

Pengaruh Model *Games Based Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Angelica Nurul A'ini^{1*},

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Sultan Agung, Semarang, Indonesia; angelicanurulaini@std.unissula.ac.id

Sari Yustiana²,

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Sultan Agung, Semarang, Indonesia; sariyustiana@unissula.ac.id

*Corresponding Author

Info Artikel: Dikirim: 1 Maret 2025 ; Direvisi: 20 April 2025; Dipublikasikan: 30 April 2025
Cara sitasi: A'ini, A.N., & Yustiana, S. (2025). Pengaruh Model *Games Based Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *PeDaPAUD: Jurnal Pendidikan Dasar dan PAUD*, vol. 4(1), 29-37.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Games Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa di SD Negeri Poncoruso khususnya kelas IV pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan pre-eksperimen menggunakan *desain One Group Pretest-Posttest*. Pengujian data dilakukan melalui uji normalitas dan uji *paired sample t-test*. Hasil analisis data melalui uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,893 untuk pretest dan 0,934 untuk posttest. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Sementara itu, hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, model pembelajaran *Games Based Learning* terbukti memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN Poncoruso, dan direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif di sekolah dasar.

Kata kunci: Games Based Learning, kemampuan berpikir kritis, pendidikan, sekolah dasar

Abstract

This study aims to determine the effect of the Games Based Learning model on students' critical thinking skills at SD Negeri Poncoruso, particularly in grade IV during the Civics Education learning. The method used in this research is a quantitative approach with a pre-experimental design, specifically the One Group Pretest-Posttest design. Data were analyzed using normality tests and a paired sample t-test. The results of the normality test using the Shapiro-Wilk method showed significance values of 0.893 (pretest) and 0.934 (posttest), indicating that both sets of data are normally distributed since the

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

significance values are greater than 0.05. Meanwhile, the result of the paired sample t-test yielded a significance level of 0.000, which is less than 0.05, leading to the rejection of the null hypothesis and acceptance of the alternative hypothesis. Therefore, the use of the Games Based Learning model has a significant effect on improving the critical thinking skills of grade IV students at SDN Poncoruso and can be recommended as an effective learning strategy in elementary school.

Keywords: *Games Based Learning, critical thinking skills, education, elementary school*

Pendahuluan

Pendidikan di era globalisasi saat ini telah mengalami banyak perubahan yang signifikan. Perubahan tersebut mencakup berbagai aspek, mulai dari kurikulum yang terus berkembang hingga pesatnya kemajuan teknologi yang mempengaruhi berbagai cara dalam proses pembelajaran. Hal ini menuntut agar pembelajaran yang diterapkan menjadi lebih imajinatif, inovatif, dan bervariasi untuk memenuhi kebutuhan siswa yang semakin berkembang (Amadi, 2023). Pendidikan itu sendiri merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang dapat mendorong peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Dengan demikian, pendidikan bertujuan untuk membentuk siswa yang memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah penerapan berbagai metode atau pendekatan dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, strategi yang digunakan dalam proses belajar mengajar harus dipilih dengan tepat agar siswa dapat mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan secara efektif dan efisien (Laila, 2021). Salah satu keterampilan yang sangat diperlukan dalam dunia pendidikan saat ini adalah kemampuan berpikir kritis. Di era digital dan reformasi informasi ini, siswa sering kali dihadapkan pada banyak informasi yang memerlukan analisis dan evaluasi yang mendalam. Berpikir kritis adalah keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa, karena melalui keterampilan ini mereka dapat meningkatkan kemampuan dalam memahami materi yang disampaikan, memecahkan masalah, serta memperoleh solusi dari berbagai permasalahan yang dihadapi (Herlina et al., 2022).

Pentingnya pengembangan kemampuan berpikir kritis ini harus menjadi bagian dari proses pembelajaran di sekolah, salah satunya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Namun, mengembangkan kemampuan berpikir kritis di kalangan siswa bukanlah tugas yang mudah. Oleh karena itu, inovasi dari para guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan berpikir kritis sangatlah penting (Sutrisno, et al., 2019). Sayangnya, masih sedikit siswa yang dapat berpikir kritis, karena cara

berpikir mereka sering kali terhambat oleh masalah yang konkret dan kurangnya pendekatan pembelajaran yang tepat. Hal ini menjadi tantangan tersendiri, sebab siswa perlu diajarkan untuk berpikir kritis agar mereka mampu menghadapi dan menyelesaikan berbagai permasalahan yang muncul (Ariyanto et al., 2018). Salah satu cara untuk mencapainya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif yang dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam proses belajar. Di jenjang sekolah dasar, penting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan agar siswa dapat belajar dengan antusias. Oleh karena itu, berbagai metode pembelajaran yang menyenangkan perlu diterapkan, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan yang seru dan menarik. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mencapai tujuan ini adalah *Game-based Learning* (GBL).

Game-based Learning (GBL) merupakan metode pembelajaran yang mengintegrasikan permainan dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan permainan, GBL dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan, sekaligus mengasah keterampilan siswa dalam berpikir kritis. GBL dapat dikatakan sebagai suatu sistem pembelajaran yang mengadopsi elemen permainan untuk meningkatkan minat kognitif dan motivasi belajar siswa (Rini, et al., 2023). Penelitian juga menunjukkan bahwa GBL sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Menurut Bashir (2023), *Game-based Learning* memberikan manfaat positif terhadap pembelajaran, terutama dalam hal peningkatan keterampilan kognitif. Pembelajaran berbasis game telah terbukti melalui eksperimen empiris dan pengembangan perangkat bahwa game turut berperan dalam meningkatkan aktivitas dan kualitas pembelajaran. Seiring dengan perkembangan zaman, game berbasis digital menjadi keniscayaan yang akan terus berkembang dan semakin relevan dalam pendidikan.

Di SDN Poncoruso, terdapat kebijakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kemampuan berpikir siswa melalui penerapan metode atau model pembelajaran yang inovatif. Namun, implementasi kebijakan ini belum berjalan secara maksimal. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya pemahaman guru tentang model pembelajaran baru, seperti *game based learning* (Dini, et al., 2024). Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan guna mengetahui sejauh mana penerapan model pembelajaran berbasis *game* (GBL) dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Poncoruso. Model pembelajaran GBL ini juga belum pernah diterapkan di SDN Poncoruso, sehingga penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru dalam

proses pembelajaran di sekolah tersebut. Dengan menggunakan model pembelajaran yang berbeda dan inovatif ini, diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi serta kemampuan berpikir kritis siswa.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *Pre-Experimental Design*, menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest*. Desain ini memungkinkan pengamatan langsung terhadap perubahan kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah perlakuan, tanpa adanya kelompok kontrol. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Poncoruso yang berjumlah 14 siswa, terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh, di mana seluruh populasi dijadikan sampel.

Penelitian dilaksanakan dalam satu kali pertemuan pada hari Rabu, 5 Februari 2025. Kegiatan pembelajaran dibagi menjadi tiga tahap, yakni pemberian pretest, pelaksanaan pembelajaran menggunakan model Games Based Learning, dan pemberian posttest. Instrumen penelitian berupa soal uraian yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya di SD Islam Al-Fattah Semarang. Soal yang telah valid digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa.

Data dikumpulkan melalui tes *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui perubahan skor kemampuan berpikir kritis. Analisis data dilakukan dengan uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* dan uji hipotesis dengan *paired sample t-test* menggunakan aplikasi SPSS versi terbaru. Desain penelitian ini dapat dilihat pada table di bawah ini

Tabel 1. Desain Penelitian

<i>One Group Pretest Posttest Design</i>		
O₁	X	O₂

Keterangan :

O1 : Hasil pretest (sebelum diberi perlakuan)

X : Pemberian perlakuan (menggunakan model pembelajaran GBL)

O2 : Hasil posttest (setelah diberi perlakuan)

Hasil Penelitian

Untuk menyajikan data hasil penelitian sesuai dengan metode yang telah dijelaskan sebelumnya yaitu pretest dan posttest. Hasil analisis data ini diperoleh dengan tabal berikut.

Tabel 2. Data Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Kriteria Data	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Sampel	14	14
<i>Mean</i>	45,54	80,18
<i>Median</i>	45	81,25
Varian	63,55	53,09
Nilai Minimal	30	67,5
Nilai Maksimal	62,5	92,5
Standar Deviasi	7,97	7,29

Berdasarkan hasil pengolahan data diatas, diperoleh bahwa rata-rata nilai *pretest* siswa adalah 45,54 sedangkan rata-rata nilai *posttest* mencapai 80,18. Terdapat peningkatan nilai minimum dari 30 pada *pretest* menjadi 67,5 pada *posttest*, serta nilai maksimum dari 62,5 menjadi 92,5. Nilai *median* juga mengalami peningkatan dari 45 menjadi 81,25. Hal ini mengindikasikan adanya peningkatan hasil belajar secara menyeluruh.

Sebelum melakukan uji hipotesis menggunakan uji t (*paired sample t-test*), dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji *homogenitas varians*. Uji normalitas menggunakan metode *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*, dengan hasil yang ditampilkan dalam di bawah ini.

Tabel 3. Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest*

Sumber Data	Sig*	Keterangan
Pretest	0,893	Normal
Posttest	0,934	Normal

Uji normalitas di atas menunjukkan bahwa data *pretest* memiliki nilai signifikansi 0,893 dan data *posttest* sebesar 0,934. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai *signifikansi (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*, yang menandakan bahwa model pembelajaran *Games Based Learning* memiliki pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

Setelah data *pretest* dan *posttest* dinyatakan berdistribusi normal kemudian dilakukan uji *paired sample t test* untuk mengetahui pengaruh model *games based learning terhadap* kemampuan berpikir kritis siswa mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan hasil nilai *pretest* dan

posttest. Data hasil perhitungan uji *paired sample t test* yang diperoleh dari nilai *posttest* siswa sebagai berikut.

Tabel 4. Uji Paired Sample T Test Pretest dan Posttest

Uraian	Std Dev	t	Sig*	Keterangan
<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	3.59181	-14.435	0,000	Ho ditolak dan Ha diterima

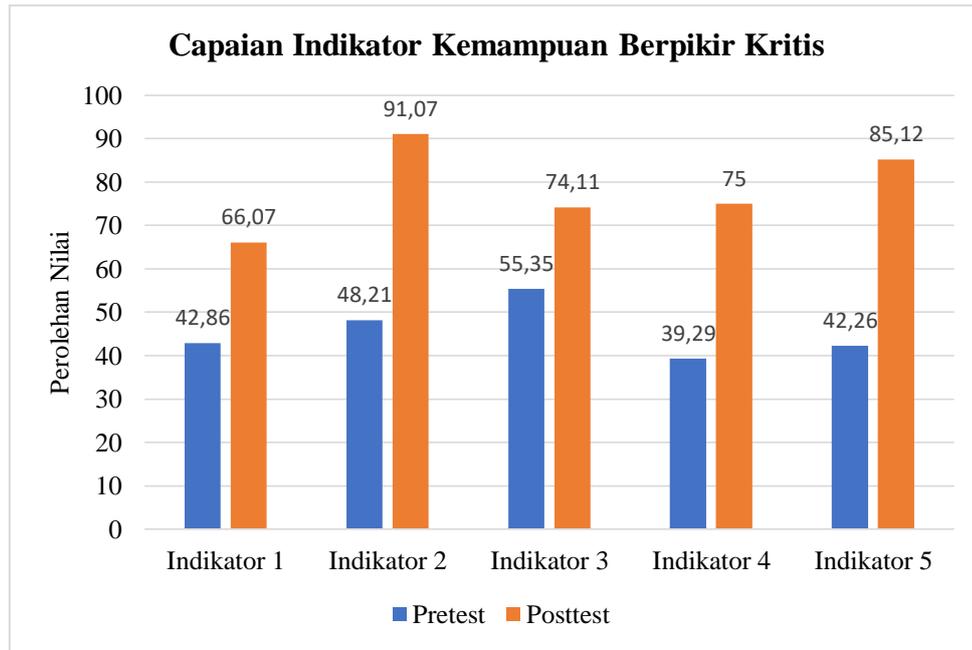
Berdasarkan hasil uji *paired sample t test* diatas, diperoleh data nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 yang artinya $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan nilai *posttest* siswa. Hal ini menunjukkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Sehingga terdapat pengaruh yang signifikan sebelum dilakukan (*pretest*) pembelajaran dengan model *Games Based Learning* di kelas IV SD Negeri Poncoruso, dan setelah dilakukan perlakuan (*posttest*) pembelajaran dengan model *Games Based Learning* di kelas IV SD Negeri Poncoruso pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menguatkan bahwa model pembelajaran *Games Based Learning* (GBL) memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Melalui pendekatan ini, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif siswa. GBL menstimulasi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa secara bersamaan, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menyeluruh dan bermakna.

Model ini sangat relevan dengan kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) yang menuntut siswa berpikir kritis, mampu mengevaluasi permasalahan sosial, dan mengambil keputusan secara rasional. Dalam implementasinya, siswa mengikuti permainan edukatif yang dikaitkan dengan materi pembelajaran. Hal ini membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk memahami serta menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dan kewarganegaraan.

Siswa mengalami peningkatan kemampuan berpikir kritis dapat dilihat dari terpenuhinya indikator berpikir kritis, yang menunjukkan bahwa siswa mampu menganalisis, menentukan strategi, menyimpulkan materi atas pendapat dan jawabannya sendiri yang diperoleh. Adapun peningkatan hasil pencapaian kemampuan berpikir kritis dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



Peningkatan capaian indikator berpikir kritis tercermin dalam lima aspek utama, yaitu:

Indikator 1. Menganalisis: meningkat dari 42,8 menjadi 66,07,

Indikator 2. Mensintesis: meningkat dari 48,21 menjadi 91,07,

Indikator 3. Pemecahan masalah: meningkat dari 55,35 menjadi 74,11,

Indikator 4. Menyimpulkan: meningkat dari 39,29 menjadi 75,

Indikator 5. Mengevaluasi: meningkat dari 42,26 menjadi 85,12.

Kenaikan pada semua indikator tersebut menunjukkan bahwa penerapan GBL mendorong siswa untuk berpikir secara mendalam, kreatif, dan logis dalam memahami konsep-konsep kewarganegaraan. Penelitian ini sejalan dengan temuan Sadiyah et al. (2023), yang juga membuktikan bahwa penggunaan media permainan digital seperti Wordwall dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Model GBL juga berkontribusi dalam mengatasi kejenuhan belajar, meningkatkan keterlibatan emosional siswa, serta memperkuat daya ingat dan pemahaman terhadap materi. Penggunaan pendekatan ini memberikan ruang bagi siswa untuk bereksplorasi dan membentuk pemahaman secara mandiri melalui situasi bermain yang terstruktur.

Simpulan

Berdasarkan hasil dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Games Based Learning berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan

Pancasila dan Kewarganegaraan di kelas IV SD Negeri Poncoruso. Model ini mampu menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif, serta membekali siswa dengan keterampilan berpikir yang lebih baik. Pembelajaran berbasis permainan memungkinkan siswa untuk belajar aktif, terlibat langsung dalam kegiatan, dan menerapkan pengetahuan secara kontekstual. Oleh karena itu, disarankan agar guru menerapkan model pembelajaran ini secara lebih luas dan konsisten dalam pembelajaran PPKn maupun mata pelajaran lainnya, terutama dalam rangka meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa di sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Amadi, A. S. M. (2023). Pendidikan di Era Global: Persiapan Siswa untuk Menghadapi Dunia yang Semakin Kompetitif. *Educatio*, 17(2), 153–164. <https://doi.org/10.29408/edc.v17i2.9439>
- Ariyanto, M., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa.
- Bashir, F. A., & Bramastia. (2023). Implementasi Game Based Learning Berbasis Digital. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(6), 8070–8083. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.3819>
- Dini Ashari, Moch. Hasyim Fanirin, & Kartini, K. (2024). Pengaruh Media Gambar terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri Haurgeulis Kolot Indramayu. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 86–94. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2010>
- Herlina, L., Remana, M. T., Nurcahya, M. A., & Prihatini. (2022). PEMBELAJARAN PROJECT-BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS SISWA.
- Laila, N. O. N. (2021). Efektivitas Penggunaan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Peer Lesson terhadap Keaktifan Belajar Sejarah Siswa Kelas XI SMA Negeri 10 Aceh Barat Daya. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 4(2), 96–105. <https://doi.org/10.24815/jr.v4i2.21696>
- Muzanni, A., Kartiani, B. S., Sudarwo, R., Anam, K., & Handayani, M. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD. *PeDaPAUD: Jurnal Pendidikan Dasar dan PAUD*, 4(1 April), 18-28, <https://doi.org/10.47165>
- Rini, & Zuhdi, U. (2023). Pengaruh Media Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas Iv Upt Sd Negeri 220 Gresik.
- Sadiyah, S., Maspupah, M., & Yuliawati, A. (2023). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Game-Based Learning (Gbl) Berbantu Wordwall Pada Materi Ekosistem. Tahun, 10. <http://jurnal.anfa.co.id>

Sutrisno, & Tri. (2019). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas VI di SDN Kota Sumenep. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 98. <https://doi.org/10.30651/else.v3i2.3394>