

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAMES BASED LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN SDN PONCORUSO



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh
Angelica Nurul A'ini
34302100037

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAMES BASED LEARNING*
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
SDN PONCORUSO**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh
Angelica Nurul A'ini
34302100037

Menyetujui untuk diajukan pada ujian sidang skripsi

Pembimbing

Sari Yustiana, M.Pd.

NIK 211316029

Ketua Program Studi PGSD,

Dr. Rida Fironka, K, M.Pd.

NIK 211312012

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAMES BASED LEARNING*
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
SDN PONCORUSO**

Disusun dan Dipersiapkan Oleh

Angelica Nurul A'ini

34302100037

Telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji pada tanggal 28 Mei 2025,
dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai persyaratan untuk
mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Guru Sekolah Dasar

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji

: Dr. Rida Fironika K, M.Pd

NIK 211312012

Penguji 1

: Dr. Yunita Sari, M.Pd

NIK 211315025

Penguji 2

: Dr. Yulina Ismiyanti, M.Pd

NIK 211314022

Penguji 3

: Sari Yustiana, M.Pd

NIK 211316029

Semarang, 03 Juni 2025

Universitas Islam Sultan Agung

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Dekan,

Dekan,



Dr. Muhammad Afandi., S.Pd., M.Pd., M.H.

NIK.211312015

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Angelica Nurul A'ini
NIM : 34302100037
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Menyusun Skripsi dengan judul :

Pengaruh Model Pembelajaran *Games Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Palajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan SDN Poncoruso

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bukan dibuatkan orang lain atau jiplakan atau modifikasi karya orang lain.

Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi termasuk pencabutan gelar kejarjanaan yang sudah saya peroleh.

Semarang, 28 Mei 2025

Yang membuat pernyataan,



Angelica Nurul A'ini

NIM. 34302100037

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.S Al-Baqarah, 2 : 286)

“Siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga”

(HR. Muslim)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim.....

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, membekali penulis dengan ilmu pengetahuan, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan tepat waktu. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW pembawa rahmat bagi umatnya.

Segala tangisan dan perjuangan penulis hingga titik ini penulis persembahkan teruntuk orang-orang tersayang penulis yang selalu menjadi penguat, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu dengan rasa syukur dan bangga skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Cinta pertama dan pintu surga, Bapak Mulyadi dan Ibu Sri Ambarwati. Terima kasih atas segala cinta, kasih sayang, do'a, motivasi, dan dukungan berupa moril maupun materil yang tidak terhingga sehingga penulis mampu menyelesaikan studi sarjana hingga selesai di Universitas Islam Sultan Agung. Menjadi suatu kebanggaan memiliki orang tua yang mendukung anaknya untuk mencapai cita-cita.

2. Nenek tercinta, Almh. Suryati meskipun beliau tidak menemani penulis hingga menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih telah merawat penulis dan memberikan dukungan penuh dari kecil sampai duduk dibangku perkuliahan hingga menghembuskan nafas terakhirnya dan kembali kepangkuan Yang Maha Esa.
3. Saudara kandung penulis, Kurnia Rahmadhani dan Aulia Azka Rafasya. Terima kasih sudah memberikan dukungan, semangat dan do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Ibu Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan dan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.
5. Kepada seseorang yang bernama Rizqi Tri Pangestu, terima kasih atas waktu, tenaga, dan pikiran yang telah beliau curahkan dalam menemani penulis menyelesaikan skripsi ini. Di tengah berbagai tantangan dan kesulitan yang dihadapi, beliau selalu hadir memberikan dukungan yang tak ternilai, memberikan kekuatan bagi penulis untuk bangkit dan melanjutkan perjuangan ini
6. Dan yang terakhir, diri saya sendiri, Angelica Nurul A'ini. Terima kasih tetap memilih berusaha dan tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini. Apresiasi sebesar-besarnya atas segala proses, semangat, kerja keras, dan menikmati setiap prosesnya yang membuktikan dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Hal ini merupakan pencapaian yang sangat penulis banggakan.

ABSTRAK

A'ini, A. N., 2025. Pengaruh Model Pembelajaran *Games Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Palajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan SDN Poncoruso, Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Islam Sultan Agung. Pembimbing : Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd.

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_1 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

A'ini, A. N., 2025. The Influence of the Games Based Learning Model on Students' Critical Thinking Skills in the Subject of Pancasila and Civic Education at SDN Poncoruso, Undergraduate Thesis. Primary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Sultan Agung Islamic University. Supervisor: Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd.

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 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.*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW pembawa rahmat bagi umatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Games Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Palajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan SDN Poncoruso” dengan baik. Penulisan skripsi ini merupakan satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Penulis menyadari dengan sepenuh hati bahwa terselesaikannya penulisan skripsi dari awal hingga akhir tidak lepas dari bantuan berbagai pihak baik berupa bimbingan, motivasi, pikiran, tenaga, maupun doa. Maka dari itu, dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Gunarto, SH., M.Hum., selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang. yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk menempuh pendidikan di Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. Bapak Dr. Muhammad Afandi, S.Pd., M.Pd., M.H selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang telah memberikan izin penelitian.
3. Ibu Dr. Rida Fironika K, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Sultan Agung Semarang, yang telah memudahkan segala urusan dalam penyusunan skripsi.
4. Ibu Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang senantiasa memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar selama proses penulisan skripsi dari awal hingga akhir.
5. Segenap Dosen Program Studi Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan dukungan dan ilmu selama menempuh pendidikan di Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

6. Bapak Amal Makruf Bahrurrodin, S.Si selaku Kepala Sekolah SD Negeri Poncoruso yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian pada sekolah tersebut.
7. Bapak Siswoyo, S.Pd selaku wali kelas IV SD Negeri Poncoruso yang telah memberikan bantuan, arahan, izin, informasi, serta dukungan bagi penulis.
8. Orang tua dan saudara serta keluarga besar saya yang telah membantu dan memberikan do'a maupun semangat mulai dari awal hingga akhir penyusunan skripsi ini.
9. Siswa siswi kelas IV SD Negeri Poncoruso yang telah membantu untuk pengambilan data penelitian pada penyusunan skripsi ini.
10. Teman-teman PGSD Angkatan 21 khususnya kelas B yang selama menjalani perkuliahan saling berbagi ilmu pengetahuan.
11. Semua pihak yang telah mendukung proses penyusunan skripsi ini sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Penulis menyadari skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari semua pihak yang telah disebutkan. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis, pembaca, dan seluruh pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan masukan dari pembaca. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan penelitian selanjutnya demi meraih kemajuan pendidikan pada masa yang akan datang.

Semarang, 25 Januari 2025



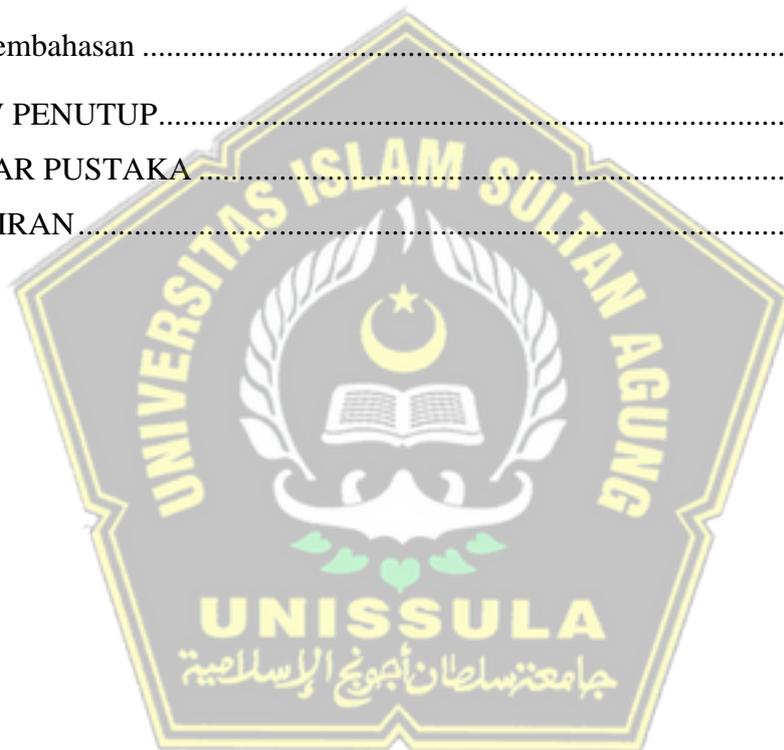
Angelica Nurul A'ini

NIM. 34302100037

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Teori	9
B. Penelitian yang Relevan.....	35
C. Kerangka Berpikir.....	40
D. Hipotesis.....	43
BAB III METODE PENELITIAN.....	44
A. Desain Penelitian.....	44
B. Populasi dan Sampel	45

C. Teknik Pengumpulan Data.....	46
D. Instrumen Penelitian.....	47
E. Teknik Analisis Data.....	56
F. Jadwal Penelitian.....	58
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	60
A. Deskripsi Data Penelitian	60
B. Hasil Analisis Data Penelitian	62
C. Pembahasan	65
BAB V PENUTUP.....	73
DAFTAR PUSTAKA.....	75
LAMPIRAN.....	80



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Sampel Penelitian.....	46
Tabel 3. 2 Hasil Uji Validitas Instrumen	50
Tabel 3. 3 Klasifikasi Koefisiensi Reliabilitas.....	51
Tabel 3. 4 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	51
Tabel 3. 5 Klasifikasi Daya Pembeda	53
Tabel 3. 6 Hasil Uji Daya Pembeda	54
Tabel 3. 7 Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	55
Tabel 3. 8 Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	56
Tabel 3. 9 Jadwal Penelitian.....	59
Tabel 4. 1 Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	61
Tabel 4. 2 Hasil Uji Normalitas Data Awal <i>Pretest</i>	62
Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas Data Akhir <i>Posttest</i>	63
Tabel 4. 4 Hasil Uji <i>Paired Sample T Test</i> Data Akhir <i>Posttest</i>	64



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Diagram Kerangka Berpikir	42
Gambar 3. 1 <i>One Group Pretest Posttest Design</i>	45
Gambar 4. 1 Grafik Rata-Rata Capaian Indikator.....	68



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Data Awal	81
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	83
Lampiran 3 Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian	84
Lampiran 4 Kisi-kisi Instrumen Penelitian	85
Lampiran 5 Soal Uji Instrumen.....	87
Lampiran 6 Kunci Jawaban Uji Instrumen	91
Lampiran 7 Pedoman Penskoran Uji Instrumen	94
Lampiran 8 Modul Ajar	98
Lampiran 9 Soal <i>Pretest</i>	127
Lampiran 10 Kunci Jawaban <i>Pretest</i>	130
Lampiran 11 Soal <i>Posttest</i>	132
Lampiran 12 Kunci Jawaban <i>Posttest</i>	135
Lampiran 13 Pedoman Penskoran <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	137
Lampiran 14 Daftar Sampel Uji Coba Instrumen	142
Lampiran 15 Daftar Sampel Penelitian	143
Lampiran 16 Skor Hasil Uji Coba.....	144
Lampiran 17 Hasil Uji Validitas	145
Lampiran 18 Hasil Uji Reliabilitas Penelitian	147
Lampiran 19 Hasil Uji Daya Pembeda.....	148
Lampiran 20 Hasil Uji Tingkat Kesukaran	149
Lampiran 21 Hasil Rekapitulasi Soal Uji Coba	150
Lampiran 22 Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	151
Lampiran 23 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	152
Lampiran 24 Hasil Uji <i>Paired Sampel t Test</i>	153
Lampiran 25 Hasil Jawaban Uji Coba Instrumen	154
Lampiran 26 Hasil Jawaban <i>Pretest</i>	158
Lampiran 27 Hasil Jawaban <i>Posttest</i>	160
Lampiran 28 Lembar Kartu Bimbingan.....	162
Lampiran 29 Dokumentasi.....	164

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi ini, pendidikan telah mengalami beberapa transformasi. Karena evolusi kurikulum dan teknologi yang cepat, materi pendidikan harus lebih dinamis dan terbuka terhadap ide-ide baru (Amadi, 2023). Dalam hal mendorong inovasi dalam sains dan teknologi, pendidikan sangat penting. Pendidikan didefinisikan sebagai proses yang disengaja dan disengaja dengan tujuan menyediakan sumber daya yang dibutuhkan siswa untuk mencapai potensi penuh mereka, sebagaimana diuraikan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, yang mengatur Sistem Pendidikan Nasional. Kemampuan untuk meyakini spiritualitas sendiri, mengendalikan diri, tumbuh secara intelektual, moral, dan membangun karakter seseorang adalah bagian dari potensi ini. Begitu pula kemampuan yang diperlukan untuk memajukan kepentingan sosial, etnis, nasional, dan pribadi seseorang.

Pada dasarnya, proses belajar mengajar merupakan penerapan beragam metode atau pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pemilihan strategi dalam kegiatan tersebut bertujuan untuk membantu siswa mencapai sasaran pendidikan atau pengajaran yang telah dirancang sebelumnya secara efisien dan efektif. Hakikat dari tujuan pendidikan atau pengajaran adalah untuk menciptakan perubahan perilaku baru pada diri peserta didik, baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Namun demikian, penting untuk disadari bahwa perubahan perilaku tersebut tidak hanya disebabkan oleh faktor

kematangan, melainkan juga dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal seperti lingkungan dan kondisi di luar individu (Laila, 2021).

Perubahan perilaku siswa sangat dipengaruhi oleh peran guru dalam menyampaikan materi dan mengelola proses pembelajaran di kelas. Ketika guru mampu memberikan penjelasan secara jelas dan efektif, kegiatan belajar mengajar pun cenderung berlangsung dengan lancar. Namun, masih ditemukan kendala dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah kesulitan siswa dalam memahami materi yang disampaikan, yang disebabkan oleh rendahnya kemampuan berpikir kritis. Kemampuan ini menjadi sangat penting di era reformasi sekarang, karena siswa dituntut untuk mampu menganalisis dan mengevaluasi informasi serta materi pembelajaran secara lebih mendalam.

Berpikir analitis, yang berupaya memecahkan masalah melalui pengambilan keputusan rasional, sering dikaitkan dengan kemampuan berpikir kritis. Setiap siswa harus mampu melakukan ini karena merupakan kemampuan yang krusial. Siswa akan lebih mudah memahami konsep dan prosedur jika mereka mampu berpikir kritis. Selain itu, siswa akan lebih mampu memecahkan berbagai masalah jika mereka memiliki keterampilan ini (Herlina et al., 2022).

Penanaman kemampuan berpikir kritis pada siswa perlu dilakukan melalui proses pembelajaran di sekolah, salah satunya melalui mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Meskipun mengembangkan kemampuan ini merupakan tantangan tersendiri, kreativitas dan inovasi guru dalam merancang serta mengimplementasikan strategi pembelajaran memegang peran yang sangat penting (Sutrisno, dkk., 2019). Namun, kenyataannya masih banyak siswa yang

kesulitan untuk berpikir kritis karena pola pikir mereka cenderung terfokus pada hal-hal yang bersifat konkret, sehingga menyulitkan mereka dalam menyelesaikan permasalahan yang kompleks. Oleh karena itu, pembelajaran berpikir kritis di lingkungan sekolah menjadi hal yang krusial agar siswa mampu menghadapi berbagai tantangan dan mencari solusi atas permasalahan yang dihadapi (Ariyanto et al., 2018)

Berdasarkan hasil observasi di SDN Poncoruso, diketahui bahwa guru telah menerapkan berbagai metode dan model pembelajaran yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Namun, pemanfaatan media pembelajaran masih terbatas pada media konkret saja, karena keterbatasan pemahaman guru terhadap teknologi yang tersedia. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam menggunakan komputer dan belum terbiasa dengan teknologi digital. Proses pembelajaran pun belum sepenuhnya memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan bermakna bagi siswa. Keadaan ini membuat suasana kelas menjadi kurang bervariasi dan cenderung monoton, sehingga siswa mudah merasa bosan. Dampaknya, partisipasi siswa menurun dan pemahaman terhadap materi pelajaran menjadi kurang maksimal..

Pada observasi tersebut juga terdapat permasalahan belajar siswa dalam perilaku dan penerapan dengan materi yang telah diajarkan oleh gurunya, seperti pada materi Penerapan nilai-nilai Pancasila. Pada materi ini siswa mampu menghafalkan dan paham mengenai urutan dan nilai-nilai yang terkandung pada sila-sila Pancasila. Namun dalam menerapkan atau berbuat hal yang sesuai dengan nilai sila Pancasila tersebut, siswa belum begitu mampu dan paham.

Masih terkadang kebalik-balik dalam menyesuaikan penerapan dengan nilai Pancasila. Dengan hal ini, terbukti bahwa kurang inovatifnya pembelajaran yang didapatkan. Sehingga membutuhkan penggunaan media yang lebih menarik dan inovatif untuk siswa.

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat memberikan pengalaman belajar yang unik bagi peserta didik. Hal ini sangat penting terutama di jenjang sekolah dasar, di mana menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik merupakan salah satu kunci keberhasilan pembelajaran. Berbagai metode dapat diterapkan untuk mencapai tujuan tersebut, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran yang mampu menghadirkan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Salah satu metode yang efektif adalah pendekatan pembelajaran berbasis permainan, seperti *Game-based Learning* (GBL).

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat menciptakan pengalaman belajar yang berbeda dan lebih bermakna bagi siswa. Hal ini menjadi sangat penting terutama di jenjang sekolah dasar, di mana suasana belajar yang menarik dan menyenangkan diperlukan untuk meningkatkan motivasi belajar. Berbagai strategi dapat diterapkan untuk mencapai hal tersebut, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan hidup. Salah satu pendekatan yang efektif adalah pembelajaran berbasis permainan atau *Game-based Learning* (GBL) (Rini, dkk., 2023). Pendekatan GBL dinilai cocok dalam menstimulasi kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian oleh Bashir, dkk.

(2023) juga menunjukkan bahwa *Game-based Learning* memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Sejumlah studi, baik yang bersifat empiris maupun yang berfokus pada pengembangan perangkat ajar, menunjukkan bahwa permainan memiliki potensi besar dalam menunjang kegiatan belajar siswa. Keberadaan *game* digital kini menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari perkembangan zaman dan diprediksi akan terus berkembang. Oleh karena itu, eksplorasi lebih lanjut dalam penelitian mengenai GBL sangat penting untuk dilakukan, seiring dengan kemajuan teknologi digital yang semakin pesat.

Di SDN Poncoruso telah menetapkan kebijakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kemampuan berpikir siswa melalui penerapan metode atau model pembelajaran yang bersifat inovatif. Namun, pelaksanaannya masih belum sepenuhnya efektif karena sebagian guru belum memahami secara mendalam model-model pembelajaran baru, seperti *Game-based Learning* (GBL). Oleh karena itu, penelitian ini dipandang perlu untuk mengkaji sejauh mana pengaruh penerapan model GBL terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Poncoruso. Model pembelajaran GBL ini juga belum pernah digunakan sebelumnya di sekolah tersebut. Penerapan pendekatan pembelajaran yang berbeda ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan kreatif, serta mampu mendorong peningkatan motivasi dan kemampuan berpikir kritis siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis mengidentifikasi masalah :

1. Guru belum memahami mengenai teknologi digital dan media digital yang ada.
2. Siswa masih kesulitan dalam menerapkan materi yang diajarkan.
3. Kemampuan kognitif siswa masih belum baik dengan model pembelajaran yang kadang kurang menarik.
4. Kurangnya media pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam menunjang pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

C. Pembatasan Masalah

Untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang muncul selama penelitian, penting untuk membatasi ruang lingkup penelitian agar fokus pada hasil yang diharapkan. Oleh karena itu, peneliti menetapkan batasan masalah :

1. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *games based-learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar.
2. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Poncoruso khususnya kelas IV.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas menunjukkan bahwa masih rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di kelas IV SD Negeri Poncoruso, maka dengan ini peneliti merumuskan permasalahan yaitu Apakah pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model pembelajaran *Game-based Learning* dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa di SD Negeri Poncoruso khususnya kelas IV?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu 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.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat teoritis dan manfaat praktis yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

- a) Sebagai referensi untuk mengembangkan model pembelajaran *Games-based Learning* untuk materi atau pembelajaran lainnya sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk lebih aktif.
- b) Menambah wawasan atau ilmu baru siswa.

2. Manfaat praktis

- a) Bagi siswa

Pemanfaatan model belajar berbasis permainan dalam pembelajaran di sekolah diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan dan mengembangkan pemahaman serta penerapan dalam belajar.

- b) Bagi guru

Dengan menggunakan model pembelajaran *Games-based Learning* ini dapat memberikan pengalaman baru guru dalam mengajar di kelas.

- c) Bagi sekolah

Dapat digunakan sebagai media inovasi yang baru dengan menggunakan teknologi digital untuk mendukung proses belajar-mengajar di sekolah.

d) Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran untuk memenuhi kebutuhan media pembelajaran bagi siswa dan guru. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat mendukung kelancaran proses belajar mengajar di sekolah dasar.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran *Games Based-Learning*

a. Pengertian Model *Games Based-Learning*

Siswa dapat lebih memahami materi dan membangun kemampuan berpikir kritis mereka melalui kegiatan kelas yang mendorong partisipasi aktif. Dengan demikian, agar kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan kemampuan terbaik mereka, para pendidik harus terus menggunakan model dan metodologi pembelajaran mutakhir. Di antara pendekatan baru tersebut, pembelajaran berbasis permainan (GBL) menonjol. Pembelajaran berbasis permainan (GBL) adalah metode yang mengintegrasikan mekanisme permainan dengan tujuan meningkatkan kinerja pendidikan. Penggunaan GBL membuat kelas lebih menyenangkan, yang pada gilirannya memotivasi siswa untuk belajar dan menginspirasi mereka untuk menjadi kreatif. Lebih jauh lagi, metode ini mendorong pertumbuhan kecerdasan emosional, keterampilan psikomotorik, dan kemampuan kognitif siswa (Arbayu, et al., 2018).

Salah satu metode untuk membuat siswa lebih terlibat dalam apa yang mereka pelajari adalah pembelajaran berbasis permainan digital (DGBL), yang memadukan mekanisme permainan dengan lingkungan pendidikan. Tujuan pembelajaran berbasis permainan (GBL), yang melibatkan penggabungan permainan ke dalam kelas, adalah untuk membantu siswa

belajar. Siswa akan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka, berkolaborasi dalam proyek, dan menemukan solusi untuk masalah sambil bersenang-senang dan terlibat dalam lingkungan belajar yang menarik (Winatha, et al., 2020).

Model pembelajaran berbasis permainan (GBL) ini telah ada sejak lama, tetapi popularitasnya mulai meningkat pada awal tahun 2000-an seiring dengan kemajuan teknologi dan penggunaan komputer dalam pendidikan. Penelitian dan pengembangan model ini mulai berkembang setelah penerbitan buku *Digital Game-Based Learning* oleh Marc Prensky, yang mengadvokasi penggunaan permainan dalam konteks pendidikan (Wibawa et al., 2021).

Model pengembangan *Digital Game Based Learning* (DGBL) meliputi lima tahapan yang perlu diselesaikan secara berurutan sebelum melanjutkan ke tahap selanjutnya. Tahapan tersebut mencakup analisis, perancangan, pengembangan, penjaminan mutu, serta pelaksanaan dan evaluasi. Keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada upaya membangkitkan motivasi, di mana game memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional (Anggraini, 2021).

b. Karakteristik *Games Based-Learning*

Games Based-Learning mempunyai beberapa karakteristik sehingga model pembelajaran ini dapat menjadi salah satu model inovatif dan interaktif yang digunakan di kelas. Beberapa karakteristiknya :

1) Menarik dan mengasyikkan.

Melalui penerapan GBL, siswa dapat memahami materi pelajaran serta mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, GBL juga memungkinkan siswa untuk melihat bagaimana suatu konsep atau materi diterapkan dalam situasi yang lebih nyata dan kontekstual.

2) Berdasarkan pada Pengalaman.

Siswa tidak perlu selalu diarahkan atau dilatih secara langsung dalam memainkan game maupun memahami isinya. Dengan menggunakan pendekatan GBL, mereka dapat belajar secara mandiri melalui proses coba-coba (*trial and error*). Ketika mengalami kegagalan, siswa akan terdorong untuk mencoba kembali dengan menerapkan strategi atau pendekatan yang berbeda guna mencapai tujuan atau misi yang ditetapkan.

3) Ada Tantangan yang Bisa Disesuaikan Karakteristik.

GBL biasanya dirancang dengan berbagai tingkatan tantangan yang bervariasi, mulai dari yang paling sederhana hingga yang lebih kompleks. Konsep penggunaan level ini sering ditemukan pada jenis permainan video. Peserta didik dapat menyesuaikan tingkat kesulitan sesuai dengan kemampuan dan pemahaman mereka. Disarankan untuk memulai dari tingkat yang mudah, kemudian secara bertahap meningkatkan tantangan ke level yang lebih tinggi setelah berhasil menyelesaikannya.

4) Interaktif dan Umpan Balik.

GBL memungkinkan interaksi antara siswa dan game secara aktif, di mana strategi dan keputusan dalam game memengaruhi hasilnya. Melalui umpan balik, siswa dapat merefleksikan tindakan mereka, memahami konsekuensi, dan belajar dari kesalahan.

5) Sosial dan Kerjasama.

GBL diharapkan dapat meningkatkan komunikasi dan kerja sama antar siswa, sekaligus melatih kemampuan sosial mereka melalui kolaborasi yang intens. (Farid, 2023).

c. Teori Belajar yang Mendasari Model *Games Based-Learnin*

Model pembelajaran *Games Based Learning* adalah salah satu model pembelajaran yang berbasis permainan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital dalam penyampaian materinya. GBL dalam pengajaran, penting untuk memahami dan mengetahui cara memanfaatkan keinginan siswa untuk berkuasa karena hal itu merupakan salah satu alasan utama mengapa banyak dari mereka tertarik pada permainan. Dari daya tarik yang mengikat siswa dengan permainan ini, ada manfaat dan kerugiannya, tergantung pada jenis permainan yang digunakan (Plass et al., 2015).

Salah satu kekuatan pembelajaran berbasis permainan adalah kapasitasnya yang diakui untuk menarik perhatian siswa dan memastikan keterlibatan penuh siswa. Pendekatan yang memotivasi dari permainan ini mengubah proses pembelajaran menjadi sesuatu yang dinamis dan menarik, yang daya tariknya tetap terjaga saat siswa maju untuk mencapai

tujuan lain motivasi dan pendekatan yang menyenangkan, GBL memaparkan situasi yang memerlukan refleksi dan pengambilan keputusan dari pihak siswa untuk memecahkan masalah. Dengan cara ini, siswa memperoleh pengetahuan dan menyerap konsep sambil mengembangkan kemampuan kognitif yang diperoleh dari berpikir kritis, analisis realitas, dan penyelesaian konflik (Hadi, et al., 2023).

Model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) memiliki kemiripan dengan model *Teams Games Tournament* (TGT), karena keduanya mengintegrasikan unsur permainan dalam kegiatan belajar. Peningkatan kualitas pembelajaran di kelas dapat dicapai melalui penerapan teori belajar konstruktivisme, yaitu pendekatan yang menekankan peran aktif siswa dalam proses belajar, sehingga mereka dapat membangun pemahaman secara mandiri. Dalam mengaplikasikan teori konstruktivisme, penting untuk memilih model pembelajaran yang sejalan dengan prinsip-prinsip teori tersebut. Salah satu model yang relevan dan mendukung pendekatan ini adalah *Game-Based Learning* (GBL) (Sakdiah, et al., 2018).

d. Langkah-langkah Model *Games Based-Learning*

Game-Based Learning (GBL) adalah metode pembelajaran yang menggunakan elemen permainan untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa. Di sekolah dasar, menurut Oktavia (2022) GBL bisa diterapkan dengan beberapa langkah berikut:

- 1) Identifikasi Tujuan Pembelajaran

Guru perlu menentukan keterampilan atau konsep apa yang ingin diajarkan, misalnya kemampuan berhitung, pemahaman bacaan, atau materi sosial seperti norma dalam PKN.

2) Pilih atau Desain *Game*

Pilih *game* yang relevan dengan materi pembelajaran. *Game* ini bisa berupa permainan digital (misalnya melalui aplikasi atau platform seperti *Wordwall*) atau permainan fisik. Jika *game* sudah tersedia, sesuaikan dengan materi pembelajaran. Jika belum, guru bisa merancang sendiri permainan sederhana yang melibatkan kompetisi atau tantangan.

3) Integrasi Materi dengan *Game*

Materi pelajaran harus diintegrasikan ke dalam aturan permainan. Misalnya, untuk pembelajaran PKN, guru bisa membuat permainan yang memerlukan siswa untuk menjawab soal norma atau situasi sosial.

4) Berikan Petunjuk yang Jelas

Pastikan siswa memahami aturan permainan serta tujuan pembelajaran dari aktivitas tersebut. Guru harus memfasilitasi bagaimana *game* tersebut membantu mereka memahami materi.

5) Laksanakan Pembelajaran

Siswa kemudian memainkannya dengan bimbingan guru. Ini bisa dilakukan secara individu, berkelompok, atau kompetisi antar kelompok.

6) Evaluasi dan Refleksi

Setelah bermain, lakukan evaluasi untuk melihat seberapa baik siswa memahami materi yang dipelajari. Guru juga bisa melakukan refleksi bersama siswa tentang apa yang mereka pelajari selama bermain.

7) Pemberian Umpan Balik

Berikan umpan balik kepada siswa tentang kinerja mereka selama permainan, baik dalam bentuk nilai maupun penjelasan lebih lanjut mengenai konsep yang belum mereka pahami.

8) Pemanfaatan Teknologi

Di era digital, teknologi seperti platform pembelajaran interaktif misalnya *Wordwall*, bisa menjadi alat efektif dalam menerapkan GBL di sekolah dasar.

Metode ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan *problem-solving* dan kerja sama.

Penerapan *Game Based Learning* dalam proses pembelajaran melibatkan enam tahapan utama (Samudera, 2020:34-35). Tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1) Pemilihan *game* sesuai dengan topik materi.

Pada tahap ini, guru menentukan jenis permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran berdasarkan kesesuaian dengan materi yang diajarkan. Semakin relevan permainan dengan materi, semakin efektif hasil belajar siswa. Contohnya, saat mengajarkan materi

Dinamika Kependudukan Indonesia, guru dapat memanfaatkan media permainan seperti *WordWall* untuk mempermudah penyampaian materi.

2) Penyampaian konsep materi.

Guru memberikan penjelasan awal mengenai materi yang akan dipelajari sebagai pengantar agar siswa memiliki pemahaman dasar sebelum memulai permainan. Selain itu, guru juga menjelaskan tata cara bermain *game* yang akan digunakan.

3) Penjelasan aturan permainan.

Pada tahap ini, guru menguraikan aturan yang harus diikuti siswa selama permainan berlangsung serta aspek teknis dalam penggunaan media permainan tersebut.

4) Pelaksanaan permainan.

Siswa memainkan *game* dengan media yang telah disiapkan guru sebelumnya.

5) Penyusunan kesimpulan materi.

Setelah permainan selesai, siswa diminta untuk merangkum atau mencatat poin-poin penting yang telah dipelajari selama proses bermain.

6) Refleksi pembelajaran.

Siswa diajak untuk merefleksikan pengalaman belajar yang telah mereka lalui selama pembelajaran.

e. Manfaat *Games Based-Learning*

Pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*) memiliki sejumlah manfaat, antara lain:

- 1) Meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.

Penggunaan gambar, warna, dan elemen interaktif dalam media permainan sangat efektif dalam menarik perhatian siswa serta memotivasi mereka untuk memahami materi yang diajarkan.

- 2) Mengasah kemampuan kerja sama siswa.

Dalam permainan kelompok, siswa dituntut untuk berkolaborasi dengan anggota tim lainnya agar dapat menyelesaikan tantangan dalam permainan dengan lebih efektif.

- 3) Memberikan umpan balik dan monitoring perkembangan secara cepat.

Sistem skor atau poin pada permainan memungkinkan guru dan siswa untuk langsung melihat hasil dan perkembangan kemampuan siswa. Pada permainan dengan beberapa level, kemajuan siswa dapat diukur dari level tertinggi yang berhasil dicapai.

- 4) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan kreativitas siswa.

Untuk menyelesaikan teka-teki dalam permainan, siswa harus mengandalkan kemampuan berpikir kreatif mereka, yang menjadi kunci keberhasilan dalam menyelesaikan tugas di dalam *game*.

- 5) Melatih keberanian siswa dalam mengambil risiko dan bereksperimen.

Struktur permainan yang menantang memberikan peluang bagi siswa untuk berani mencoba hal baru dan melakukan berbagai eksperimen. Kesalahan dalam permainan menjadi pengalaman belajar

yang mendorong mereka memperbaiki strategi hingga berhasil menyelesaikan tujuan permainan.

f. Keunggulan dan Kelemahan Model *Games Based-Learning*

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda antara satu dengan yang lainnya, sehingga masing-masing model tentu memiliki kelebihan dan kekurangannya sendiri. Berikut ini disajikan kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL). (Hasanah, 2023).

1) Keunggulan *Games Based Learning*

a) Meningkatkan Motivasi.

GBL dapat meningkatkan motivasi siswa melalui elemen permainan yang menyenangkan, seperti tantangan dan penghargaan, yang mendorong partisipasi aktif.

b) Pembelajaran Interaktif.

Metode ini memberikan peluang interaksi yang lebih intens antara siswa dan materi pembelajaran, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.

c) Pengembangan Keterampilan.

GBL berperan dalam mengasah keterampilan kritis, seperti kemampuan memecahkan masalah, bekerja sama, dan berpikir strategis, yang sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

d) *Feedback* Instan.

Di banyak permainan, siswa mendapatkan umpan balik secara langsung tentang kinerja mereka, sehingga membantu mereka mengenali kesalahan dan memperbaiki cara belajar.

e) Personalisasi Pembelajaran

GBL memungkinkan penyesuaian pengalaman belajar berdasarkan kemampuan dan kebutuhan masing-masing siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih relevan.

2) Kelemahan *Games Based Learning*

a) Ketergantungan pada Teknologi.

GBL sering memerlukan perangkat teknologi yang mungkin tidak tersedia untuk semua siswa, menciptakan kesenjangan dalam akses pendidikan.

b) Fokus pada Hiburan.

Terkadang, elemen permainan dapat mengalihkan perhatian siswa dari tujuan pembelajaran yang sebenarnya, jika tidak diimbangi dengan konten yang relevan.

c) Kesulitan dalam Penilaian

Menilai kemajuan siswa dalam konteks GBL bisa lebih rumit, karena tidak semua aspek pembelajaran dapat diukur dengan metrik permainan.

d) Resistensi Terhadap Perubahan.

Beberapa pendidik atau siswa mungkin kurang terbuka terhadap pendekatan baru ini, terutama jika mereka lebih nyaman dengan metode pembelajaran tradisional.

e) Biaya Implementasi.

Pengembangan dan penerapan program GBL bisa memerlukan biaya tinggi, baik dalam hal sumber daya manusia maupun teknologi, yang mungkin tidak dapat dipenuhi oleh semua institusi pendidikan.

Dengan memahami keunggulan dan kelemahan ini, pendidik dapat merancang pengalaman pembelajaran yang lebih seimbang dan efektif.

2. Media Pembelajaran *WordWall*

a. Pengertian Media Pembelajaran

Akar bahasa Latin "medius" berarti "perantara" atau "penghubung," yang merupakan asal kata bahasa Inggris "media". Selama proses pembelajaran, terjadi pertukaran informasi antara instruktur dan siswa, dengan instruktur berperan sebagai saluran untuk transmisi pengetahuan dan siswa sebagai penerima pengetahuan tersebut. Menurut Rusman et al. (2018), agar proses pembelajaran berjalan dengan baik, komunikasi yang efektif antara guru dan siswa sangat penting.

Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk membangkitkan minat siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan untuk memudahkan mereka mengingat informasi pelajaran. Tujuan dari

penggabungan media pembelajaran ke dalam pembelajaran di kelas adalah untuk meningkatkan prestasi siswa. Selain itu, media berfungsi sebagai perantara, yang membuat tujuan pembelajaran lebih efisien dan efektif tercapai (Rubhan Masykur et al., 2021).

Media pembelajaran, seperti yang dijelaskan di atas, adalah alat yang membantu siswa belajar dengan membuat informasi yang mereka terima lebih mudah dipahami. Hal ini, pada gilirannya, memungkinkan mereka mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif. Ada berbagai cara agar anak-anak dapat terpapar pada materi pembelajaran ini.

b. Pengertian *WordWall*

Menurut Ma'rifah dan Mawardi (2022), *Wordwall* adalah platform berbasis web yang menarik yang berfungsi sebagai sumber belajar multimedia, alat evaluasi yang interaktif dan menghibur, serta sumber belajar bagi siswa.

Salah satu jenis tampilan edukatif adalah "*wordwall*", yang terdiri dari daftar istilah yang disusun menurut abjad dan ditampilkan di dinding kelas (Hartiningsih, 2022).

Lesatari (2021) menegaskan bahwa *Wordwall* memiliki beberapa tujuan bagi siswa, baik sebagai media pembelajaran maupun cara yang menarik dan menghibur untuk menguji pengetahuan mereka. Anda dapat memainkan permainan ini di ponsel atau PC Anda. Gambar, audio,

animasi, dan permainan interaktif hanyalah beberapa elemen yang ditawarkan aplikasi Wordwall yang dapat memikat anak-anak.

Tujuan Wordwall, alat media interaktif, adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menyediakan berbagai fitur yang berhubungan langsung dengan topik pelajaran. Pencarian kata, pencocokan, teka-teki kata, lomba mengeja, dan kuis hanyalah beberapa dari permainan yang disediakan media. Karena Wordwall dapat diakses dari perangkat seluler apa pun, termasuk ponsel pintar, laptop, dan tablet, Wordwall memudahkan pembelajaran di kelas bagi instruktur dan siswa. Guru juga memiliki opsi untuk menambahkan media seperti grafik, musik, dan video ke templat untuk menyesuaikannya dengan kebutuhan pembelajaran masing-masing siswa. Anda dapat menggunakan Wordwall secara gratis menggunakan fitur yang memungkinkan Anda menggunakan hingga lima permainan dalam satu akun. Menurut Sitohang dkk. (2024), motivasi siswa untuk belajar dapat ditingkatkan secara signifikan dengan memanfaatkan berbagai karakteristik Wordwall.

c. Keunggulan dan Kelemahan *WordWall*

Wordwall memiliki beberapa keunggulan dan kelemahan menurut Mujahidin (2021), diantaranya yaitu :

Kelebihan dari aplikasi *wordwall* yaitu:

1) Interaktif dan Menarik.

Wordwall menghadirkan berbagai permainan dan aktivitas yang membuat siswa jadi lebih tertarik dan termotivasi saat belajar.

Contohnya seperti kuis, mencocokkan pasangan, dan pencarian kata yang dikemas secara seru.

2) Mudah Diakses.

Wordwall bisa digunakan lewat berbagai perangkat, mulai dari smartphone, laptop, sampai tablet. Jadi, guru dan siswa bisa belajar kapan saja dan di mana saja tanpa kendala perangkat.

3) Fleksibel dan Dapat Disesuaikan.

Guru punya kebebasan untuk mengubah dan menyesuaikan template yang tersedia sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran. Bisa juga menambahkan gambar, audio, dan video agar materi lebih hidup dan mudah dipahami.

4) Beragam Jenis Aktivitas.

Tidak hanya satu jenis, *Wordwall* menawarkan banyak jenis permainan, seperti anagram, kuis, mencocokkan pasangan, pengacakan kata, dan lainnya. Ini membantu variasi dalam metode belajar supaya siswa tidak cepat bosan.

5) Versi Gratis Tersedia.

Wordwall menyediakan fitur gratis yang sudah cukup lengkap untuk digunakan, terutama bagi guru dan siswa dengan kebutuhan standar. Versi gratis ini memungkinkan pembuatan hingga lima permainan dalam satu akun.

6) Mendukung Pembelajaran Kolaboratif.

Lewat *Wordwall*, siswa bisa lebih aktif berpartisipasi dan berinteraksi, baik dengan teman sekelas maupun dengan materi pembelajaran. Ini membuat proses belajar jadi lebih dinamis dan efektif.

Sedangkan kekurangannya adalah:

1) Fitur Gratis Terbatas.

Versi gratis *Wordwall* hanya memungkinkan pengguna membuat hingga lima permainan per akun, sehingga untuk kebutuhan pembelajaran yang lebih banyak, perlu berlangganan versi berbayar.

2) Keterbatasan Desain.

Meskipun dapat disesuaikan, template dan tampilan permainan masih terbatas, sehingga tidak sepenuhnya fleksibel untuk semua jenis materi atau kreativitas guru.

3) Koneksi Internet Dibutuhkan.

Wordwall memerlukan koneksi internet untuk mengakses dan menjalankan permainannya, sehingga kurang efektif di daerah dengan jaringan internet yang tidak stabil.

4) Kurva Pembelajaran untuk Guru dan Siswa.

Beberapa pengguna baru mungkin membutuhkan waktu untuk memahami cara membuat dan menggunakan game di *Wordwall* secara optimal.

5) Terbatasnya Bahasa dan Lokalitas.

Wordwall lebih banyak menggunakan bahasa Inggris dan terkadang kurang mendukung bahasa lokal atau konteks budaya tertentu secara maksimal.

d. Langkah-langkah *WordWall*

1) Buka Situs *Wordwall*

Akses: <https://wordwall.net>

2) Daftar / Masuk

Klik *Sign up* untuk membuat akun baru (gunakan email atau akun Google).

Jika sudah punya akun, klik *Log in*.

3) Buat Aktivitas Baru

Klik tombol *Create Activity* pilih template aktivitas (misalnya: *Quiz*, *Match Up*, *Word Search*, *Random Wheel*, dll).

4) Isi Konten

Tambahkan judul aktivitas, kemudian isi dengan pertanyaan dan jawaban sesuai kebutuhan dan klik *Done* jika sudah selesai.

5) Atur Opsi Aktivitas (Opsional)

Dapat mengubah mode permainan (klasik, interaktif, cetak), timer atau skor, dan tema visual.

6) Bagikan atau Gunakan

Klik *Share* untuk mendapatkan link yang bisa dibagikan ke siswa

7) Lihat Hasil (Jika *Login Premium*)

Untuk kuis interaktif, pengguna Premium bisa melihat hasil siswa yang mengerjakan.

3. Berpikir Kritis

a. Pengertian Berpikir Kritis

Tingkat kemampuan berpikir kritis setiap anak berbeda-beda. Mengembangkan kemampuan ini tetap menjadi tantangan bagi banyak anak saat mereka belajar matematika. Karena mereka belum memiliki banyak pengalaman memecahkan masalah matematika, mereka belajar untuk mengandalkan hafalan rumus dan ide sebagai gantinya. Berpikir kritis berarti terlibat dalam proses mental yang mencakup mempertimbangkan berbagai sudut pandang untuk membuat kesimpulan yang logis dan masuk akal berdasarkan analisis, evaluasi, dan integrasi pengetahuan. tujuan berpikir kritis adalah untuk memperoleh pengetahuan yang lebih baik tentang masalah dan menghasilkan solusi yang lebih baik. (Kusumawati et al., 2022).

Siswa dapat belajar untuk mengisi kesenjangan pengetahuan, mengumpulkan materi, menganalisisnya, lalu mensintesis dan menilai semuanya melalui proses berpikir kritis. Seperti yang dikatakan Anugraheni pada tahun 2020. Komunikasi yang efektif dan berpikir kritis berjalan beriringan. Kemampuan komunikasi yang kuat merupakan landasan berpikir kritis. Mampu berkomunikasi secara efektif merupakan komponen penting untuk menjadi pembelajar yang baik.

Agar siswa dapat berhasil berinteraksi dengan instruktur dan teman sebayanya selama proses pembelajaran, mereka harus memiliki kemampuan komunikasi yang kuat. Kemampuan ini meningkatkan kemampuan mereka untuk berkomunikasi dan bekerja sama dalam kelompok. Jika Anda mengalami kecemasan berbicara di depan umum, inilah saatnya untuk mempelajari dan mengasah keterampilan komunikasi Anda, seperti halnya kemampuan berpikir kritis Anda. Akibatnya, meskipun mereka adalah pemikir yang baik, banyak siswa yang mengalami kecemasan saat berbicara di depan umum. Akibatnya, mempelajari cara berpikir kritis dan berkomunikasi secara efektif sangatlah penting. (Astuti, et al., 2024)

Kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan berkomunikasi secara efektif sangat penting dalam pendidikan Pancasila. Kedua kemampuan ini dapat membantu dalam pembelajaran dan pemahaman mereka, yang pada gilirannya dapat memberdayakan individu untuk mengartikulasikan pikiran dan perspektif mereka sambil menghadapi tantangan. Hal ini sejalan dengan tujuan mata kuliah pendidikan kewarganegaraan, yaitu untuk membantu siswa menjadi pemikir yang lebih baik secara keseluruhan dengan memberi mereka lebih banyak alat untuk menganalisis, menganalisis, dan memecahkan masalah yang terkait dengan komunitas mereka (Zahra et al., 2018).

b. Indikator Berpikir Kritis

Salah satu definisi berpikir kritis adalah kemampuan untuk bernalar secara logis, memecahkan masalah secara metodis, dan menilai kebenaran

pernyataan menggunakan bukti. Kemampuan-kemampuan ini (1) analisis, (2) sintesis, (3) pemecahan masalah, (4) penarikan kesimpulan, dan (5) evaluasi didaftarkan oleh Wati (2018) sebagai tanda-tanda pembelajaran berpikir kritis.

Berikut penjelasan mengenai indikator-indikator berpikir kritis yang dikemukakan oleh Wati (2018) adalah sebagai berikut :

1) Kemampuan Menganalisis.

Kemampuan menganalisis merupakan kemampuan untuk mengidentifikasi, membedakan, dan menilai berbagai elemen dalam suatu informasi atau situasi. Ini melibatkan proses memecah informasi kompleks menjadi bagian-bagian yang lebih sederhana untuk memahami struktur dan hubungan antar elemen. Selain itu, kemampuan ini mencakup evaluasi bukti, di mana individu harus menilai keakuratan dan relevansi data atau argumen yang ada serta menentukan validitas sumber informasi. Kemampuan analisis juga dapat diartikan sebagai usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya dan atau susunannya (Handayani, 2017). Kemampuan ini memungkinkan individu untuk melihat keterkaitan antara berbagai ide, konsep, atau fenomena yang mungkin tampak terpisah. Dengan demikian, seseorang dapat mengambil keputusan yang lebih informasional dan logis berdasarkan hasil analisis.

2) Kemampuan Mensintesis.

Kemampuan mensintesis merujuk pada kemampuan untuk menggabungkan berbagai informasi, ide, atau data dari sumber yang berbeda menjadi suatu kesatuan yang kohesif dan bermakna. Kemampuan mensintesis memungkinkan individu untuk memahami hubungan antara berbagai konsep, mengintegrasikan pengetahuan yang telah dipelajari, serta menciptakan solusi inovatif terhadap masalah kompleks. Selain itu, sintesis juga mendukung berpikir kritis, karena individu diharuskan untuk mengevaluasi dan memilih informasi yang relevan sebelum mengintegrasikannya (Febydiana, 2019). Dengan demikian, kemampuan mensintesis tidak hanya berperan dalam meningkatkan pemahaman akademis, tetapi juga dalam memfasilitasi proses pengambilan keputusan yang lebih baik di berbagai bidang.

3) Kemampuan Pemecahan Masalah.

Kemampuan pemecahan masalah merupakan keterampilan penting yang semakin diperhatikan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa kemampuan ini melibatkan proses identifikasi masalah, analisis penyebab, pengembangan solusi alternatif, dan penerapan solusi yang efektif. Siswa dan profesional yang memiliki kemampuan pemecahan masalah yang baik dapat beradaptasi dengan situasi yang kompleks dan dinamis, serta membuat keputusan yang lebih baik berdasarkan informasi yang tersedia. Menurut Kurniawan, et al. (2019), pemecahan masalah juga berkaitan erat dengan keterampilan berpikir kritis dan

kreatif, di mana individu dituntut untuk tidak hanya memahami masalah, tetapi juga menemukan cara inovatif untuk mengatasinya.

4) Kemampuan Menyimpulkan.

Kemampuan menyimpulkan adalah keterampilan kognitif yang penting karena melibatkan pengambilan inti dari informasi, memungkinkan siswa untuk merangkum ide-ide utama dan membuat penilaian berdasarkan data. Kemampuan dalam menarik kesimpulan merupakan bagian dari kecakapan berpikir yang bersumber pada akal manusia, berlandaskan pengetahuan yang diperoleh melalui proses penemuan. Dengan kemampuan ini, siswa diharapkan dapat merumuskan hasil dari apa yang telah mereka temukan, berdasarkan ide serta pemikiran mereka sendiri terhadap berbagai peristiwa, pengetahuan ilmiah di lingkungan sekitar, maupun permasalahan yang telah diamati (Shofa Rahmayani et al., 2022). Selain itu, kemampuan menyimpulkan mendukung berpikir kritis, karena individu harus menganalisis informasi sebelum menarik kesimpulan.

5) Kemampuan Mengevaluasi.

Kemampuan mengevaluasi mendukung berpikir kritis, karena siswa harus mempertimbangkan berbagai sudut pandang sebelum menarik kesimpulan. Dengan demikian, kemampuan ini menjadi kunci dalam pengambilan keputusan yang efektif di era informasi yang

kompleks. Ada beberapa kata-kata kunci pertanyaan evaluasi yaitu berilah pendapat, berilah alasan, nilailah, bedakanlah, setujukah anda, bandingkan, dll (Kemendikbud, 2014).

4. Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

a. Pengertian Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SD

Kegiatan pembelajaran menjadi fokus pendidikan kewarganegaraan dalam konteks kurikulum. Membentuk warga negara yang cerdas dan baik merupakan tujuan dari kegiatan tersebut. Mewujudkan kemandirian secara aktif, peka terhadap masyarakat, berkontribusi bagi persatuan dan kesatuan bangsa, serta berpartisipasi dalam kepentingan umum merupakan kualitas yang harus diupayakan oleh warga negara. Landasan yang kuat dalam pengetahuan, pemahaman, dan pengembangan moral diperlukan agar semua itu terwujud (Yuniarto et al., 2022).

Pendidikan Pancasila, yang juga dikenal sebagai pendidikan kewarganegaraan, merupakan kurikulum yang berlandaskan demokrasi yang berupaya menumbuhkan pemikiran kritis dan perilaku demokratis di kalangan peserta didiknya. Tujuan lain dari pendidikan ini adalah untuk menyadarkan generasi muda bahwa demokrasi merupakan sistem sosial yang paling efektif untuk melindungi hak-hak individu (Haliza et al., 2024).

Salah satu langkah yang diambil pemerintah untuk mengedepankan nilai moral dan karakter adalah melalui penyelenggaraan pendidikan di

sekolah, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). PPKn merupakan mata pelajaran yang mengajarkan tentang karakter dan moral sesuai dengan prinsip-prinsip Pancasila, yang perlu ditanamkan kepada generasi penerus bangsa (Usman et al., 2022). Penegasan ini didukung oleh hasil penelitian Izma pada tahun 2019, yang menyatakan bahwa pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan karakter bangsa melalui pembelajaran PPKn. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa bangsa yang berkarakter terbentuk karena warganya memiliki kredibilitas dalam bertindak dengan berbudi luhur sesuai dengan ajaran bernegara (Izma, et al., 2019). Dengan pengajaran PPKn, diharapkan semua elemen dalam lembaga pendidikan, termasuk guru dan peserta didik, dapat mencerminkan nilai-nilai luhur Pancasila dalam perilaku mereka.

b. Tujuan Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah untuk menghasilkan warga masyarakat yang cerdas dan berakhlak mulia dengan menanamkan cita-cita yang tertuang dalam Pancasila dan pengembangannya dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, cita-cita demokrasi, dan negara kesatuan Republik Indonesia merupakan bagian utama dari PPKn. Prinsip-prinsip Pancasila, landasan jati diri bangsa Indonesia dan cetak biru untuk mencapai tujuan Indonesia Emas, merupakan inti dari tanggung jawab pedagogis PPKn.

Mempelajari PPKn akan membantu Anda menjadi lebih baik dalam hal-hal berikut, kata Kementerian Pendidikan Nasional (2006:49):

- 1) Berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu Kewarganegaraan.
- 2) Berpartisipasi secara cerdas dan tanggung jawab, serta bertindak secara sadar dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat di Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
- 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Adapun tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan menurut (Dewi, 2022) bagi siswa sekolah dasar yaitu peserta didik mampu :

- 1) Membentuk peserta didik yang berakhlak mulia, berlandaskan keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta menumbuhkan sikap kasih sayang terhadap sesama, cinta tanah air, dan kepedulian terhadap lingkungan demi terciptanya persatuan dan keadilan sosial;
- 2) Membekali siswa dengan pemahaman mengenai makna serta nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila, termasuk proses perumusan

Pancasila sebagai dasar negara, ideologi, dan pandangan hidup bangsa, serta mendorong penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari;

- 3) Menumbuhkan kemampuan untuk menganalisis konstitusi dan norma yang berlaku, serta menyeimbangkan hak dan kewajiban dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara di tengah dinamika global;
- 4) Menanamkan pemahaman akan identitas diri sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang majemuk, serta mendorong sikap adil dan inklusif tanpa membedakan jenis kelamin, SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antargolongan), status sosial ekonomi, maupun penyandang disabilitas;
- 5) Mengembangkan kesadaran terhadap karakteristik bangsa dan kearifan lokal di sekitarnya, dengan komitmen menjaga lingkungan, mempertahankan keutuhan wilayah NKRI, serta aktif berkontribusi dalam kehidupan global.

c. Materi Makna Negara Kesatuan Republik Indonesia

Materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas empat berpusat pada Indonesia. Materi pelajaran mencakup topik-topik seperti pentingnya menjaga negara kesatuan Republik Indonesia dan unsur-unsur yang dapat memperkuat negara tersebut. Pada akhir bab ini, siswa akan memiliki pemahaman yang kuat tentang apa artinya bagi Republik Indonesia untuk berfungsi sebagai negara kesatuan, dapat menyebutkan unsur-unsur yang bekerja untuk memperkuat persatuan itu, dan

memahami cara menjaga lingkungan sekitar mereka tetap bersih dan aman bagi warga negara Republik Indonesia.

Informasi tentang negara kesatuan Republik Indonesia diambil dari buku guru mata pelajaran independen kelas empat. Informasi ini bersumber dari rencana pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk kelas empat. "Makna Negara Kesatuan Republik Indonesia" merupakan salah satu kompetensi inti dan tujuan pembelajaran pertama yang dibahas dalam buku teks pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan sekolah dasar. Tujuan dari unit ini ada dua: pertama, untuk memperkenalkan siswa kepada konsep negara kesatuan Indonesia dan karakteristiknya; dan kedua, untuk membantu mereka mengidentifikasi dan memahami faktor-faktor apa yang dapat memperkuat negara kesatuan Indonesia(Sulaimah, 2022).

B. Penelitian yang Relevan

Penyusunan penelitian ini tidak lepas dari penelitian sebelumnya. Penyusunan hasil analisis yang telah dilakukan peneliti terdahulu didapatkan beberapa penelitian yang sesuai dengan penelitian ini. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Medila, et al., 2023) dari Universitas PGRI Sumatera Barat dengan Judul penelitian Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa menunjukkan bahwa hasil penelitian tersebut, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1, memiliki nilai signifikansi sebesar 0,000 atau 0,0001. Hal ini menandakan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan model pembelajaran

Game-Based Learning terhadap pemahaman konsep matematika siswa. Selama kegiatan belajar berlangsung, siswa merasa tertantang sebelum memulai pembelajaran, sehingga menumbuhkan ketertarikan dalam mengikuti pelajaran. Mereka merasakan pengalaman belajar yang berbeda dan dapat memahami materi secara mandiri. Tantangan yang muncul saat mengikuti kuis melalui aplikasi game juga membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Setelah itu, materi kembali dibahas oleh guru agar siswa semakin memahami konsep yang telah dimainkan dalam game, serta memberikan kesempatan untuk merayakan pencapaian belajar. Berdasarkan hasil pembahasan dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa model GBL memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap pemahaman konsep matematika dibandingkan dengan pendekatan konvensional. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan metode *Game-Based Learning*. Namun, terdapat perbedaan dalam tujuan penelitian; jika penelitian sebelumnya berfokus pada pengaruh GBL terhadap pemahaman konsep matematika, penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk mengetahui dampak model GBL terhadap kemampuan berpikir kritis siswa di SDN Poncoruso.

Penelitian yang dilakukan oleh Lubis, dkk (2022) dari Universitas Negeri Sumatera Utara dengan judul *Pengaruh Game-Based Learning (GBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPA di SDN 060811 Medan* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar pada materi gaya dalam pelajaran IPA ketika menggunakan model pembelajaran GBL dibandingkan dengan metode ceramah. Model GBL terbukti memberikan

dampak positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat memengaruhi keberhasilan proses belajar, karena tanpa penggunaan model yang sesuai, aktivitas belajar cenderung menjadi monoton dan kurang menarik. Adapun perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada tujuan serta fokus mata pelajarannya. Penelitian sebelumnya berfokus pada pelajaran IPA di SDN Medan, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) untuk siswa kelas IV di SDN Poncoruso. Kedua penelitian sama-sama menggunakan model GBL, namun perbedaan utamanya terletak pada mata pelajaran yang dikaji serta jenjang kelas yang menjadi objek penelitian, yang menjadi bentuk pembaruan dari studi ini.

Penelitian yang dilakukan oleh Hader, dkk (2024) dari PGSD FKIP Universitas Mandiri dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas V di UPT SD Negeri 5 Sitiung menunjukkan bahwa berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* dengan tingkat kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$), diperoleh nilai signifikansi (sig. 2-tailed) sebesar 0,003. Nilai ini lebih kecil dari 0,05 ($0,003 < 0,05$), sehingga sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis, H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan nilai antara siswa yang diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan model GBL dan siswa yang tidak diberi perlakuan tersebut. Dengan demikian, penggunaan model *Game-Based Learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS

kelas V di UPT SD Negeri 5 Sitiung, Dharmasraya. Kesamaan antara penelitian tersebut dan penelitian ini terletak pada penggunaan model GBL sebagai pendekatan pembelajaran. Namun, perbedaannya berada pada fokus mata pelajaran dan tingkat kelas yang dijadikan subjek penelitian. Penelitian sebelumnya menitikberatkan pada mata pelajaran IPAS untuk kelas V, sementara penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) untuk siswa kelas IV di SDN Poncoruso sebagai kelas eksperimen dalam penerapan model GBL.

Penelitian yang dilakukan oleh Halimah (2024) dari Universitas Jambi dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas X SMA Negeri 8 Muaro Jambi. Hasil penelitiannya yaitu berdasarkan perolehan penelitian, analisis data, serta uji hipotesis yang dilaksanakan maka diperoleh bahwasanya rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibanding siswa kelas kontrol, pada kelas eksperimen diperoleh peningkatan nilai rata rata sebesar 9,68 dan pada kelas kontrol 1,41 sebesar. Kemudian dilanjutkan mempergunakan uji t independent sampel t-tes didapatkan hasil nilai Sig. (2-tailed) $0.000 < 0.05$ sedangkan uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $9.386 > 1.669$. Perolehan penelitian ini memperlihatkan bahwasanya penerapan model pembelajaran IBL berpengaruh signifikan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran PPKn Kelas X SMA Negeri 8 Muaro Jambi. Persamaan artikel ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah terletak pada tujuan pengaruh kognitif yang akan dicapai

yaitu kemampuan berpikir kritis dan juga menggunakan mata pelajaran PPKn. Perbedaan antara penelitian diatas dengan penelitian ini yaitu terletak pada model pembelajaran yang digunakan juga kelas eksperimen yang dipakai. Penelitian diatas menggunakan model IBL dan penelitian ini menggunakan model pembelajaran GBL. Selain itu, fokus penelitian ada subjek dari penelitian yang dijalankan juga berbeda yaitu pada penelitian diatas ini menggunakan siswa SMA pada kelas X dan penelitian yang ini akan menggunakan siswa SD pada kelas IV.

Penelitian yang dilakukan oleh Islam et al. (2024) dari Universitas Pendidikan Indonesia berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. Hasil kajian tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan rendahnya motivasi belajar. Ketika GBL dipadukan dengan elemen permainan seperti tantangan, pencapaian, serta umpan balik secara langsung, metode ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, partisipasi, serta motivasi belajar siswa secara lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Dengan membandingkan berbagai penelitian sebelumnya yang menggunakan media permainan dalam pembelajaran, penelitian ini menyimpulkan bahwa model GBL memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan minat dan motivasi belajar peserta didik. Kesamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penerapan model pembelajaran GBL. Namun demikian, terdapat perbedaan dalam fokus tujuannya. Jika penelitian oleh Islam et al. (2024) menitikberatkan

pada pengaruh GBL terhadap motivasi belajar, maka penelitian yang akan dilakukan saat ini lebih berfokus pada dampak penggunaan model GBL terhadap kemampuan berpikir kritis siswa di SDN Poncoruso.

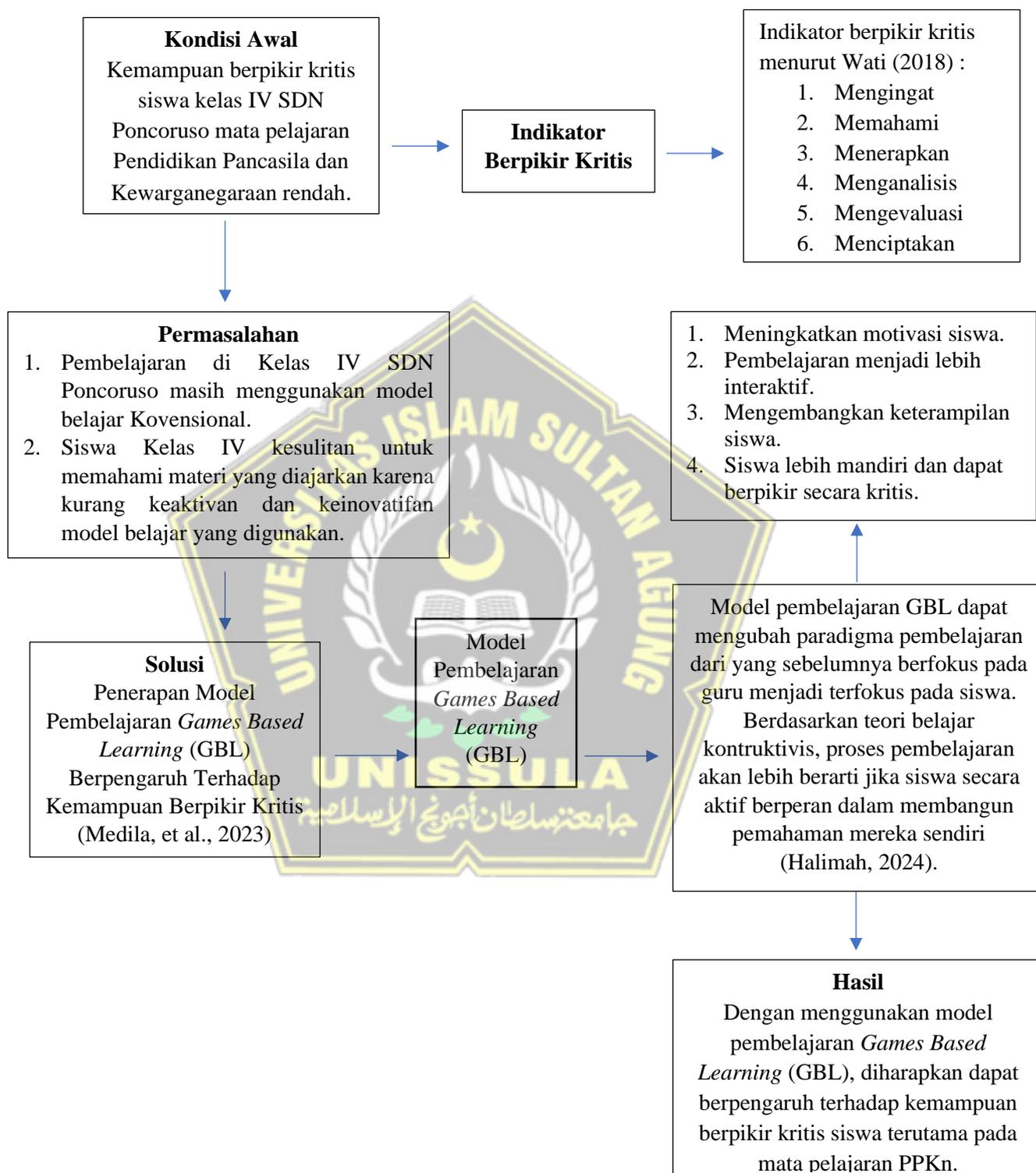
Berdasarkan hasil dari penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kritis siswa, sebagaimana terlihat dari hasil penelitian terdahulu. Penelitian ini memiliki fokus yang berbeda, yaitu mengukur pengaruh GBL terhadap kemampuan berpikir kritis siswa di mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SDN Poncoruso, yang memberikan kontribusi baru dalam kajian ini. Dengan adanya variasi dalam subjek dan mata pelajaran, penelitian ini dapat memberikan wawasan tambahan tentang efektivitas model GBL dalam konteks pendidikan yang berbeda, menjadikannya relevan dan bernilai untuk diterapkan.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran dengan menggunakan model *games based-learning* (GBL) diharapkan dapat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Melalui observasi dan wawancara di SDN Poncoruso khususnya kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yaitu guru menggunakan model belajar yang konvensional saja dalam proses belajar dan mengajar di sekolah. Hal ini dikarenakan keterbatasan dalam menggunakan media dan model pembelajaran yang berbasis keterbaruan khususnya yang berbasis digital. Dengan adanya keterbatasan tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan kurangnya kreativitas dalam kemampuan

berpikir kritisnya. Sehingga pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, siswa sering hanya paham dengan teorinya saja, akan tetapi sulit untuk menjalankan dan memecahkan masalah yang ada karena keterbatasan dalam kemampuan berpikir kritisnya.

Dengan demikian penelitian ini mencari trobosan baru dengan penerapan sebuah model pembelajaran yang sesuai dengan keadaan siswa dan mata pelajaran yang akan dibahas. Model pembelajaran tersebut adalah model pembelajaran *Games Based Learning*. *Games Based Learning* (GBL) adalah salah satu model pembelajaran yang inovatif dimana siswa dioptimalisasikan melalui proses pembelajaran yang dilaksanakan secara sistematis dalam mengolaborasikan pemecahan masalah dengan pengalaman sehari-hari yang diberikan sesuai dengan materi yang menjadi pokok pembahasaan. Sehingga dalam proses belajar mengajar, diharapkan penggunaan model pembelajaran GBL dapat memberikan pengaruh bagi kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Kerangka berpikir tersebut digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. 1 Diagram Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Berdasarkan teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan hipotesis dari penelitian penggunaan model pembelajaran *Games Based-Learning* ini adalah sebagai berikut:

1. H_0 : Tidak ada pengaruh Model Pembelajaran *Games Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila SDN Poncoruso Tahun Ajaran 2024/2025.
2. H_1 : Terdapat pengaruh Model Pembelajaran *Games Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila SDN Poncoruso Tahun Ajaran 2024/2025.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif bentuk praeksperimental, artinya penelitian ini difokuskan pada satu kelas eksperimen. Untuk menguji dan memverifikasi teori, peneliti kuantitatif mengumpulkan dan menganalisis sejumlah besar data numerik (Magister et al., 2023). Menurut Erlin (2023), peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dalam metode eksperimen untuk mengetahui bagaimana suatu perlakuan memengaruhi variabel dependen, yaitu hasil, dalam lingkungan yang terkendali. Karena menggunakan desain praeksperimental, penelitian ini tidak mengikutsertakan kelompok kontrol, melainkan hanya satu kelompok eksperimen. Untuk mengetahui bagaimana model pembelajaran gamifikasi memengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN Poncoruso pada kelas Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, penelitian ini akan menggunakan desain penelitian.

Siswa dalam penelitian ini mengikuti prates sebelum penelitian dimulai dan tes lain setelahnya untuk mendapatkan hasil akhir mereka; desain penelitian ini dikenal sebagai prates-pascates kelompok tunggal. Baik prates maupun pascates dalam desain ini menggunakan perlakuan yang berbeda. Implementasi responsif mungkin memiliki dampak yang lebih kecil pada kelas yang digunakan, yang merupakan manfaat dari pendekatan ini (Nur Zyra et al., 2021). Berikut adalah tata letak eksperimennya.

Kelas Eksperimen $O_1 \times O_2$

Gambar 3. 1 One Group Pretest Posttest Design

Keterangan :

O_1 : Hasil *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X : Pemberian perlakuan (menggunakan model pembelajaran GBL)

O_2 : Hasil *posttest* (setelah diberi perlakuan)

Eksperimen ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh X (penerapan model pembelajaran *games based-learning*) terhadap O (kemampuan berpikir kritis siswa). Dengan pemberian *pre-test* dan *post-test* maka akan diketahui perbandingan antara sebelum dan sesudah perlakuan dalam bentuk nilai.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Dalam penelitian ini, populasi menjadi salah satu hal yang penting karena berperan dalam untuk menentukan hasil dan validitas data yang diperoleh. Populasi adalah keseluruhan objek atau subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu untuk diteliti dan diambil kesimpulan (Suryani et al., 2023). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SD Negeri Poncoruso yang berjumlah 16 siswa.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi sampel ialah bagian dari populasi yang menjadi sumber data dalam penelitian, dimana sampel merupakan bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2019). Teknik sampling menurut Sugiyono (2019) ialah teknik

pengambilan sampel, untuk menentukan sampel yang akan digunakan. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *non probability sampling* dengan jenis sampling jenuh (jenuh) yaitu apabila semua anggota populasi yang berjumlah kurang dari 30 yang digunakan sebagai sampel. Jadi, teknik sampling jenuh dipilih karena sesuai dengan jenis penelitian yang akan digunakan, yaitu bentuk *Pre-Experimental* dengan desain *One Group Pretest Posttest*.

Tabel 3. 1 Sampel Penelitian

No.	Jenis Kelamin	Jumlah Siswa
1.	Laki – laki	9
2.	Perempuan	5
Jumlah Keseluruhan		14

C. Teknik Pengumpulan Data

Dalam proses penelitian tentunya dibutuhkan sebuah teknik pengumpulan data dimana selanjutnya dapat digunakan peneliti dalam memperoleh data-data yang dicapai. Pada penelitian ini, variabel yang akan diukur adalah kemampuan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan teknik tes. Peneliti melakukan *pre-test* yaitu sebelum melakukan penelitian terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV di SD Negeri Poncoruso artinya ketika masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Kemudian peneliti melakukan *posttest* yaitu

diakhir penelitian atau setelah menerapkan model pembelajaran *games based-learning* untuk mengetahui perkembangan kemampuan berpikir kritis pada siswa kelas IV di SD Negeri Poncoruso.

D. Instrumen Penelitian

Dalam mengumpulkan data pada penelitian, pastinya memerlukan sebuah instrumen yang digunakan sebagai bahan untuk mendapatkan sebuah hasil. Instrumen penelitian berfungsi sebagai sarana untuk mengumpulkan data, sehingga data yang diperoleh dapat lebih mudah dianalisis dan mendukung terciptanya hasil penelitian yang berkualitas (nama penulis/sumber jika ada). Data yang dikumpulkan melalui instrumen ini nantinya akan digunakan untuk mendeskripsikan temuan, dilampirkan dalam laporan, atau dijadikan dasar dalam pengujian hipotesis yang diajukan dalam penelitian (Thalha et al., 2019).

Instrumen pengumpulan data merupakan alat yang digunakan untuk mengukur data yang akan dikumpulkan. Instrumen ini sangat bergantung pada metode pengumpulan data yang digunakan. Sebagai contoh, apabila metode pengumpulan data yang diterapkan adalah wawancara mendalam (*depth interview*), maka instrumennya adalah pedoman wawancara terbuka atau tidak terstruktur. Demikian pula, jika metode pengumpulan data yang digunakan adalah tes, maka instrumennya berupa tes (*pretest dan posttest*) yang berisi soal-soal (Thalha et al., 2019).

Dalam penelitian ini, variabel yang akan diukur adalah kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Instrumen yang digunakan adalah soal tes berbentuk uraian, dengan tujuan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa pada level

kognitif C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), dan C6 (menciptakan). Adapun soal yang akan diberikan sebanyak 15 butir soal. **Kisi-kisi soal (instrumen soal) ini terdapat pada lampiran yaitu di halaman 86.**

Sebelum soal diberikan kepada siswa, maka terlebih dahulu melakukan uji coba dengan tujuan agar data hasil tes dapat benar-benar layak untuk dijadikan sebagai hasil penelitian. Adapun beberapa uji tes soal yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Uji Coba Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas

Pada penelitian ini, sebuah instrumen yang akan digunakan harus terlebih dahulu diuji tingkat validitasnya. Uji validitas dilakukan untuk memastikan akurasi butir-butir soal dalam instrumen penelitian serta untuk menilai kejelasan kerangka penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian harus sudah terbukti valid dan reliabel. Sebuah indikator dalam instrumen dianggap valid jika nilai r hitung lebih besar daripada nilai r tabel (Utami, 2023). Semakin tinggi tingkat validitas instrumen, semakin akurat instrumen tersebut dalam penelitian begitupun sebaliknya. Uji validitas bisa dihitung menggunakan aplikasi SPSS ataupun Ms. Excel. Namun, pada penelitian ini, peneliti menggunakan aplikasi SPSS. Untuk menguji tingkat validitas sebuah instrumen penelitian atau pada instrument yang digunakan, dibutuhkan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Copy data yang akan diuji
- 2) Buka lembar kerja SPSS, *paste* data.

- 3) Gantilah $var00001$ s.d $var000_n$ dengan X_1 s.d X_n dan $var000_{n+1}$ dengan y , caranya : pilih *variabel view*, kolom baris *name* isi dengan X_1 dan Decimals diisi dengan 0 (nol) kemudian pilih data view.
- 4) Klik menu Data View, *Analyze*, *Correlate*, dan *Bivariate*.
- 5) Masukkan variabel y dan X_1 pada kotak variabel, lalu tekan Ok.
- 6) Hasil pengolahan data yang diperlihatkan :
 - a) Seandainya $\text{sig (2-tailed)} < \alpha$ maka, soal dinyatakan valid.
 - b) Seandainya $\text{sig (2-tailed)} > \alpha$ maka, soal dinyatakan tidak valid.

Dalam penelitian ini, yang akan diuji validitasnya adalah soal uraian yang berjumlah 15 butir soal. Soal yang digunakan adalah soal-soal yang telah terbukti valid, yaitu soal yang dapat mengukur kemampuan yang ingin diuji sesuai dengan tujuan penelitian ini. Dengan demikian, hasil yang diperoleh dapat dianggap sah sebagai indikator untuk menilai kemampuan berpikir kritis.

Berdasarkan uji validitas soal yang telah dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS diperoleh hasil bahwa dari 15 butir soal yang dinyatakan valid berjumlah 14 butir soal yaitu pada nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 dan 1 soal yang tidak valid yaitu pada nomor 15. Data hasil uji validitas ditunjukkan pada tabel 3.2.

Tabel 3. 2 Hasil Uji Validitas Instrumen

No Soal	Soal Keterangan
1.	Valid
2.	Valid
3.	Valid
4.	Valid
5.	Valid
6.	Valid
7.	Valid
8.	Valid
9.	Valid
10.	Valid
11.	Valid
12.	Valid
13.	Valid
14.	Valid
15.	Tidak Valid

b. Uji Reliabilitas

Instrumen yang digunakan dalam penelitian harus bersifat relatif sama. Uji reliabilitas merupakan suatu proses untuk mengukur sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten ketika dilakukan lebih dari satu kali pada gejala yang sama. Proses ini bertujuan untuk menilai tingkat keandalan, akurasi, ketelitian, dan konsistensi dari indikator yang terdapat dalam kuesioner (Sundayana, 2018).

Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS, dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Buka kembali lembar kerja yang sudah dimasukkan data.

- 2) Pilih menu *Analyze, Scale, kemudian Reliability Analysis*.
- 3) Masukkan variabel soal yang valid pada kotak items, pilih model: Alpha, lalu OK.
- 4) Hasil dapat dilihat pada output perhitungan.

Tabel 3. 3 Klasifikasi Koefisiensi Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Interpretasi
$0,00 \leq r < 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r < 0,60$	Cukup
$0,60 \leq r < 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq r \leq 1,0$	Sangat Tinggi

Dalam uji reliabilitas soal-soal yang digunakan adalah soal yang berkriteria sedang/cukup, tinggi, dan sangat tinggi. Soal dengan kriteria tersebut berarti memiliki tingkat konsistensi yang baik. Data hasil perhitungan uji reliabilitas yaitu sebagai berikut :

Tabel 3. 4 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.941	14

Dari hasil uji reliabilitas diatas, dapat dikatakan bahwa hasil tes yang digunakan tergolong sangat tinggi. Hal ini ditunjukkan pada nilai *Cronbach's Alpha* yaitu 0,740 yang termasuk dalam reliabilitas kategori sangat tinggi.

c. Uji Daya Pembeda

Daya pembeda suatu soal merujuk pada sejauh mana soal tersebut mampu mengidentifikasi perbedaan antara peserta tes yang memiliki kemampuan tinggi dan yang memiliki kemampuan rendah. Indikator dari kemampuan ini ditunjukkan melalui nilai indeks daya pembeda. Semakin tinggi nilai indeks tersebut, maka semakin efektif soal tersebut dalam membedakan antara kedua kelompok tersebut. Sebaliknya, soal yang memiliki nilai indeks daya pembeda nol atau negatif tidak mampu membedakan kemampuan siswa dan oleh karena itu harus dieliminasi dari penggunaan (Hanifah et al., 2019). Dengan kata lain, daya pembeda adalah cara untuk menilai kualitas soal dalam sebuah tes atau ujian untuk menunjukkan suatu soal dapat membedakan siswa yang menguasai materi dan siswa yang kurang menguasai materi.

Adapun langkah-langkah dalam penggunaan data uji daya pembeda pada penelitian, adalah sebagai berikut :

- 1) Buatlah tabel data soal yang valid, urutkan dari jumlah skor tertinggi hingga skor terendah.
- 2) Buatlah 50% siswa dari masing-masing kelompok atas bawah.
- 3) Buatlah sheet baru dengan data yang dibagi menjadi dua data yaitu data kelompok atas dan data kelompok bawah.

- 4) Buat lembar kerja berisi kolom SA, SB, IS tentukan masing-masing nilainya.
- 5) Untuk menentukan kriteria daya pembeda masukkan fungsi logika IF pada setiap sel dikolom keterangan daya pembeda.

Tabel 3. 5 Klasifikasi Daya Pembeda

Koefisien Daya Pembeda	Interpretasi
$DP \leq 0,00$	Sangat Jelek
$0,00 < DP \leq 0,20$	Jelek
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat Baik

Dalam uji pembeda, soal-soal yang digunakan adalah soal yang berkriteria cukup, baik, dan sangat baik. Soal dengan kriteria tersebut, dapat dianggap bisa membedakan siswa yang memiliki kemampuan rendah maupun tinggi. Dari 15 soal yang diujikan, terdapat 10 nomor soal dengan kriteria cukup yaitu soal nomor 1, 2, 3, 5, 7, 10, 12, 13, 14, dan 15. Sedangkan 5 nomor soal dengan kriteria baik yaitu pada nomor 4, 6, 8, 9, dan 11. Data hasil perhitungan dari uji daya pembeda ditunjukkan pada tabel 3.6.

Tabel 3. 6 Hasil Uji Daya Pembeda

No Soal	DP	Keterangan
1.	0,23	Cukup
2.	0,23	Cukup
3.	0,28	Cukup
4.	0,53	Baik
5.	0,40	Cukup
6.	0,48	Baik
7.	0,35	Cukup
8.	0,50	Baik
9.	0,48	Baik
10.	0,40	Cukup
11.	0,58	Baik
12.	0,35	Cukup
13.	0,25	Cukup
14.	0,23	Cukup
15.	0,35	Cukup

d. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran soal merupakan ukuran yang menunjukkan seberapa sulit atau mudah suatu soal bagi peserta tes seperti siswa atau peserta didik. Tingkat kesukaran soal dapat dilihat dari besarnya indeks kesukaran. Hasil perhitungan indeks kesukaran diinterpretasikan dalam tiga kriteria, yaitu: $P= 0,00-0,30$ adalah soal yang sukar, $P= 0,31- 0,70$ adalah soal dengan tingkat kesukaran sedang, dan $P= 0,71-1,00$ adalah soal yang mudah (Fitriani, 2021).

Adapun langkah-langkah dalam penggunaan data uji tingkat kesukaran dalam penelitian adalah sebagai berikut :

- 1) Membuat lembar kerja Ms. Excel.
- 2) Mengambil 50% siswa dari masing-masing kelompok atas dan kelompok bawah.
- 3) Menentukan IA dan IB.
- 4) Untuk mencari hasil soal yang terlalu sukar, sukar, sedang, mudah, dan terlalu mudah, menggunakan rumus IF.
- 5) Kemudian dicopy ke sel berikutnya.

Adapun kriteria tingkat kesukaran adalah sebagai berikut :

Tabel 3. 7 Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Koefisien Tingkat Kesulitan	Interpretasi
$TK \leq 0,00$	Sangat Sukar
$0,00 < TK \leq 0,30$	Sukar
$0,30 < TK \leq 0,70$	Sedang
$0,70 < TK \leq 1,00$	Mudah
$TK \leq 1,00$	Sangat Mudah

Dalam uji tingkat kesukaran, soal-soal yang digunakan adalah soal yang berkriteria sukar, sedang, dan mudah. Soal dengan kriteria tersebut dianggap dapat mengukur berbagai tingkat kemampuan siswa, mulai dari yang lebih mudah hingga yang lebih menantang. Berdasarkan hasil uji tingkat kesukaran pada penelitian ini terdapat 7 soal dengan kriteria mudah yaitu pada nomor 2, 4, 5, 6, 8, 10, dan 11. Terdapat 5 soal dengan kriteria soal sedang yaitu pada nomor 3, 7, 9, 12, dan 15. Dan terdapat 3 soal dengan kriteria soal sukar yaitu

pada nomor 1, 13, dan 14. Data hasil perhitungan dari tingkat kesukaran ditunjukkan pada tabel 3.8.

Tabel 3. 8 Hasil Uji Tingkat Kesukaran

No Soal	DP	Keterangan
1.	0,28	Sukar
2.	0,83	Mudah
3.	0,54	Sedang
4.	0,72	Mudah
5.	0,71	Mudah
6.	0,72	Mudah
7.	0,58	Sedang
8.	0,71	Mudah
9.	0,57	Sedang
10.	0,79	Mudah
11.	0,72	Mudah
12.	0,50	Sedang
13.	0,29	Sukar
14.	0,22	Sukar
15.	0,42	Sedang

E. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji ini digunakan untuk menguji distribusi sampel dari populasi normal maupun tidak normal. Pada penelitian ini menggunakan Uji *Liliefors* yaitu uji yang tidak memanfaatkan asumsi-asumsi mengenai data populasi dan merupakan penyempurnaan uji normalitas dari rumus *Kolmogrov-Smirnov* dalam bentuk yang lebih sederhana (Usmadi, 2020). Data awal yang

digunakan adalah hasil *pretest* siswa. Adapun langkah-langkah uji normalitas menggunakan SPSS adalah sebagai berikut :

- a. Buatlah lembar kerja yang diisi dengan data yang sesuai pada penelitian.
- b. Pilih menu *Analyze, Descriptive Statistic, Explore*.
- c. Masukkan variabel yang akan diuji ke kotak *Dependent List*, pilih menu *Plots*.
- d. Tandai kotak *Normality plots with test*, pilih *Continue*, lalu OK.
- e. Hasil dapat dibaca pada tabel.

2. Uji *Paired Sampel T Test*

Pada penelitian ini, untuk menentukan berhasil atau tidaknya penerapan model pembelajaran yang akan digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan melalui *pretest* dan *posttest*, maka diperlukan uji *paired sample t test* atau uji *t-test*. Hal tersebut karena pada penelitian ini menggunakan sampel yang sama dan berpasangan atau subjek yang digunakan sama, tetapi mendapatkan perlakuan yang berbeda (Dini Ashari et al., 2024). Jadi, pada penelitian ini terdapat 2 hipotesis yaitu sebagai berikut :

- a. H_0 : Tidak ada pengaruh Model Pembelajaran *Games Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila SDN Poncoruso Tahun Ajaran 2024/2025.
- b. H_1 : Terdapat pengaruh Model Pembelajaran *Games Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila SDN Poncoruso Tahun Ajaran 2024/2025.

Untuk mendapatkan hasil uji, dapat dihitung menggunakan aplikasi SPSS dengan cara sebagai berikut :

- a. Buatlah lembar kerja dengan memasukkan data *pretest* dan *posttest*.
- b. Pilih menu *Analyze, Compare Means, Paired Sample T Test*.
- c. Klik variabel *pretest* dan *posttest* sebagai *Current Selections*, kemudian pindahkan pada kotak *Paired Variables*.
- d. Pilih menu *Options* untuk menentukan tingkat yang diinginkan, lalu klik *Continue* dan OK.
- e. Lalu baca hasil pada output SPSS.

Pengujian hipotesis pada penelitian ini dengan cara membandingkan nilai Sig. (2-tailed) pada *Paired Sample t-Test* dengan nilai α (0,05) dengan kriteria uji sebagai berikut :

- a. Jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.
- b. Jika nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

F. Jadwal Penelitian

Penelitian ini dilakukan berdasarkan jadwal yang telah disusun sebelumnya, penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2024 sampai pada bulan Februari 2025. Rentang waktu tersebut meliputi persiapan, pelaksanaan, dan penyusunan laporan. Adapun rincian jadwal penelitian yang akan dilaksanakan dijabarkan pada tabel berikut :

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN Poncoruso sebanyak 1 kali pertemuan saja. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Games Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan SDN Poncoruso, serta untuk mengetahui apakah ada perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Games Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan metode kuantitatif jenis *Pre-Eksperimental Design* dengan desain *One Group Pretest Posttest*. Metode tes digunakan untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas IV SD Negeri Poncoruso. Terkait dengan metode tes, pada awal pelaksanaan sebelum dilakukan penelitian di sekolah dasar sasaran, dilakukan uji instrument soal tes terlebih dahulu di SD Islam Al-Fattah Semarang guna memperoleh soal-soal valid yang selanjutnya akan dijadikan sebagai soal *pretest* dan *posttest*.

Siswa kelas IV SD Negeri Poncoruso mengerjakan soal *pretest* yang berupa soal uraian (*essay*) untuk mengetahui kondisi awal kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Setelah

dilakukan *pretest*, maka selanjutnya kelas eksperimen akan diberi perlakuan yaitu melakukan kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan model pembelajaran *games based learning*. Selanjutnya, setelah diberi perlakuan maka siswa akan melaksanakan kegiatan *posttest* berupa soal uraian sebanyak 10 soal.

Populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV SD Negeri Poncoruso yang berjumlah 14 siswa. Dalam pengambilan sampel peneliti menggunakan teknik sampling jenuh, dimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel. Sehingga sampel dalam penelitian ini berjumlah 14 siswa dengan jumlah siswa laki-laki 9 dan siswa perempuan sejumlah 5. Pada deskripsi data yang telah dijelaskan berisi informasi data yang meliputi mean, median, varian, nilai minimal, nilai maksimal, dan standar deviasi pada variabel penelitian yang dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. 1 Data Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No	Kriteria Data	Data Nilai	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Jumlah Sampel	14	14
2.	Mean	45,54	80,18
3.	Median	45	81,25
4.	Varian	63,55	53,09
5.	Nilai Minimal	30	67,5
6.	Nilai Maksimal	62,5	92,5
7.	Standar Deviasi	7,97	7,29

Adapun penjelasan tabel diatas yaitu rata-rata skor sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *games based learning* dari

yang awalnya rata-rata nilai *pretest* 45,54 menjadi 80,18 nilai *posttest* setelah diberikan perlakuan. Kemudian terdapat peningkatan nilai minimal dan nilai maksimal, yaitu pada nilai minimal *pretest* 30 dan pada nilai *posttest* yaitu 67,5, sedangkan nilai maksimal pada *pretest* yaitu 62,5 dan pada *posttest* 92,5. Serta median yang awalnya 45 menjadi 81,25.

B. Hasil Analisis Data Penelitian

1. Analisis Data Awal

Analisis data awal diperoleh dari nilai *Pretest* yang dibagikan diawal pembelajaran atau sebelum pembelajaran dimulai. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, maka selanjutnya dapat menggunakan statistik parametrik. Pengujian normalitas menggunakan uji *one sample shapiro wilk* dengan taraf signifikan $> 0,05$. Sedangkan apabila taraf signifikansi nilai sig $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak. Pengujian data awal menggunakan bantuan aplikasi SPSS. Data hasil perhitungan yang diperoleh dari nilai *Pretest* siswa ditunjukkan pada tabel 4.2.

Tabel 4. 2 Hasil Uji Normalitas Data Awal *Pretest*

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Nilai_Pretest	.143	14	.200*	.971	14	.893

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal, maka dapat dilihat dari nilai signifikansi atau nilai probabilitasnya. Berdasarkan tabel uji normalitas data awal *pretest* diatas, diperoleh bahwa nilai sig data *pretest* sebesar 0,893. Karena data tersebut memiliki nilai sig $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

2. Analisis Data Akhir

a. Uji Normalitas

Analisis data akhir diperoleh dari hasil *Posttest* yang dibagikan diakhir pembelajaran. Pengujian normalitas menggunakan uji *one sample shapiro wilk* dengan taraf signifikan $> 0,05$. Sedangkan apabila taraf signifikansi nilai sig $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak. Pengujian data akhir menggunakan bantuan aplikasi SPSS. Data hasil perhitungan yang diperoleh dari nilai *Posttest* siswa ditunjukkan pada tabel 4.3.

Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas Data Akhir *Posttest*

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Nilai_Posttest	.121	14	.200*	.975	14	.934

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel uji normalitas data akhir *Posttest* diatas, diperoleh bahwa nilai sig data *Posttest* sebesar 0,934. Karena data tersebut memiliki nilai sig $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini menggunakan *paired sampel t test*. Uji ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara nilai *Pretest* dan nilai *Posttest* dalam kemampuan berpikir kritis siswa dengan menggunakan model *Games Based Learning* pada pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di kelas IV SD Negeri Poncoruso. Dalam menguji *paired sample t test* peneliti menggunakan bantuan aplikasi SPSS. Data hasil perhitungan dari uji *paired sample t test* ditunjukkan pada tabel 4.4.

Tabel 4. 4 Hasil Uji Paired Sample T Test Data Akhir Posttest

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	Df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Nilai_Pretest - Nilai_Posttest	-13.85714	3.59181	.95995	-15.93099	-11.78329	-14.435	13	.000

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 H_0 ditolak dan H_a 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.

C. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *games based learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif jenis *pre-eksperimen* dengan desain *One Group Pretest Posttest*. Desain tersebut berarti bahwa penelitiannya hanya menggunakan satu kelompok tanpa ada kelompok pembandingan. Penelitian ini dilakukan pada kelas VI SD Negeri Poncoruso dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan semester 2. Pembelajaran dilaksanakan dalam satu kali pertemuan, dengan agenda pertemuan langsung menjalani pelaksanaan *Pretest* pada jam pertama sebelum istirahat dengan tanpa diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Games Based Learning* dan setelah istirahat dilakukan pelaksanaan kegiatan dengan pemberian perlakuan model *Game Based Learning* yang diakhiri dengan pelaksanaan *Posttest*.

Model pembelajaran *games based learning* ini dipilih karena model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan atau *game* dan dirancang khusus untuk membantu proses belajar untuk membantu meningkatkan keefektifan siswa dalam belajar (Kusfitriani, 2022). Dengan menggunakan strategi ini guru dapat memberikan stimulus pada bagian terpenting dalam proses belajar yaitu emosional, intelektual dan psikomotor siswa. Oleh karena itu, model ini dirasa cocok untuk meningkatkan

kemampuan berpikir kritis siswa dengan menggunakan permainan yang melatih keaktifan siswa serta melatih kemampuan siswa terhadap pengetahuan khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

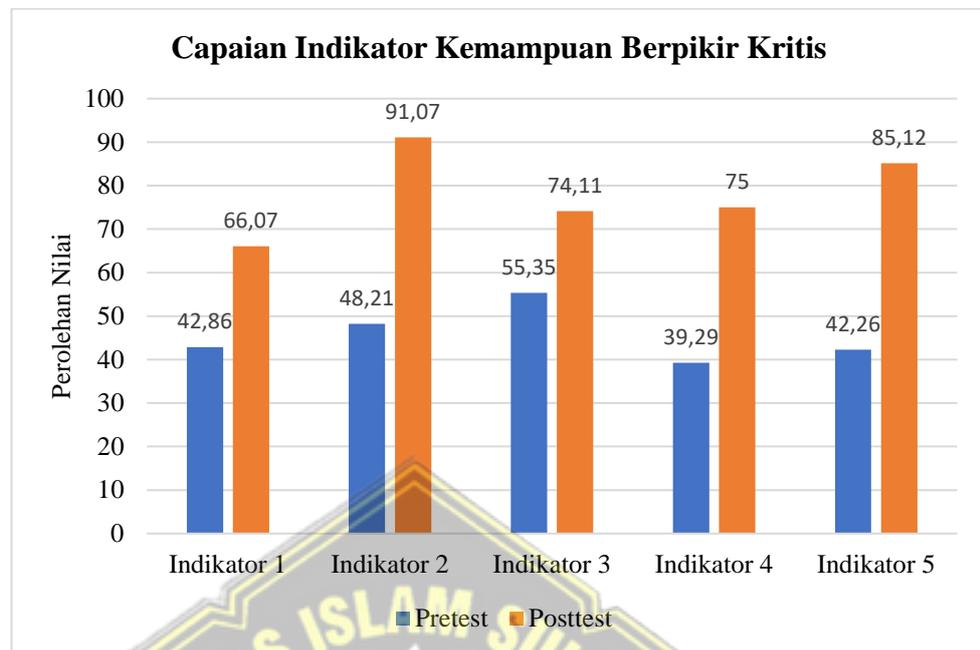
Penelitian ini dilakukan pada hari Rabu tanggal 5 Februari 2025 di kelas IV SDN Poncoruso dengan siswa yang berjumlah 14 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *games based learning* memberikan dampak yang positif terhadap kemampuan berpikir kritis. Kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan penting yang perlu dikembangkan pada siswa sekolah dasar (Kusuma et al., 2024). Kemampuan ini dapat membantu siswa untuk memahami materi pelajaran dengan lebih baik, memecahkan masalah secara efektif, dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab. Untuk itu kemampuan berpikir kritis perlu dilatih dan dikembangkan kepada siswa agar mereka dapat memahami dan menerima materi pembelajaran khususnya mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan baik. Pembelajaran dengan berbasis permainan diawali dengan memilih permainan yang pas untuk pembelajaran yang menarik, kemudian menjelaskan konsep pembelajaran, lalu merangkum pengetahuan dan yang terakhir mengevaluasi dan refleksi. Dengan model pembelajaran tersebut, siswa dapat memahami dan ikut serta secara aktif pada pembelajaran, sehingga siswa mampu berpikir kritis.

Berdasarkan analisis data yang telah dijelaskan, kemampuan siswa dalam berpikir kritis masih cukup rendah yang dimana nilai ulangan PPKn banyak yang belum mencapai KKM. Dalam analisis data yang telah dilakukan, data penelitian ini terdistribusi normal. Terdapat dua variabel yaitu variabel

independent (bebas) dan variabel *dependent* (terikat). Model pembelajaran *games based learning* sebagai variabel bebas dan kemampuan berpikir kritis siswa sebagai variabel terikat. Ditemukan adanya perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan pembelajaran berbasis permainan yang dibuktikan dengan rata-rata nilai *pretest* sebesar 45,54 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 80,18.

Dilakukan juga pengujian uji *paired sample t-test* untuk menunjukkan perubahan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *games based learning*. Dari uji ini, diperoleh hasil *Lower* bernilai *negative* yaitu -15.93099 dan *Upper* bernilai *negative* -11.78329 dan nilai sig. (2-tailed) = 0.000 < α = 0.05, maka H_0 ditolak H_1 diterima. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* setelah diberi perlakuan. Hasil uji tersebut memperlihatkan bahwa terdapat pengaruh sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan model pembelajaran *Games Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN Poncoruso.

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 dibawah ini :



Gambar 4. 1 Grafik Rata-Rata Capaian Indikator

Dalam grafik diatas dapat dilihat pada hasil *Posttest* siswa mengalami kenaikan yang signifikan dibandingkan dengan hasil *Pretest* siswa. Pada indikator kemampuan berpikir kritis 1 yaitu kemampuan menganalisis pada *pretest* sebesar 42,8 dan mengalami kenaikan pada *posttest* sebesar 66,07. Pada indikator kemampuan berpikir kritis 2 yaitu kemampuan mensintesis pada *pretest* sebesar 48,21 dan mengalami kenaikan pada *posttest* sebesar 91,07. Pada indikator kemampuan berpikir kritis 3 yaitu kemampuan pemecahan masalah pada *pretest* sebesar 55,35 dan mengalami kenaikan pada *posttest* sebesar 74,11. Pada indikator kemampuan berpikir kritis 4 yaitu kemampuan menyimpulkan pada *pretest* sebesar 39,29 dan mengalami kenaikan pada *posttest* sebesar 75. Pada

indikator kemampuan berpikir kritis 5 yaitu kemampuan mengevaluasi pada *pretest* sebesar 42,26 dan mengalami kenaikan pada *posttest* sebesar 85,12.

Berikut merupakan hasil analisa pada setiap indikator hasil belajar pada indikator beripikir kritis siswa kelas IV SD Negeri Poncoruso pada saat sebelum dan sesudah diberikan *treatment* :

1) Menganalisis

Pada saat *pretest* siswa belum mengerti soal menganalisa yang sudah disediakan, karena pada soal cerita yang ada siswa diminta menganalisa NKRI dengan tepat, siswa belum menguasai bahkan belum paham. Kemudian pada saat *posttest* siswa telah dapat mengerjakan soal menganalisa karena sudah mulai mengerti dan paham tentang menganalisa soal yang diberikan. Akan tetapi, belum sepenuhnya siswa bisa, ada beberapa yang baik dan masih kurang baik. Sesuai dengan data yang telah diolah diatas, bahwa kemampuan menganalisis siswa hanya naik 23,27% dan *posttest* hanya mencapai 66,07% dari 100%.

2) Mensintesis

Pada saat *pretest*, siswa masih belum mampu mensintesis soal atau atau menganalisis soal dengan memberikan pendapat dan contoh secara konkrit dari soal yang diberikan. Kemudian setelah diberikan *treatment*, atau pada saat *posttest* siswa sudah mampu menyikapi soal tersebut dengan memberikan pendapatnya maupun memberikan contoh nyata secara tepat dan

benar. Sehingga nilai posttest hampir semuanya bagus yaitu mencapai 91,07%.

3) Pemecahan masalah

Pada saat pretest, siswa masih kurang mampu dalam memecahkan masalah secara tepat sesuai dengan pernyataan yang diberikan. Kemudian pada saat posttest, siswa sudah mulai paham dan mengerti mengenai pemecahan soal secara tepat sesuai dengan materi yang diberikan pada saat pembelajaran (*treatment* menggunakan model pembelajaran *games based learning*).

4) Menyimpulkan

Pada saat pretest, siswa masih belum dapat menyimpulkan penyajian pernyataan yang diberikan dengan baik. Namun setelah diberikan pembelajaran menggunakan model GBL, pada saat posttest siswa telah mampu menyimpulkan penyajian soal yang diberikan secara baik dan tepat. Sehingga dari nilai pretest hanya 39,29% menjadi 75%.

5) Mengevaluasi

Pada saat pretest, siswa masih belum mampu dalam mengevaluasi, berpendapat, maupun menciptakan contoh sikap yang baik serta perilaku yang sesuai dalam menghadapi persoalan yang tertera. Akan tetapi, setelah diberikan pembelajaran yang sesuai untuk mengasah kemampuan berpikir

kritis siswa akhirnya mampu menghadapi persoalan tersebut dengan tepat. Sehingga dari nilai yang awalnya hanya 42,26% menjadi 85,12%.

Secara keseluruhan setiap indikator kemampuan berpikir kritis mengalami kenaikan yang signifikan. Indikator yang belum meningkat sempurna yaitu pada indikator 1 kemampuan menganalisis. Pada indikator ini, siswa masih belum mampu sepenuhnya dalam menganalisis masalah yang tertera pada soal. Artinya, kemampuan berpikir kritis siswa dalam menganalisis soal masih rendah, disebabkan oleh kurangnya pemikiran siswa untuk analisa masalah secara tepat. Dan untuk 4 indikator lainnya, sudah memenuhi nilai kkm yang diharapkan, artinya siswa sudah mampu dalam berpikir kritis dengan kemampuan mensintesis, kemampuan memecahkan masalah, kemampuan menyimpulkan, dan kemampuan mengevaluasi.

Pada penelitian yang telah dilakukan, sangat jelas bahwa terdapat perbedaan kemampuan siswa dalam berpikir kritis pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Dengan ini, maka jawaban dari rumusan masalah yang telah dibahas sebelumnya dan disertai dengan penguatan bagian hipotesis bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan menggunakan model pembelajaran *Game-based Learning* dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa di SD Negeri Poncoruso khususnya kelas IV.

Melalui model pembelajaran ini, memudahkan guru dan siswa dalam berinteraksi pada pembelajaran di kelas sehingga memberikan pengaruh terhadap pembelajaran yang menjadi lebih bermakna dan menarik perhatian siswa. Selain itu, dengan diberikan beberapa permasalahan yang ada dan model pembelajaran yang tepat, siswa menjadi lebih paham mengenai materi yang diberikan oleh guru serta dapat belajar secara aktif yang dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kritisnya. Sehingga model pembelajaran *Game-based Learning* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa karena mereka akan lebih memahami materi yang diajarkan ketika mereka berpartisipasi secara langsung pada kegiatan pembinaan dan pengembangan pengetahuan baru, maka siswa akan paham dan mengaplikasikan pengetahuan tersebut (Lubis, 2022).

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sadiyah et al., 2023) yang berjudul Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Games-Based Learning* (GBL) berbantu *WordWall* Pada Materi Ekosistem. Hasil penelitiannya adalah rata-rata nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen terdapat perbedaan nilai yang menjadi lebih tinggi. Pada nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa pada saat *pretest* yaitu sebesar 47%, dan setelah diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Game-Based Learning* berbantu *wordwall* mengalami kenaikan nilai rata-rata pada nilai *posttest* sebesar 71%.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Games Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan SDN Poncoruso. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil nilai yang diperoleh dari data *pretest* dan *posttest*. Pada hasil analisis data menggunakan uji normalitas dengan *shapiro wilk* menunjukkan signifikan 0,893 (*pretest*) dan 0,934 (*posttest*), yang artinya hasil analisis data tersebut memiliki nilai $\text{sig} > 0,05$ dan dapat disimpulkan kedua data tersebut berdistribusi normal. Sedangkan hasil analisis data menggunakan uji *paired sample t test* diperoleh tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan model pembelajaran *Games Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan SDN Poncoruso.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Siswa harus bisa memanfaatkan waktu pada saat proses pembelajaran berlangsung sehingga tidak ada waktu yang terbuang sia-sia saat melakukan diskusi. Ketepatan waktu mengharuskan siswa dituntut untuk terlibat aktif secara langsung dalam pembelajaran. Ini berfokus pada kemampuan berpikir kritisnya dan memastikan bahwa kriteria penilaian dipenuhi secara baik dan tepat.

2. Bagi Guru

Peneliti menyarankan guru dapat menerapkan model pembelajaran *Games Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa untuk kemajuan belajar siswa.

3. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dibatasi pada kemampuan peneliti. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian yang lebih lanjut mengenai pengaruh model pembelajaran *Games Based Learning* pada materi lain, sehingga kemampuan berpikir kritis siswa dapat lebih diteliti.

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>
- Anggraini, H. I., Nurhayati, & Kusumaningrum, S. R. (2021). *PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME MATEMATIKA BERBASIS HOTS DENGAN METODE DIGITAL GAME BASED LEARNING (DGBL) DI SEKOLAH DASAR*.
- Anugraheni, I. (2020). *ANALISIS KESULITAN MAHASISWA DALAM MENUMBUHKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MELALUI PEMECAHAN MASALAH*. 04(01), 261–267.
- Arbayu M, Susilaningsih, & Abidin, Z. (2018). *PENGEMBANGAN GAME BASED LEARNING BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR*.
- Ariyanto, M., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM SOLVING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR SISWA*.
- Astuti, A. D., & Suyato. (2024). *Peningkatan kemampuan berpikir kritis dan berkomunikasi peserta didik melalui penerapan metode Seminar Socrates pada pembelajaran Pendidikan Pancasila*.
- 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>
- Dewi, N. P. C. P. (2022). *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar Analisis Buku Panduan Guru Fase A Kelas I Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada Jenjang Sekolah Dasar*. 3(2), 131–140. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi>
- Dini Ashari, Moch. Hasyim Fanirin, & Kartini, K. (2024). Pengaruh Media Gambar terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri Haurgeuliskolot Indramayu. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 86–94. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2010>
- Erlin Anindya Berliana Sutanto. (2023). *EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN POLYA TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIK SISWA DALAM MENYELESAIKAN SOAL CERITA MATERI BANGUN RUANG DI KELAS V SDN CILEGON IX*.
- Farid, H. H. (2023). *PENERAPAN MODEL GAME BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPS DI KELAS VIIIB MTS LOMBOK KULON BONDOWOSO*.

- Febydiana, D. P. (2019). *ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR ANALITIS DAN SINTESIS SISWA DALAM MENYELESAIKAN MASALAH GEOMETRI DENGAN MODEL ADVANCE ORGANIZE*.
- Fitriani, N. (2021). *ANALISIS TINGKAT KESUKARAN, DAYA PEMBEDA, DAN EFEKTIVITAS PENGECOH SOAL PELATIHAN KEWASPADAAN KEGAWATDARURATAN MATERNAL DAN NEONATAL*. 12(2), 199–205. <https://doi.org/10.31764>
- Hader, A. E., Efendi, R., & Suci, S. A. (2024). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING (GBL) TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V DI UPT SD NEGERI 5 SITIUNG. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*.
- Hadi, S., & Ahmadi. (2023). *Upaya Peningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Persiapan Mengajar Guru*.
- Halimah. (2024). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INQUIRY BASED LEARNING*.
- Haliza, V. N., Dewi, D. A., & Mulyana, A. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall terhadap Pemahaman Konsep Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV*.
- Handayani, P. (2017). *Penerapan Strategi Active Knowledge Sharing Sebagai Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial*.
- Hanifah, N., Studi, P., & Konseling, B. (2014). PERBANDINGAN TINGKAT KESUKARAN, DAYA PEMBEDA BUTIR SOAL DAN RELIABILITAS TES BENTUK PILIHAN GANDA BIASA DAN PILIHAN GANDA ASOSIASI MATA PELAJARAN EKONOMI. In *SOSIO e-KONS* (Vol. 6, Issue 1).
- Hasanah, F. H. (2023). *PENERAPAN MODEL GAME BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPS DI KELAS VIIIB MTS LOMBOK KULON*.
- Herlina, L., Remana, M. T., Nurcahya, M. A., & Prihatini. (2022). *PEMBELAJARAN PROJECT-BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS SISWA*.
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, L. S., Juwita, & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10(3), 619. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>
- Izma, T., & Kesuma, V. Y. (2019). *PERAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DALAM MEMBANGUN KARAKTER BANGSA* (Vol. 17, Issue 1).
- Kurniawan, A., Setiawan, D., Hidayat, W., Siliwangi, I., Terusan, J., Sudirman, J., Cimahi, J., Barat, I., Kunci, K., Pemecahan, :, Matematis, M., Kontekstual, S.,

- Ruang, B., & Datar, S. (2019). *ANALISIS KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA SMP BERBANTUAN SOAL ONTEKSTUAL PADA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR*. 2(5).
- Kusfitriani N Slembaran, E. S. (2022). Game Based Learning (GBL) Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas 4 SD N Slembaran. In *SHEs: Conference Series* (Vol. 5, Issue 5). <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Kusuma, E., Handayani, A., & Rakhmawati, D. (2024). PENTINGNYA PENGEMBANGAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA SISWA SEKOLAH DASAR: SEBUAH TINJAUAN LITERATUR. *Wawasan Pendidikan*, 4(2), 369–379. <https://doi.org/10.26877/jwp.v4i2.17971>
- Kusumawati, I. T., Soebagyo, J., & Nuriadin, I. (2022). Studi Kepustakaan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Penerapan Model PBL Pada Pendekatan Teori Konstruktivisme. In *Mathematic Education Journal* MathEdu (Vol. 5, Issue 1). <http://journal.ipts.ac.id/index.php/>
- 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>
- Lubis, F. A., Lubis, K. N., & Anas, N. (2022). *PENGARUH GAME BASED LEARNING (GBL) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA DI SDN 060811 MEDAN*.
- Magister, M. W., Pendidikan, A., Kristen, U., & Wacana, S. (2023). *Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*.
- Ma'rifah, M. Z., & Mawardi, M. (2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Hyflex Learning Berbantuan Wordwall. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(3), 225–235. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i3.p225-235>
- Medila, S., Suryani, M., & Hamdunah. (2023). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL) terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa*.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., Aprilia, W. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti.
- Nur Zyra, S., Pamungkas Alamsyah, T., & Yuliana, R. (2021). *Jurnal PGSD Penggunaan E-Learning Berbasis Edmodo Terhadap Hasil Belajar Kelas 4 Sekolah Dasar*.
- Oktavia, R. (2022). *Game Based Learning (GBL) Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa*.

- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Rini, & Zuhdi, U. (2023). *PENGARUH MEDIA QUIZ PAPER MODE TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI PENERAPAN SIKAP PANCASILA KELAS IV UPT SD NEGERI 220 GRESIK Rini Ulhaq Zuhdi*.
- 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>
- Sakdiah, H., & Sasmita, P. R. (2018). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT BERBANTUKAN MEDIA SIMULASI PhET DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(2), 2355–5785. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/indeks.php/PendidikanFisika>
- Shofa Rahmayani, E., Fadly, W., & Tadris, J. (2022). *Analisis Kemampuan Siswa dalam Membuat Kesimpulan dari Hasil Pratikum Info Artikel ABSTRAK*. <http://ejournal.iainponorogo.ac.id/index.php/jtii>
- Sitohang. (2024). Penggunaan Website Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMK Bima Utomo. [https://doi.org/10.61132 / Kegiatan Positif.v2i1.786](https://doi.org/10.61132/KegiatanPositif.v2i1.786)
- Sugiyono. (2019). *Konsep Populasi dan Sampel Penelitian Kuantitatif*.
- Sulaimah, A. (2022). *MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2022 PPKn SD KELAS 4 A. IDENTITAS MODUL*.
- Sundayana. (2019). *METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF*.
- Suryani, N., Jailani, Ms., Suriani, N., Raden Mattaher Jambi, R., & Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, U. (2023). *Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan*. <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
- 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>
- Thalha, O., Dan, A., Anufia, B., & Islam, E. (2019). *RESUME: INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA*.
- Usmadi. (2020). *PENGUJIAN PERSYARATAN ANALISIS (UJI HOMOGENITAS DAN UJI NORMALITAS)*.
- Usman, H., Nurhasanah, N., & Wulandari, Y. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran

- Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2).
- Utami, Y., & Pelita Nusantara Medan, S. (2023). Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrument Penilaian Kinerja Dosen. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 4(2), 21–24.
- Wati, W. E. (2018). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis*.
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). *INTEGRATED (Information Technology and Vocational Education) Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal*.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). *Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar The Effect Of Game-Based Learning Towards The Learning Motivation And Achievement*.
- Yuniarto, B., Marwah, Maryanto, & Habibi, A. (2022). *PENDIDIKAN PANCASILA DALAM KURIKULUM MERDEKA*. <http://sosains.greenvest.co.id>

