

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING (GBL)
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MATA PELAJARAN IPAS
KELAS V SD NEGERI BESKALAN SURAKARTA TAHUN PELAJARAN
2025/2026**

Fanisia Jihan Salsabela¹, Hera Heru Sri Suryanti², Dite Hastini³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan,
Universitas Slamet Riyadi Surakarta

¹fanisiajihansalsabela@gmail.com, ² heraheruyanti@yahoo.com,

³ditehastini3@gmail.com

ABSTRACT

This study is based on the observation of the low critical thinking skills of fifth-grade students in science learning, which is characterized by low participation, activeness, and suboptimal learning outcomes due to the use of conventional learning models. This study aims to analyze the impact of the application of the Game Based Learning (GBL) learning model on students' critical thinking skills. The method used is a quantitative approach with a pre-experimental research type using a one-group pre-test post-test design. The research subjects were 33 fifth-grade students of Beskalan Surakarta Elementary School in the 2025/2026 academic year. Data collection was carried out through tests, observations, interviews, and documentation. Data were analyzed using a paired sample t-test to compare the results before and after treatment. The results showed an increase in the average score from 64.82 in the pre-test to 78.45 in the post-test. The statistical test showed a significant value of $0.000 < 0.05$, indicating that there was a significant influence of the use of the Game Based Learning model on students' critical thinking skills. So it can be concluded that the Game Based Learning model has proven effective in improving critical thinking skills in science learning.

Keywords: *Game Based Learning (GBL), Critical Thinking, IPAS*

ABSTRAK

Penelitian ini didasarkan pada pengamatan rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V pada pembelajaran IPAS yang ditandai dengan rendahnya partisipasi, keaktifan, serta hasil belajar yang belum optimal akibat penggunaan model pembelajaran konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-eksperimental* menggunakan *desain one group pre-test post-test*. Subjek penelitian berjumlah 33 peserta didik kelas V SD Negeri Beskalan Surakarta Tahun Pelajaran 2025/2026. Pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan uji *paired sample t-test* untuk membandingkan hasil sebelum dan sesudah *treatment*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 64,82 pada pre-test menjadi 78,45 pada post-test. Uji statistik menunjukkan nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *Game Based Learning* terhadap

kemampuan berpikir kritis peserta didik. Maka dapat disimpulkan bahwa model *Game Based Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran IPAS.

Kata Kunci: *Game Based Learning* (GBL), Berpikir Kritis, IPAS

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses yang bertujuan untuk meningkatkan potensi peserta didik melalui berbagai kegiatan seperti pembelajaran, latihan, serta pengalaman yang diperoleh sehingga terbentuk karakter, pengetahuan, serta keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan (Suryanti, 2024). Pada jenjang Pendidikan dasar, proses Pendidikan berfungsi sebagai landasan utama dalam mengembangkan kemampuan dasar peserta didik, salah satunya adalah kemampuan berpikir kritis. Kemampuan ini menjadi bagian penting dalam pembelajaran abad ke-21, karena peserta didik dituntut untuk mampu mengolah informasi, memecahkan masalah, serta menentukan Keputusan secara logis dan rasional.

Sejalan dengan kebijakan pendidikan nasional melalui Permendikdasmen Nomor 13 Tahun 2025, pembelajaran diarahkan pada pembelajaran mendalam (*deep learning*) yang menekankan

pemahaman konseptual, bukan sekadar hafalan (Permendikdasmen, 2025). Selain itu, pembelajaran abad ke-21 menekankan pentingnya penguasaan empat kompetensi utama, yaitu kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Oleh sebab itu, kemampuan berpikir kritis perlu dikembangkan sejak Pendidikan dasar agar peserta didik memiliki kesiapan dalam menghadapi berbagai tantangan di masa mendatang (Hera Heru Sri Suryanti et al., 2025).

Meskipun demikian dalam pelaksanaannya, kegiatan pembelajaran di sekolah dasar masih menemui sejumlah permasalahan. Hasil observasi di kelas V SD Negeri Beskalan Surakarta menunjukkan bahwa peserta didik memiliki tingkat ketertarikan yang rendah selama pembelajaran berlangsung. Hal ini ditandai dengan kurangnya partisipasi aktif, munculnya perilaku tidak fokus seperti berbicara sendiri, serta minimnya tanggapan terhadap pertanyaan yang diberikan oleh pendidik. Selain itu, model

pembelajaran yang diterapkan masih didominasi penggunaan metode ceramah, sehingga proses pembelajaran cenderung berpusat pada pendidik dan belum memberikan ruang yang cukup bagi peserta didik untuk mengembangkan pemikiran secara mendalam.

Hasil wawancara dengan pendidik kelas V SD Negeri Beskalan Surakarta menunjukkan bahwa peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis yang rendah terutama dalam mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Peserta didik cenderung hanya menghafal materi tanpa mampu menganalisis, mengaitkan serta menyimpulkan konsep yang dipelajari. Kondisi ini berdampak pada hasil belajar yang diketahui dari nilai ulangan harian yang belum mencapai tingkat optimal. Hal tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum cukup untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis tingkat tinggi.

Permasalahan tersebut tidak terlepas dari pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat. Menurut Sri Suryanti dan Supeni (2019), pembelajaran merupakan

suatu proses yang dinamis karena dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk pemilihan model pembelajaran. Maka pendidik diperlukan memiliki kemampuan dalam menentukan dan menerapkan model pembelajaran yang inovatif serta sesuai dengan karakteristik peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal (Albina et al., 2022). Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang dapat mendorong keaktifan peserta didik sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah *Game Based Learning* (GBL). Model ini merupakan pendekatan yang memadukan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif (Leny Indriyani, 2025). Melalui penerapan model GBL, peserta didik terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar melalui permainan yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar, model ini juga berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui

kegiatan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan.

Model GBL memiliki kemampuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang tidak monoton dan lebih bermakna. Melalui kegiatan belajar sambil bermain, membantu peserta didik dalam memahami materi. Selain itu juga mampu meningkatkan interaksi, kolaborasi, serta keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran (Prananda et al., 2025). Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan *model GBL* berdampak positif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis maka perlu adanya inovasi dan solusi, yaitu salah satunya dengan menerapkan model GBL dapat mewujudkan pembelajaran lebih interaktif, menyenangkan serta bermakna. Dengan demikian, penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan model *Game Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran

IPAS kelas V SD Negeri Beskalan Surakarta tahun ajaran 2025/2026.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penerapan model *Game Based Learning* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri Beskalan Surakarta.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2020) metode eksperimen bertujuan untuk menguji hipotesis secara empiris melalui analisis data statistik. Adapun salah satu desain yang digunakan adalah *pre-experimental* dengan bentuk *One Group Pre-test Post-test*, yang hanya menggunakan satu kelompok subjek saja tanpa menggunakan kelompok control dan dilakukan pengukuran sebanyak dua kali yaitu sebelum dan sesudah diberi perlakuan (Susanti,2023). Desain ini bertujuan untuk menganalisis perkembangan selama penerapan model *Game Based Learning* (GBL) terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Beskalan Surakarta pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026. Penelitian ini melibatkan 33 peserta didik kelas V. Metode yang digunakan adalah sampling jenuh, yaitu seluruh populasi dijadikan sampel dalam penelitian (Sugiyono, 2020).

Pengumpulan data pada penelitian ini yaitu mencakup tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan instrumen utama yang digunakan adalah tes digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui soal uraian (*essay*) yang diberikan pada saat *pre-test* dan *post-test*. Instrumen harus diuji validitas terlebih dahulu sebelum digunakan yaitu dengan menggunakan rumus *Product Moment* dan di uji reliabilitas dengan rumus *Cronbach Alpha*. Adapun hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai 0,821 yang berada pada kategori sangat reliabel. (Yuzrizal, 2022).

Penelitian ini data akan dianalisis dengan menggunakan rumus uji *Paired Sample T-test* untuk mengetahui perubahan kemampuan berpikir kritis peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan

(Fridayani & Kusuma, 2023). Data akan dianalisis pada taraf signifikansi 0,05. Kemudian, hasil analisis data tersebut akan digunakan untuk menentukan apakah model GBL memiliki pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Data penelitian dikumpulkan melalui hasil *pre-test* dan *post-test* yang diberikan sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran tersebut.

Tabel 1. Deskripsi Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Data	N	Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
Pre-test	33	64,82	89	50
Post-test	33	78,45	96	61

Tabel diatas menunjukkan bahwa subjek pada penelitian ini adalah 33 peserta didik. Rata-rata nilai *pre-test* sebesar 64,82 menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik sebelum

diberikan perlakuan masih berada pada kategori cukup dan belum optimal. Menurut Hera Heru Sri Suryanti et al. (2025), Kondisi ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan belum sepenuhnya mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Setelah penerapan model GBL, rata-rata nilai *post-test* mengalami peningkatan menjadi 78,45. Peningkatan ini menunjukkan adanya perkembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik secara keseluruhan. Nilai tertinggi mengalami peningkatan hingga 96, sedangkan nilai terendah meningkat menjadi 61. Hal tersebut menunjukkan bahwa peningkatan terjadi secara merata yaitu pada peserta didik dengan kemampuan tinggi dan peserta didik dengan kemampuan rendah. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang berbasis aktivitas interaktif dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar secara signifikan (Prananda et al., 2025).

Tabel 2. Distribusi Kategori Kemampuan Berpikir Kritis

Kategori	Pre-test	Post-test	Presentase
Tinggi	8	18	54,5
Sedang	15	13	39,4
Rendah	10	2	6,1
Total	33	33	100

Tabel di atas menunjukkan bahwa sebelum adanya perlakuan, masih cukup banyak peserta didik yaitu sebanyak 10 orang yang masih berada pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum memiliki kemampuan yang cukup untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis secara optimal. Pada kategori sedang terdapat 15 peserta didik, sedangkan kategori tinggi hanya berjumlah 8 peserta didik.

Setelah penerapan model *Game Based Learning*, distribusi hasil mengalami perubahan yang cukup nyata. Peserta didik yang berada pada kategori tinggi bertambah menjadi 18 orang, sehingga dapat dikatakan bahwa lebih dari separuh peserta didik telah menunjukkan kemampuan berpikir kritis yang baik. Sementara itu, kategori sedang mengalami sedikit penurunan menjadi 13 orang, yang menunjukkan adanya perpindahan peserta didik ke kategori yang lebih

tinggi. Pada kategori rendah, jumlah peserta didik menurun drastis menjadi 2 orang, yang menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan dapat membantu peserta didik yang sebelumnya memiliki kemampuan rendah untuk meningkat.

Perubahan distribusi tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hasil ini juga sejalan dengan pendapat peneliti lain yang menyatakan bahwa model pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan aktif dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik (Leny Indriyani, 2025).

(Uji Instrumen Penelitian)

Uji validitas dan reliabilitas pada instrument yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan untuk menguji bahwa alat yang digunakan layak untuk mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Berdasarkan hasil pengujian validitas terhadap 10 butir soal, ditemukan bahwa satu butir soal belum memenuhi kriteria valid, yaitu nomor 2 karena nilai r hitung lebih rendah dibandingkan r tabel pada taraf signifikansi 5%. Oleh sebab itu, butir soal tersebut dinyatakan tidak

valid dan dikeluarkan dari instrumen penelitian (*di-drop*). Sementara itu, 9 butir soal lainnya memiliki nilai r hitung yang lebih tinggi daripada r tabel, sehingga dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik sesuai indikator yang telah ditentukan.

Selanjutnya, dilakukan uji reliabilitas yang digunakan untuk menilai konsistensi dari instrument yang digunakan. Dari hasil analisis menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,821, Angka tersebut sudah melewati batas minimal reliabilitas yaitu 0,6, sehingga instrumen dikategorikan memiliki reliabilitas yang tinggi. Dengan demikian, instrumen tersebut dinilai stabil dan dapat menghasilkan pengukuran yang relatif sama ketika digunakan pada kondisi yang serupa (Yuzrizal, 2022).

Hasil pengujian validitas dan reliabilitas menunjukkan bahwa instrument yang digunakan sudah memenuhi kriteria sebagai alat ukur yang dapat di percaya dan layak. Namun demikian, terdapat satu butir soal yang harus dikeluarkan karena tidak memenuhi syarat validitas.

(Uji Hipotesis)

Langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan rumus *Paired Sample T-test* karena data yang dianalisis berasal dari kelompok yang sama, yaitu sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Tabel 3. Hasil Uji *Paired Sample T-Test*

Sig. (2-tailed)	Keterangan
0,000	Signifikan

Berdasarkan Tabel 3, nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,000 dan lebih rendah dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model GBL memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis.

Hasil tersebut terbukti proses pembelajaran yang digunakan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik secara signifikan. Peningkatan tersebut tidak hanya melihat dari skor nilai, namun juga selama proses pembelajaran, seperti

meningkatnya keaktifan, partisipasi, serta kemampuan dalam menganalisis dan menyelesaikan masalah.

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa model GBL memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hal tersebut ditunjukkan oleh nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis penelitian dinyatakan diterima.

Model GBL memberikan peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Dalam proses pembelajaran peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui permainan yang telah dirancang untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis seperti memecahkan masalah, mengambil keputusan serta menganalisis informasi.

Model ini juga mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam diskusi kelompok. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik dapat bertukar pendapat, mengemukakan ide, serta mengevaluasi solusi yang diberikan. Proses ini secara tidak langsung melatih

kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Hasil penelitian ini mendukung pendapat Leny Indriyani (2025) yang mengemukakan bahwa model GBL dapat meningkatkan motivasi peserta didik dan pembelajaran interaktif. Selain itu, pembelajaran pada abad ke-21 juga menitikberatkan pada pengembangan kolaborasi, komunikasi, kreativitas serta kemampuan berpikir kritis komunikasi, (Hera Heru Sri Suryanti et al., 2025).

Dengan demikian, model *Game Based Learning* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka disimpulkan bahwa penerapan model GBL memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri Beskalan Surakarta. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji *Paired Sample T-test* yang mengalami peningkatan rata-rata yang signifikan

dari nilai *pre-test* dan *post-test*, serta hasil uji *Paired Sample T-test* yang menunjukkan hasil signifikansi lebih rendah dari 0,05. Maka dari itu, model GBL efektif mampu dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V SD Negeri Beskalan Suarakarta Tahun Pelajaran 2025/2026.

Peningkatan tersebut terjadi karena model *Game Based Learning* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif serta menyenangkan, sehingga peserta didik ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, penerapan model GBL juga mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, berkolaborasi dalam kelompok, dan menyelesaikan permasalahan.

Adapun beberapa saran yang dapat disampaikan yaitu sebagai berikut; bagi pendidik, disarankan untuk menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* sebagai salah satu model inovatif yang mampu untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Bagi pihak sekolah, diharapkan dapat memberikan dukungan kepada pendidik untuk dapat menerapkan model pembelajaran inovatif yaitu

dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian sejenis dengan menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat atau dapat menambahkan variabel lain, seperti motivasi belajar maupun hasil belajar, agar diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryanti, H. H. S. (2024). Pendidikan dan pengembangan potensi peserta didik.
- Yusrizal. (2022). *Pengembangan instrumen afektif & kuesioner*. Jakarta: Pale Media Prima.

Artikel in Press :

- Permendikdasmen. (2025). *Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2025 tentang pembelajaran mendalam*. Jakarta: Kementerian Pendidikan.

Jurnal :

- Albina, M., Safi, A., Gunawan, M. A., & Teguh, M. (2022). Model pembelajaran di abad ke-21. *Jurnal Pendidikan*, 16, 939–955.
- Hera Heru Sri Suryanti, Handini, O., & Sutoyo. (2025). Teacher needs analysis in model development

TPACK-based problem learning to improve critical thinking skills. *International Journal of Studies in International Education*, 2(3), 68–77. doi:10.62951/ijisie.v2i3.376

- Leny Indriyani. (2025). Penggunaan game based learning dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
- Prananda, G., Isriani, W. P., Huda, N., Efrina, G., & Fauzi, M. S. (2025). Pelatihan penggunaan game-based learning untuk meningkatkan keterlibatan dan prestasi siswa. *Jurnal Pengabdian Pendidikan*, 5(1), 67–70.
- Susanti, R. (2023). Penerapan metode pre-experimental dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(2), 19–29.
- Fridayani, & Kusuma. (2023). Analisis uji paired sample t-test dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Statistik Pendidikan*.
- Sri Suryanti, H. H., & Supeni, S. (2019). A problem based learning (PBL) model in developing students' soft skills aspect. *International Journal of Higher Education*, 8(8), 62–69. doi:10.5430/ijhe.v8n8p62