

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING (GBL)
TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA
PEMBELAJARAN IPAS KELAS V DI UPT SD NEGERI 5 SITIUNG**

Antik Estika Hader¹, Raimon Efendi², Sindy Alhayyu Suci³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan

¹an.tuque@yahoo.com, ²raimon.efendi@gmail.cpm, ³sindyalhayyusuci@gmail.com

ABSTRACT

The problem of this study is that students have not been trained to think at a high level, this is evident based on the results of daily questions. The purpose of this study was that there were differences after the GBL model treatment was applied to students' critical thinking skills in IPAS learning in class V UPT SD Negeri 5 Sitiung. The model used is Quasi Experimental Design. That is, research that has a control group, but cannot function fully to control external variables that affect the implementation of the experiment. This research was conducted at UPT SD Negeri 5 Sitiung. The results of this study indicate that the critical thinking skills of experimental class students who use the GBL learning model. Learning is done with the Independent samples Test in hypothesis testing, showing that sig (2-tailed) is smaller than 0.003 or <0.05 so that there is a significant influence between the Game Based Learning learning model on critical thinking of IPAS learning class V UPT SD Negeri 5 Sitiung.

Keywords : Critical Thinking Skills, Game Based Learning (GBL)

ABSTRAK

Permasalahan penelitian ini adalah siswa belum terlatih untuk berpikir tingkat tinggi, hal ini terbukti berdasarkan hasil soal harian. Tujuan dari penelitian ini adalah terdapat perbedaan setelah diterapkan perlakuan model GBL terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPAS di kelas V UPT SD Negeri 5 Sitiung. Model yang digunakan yaitu Quasi Eksperimental Design. Yaitu penelitian yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 5 Sitiung. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan berfikir kritis siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran GBL. Pembelajaran dilakukan dengan Uji Independen samples Test dalam pengujian hipotesis, menunjukkan bahwa sig (2-tailed) lebih kecil dari 0,003 atau < 0,05 sehingga ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran Game Based Learning terhadap berfikir kritis pembelajaran IPAS kelas V UPT SD Negeri 5 Sitiung.

Kata Kunci : Keterampilan Berfikir Kritis, *Game Based Learning* (GBL)

A. Pendahuluan

Abad 21 dikenal dengan abad
globalisasi dan berpusat pada

perkembangan era revolusi industry
4.0. Pada era ini ditandai dengan
berkembangnya teknologi informasi

yang semakin berkembang secara pesat. Berkembangnya teknologi dan informasi menuntut dunia pendidikan untuk bisa menghasilkan SDM (Sumber Daya Manusia) pemikir dan berkualitas. Upaya dunia pendidikan untuk bisa menghasilkan SDM yang berkualitas adalah dengan membekali kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan abad 21 yang berfokus pada pengembangan keterampilan berpikir. Mardhiyah dkk (2021:31) menyatakan bahwa kompetensi abad 21 penting dikembangkan untuk dapat menghadapi tantangan dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Jadi pada abad 21 kita harus mengembangkan P21 (*Partnership for 21st Century Learning*) agar siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan (Skills).

(*Partnership for 21st Century Learning*) P21 mengembangkan framework pembelajaran di abad 21 yang menuntut siswa untuk memiliki pengetahuan dan keterampilan di bidang teknologi media dan informasi (*information media and technology skills*), keterampilan pembelajaran dan inovasi serta keterampilan hidup (*learning and innovation skills*) dan karir (*life and career skills*) (P21,

2015:1). Hal ini bertujuan memberikan siswa keterampilan dalam kecakapan berpikir dan belajar di abad 21 sesuai dengan kebutuhan dunia kerjanya kelak.

Salah satu dari keterampilan abad 21 menurut Zubaidah (2010:200) menyatakan bahwa berpikir kritis itu penting untuk dikembangkan dan telah menjadi kompetensi dari tujuan pendidikan, bahkan sebagai salah satu sasaran yang ingin dicapai. Keterampilan berpikir kritis penting dikembangkan sejak dini karena siswa yang dibekali dengan keterampilan .

Rendahnya keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran IPAS karena kurangnya keterampilan dalam memahami permasalahan yang diajukan, kemudian kurikulum yang belum berorientasi pada pengembangan pengetahuan siswa, penanaman konsep yang masih kurang, pelaksanaan pembelajaran yang belum berorientasi pada pengembangan keterampilan berpikir siswa, buku literatur yang kurang relevan, kurangnya kegiatan yang memfasilitasi siswa untuk bernalar. Rendahnya keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS juga di dukung berdasarkan hasil Pengenalan Lapangan Persekolah

(PLP) di lapangan yaitu di SD Negeri 5 Sitiung di mulai pada 22 Agustus 2023 sampai 15 Desember 2023, diperoleh fakta bahwa siswa masih belum terbiasa berpikir tingkat tinggi. Fakta yang lain yaitu guru masih menggunakan metode konvensional, guru yang aktif menyampaikan materi pelajaran sedangkan siswa hanya pasif mendengarkan. Hal ini akan berdampak buruk jika seringnya menggunakan metode ceramah, siswa mengalami kesulitan dalam menguasai dan memahami materi pelajaran sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa (Jafar, 2021:191).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP), dari tanggal 21 Agustus sampai dengan tanggal 15 Desember 2023, di UPT SD Negeri 5 Sitiung pada kelas V penulis menemukan beberapa permasalahan pembelajaran IPAS. Diantaranya siswa masih kurang bisa memfokuskan pertanyaan dari guru, masih kurang tertarik pada pembelajaran sehingga berpengaruh pada nilai pembelajaran IPAS.

Berdasarkan uraian tersebut maka perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model

Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada pembelajaran IPAS Kelas V di UPT SD Negeri 5 Sitiung”

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode eksperimen yang merupakan metode yang menjadi bagian dari metode kuantitatif yang mempunyai ciri khas tersendiri yaitu dengan adanya kelompok kontrolnya.

Jenis penelitian ini menggunakan Quasi Eksperimental Design, penelitian Quasi Eksperimental Design merupakan penelitian yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum melakukan uji hipotesis, salah satu asumsi yang harus dipenuhi agar parametrik dapat digunakan dalam penelitian adalah data harus mengikuti sebaran normal maka dilakukan uji normalitas dan pengujian data dapat dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh pada hasil penelitian

berada pada sebaran normal atau tidak. Setelah data berdistribusi normal maka dapat dilakukan uji hipotesis.

- a. uji hipotesis, berdasarkan hasil penelitian di UPT SD Negeri 5 Sitiung saya menggunakan Uji Normalitas dilakukan dengan bantuan program SPSS

Test of Homogeneity of Variances

Hasil_Belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.467	1	28	.236

men
gun
akan
tes
Shap
iro
Wilk,

dengan kriterianya adalah jika signifikansi hasil lebih besar dari 0,05 artinya berdistribusi normal. Sedangkan signifikansi hasil lebih kecil dari 0,05 artinya tidak berdistribusi normal. Data yang diuji normalitasnya yaitu posttest.

Tabel 1.1 Hasil Normlitas

Sumber : data spss 16 diolah peneliti

Berdasarkan tabel 1.1 Hasil yang ditunjukkan pada kolom sig. adalah sesuai dengan kriteria pengujian, dimana $p \text{ value} > \alpha$ (0,05) dalam hal ini $> 0,05$ maka dapat dinyatakan bahwa data hasil *post-*

test eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

- b. Uji Homogenitas, setelah data dikatakan berdistribusi normal, maka uji persyaratan selanjutnya adalah uji homogenitas, uji homogenitas ini bertujuan untuk mengetahui dta tersebut apakah dua atau lebih varian populasi adalah sama atau tidak. Uji ini sebagai prasyarat dalam analisis yang menggunakan lebih dari satu kelompok sampel. Berikut adalah tabel uji homogenitas kelas V

Tabel 1.2 Uji homogenitas

Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Stati stic	df	Sig.	Stati stic	Df	Sig
Hasi Post- l_Be Test lajar Eksperi men	.218	14	.071	.917	14	.198
Post- Test Kontrol	.211	16	.056	.894	16	.065

Berdasarkan tabel 1.2 Hasil yang ditunjukkan pada kolom sig. adalah 0,236. Sesuai dengan kriteria pengujian, dimana $p \text{ value} > \alpha$ (0,236) dalam hal ini $0,236 > 0,05$ maka dapat dinyatakan bahwa data hasil postets kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi homogen.

c. pengujian Hipotesis, Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan dilaksanakan, dalam kata lain uji ini digunakan untuk melihat ada tidaknya perubahan yang signifikan antara posttest kelas eksperimen dan posttest kelas kontrol. Adapun kriteria pengujian yang digunakan yaitu $p \text{ value} < 0,05$ maka H_0 ditolak H_a diterima, sebaliknya jika $p \text{ value} > 0,05$ maka H_0 diterima H_a ditolak. Hasil paired sampel t-test dapat dilihat pada tabel

Berdasarkan tabel diatas menunjukan hasil dari uji paired sample t-test dengan taraf 95% ($\alpha = 0,05$). Dapat dilihat bahwa sig. (2-tailed) = dalam hal ini berarti bahwa p value kurang dari α atau ($0,003 < 0,05$). Sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis, p value $< 0,05$ maka H_0 ditolak dank H_a diterima. Tes hipotesis

menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai siswa yang diberikan perlakuan atau dengan yang tidak diberikan perlakuan. Dengan demikian dapat dikatakan terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model pembelajaran Game Based Learning terhap berfikir krtitis siswa pada mata pembelajaran IPAS Kelas V UPT SD Negeri V Sitiung, Dharmasraya.

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Hasil_Belajar Equal variances assumed	1.467	.236	3.214	28	.003
Equal variances not assumed			3.265	27.740	.003

DAFTAR PUSTAKA

Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya

Manusia. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40.

Zubaidah, S. (2016). Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan Yang Diajarkan Melalui Pembelajaran. Seminar Nasional Pendidikan, 2(2), 1–17.

Jafar, A. F. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik. *Al asma : Journal of Islamic Education*, 3(2), 190.