebesar 0,99 yang termasuk dalam kategori *large effect*, menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran RADEC memberikan pengaruh yang besar terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran RADEC berbantuan media *question card* berbasis permainan tic tac toe efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Kata Kunci: Kemampuan Berpikir Kritis, RADEC (*Read, Answer, Discuss, Explain, and Create*), Media *Question Card* Berbasis Permainan Tic Tac Toe