

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING*  
(GBL) TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS SISWA DI  
SANGGAR BIMBINGAN KAMPUNG BHARU MALAYSIA**

**JURNAL**

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat guna  
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Pada  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

**PUTRI MELANI**  
**2202090003**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

**MEDAN**

**2026**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA**

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 11 Maret 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Putri Melani  
NPM : 2202090003  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di Sanggar Bimbingan Kampung Bharu Malaysia

Dengan diterimanya Skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (  ) Lulus Yudisium  
(  ) Lulus Bersyarat  
(  ) Memperbaiki Jurnal  
(  ) Tidak Lulus

**PANITIA PELAKSANA**

Ketua

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.

**ANGGOTA PENGUJI:**

1. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd. 1.
2. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd. 2.
3. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd. 3.



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**LEMBAR PENGESAHAN ARTIKEL**

Panitia Artikel Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi

Nama : Putri Melani  
NPM : 2202090003  
ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Artikel : Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa di Sanggar Bimbingan Kampung Bharu Malaysia

Dengan ini di terimanya Artikel ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar Artikel

Medan, Februari 2026

Diketahui Oleh

Disetujui Oleh :  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing

Dra. Hj. Syamsungrita, M.Pd..

Unggul | Cerdas | Terpercaya



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**BERITA ACARA BIMBINGAN ARTIKEL**

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Nama : Putri Melani  
NPM : 2202090003  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Artikel : Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa di Sanggar Bimbingan Kampung Bharu Malaysia

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Artikel	Paraf
19/01-2026	Perbaikan Isi jurnal	
21/07-2026	revisi dan ruman jurnal	
24/01-2026	Submit jurnal	
26/01-2026	LOA	
30/01-2026	Publish dari ruman Jurnal	
12/02-2026	aCC Sidang.	
		-

Medan, Februari 2026

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

## PERNYATAAN KEASLIAN ARTIKEL



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Putri Melani  
NPM : 2202090003  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa jurnal saya yang berjudul **"Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa di Sanggar Bimbingan Kampung Bharu Malaysia"** adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Hormat saya  
Yang membuat pernyataan,



**PUTRI MELANI**  
NPM. 2202090003

Unggul | Cerdas | Terpercaya

## KATA PENGANTAR



*Assalamualaikum warahmatullahi Wabarakatuh*

Puji dan Syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya, Sehingga peneliti dapat diberikan kesehatan serta umur yang panjang sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir jurnal yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa di Sanggar Belajar Kampung Bharu Malaysia”**. Penyusunan jurnal ini bertujuan untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan jenjang S-1 pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penulis menyadari dalam penyusunan Tugas Akhir Jurnal tidak akan terlesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak karena itu penulis mengucapkan banyak terimakasih yang setulus-tulusnya kepada Ayahanda tersayang **Alm. P. Rumahorbo** dan Ibunda tercinta **E. Manurung** yang telah membesarkan, berjuang, memotivasi, mendukung, menasehati, dan membuat peneliti tersenyum dengan perjuangannya sampai anakmu bisa berada dititik ini sampai gelar sarjana S-1 berkat doa dan dukungan orang tua tiada henti - hentinya bukanlah apa-apa ayah dan ibu terima kasih banyak untuk pengorbanaan selama ini.

Dengan kesadaran penuh kerendahan hati penulis sampaikan bahwa Tugas Akhir Jurnal ini akan terselesaikan tanpa adanya dukungan dan bantuan dari berbagai pihak karena itu pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan banyak terimah kasih kepada :

1. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP.** Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Sekaligus sebagai Dosen Pembimbing Penulis yang telah ikhlas meluangkan waktunya untuk membimbing, memberi saran, dan masukan yang sangat bermanfaat kepada peneliti agar dapat menyelesaikan Artikel ini dengan baik dan tepat waktu.
3. **Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.** Selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera.
4. **Bapak Dr. Mandra Saragih, M.Hum.** Selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

5. **Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** Selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Seluruh Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah membimbing dan memberikan segala ilmu pengetahuan kepada penulis selama masa perkuliahan.
8. Teristimewa untuk kedua orangtua saya, Ayahanda tersayang **Alm. P. Rumahorbo** dan Ibunda tercinta **E. Manurung** yang telah memberikan kasih sayangnya, perhatian, dan dukungan moral maupun materi tanpa henti bagi penulis serta menguatkan penulis dalam doa-doanya. orangtua motivator terbesar saya untuk terus melangkah meraih cita-cita akan masa depan dan orangtua yang sangat luar biasa.
9. Ibu **Mientasih Warijan S.Pd** Kepala Sekolah di SB Kampung Bharu Malaysia yang memberikan support secara luar biasa dalam bentuk materi dan moril.
10. Terima kasih kepada Saudara saya kepada abang dan kakak tercinta Kiki Arianto, Heru Suhendra, Deviana, dan Erlina terima kasih buat doa, perhatian, dukungan dan bantuannya.
11. Terima kasih kepada keluarga besar yang selalu memberikan semangat, dukungan, membantu dan doakan penulis untuk menyelesaikan Artikel.
12. Terimakasih kepada teman seperjuangan Neni Sabrina, Terima kasih atas semua momen indah, tawa, dan air mata yang kita bagi bersama, yang selalu bersedia mendengarkan keluh kesah penulis, dan memberikan dukungan yang tak pernah habis selama perkuliahan dari maba sampai saat ini.
13. Terimakasih kepada seluruh teman-teman di Kelas A Pagi PGSD angkatan 2022 yang telah berbagi suka dan dukanya selama mengikuti perkuliahan.

Dalam Artikel ini, masih banyak terdapat kekurangan baik dari segi isi, penyajian materi maupun susunan bahasa yang disampaikan. Penulis menyadari bahwa Artikel ini masih jauh dari kesempurnaan. Sehingga, penulis berharap pada kritik dan saran yang membangun, sehingga Artikel penelitian ini dapat lebih baik lagi.

Atas segala bantuan dan bimbingan yang telah penulis terima dari berbagai pihak, penulis mengucapkan banyak terima kasih. Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan selalu melimpahkan Rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Akhir kata semoga

Artikel ini bermanfaat bagi kita semua dan dapat dijadikan sumbangan pemikiran dalam dunia Pendidikan.

Aamiin Ya Robbal'alamiin.

Medan, 10 Maret 2026

Putri Melani  
2202090003

## DAFTAR ISI

<b>Berita Acara Sidang.</b>	.....
<b>Lembar Pengesahan Artikel.</b>	.....
<b>Berita Acara Bimbingan Artikel.</b>	.....
<b>Pernyataan Keaslian Artikel</b>	.....
<b>Kata Pengantar.</b>	.....
<b>Daftar Isi.</b>	.....
<b>Cover Rumah Jurnal.</b>	.....
<b>Abstrak.</b>	.....
<b>Pendahuluan.</b>	.....
<b>Metode Penelitian</b>	.....
<b>Hasil Penelitian dan Analisis</b>	.....
<b>Kesimpulan.</b>	.....
<b>Daftar Pustaka</b>	.....
<b>Bukti LoA</b>	.....
<b>Bukti Review</b>	.....
<b>Turnitin.</b>	.....
<b>Bukti Pembayaran Publikasi Jurnal.</b>	.....
<b>Surat Izin Observasi.</b>	.....
<b>Surat Balasan Observasi</b>	.....
<b>Lembar Observasi</b>	.....
<b>Dokumentasi.</b>	.....
<b>Daftar Riwayat Hidup.</b>	.....

e-ISSN: 2597-4440

p-ISSN: 2597-4424

# JIKAP PGSD

Jurnal Ilmiah ilmu Kependidikan

Terakreditasi Nasional Oleh Kemenristekdikti  
Nomor: 148/M/KPT/2020

Diterbitkan oleh:

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar



neysaamran@yahoo.co.id



085299249197

<https://www.ojs.unm.ac.id/JIKAP>



Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* (Gbl) Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Di Sanggar Bimbingan Kampung Bharu Malaysia

Putri Melani<sup>1</sup>, Syamsuyurnita<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan, Sumatera Utara, Indonesia

Email: \_\_\_\_\_<sup>1</sup>[putriimelani618@gmail.com](mailto:putriimelani618@gmail.com)

<sup>2</sup>[syamsuyurnita@umsu.ac.id](mailto:syamsuyurnita@umsu.ac.id)\_\_\_\_\_

**Abstrak:** Kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar masih tergolong rendah sehingga diperlukan pembaruan dalam proses pembelajaran agar siswa lebih aktif dan terlatih dalam berfikir kritis. Salah satu inovasi yang dinilai efektif adalah penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL), yaitu pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam kegiatan belajar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pra-eksperimen dan desain One Group Pretest–Posttest. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari pretest sebesar 55 menjadi 75 pada posttest. Uji normalitas menunjukkan bahwa seluruh data berdistribusi normal, sedangkan uji Paired Sample T-Test menghasilkan nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran GBL berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Model GBL terbukti mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, me-nyenangkan, dan mendorong keterlibatan siswa dalam menganalisis serta memeca-hkan masalah secara kritis.

**Kata kunci:** Berpikir Kritis; Model *Game Based Learning*; Pendidikan

**Abstract:** Critical thinking skills among elementary school students are still rela-tively low, necessitating updates in the learning process to ensure students are more active and better trained in critical thinking. One innovation considered effective is the implementation of the *Game Based Learning* (GBL) model, which integrates game elements into educational activities. The research uses a quantitative approach with the pre-experiment method and the One Group Pretest–Posttest design. The re-sults showed an increase in the average score from the pretest by 55 to 75 in the posttest. The normality test showed that all data was normally distributed, while the Paired Sample T-Test produced a significance value of  $0.001 < 0.05$ , so that  $H_0$  was rejected and  $H_a$  was accepted. Thus, it can be concluded that the GBL learning model has a significant effect on improving students' critical thinking skills. The GBL model has been proven to be able to create a more interactive, fun, and engaging learning process for students in critically analyzing and solving problems.

**Keyword:** Critical Thinking; *Game Based Learning* Model; Education

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah proses yang disusun secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan berbagai potensi yang mereka miliki. Hal ini sesuai dengan ketentuan dalam Undang-Undang N0.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam pembelajaran abad ke-21, peserta didik juga diharapkan memiliki kemampuan berikir kritis sebagai salah satu bagian dari kompetensi 4C, yang meliputi *Critical Thinking, Creativity, Collaboration*, dan *Communication*. Menurut (Lumintang, 2022) Pendidikan adalah aspek yang sangat penting dalam kehidupan, sehingga setiap warga negara Indonesia berhak memperoleh dan merasakannya. Melalui pendidikan, diharapkan setiap individu dapat terus berkembang dan meningkatkan dirinya.

Sejalan dengan penelitian di atas menyatakan bahwa (Agistiawati, 2024) Pada hakikatnya, pendidikan merupakan upaya yang dilakukan untuk membentuk dan memberdayakan manusia sehingga mereka dapat menjadi pribadi yang berakhlak mulia dan berperilaku terpuji. Pendidikan berfungsi sebagai fondasi untuk membangun kualitas manusia yang mampu bersaing serta memiliki kecakapan dalam menguasai teknologi,

sehingga dapat mendorong peningkatan produktivitas.

Sebagai pendidik, guru memiliki peran yang sangat penting dalam menyukseskan setiap proses pembelajaran (Susanti et al., 2020). Guru tidak hanya dituntut menyediakan lingkungan belajar yang menarik dan kondusif, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang berkesan. Selain itu, guru perlu mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang inovatif, aktif, dan kreatif melalui pemilihan model, metode, strategi, serta media pembelajaran yang tepat sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.

Hulu et al., (2025) menyatakan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran meliputi motivasi belajar, hasil belajar, tingkat pemahaman siswa, ketersediaan fasilitas belajar, kurikulum pembelajaran, serta media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses mengajar.

Menurut (Hasibuan & Pratiwi, 2025) Model pembelajaran merupakan cara atau pendekatan yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi serta memfasilitasi proses belajar siswa. Pemilihan model pembelajaran yang tepat merupakan strategi penting untuk meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa, sekaligus membantu pendidik dalam

melaksanakan proses pembelajaran secara efektif.

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik dan tujuan yang berbeda-beda, sehingga pemilihannya harus dilakukan dengan tepat agar hasil belajar dapat optimal. Oleh karena itu, guru perlu merancang dan mempertimbangkan bentuk pembelajaran yang tepat agar berbagai kendala tersebut dapat teratasi.

Menurut (Firdausi et al., 2021) kemampuan berpikir kritis pada siswa sekolah dasar menjadi aspek yang harus dikembangkan. Melalui keterampilan ini, siswa dilatih untuk menelaah, menganalisis, dan menilai berbagai informasi atau pendapat sebelum memutuskan untuk menerima atau menolaknya. Sedangkan berpikir kritis menurut (Rahmaini & Chandra, 2024) Berpikir kritis memiliki peran penting dalam pembentukan karakter bangsa. Oleh karena itu, peserta didik dituntut untuk mulai mengembangkan kemampuan berpikir kritis, termasuk dalam proses pembelajaran ipa. Adapun berfikir kritis menurut (Renaldi et al., 2024) Kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan untuk berpikir secara reflektif dan rasional dalam mengambil keputusan dengan tujuan menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapi.

Pembelajaran dan pendidikan merupakan dua aspek kehidupan yang berbeda, tetapi saling berkaitan. Melalui pendidikan, seseorang dapat mempelajari berbagai aturan atau hukum yang memengaruhi kehidupannya (Musbar et al., 2023). Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah perlu dirancang agar mampu melatih siswa dalam mengembangkan kemampuan dan keterampilan mencari, mengolah, serta mengevaluasi berbagai informasi secara kritis.

Namun, tingkat kemampuan berpikir kritis siswa di Indonesia masih tergolong rendah sehingga diperlukan upaya peningkatan melalui proses pembelajaran. Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan berpikir kritis adalah kurangnya motivasi belajar siswa (Sudrajat, Rizhardi, 2023).

Salah satu solusi yang dianggap efektif adalah penerapan model *Game-Based Learning* (GBL). Sejumlah penelitian terdahulu (Imtiyaaz, 2023) dan (Luh et al., 2025) menunjukkan bahwa penerapan GBL memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *Game Based Learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan elemen-elemen permainan seperti tantangan, kompetisi, dan interaktivitas untuk membantu meningkatkan

pemahaman serta daya ingat peserta didik terhadap materi yang dipelajari (Sigiro, 2025).

Salah satu pendekatan yang menarik dipertimbangkan dalam bidang pendidikan adalah penerapan *Game-Based Learning* (GBL).

Pendekatan ini memanfaatkan berbagai elemen permainan, seperti tantangan, simulasi, dan interaktivitas, untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Model ini memadukan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta kemampuan kognitif siswa. Sejumlah penelitian sebelumnya (Lubis, 2022) mengungkapkan bahwa penerapan

GBL memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa di Sanggar Kampung Bharu, Malaysia.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Pra-Eksperimen dan menerapkan desain One Group

pengukuran akhir (post-test) setelah model pembelajaran diterapkan. Pemilihan desain ini didasarkan pada fakta bahwa hanya terdapat satu kelompok yang digunakan, yaitu kelas eksperimen, tanpa adanya kelompok kontrol.

Tahapan dalam penelitian ini mencakup: (1) menentukan sampel penelitian, (2) melaksanakan pretest untuk mengukur kemampuan awal berpikir kritis siswa, (3) memberikan perlakuan melalui penerapan model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL), dan (4) melakukan post-test untuk mengetahui perubahan kemampuan berpikir kritis setelah perlakuan diberikan.

Populasi dalam penelitian ini terdiri dari seluruh siswa sanggar belajar kelas IV usia SD dengan berjumlah 12 orang. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan metode total sampling, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel karena jumlah populasinya relatif sedikit, yakni kurang dari 30 siswa (Amin et al., 2023). Penelitian ini dilaksanakan dalam rentang waktu sampai tanggal 27 Oktober 2025. Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji validitas, uji normalitas, dan uji-t (uji hipotesis) untuk menentukan apakah ada pengaruh yang signifikan berdasarkan hasil pretest dan

post-test setelah perlakuan yang diberikan.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes kemampuan dalam bentuk pilihan ganda. Instrumen terdiri dari 20 butir soal yang sudah tervalidasi melalui bantuan IBM SPSS 29 for Windows. Tes ini diberikan dua kali, yaitu pretest sebelum perlakuan dan post-test setelah *game based learning* (GBL) diterapkan. Penilaian setiap jawaban siswa dilakukan berdasarkan pedoman penilaian yang telah ditentukan sebelumnya.

Setelah peserta didik menyelesaikan tes, jawaban peserta didik akan dinilai berdasarkan pedoman penskoran yang telah ditetapkan. Skor mentah yang diperoleh kemudian diubah menjadi nilai dengan skala 0-100 untuk memudahkan analisis data. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut: Pretest-Posttest. Pada desain ini, dilakukan pengukuran awal (pre-test) sebelum perlakuan diberikan, kemudian dilakukan

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Tabel 1. Kemampuan Berpikir Kritis

91 - 100 Amat Kritis
71 - 90 Kritis
61 - 70 Cukup Kritis
0 - 61 Tidak Kritis

Sumber: Modifikasi (Lubis, 2022)

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa Uji Paired Sample T-Test yang diolah dengan bantuan SPSS 29 for Windows. Adapun ketentuan pengujiannya adalah: jika nilai signifikansi yang diperoleh  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima; sebaliknya, apabila nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *game based learning* (GBL) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Perbandingan antara nilai pretest dan posttest digunakan untuk melihat adanya perkembangan, dengan asumsi bahwa nilai posttest yang lebih tinggi menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis. Penelitian ini dilakukan melalui tes awal (pre-test) dan tes akhir (posttest) pada 12 siswa kelas IV di Sanggar Belajar Kampung Bharu,

Malaysia, untuk mengukur kemampuan ber-pikir kritis sebelum dan sesudah penerapan model *Game Based Learning* (GBL).

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana setiap butir soal pada instrumen mampu mengukur aspek yang ingin diteliti. Pengujian validitas menggunakan rumus Product Moment, dengan kriteria bahwa suatu soal dinyatakan valid apabila nilai  $r$ -hitung  $\geq r$  tabel pada taraf signifikansi 5% ( $r$ -tabel = 0,361). Sehingga diperoleh instrumen pretest dan post-test yang memenuhi kriteria validitas.

Sebelum menganalisis hasil pretest dan post-test, perlu ditetapkan terlebih dahulu interval penilaian kemampuan berpikir kritis siswa. Interval ini berfungsi untuk mengelompokkan hasil tes yang diperoleh siswa.

Dibawah ini adalah tabel rata-rata skor pretest dan posttest kesanggupan berpikir kritis siswa di kelas IV Sanggar Belajar.

*Tabel 2. Nilai Hasil Pre-test dan Post-test*

No	subjek	Pritest		Posttest	
Skor			Kategori	Skor	Kategori
1	PD1	70	Cukup Kritis	80	Kritis
2	PD2	50	Tidak Kritis	75	Kritis
3	PD3	35	Tidak Kritis	60	Tidak Kritis
4	PD4	45	Tidak Kritis	70	Cukup Kritis
5	PD5	55	Tidak Kritis	80	Kritis
6	PD6	70	Cukup Kritis	80	Kritis
7	PD7	60	Tidak Kritis	85	Kritis
8	PD8	65	Cukup Kritis	60	Tidak Kritis
9	PD9	30	Tidak Kritis	55	Tidak Kritis
10	PD10	65	Cukup Kritis	90	Kritis
11	PD11	50	Tidak Kritis	85	Kritis
12	PD12	55	Tidak Kritis	85	Kritis

Dari tabel di atas terlihat bahwa hasil pretest dan posttest peserta didik menunjukkan adanya variasi yang signifikan serta peningkatan pada hasil belajar siswa.

Berikut ini adalah data hasil pretest dan post-test pada pembelajaran ipa berbasis GBL ditunjukkan pada table di bawah ini:

Tabel 1. Kemampuan Berpikir Kritis

91 - 100 Amat Kritis
71 - 90 Kritis
61 - 70 Cukup Kritis
0 - 61 Tidak Kritis

Sumber: Modifikasi (Lubis, 2022)

Dari table di atas, hasil pretest nilai siswa berada pada rentang 30 hingga 70 dengan rata-rata 55. Setelah diberikan perlakuan, skor posttest meningkat dengan nilai terendah 55, tertinggi 90, serta rata-rata 75. Temuan tersebut menunjukkan adanya pengaruh penerapan model pembelajaran *game based learning* (GBL) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum penerapan model GBL, siswa belum terbiasa berpikir secara analitis dan reflektif dalam proses pembelajaran.

Setelah penerapan model Game Based Learning, hasil posttest menunjukkan peningkatan signifikan yang menandakan bahwa pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) efektif

meningkatkan pemahaman serta kemampuan berpikir kritis siswa.

Tabel 4. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre test	.132	12	.200*	.937	12	.457
Post test	.208	12	.162	.897	12	.147

Selanjutnya Uji Normalitas, Analisis data ini menggunakan IBM SPSS Statistics 29 for windows dengan menggunakan indeks shapiro wilk. Jika nilai sig. (2-tailed) lebih besar dari tingkat alpha 5% (sig. (2-tailed) > 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa seluruh data pretest dan posttest memiliki nilai signifikansi Shapiro-Wilk lebih besar dari 0,05. Nilai Shapiro-Wilk untuk pretest adalah 0,457 dan untuk posttest sebesar 0,147. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal.

Data penelitian yang diperoleh melalui teknik pengumpulan data berupa tes kemudian diolah dan dianalisis. Dalam penelitian ini, proses pengolahan

dan analisis data dilakukan menggunakan IBM SPSS Statistics 29 for Windows ditunjukkan pada table di bawah ini:

Tabel 5. Uji Hipotesis

Pair	Pretest	Posttest	Mean	Std. Deviation	Sig.
1	-	4.500	1.624	.469	.001

Berdasarkan hasil analisis hipotesis jika nilai Sig. > 0,05, maka data Ho ditolak Ha diterima. Sebaliknya, jika nilai Sig. < 0,05, maka data Ho diterima Ha ditolak. Bisa diketahui bahwa selisih rata-rata nilai pre-test dan post-test adalah -4.500, nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001, yang lebih kecil dari 0,05, menunjukkan bahwa H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima. Dengan kata lain, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah perlakuan. Temuan

ini membuktikan bahwa model pembelajaran *game based learning* (GBL) secara positif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas 4 di Sanggar Belajar Kampung Bharu, Malaysia.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Game Based Learning* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memberikan pengalaman belajar bermakna dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan GBL di Sanggar Belajar Kampung Bharu, Malaysia, yang merepresentasikan efektivitas *Game Based Learning* (GBL) dalam konteks pembelajaran non-formal sekolah dasar dengan jumlah siswa terbatas.

Berdasarkan data yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *game based learning* (GBL) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa di Sanggar Belajar Kampung Bharu, Malaysia. Secara umum, hasil penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran tersebut berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa serta berkontribusi pada pencapaian tujuan pembelajaran ipa di jenjang kelas tinggi.

**SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Game Based*

*Learning* (GBL) berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV di Sanggar Bimbingan Kam-pung Bharu, Malaysia. Hal ini terbukti dari adanya peningkatan nilai rata-rata pretest sebesar 55 menjadi 75 pada posttest, serta hasil uji Paired Sample T-Test yang menunjukkan nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$

sehingga  $H_a$  diterima. Penerapan GBL mampu menciptakan pembelajaran yang lebih inter-aktif, menyenangkan, serta mendorong siswa untuk menganalisis, menyebarkan, dan memecahkan masalah secara lebih kritis. Dengan demikian, model pembelajaran GBL efektif digunakan sebagai alternatif inovatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, khususnya pada pembelajaran IPA di kelas tinggi sekolah dasar.

Saran model pembelajaran GBL dapat menjadi salah satu alternatif strategi mengajar yang kreatif dan inovatif untuk membantu meningkatkan kemampuan ber-pikir kritis siswa, terutama pada materi yang menuntut aktivitas belajar yang aktif dan menyenangkan.

#### DAFTAR RUJUKAN

Agistiawati, E. (2024). *Pengaruh Persepsi Siswa atas Lingkungan Belajar dan Penguasaan Kosakata*

*terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Sekolah Madrasah Tsanawiyah Swasta Balaraja*. 02(01), 112–122.

Amin, N. F., Garancang, S., Abunawas, K., Makassar, M., Negeri, I., & Makassar, A. (2023). *Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian*. 14(1), 15–31. Firdausi,

B. W., Yermiandhoko, Y., & Surabaya, U. N. (2021). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar*. 11(2), 229–243.

Hasibuan, P. A., & Pratiwi, I. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Group Investigation Berbantuan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa di SB Kampung Baru Malaysia*. 8, 5660–5665.

Hulu, A., Telaumbanua, A., Harefa, E. B., & Telaumbanua, A. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa*. *Inovasi Pembangunan - Jurnal Kelitbangan*, 13(1), 1–12.

Imtiyaaaz. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Siklus Air Kelas V Mim Pk Blimbing Gatak Tahun Ajaran 2022/2023*. 8–30.

- Lubis, F. A. (2022). *Pengaruh Game Based Learning (Gbl) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sdn 060811 Medan*. 08, 2816–2826.
- Luh, N., Andika, P., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2025). *Studi Literatur Review : Peran Media Game Based Learning terhadap Pembelajaran*. 14(1), 799–812.
- Lumintang, J. (2022). *Faktor Penyebab Anak Putus Sekolah Di Desa Sonuo Kecamatan Bolangitang Barat Kabupaten Bolaang Mongondow Utara*. 2(1), 1–12.
- Musbar, D., Nasution, I. S., & Saragih, M. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe ENE ( Example Non Example ) dalam Meningkatkan Pembelajaran Hak dan Kewajiban di Kelas 4 SB Kamus Gombok Utara*. 3, 8072–8082.
- Rahmaini, N., & Chandra, S. O. (2024). *Pentingnya Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Matematika*. 4, 1–8.
- Renaldi, M., Syamsuyurnita, Saragih, M., & Nasution, I. S. (2024). *Pengaruh Model Discovery Learning Pada Materi Pkn Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V*. 11(2), 473–482.
- Sigiro, E. M. (2025). *PENGARUH Penggunaan Model Pembelajaran Game Based Learning (Gbl) Di Kelas X Sma Negeri 1 Dolok Pardamean Pada Semester Genap T.A 2023/2024*. 3(2), 18–36.
- Sudrajat, Rizhardi, K. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Game-Based Learning (GBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran Seni Tari di SDN 106164 Sambirejo Timur*. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(November), 67–78.
- Susanti, E., Sutisnawati, A., Nurasih, I., & Kritis, B. (2020). *Penerapan Model*

*Group Investigation (Gi)  
Untuk Meningkatkan  
Kemampuan Berpikir Kritis  
Siswa Di Kelas Tinggi. V,  
123–133.*



## **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* (GBL) TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS SISWA DI SANGGAR BIMBINGAN KAMPUNG BHARU MALAYSIA**

**Putri Melani<sup>1</sup>, Syamsuyurnita<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan,  
Sumatera Utara, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[putrimelani618@gmail.com](mailto:putrimelani618@gmail.com)

<sup>2</sup>[syamsuyurnita@umsu.ac.id](mailto:syamsuyurnita@umsu.ac.id)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV di Sanggar Bimbingan Kampung Bharu, Malaysia. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pra-eksperimen dan desain One Group Pretest-Posttest. Sampel penelitian berjumlah 12 siswa yang ditentukan melalui teknik total sampling. Instrumen tes berupa 20 butir soal pilihan ganda yang telah divalidasi dengan bantuan IBM SPSS 29 for Windows. Analisis data meliputi uji validitas, uji normalitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari pretest sebesar 55 menjadi 75 pada posttest. Uji normalitas menunjukkan bahwa seluruh data berdistribusi normal, sedangkan uji Paired Sample T-Test menghasilkan nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran GBL berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Model GBL terbukti mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan siswa dalam menganalisis serta memecahkan masalah secara kritis.

**Kata kunci:** Berpikir Kritis; Model *Game Based Learning*; Pendidikan

**Abstract:** This study aims to determine the influence of the *Game Based Learning* (GBL) learning model on the critical thinking skills of grade IV students at the Kampung Bharu Guidance Studio, Malaysia. The research uses a quantitative approach with the pre-experiment method and the One Group Pretest-Posttest design. The research sample amounted to 12 students which were determined through total sampling techniques. The test instrument is in the form of 20 multiple-choice questions that have been validated with the help of IBM SPSS 29 for Windows. Data analysis includes validity tests, normality tests, and hypothesis tests. The results showed an increase in the average score from the pretest by 55 to 75 in the posttest. The normality test showed that all data was normally distributed, while the Paired Sample T-Test produced a significance value of  $0.001 < 0.05$ , so that  $H_0$  was rejected and  $H_a$  was accepted. Thus, it can be concluded that the GBL learning model has a significant effect on improving students' critical thinking skills. The GBL model has been proven to be able to create a more interactive, fun, and engaging

**Comment [AE1]:** Abstrak dimulai dgn masalah bukan tujuan

learning process for students in critically analyzing and solving problems.

**Keyword:** Critical Thinking; *Game Based Learning Model*; Education

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah proses yang disusun secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan berbagai potensi yang mereka miliki. Hal ini sesuai dengan ketentuan dalam Undang-Undang NO.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam pembelajaran abad ke-21, peserta didik juga diharapkan memiliki kemampuan berikir kritis sebagai salah satu bagian dari kompetensi 4C, yang meliputi *Critical Thinking*, *Creativity*, *Collaboration*, dan *Communication*. Menurut (Lumintang, 2022) Pendidikan adalah aspek yang sangat penting dalam kehidupan, sehingga setiap warga negara Indonesia berhak memperoleh dan merasakannya. Melalui pendidikan, diharapkan setiap individu dapat terus berkembang dan meningkatkan dirinya.

Sejalan dengan penelitian di atas menyatakan bahwa (Agistiawati, 2024) Pada hakikatnya, pendidikan merupakan upaya yang dilakukan untuk membentuk dan memberdayakan manusia sehingga mereka dapat menjadi pribadi yang berakhlak mulia dan berperilaku terpuji. Pendidikan berfungsi sebagai fondasi untuk membangun kualitas manusia yang mampu bersaing serta memiliki kecakapan dalam menguasai teknologi, sehingga dapat mendorong peningkatan produktivitas.

Sebagai pendidik, guru memiliki peran yang sangat penting dalam menyukseskan setiap proses pembelajaran (Susanti et al., 2020). Guru tidak hanya dituntut menyediakan lingkungan belajar yang menarik dan kondusif, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang berkesan. Selain itu, guru perlu mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang inovatif, aktif, dan kreatif melalui pemilihan model, metode, strategi, serta media pembelajaran yang tepat sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.

Menurut (Hasibuan & Pratiwi, 2025)

Model pembelajaran merupakan cara atau pendekatan yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi serta memfasilitasi proses belajar siswa. Pemilihan model pembelajaran yang tepat merupakan strategi penting untuk meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa, sekaligus membantu pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran secara efektif.

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik dan tujuan yang berbeda-beda, sehingga pemilihannya harus dilakukan dengan tepat agar hasil belajar dapat optimal. Oleh karena itu, guru perlu merancang dan mempertimbangkan bentuk pembelajaran yang tepat agar berbagai kendala tersebut dapat teratasi.

Menurut (Firdausi et al., 2021) kemampuan berpikir kritis pada siswa sekolah dasar menjadi aspek yang harus dikembangkan. Melalui keterampilan ini, siswa dilatih untuk menelaah, menganalisis, dan menilai berbagai informasi atau pendapat sebelum memutuskan untuk menerima atau menolaknya. Sedangkan berpikir kritis menurut (Rahmaini & Chandra, 2024) Berpikir kritis memiliki peran penting dalam pembentukan karakter bangsa. Oleh karena itu, peserta didik dituntut untuk mulai mengembangkan kemampuan berpikir kritis, termasuk dalam proses pembelajaran ipa.

Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah perlu dirancang agar mampu melatih siswa dalam mengembangkan kemampuan dan keterampilan mencari, mengolah, serta mengevaluasi berbagai informasi secara kritis. Namun, tingkat kemampuan berpikir kritis siswa di Indonesia masih tergolong rendah sehingga diperlukan upaya peningkatan melalui proses pembelajaran.

Salah satu solusi yang dianggap efektif adalah penerapan model *Game-Based Learning* (GBL). Sejumlah penelitian ter-

**Comment [AE2]:** Masukkan gap analisis penelitian

**Comment [AE3]:** Semua sitasi wajib gunakan mandeley

dahulu (Imtiyaz, 2023) dan (Luh et al., 2025) menunjukkan bahwa penerapan GBL memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *Game Based Learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan elemen-elemen permainan seperti tantangan, kompetisi, dan interaktivitas untuk membantu meningkatkan pemahaman serta daya ingat peserta didik terhadap materi yang dipelajari (Sigiro, 2025).

Salah satu pendekatan yang menarik dipertimbangkan dalam bidang pendidikan adalah penerapan *Game-Based Learning* (GBL). Pendekatan ini memanfaatkan berbagai elemen permainan, seperti tantangan, simulasi, dan interaktivitas, untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Model ini memadukan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta kemampuan kognitif siswa. Sejumlah penelitian sebelumnya (Lubis, 2022) mengungkapkan bahwa penerapan GBL memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa di Sanggar Kampung Bharu, Malaysia.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan dengan metode Pra-Eksperimen dan menerapkan desain One Group Pretest-Posttest. Pada desain ini, dilakukan pengukuran awal (pre-test) sebelum perlakuan diberikan, kemudian dilakukan pengukuran akhir (post-test) setelah model pembelajaran diterapkan. Pemilihan desain ini didasarkan pada fakta bahwa hanya terdapat satu kelompok yang digunakan, yaitu kelas eksperimen, tanpa adanya kelompok kontrol.

Tahapan dalam penelitian ini mencakup: (1) menentukan sampel penelitian, (2) melaksanakan pretest untuk mengukur kemampuan awal berpikir kritis siswa, (3) memberikan perlakuan melalui penerapan

model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL), dan (4) melakukan post-test untuk mengetahui perubahan kemampuan berpikir kritis setelah perlakuan diberikan.

Populasi dalam penelitian ini terdiri dari seluruh siswa sanggar belajar kelas IV usia SD dengan berjumlah 12 orang. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan metode total sampling, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel karena jumlah populasinya relatif sedikit, yakni kurang dari 30 siswa (Amin et al., 2023). Penelitian ini dilaksanakan dalam rentang waktu sampai tanggal 27 Oktober 2025. Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji validitas, uji normalitas, dan uji-t (uji hipotesis) untuk menentukan apakah ada pengaruh yang signifikan berdasarkan hasil pretest dan post-test setelah perlakuan yang diberikan.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes kemampuan dalam bentuk pilihan ganda. Instrumen terdiri dari 20 butir soal yang sudah tervalidasi melalui bantuan IBM SPSS 29 for Windows. Tes ini diberikan dua kali, yaitu pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah *game based learning* (GBL) diterapkan. Penilaian setiap jawaban siswa dilakukan berdasarkan pedoman penilaian yang telah ditentukan sebelumnya.

Setelah peserta didik menyelesaikan tes, jawaban peserta didik akan dinilai berdasarkan pedoman penskoran yang telah ditetapkan. Skor mentah yang diperoleh kemudian diubah menjadi nilai dengan skala 0-100 untuk memudahkan analisis data. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

**Tabel 1. Kemampuan Berpikir Kritis**

91 - 100 Amat Kritis
71 - 90 Kritis
61 - 70 Cukup Kritis
0 - 61 Tidak Kritis

Sumber: Modifikasi (Lubis, 2022)

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa Uji Paired Sample T-Test yang diolah dengan bantuan SPSS 29 for Windows. Adapun ketentuan pengujiannya adalah: jika nilai signifikansi yang diperoleh

**Comment [AE4]:** Semua tabel gunakan layout one columb

< 0,05, maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima; 12 sebaliknya, apabila nilai signifikansi > 0,05, maka H<sub>0</sub> diterima dan H<sub>a</sub> ditolak.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *game based learning* (GBL) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Perbandingan antara nilai pretest dan posttest digunakan untuk melihat adanya perkembangan, dengan asumsi bahwa nilai posttest yang lebih tinggi menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis.

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana setiap butir soal pada instrumen mampu mengukur aspek yang ingin diteliti. Pengujian validitas menggunakan rumus Product Moment, dengan kriteria bahwa suatu soal dinyatakan valid apabila nilai r-hitung ≥ r tabel pada taraf signifikansi 5% (r-tabel = 0,361). Sehingga diperoleh instrumen pretest dan posttest yang memenuhi kriteria validitas.

Sebelum menganalisis hasil pretest dan post-test, perlu ditetapkan terlebih dahulu interval penilaian kemampuan berpikir kritis siswa. Interval ini berfungsi untuk mengelompokkan hasil tes yang diperoleh siswa.

Dibawah ini adalah tabel rata-rata skor pritest dan posttest kesanggupan berpikir kritis siswa di kelas IV Sanggar Belajar.

**Tabel 2. Nilai Hasil Pre-test dan Post-test**

No	subjek	Pritest		Posttest	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
1	PD1	70	Cukup Kritis	80	Kritis
2	PD2	50	Tidak Kritis	75	Kritis
3	PD3	35	Tidak Kritis	60	Tidak Kritis
4	PD4	45	Tidak Kritis	70	Cukup Kritis
5	PD5	55	Tidak Kritis	80	Kritis
6	PD6	70	Cukup Kritis	80	Kritis
7	PD7	60	Tidak Kritis	85	Kritis
8	PD8	65	Cukup Kritis	60	Tidak Kritis
9	PD9	30	Tidak Kritis	55	Tidak Kritis
10	PD10	65	Cukup Kritis	90	Kritis
11	PD11	50	Tidak Kritis	85	Kritis

PD12	55	Tidak Kritis	85	Kritis
------	----	--------------	----	--------

Dari tabel di atas terlihat bahwa hasil pritest dan posttest peserta didik menunjukkan adanya variasi yang signifikan serta peningkatan pada hasil belajar siswa.

Berikut ini adalah data hasil pre-test dan post-test pada pembelajaran ipa berbasis GBL ditunjukkan pada table di bawah ini:

**Tabel 3. Hasil Pritest dan Posttest**

Keterangan	Minimum	Maksimum	Rata-rata
Pritest	30	70	55
Posttest	55	90	75

Dari table di atas, hasil pretest nilai siswa berada pada rentang 30 hingga 70 dengan rata-rata 55. Setelah diberikan perlakuan, skor posttest meningkat dengan nilai terendah 55, tertinggi 90, serta rata-rata 75. Temuan tersebut menunjukkan adanya pengaruh penerapan model pembelajaran *game based learning* (GBL) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

**Tabel 4. Uji Normalitas**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pret est	.132	12	.200*	.937	12	.457
Post est	.208	12	.162	.897	12	.147

Selanjutnya Uji Normalitas, Analisis data ini menggunakan IBM SPSS Statistics 29 for windows dengan menggunakan indeks shapiro wilk. Jika nilai sig. (2-tailed) lebih besar dari tingkat alpha 5% (sig. (2-tailed) > 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa seluruh data pretest dan posttest memiliki nilai signifikansi Shapiro-Wilk lebih besar dari 0,05. Nilai Shapiro-Wilk untuk pretest adalah 0,457 dan untuk post-test sebesar 0,147. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal.

Data penelitian yang diperoleh me-

**Comment [AE5]:** Hasil harus dijelaskan secara sfesifik dan lengkap

lalui teknik pengumpulan data berupa tes kemudian diolah dan dianalisis. Dalam penelitian ini, proses pengolahan dan analisis data dilakukan menggunakan IBM SPSS Statistics 29 for Windows ditunjukkan pada table di bawah ini:

**Tabel 5. Uji Hipotesis**

Pair	Pretest - Posttest	Paired Differences					Significance			
		Mean	Std. Deviation	Mean	Lower Bound	Upper Bound	t	df	One-Sided p	Two-Sided p
1		-4.500	1.624	.469	-5.532	-3.468	-9.601	1	<.001	<.001

Berdasarkan hasil analisis hipotesis jika nilai Sig. > 0,05, maka data Ho ditolak Ha diterima. Sebaliknya, jika nilai Sig. < 0,05, maka data Ho diterima Ha ditolak. Bisa diketahui bahwa selisih rata-rata nilai pre-test dan post-test adalah -4.500, nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001, yang lebih kecil dari 0,05, menunjukkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Dengan kata lain, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah perlakuan. Temuan ini membuktikan bahwa model pembelajaran *game based learning* (GBL) secara positif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas 4 di Sanggar Belajar Kampung Bharu, Malaysia.

Berdasarkan data yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *game based learning* (GBL) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa di Sanggar Belajar Kampung Bharu, Malaysia. Secara umum, hasil penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran tersebut berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa serta berkontribusi pada pencapaian tujuan pembelajaran ipa di jenjang kelas tinggi.

**SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang

telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV di Sanggar Bimbingan Kampung Bharu, Malaysia. Hal ini terbukti dari adanya peningkatan nilai rata-rata pretest sebesar 55 menjadi 75 pada posttest, serta hasil uji Paired Sample T-Test yang menunjukkan nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$  sehingga  $H_a$  diterima. Penerapan GBL mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, serta mendorong siswa untuk menganalisis, menyebarkan, dan memecahkan masalah secara lebih kritis. Dengan demikian, model pembelajaran GBL efektif digunakan sebagai alternatif inovatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, khususnya pada pembelajaran IPA di kelas tinggi sekolah dasar.

Saran model pembelajaran GBL dapat menjadi salah satu alternatif strategi mengajar yang kreatif dan inovatif untuk membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, terutama pada materi yang menuntut aktivitas belajar yang aktif dan menyenangkan.

**DAFTAR RUJUKAN**

Agistiawati, E. (2024). *Pengaruh Persepsi Siswa atas Lingkungan Belajar dan Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Sekolah Madrasah Tsanawiyah Swasta Balaraja*. 02(01), 112–122.

Amin, N. F., Garancang, S., Abunawas, K., Makassar, M., Negeri, I., & Makassar, A. (2023). *KONSEP UMUM POPULASI DAN SAMPEL DALAM PENELITIAN*. 14(1), 15–31.

Firdausi, B. W., Yermiandhoko, Y., & Surabaya, U. N. (2021). *PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA SISWA SEKOLAH DASAR*. 11(2), 229–243.

Hasibuan, P. A., & Pratiwi, I. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Group Investigation Berbantuan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar*

**Comment [AE7]:** Daftar pustaka minimal 15 dan ada dr 2 artijel jikap terbitan sebelumnya

**Comment [AE6]:** Tambahkan pembahasan yang merupakan interpretasi dari hasil dan ada nilai kebaruan

JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan

*Siswa di SB Kampung Baru Malaysia. 8, 5660–5665.*

- Imtiyaz. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Siklus Air Kelas V Mim Pk Blimbing Gatak Tahun Ajaran 2022/2023. 8–30.*
- Lubis, F. A. (2022). *PENGARUH GAME BASED LEARNING (GBL) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA DI SDN 060811 MEDAN. 08, 2816–2826.*
- Luh, N., Andika, P., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2025). *Studi Literatur Review : Peran Media Game Based Learning terhadap Pembelajaran. 14(1), 799–812.*
- Lumintang, J. (2022). *Faktor Penyebab Anak Putus Sekolah Di Desa Sonuo Kecamatan Bolangitang Barat Kabupaten Bolaang Mongondow Utara. 2(1), 1–12.*
- Rahmaini, N., & Chandra, S. O. (2024). *Pentingnya Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Matematika. 4, 1–8.*
- Sigiro, E. M. (2025). *PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING (GBL) DI KELAS X SMA NEGERI 1 DOLOK PARDAMEAN PADA SEMESTER GENAP T.A 2023/2024. 3(2), 18–36.*
- Susanti, E., Sutisnawati, A., Nurasiah, I., & Kritis, B. (2020). *PENERAPAN MODEL GROUP INVESTIGATION (GI) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA DI KELAS TINGGI. V, 123–133.*

Contact: Dr. Awaluddin, M.Sn.

Amran (085299249197)

E-mail: [neysaanran@yahoo.co.id](mailto:neysaanran@yahoo.co.id)



- Selamat Menulis -

**Sekretariat Redaksi Jurnal  
JIKAP PGSD  
Publisher: Prodi PGSD UNM**

Alamat (*address*) : Kampus VI PGSD Bone  
Sulawesi Selatan, Indonesia

Telepon (*Phone*) : +62-411-8303666 and Fax  
(*Fax*) : 62-411-855288



## Transaksi Berhasil

15 Desember 2025, 21:57:23 WIB

Total Transaksi  
**Rp650.000**

No. Ref

946327914216

### Sumber Dana



**PUTRI MELANI**

BANK BRI  
7759 \*\*\*\* \* 537

### Tujuan



**AMRAN**

BANK BRI  
3582 0102 3478 532

Jenis Transaksi

**Transfer Bank BRI**

Catatan

Nominal

**Rp650.000**

Biaya Admin

**Rp0**

### INFORMASI:

Biaya Termasuk PPN (Apabila Dikenakan/Apabila Ada)  
PT. Bank Rakyat Indonesia (Persero) Tbk.  
Kantor Pusat BRI - Jakarta Pusat  
NPWP : 01.001.608.7-093.000

## 22. 191- 197 hasil review Putri Melani1, Syamsuyurnita2.pdf

Universitas Negeri Makassar

### Document Details

Submission ID

trn:oid::30123:127833551

Submission Date

Feb 9, 2026, 3:05 PM GMT+8

Download Date

Feb 9, 2026, 3:09 PM GMT+8

File Name

22. 191- 197 hasil review Putri Melani1, Syamsuyurnita2.pdf

File Size

257.3 KB

7 Pages

2,983 Words

18,278 Characters

# 7% Overall Similarity


The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

## Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text
- Cited Text
- Small Matches (less than 20 words)

---

## Top Sources

- 5%  Internet sources
- 3%  Publications
- 3%  Submitted works (Student Papers)

---

## Integrity Flags




### 0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

## Top Sources

- 5%  Internet sources
- 3%  Publications
- 3%  Submitted works (Student Papers)

## Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

<b>1</b>	Publication	Siti Nur'ibni Aulia Hutagalung, Rizky Seni Utami, Sutarini Sutarini. "Pengaruh Met...	2%
<b>2</b>	Internet	ojs.unm.ac.id	2%
<b>3</b>	Internet	repository.uinbukittinggi.ac.id	<1%
<b>4</b>	Internet	eprints.iain-surakarta.ac.id	<1%
<b>5</b>	Submitted works	Universitas Putera Batam on 2019-02-01	<1%
<b>6</b>	Submitted works	Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan on 2025-09-23	<1%

JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan

2

## JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan

Vol, 10. No, 1. Tahun 2026

e-ISSN: 2597-4440 dan p-ISSN: 2597-4424



This work is licensed under a Creative Commons Attribution  
4.0 International License

### Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* (Gbl) Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Di Sanggar Bimbingan Kampung Bharu Malaysia

Putri Melani<sup>1</sup>, Syamsuyurnita<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan, Sumatera Utara, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[putriimelanii618@gmail.com](mailto:putriimelanii618@gmail.com)

<sup>2</sup>[syamsuyurnita@umsu.ac.id](mailto:syamsuyurnita@umsu.ac.id)

1

6

**Abstrak:** Kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar masih tergolong rendah sehingga diperlukan pembaruan dalam proses pembelajaran agar siswa lebih aktif dan terlatih dalam berfikir kritis. Salah satu inovasi yang dinilai efektif adalah penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL), yaitu pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam kegiatan belajar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pra-eksperimen dan desain One Group Pretest–Posttest. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari pretest sebesar 55 menjadi 75 pada posttest. Uji normalitas menunjukkan bahwa seluruh data berdistribusi normal, sedangkan uji Paired Sample T-Test menghasilkan nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran GBL berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Model GBL terbukti mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan siswa dalam menganalisis serta memecahkan masalah secara kritis.

**Kata kunci:** Berpikir Kritis; Model *Game Based Learning*; Pendidikan

1

3

**Abstract:** Critical thinking skills among elementary school students are still relatively low, necessitating updates in the learning process to ensure students are more active and better trained in critical thinking. One innovation considered effective is the implementation of the *Game Based Learning* (GBL) model, which integrates game elements into educational activities. The research uses a quantitative approach with the pre-experiment method and the One Group Pretest–Posttest design. The results showed an increase in the average score from the pretest by 55 to 75 in the posttest. The normality test showed that all data was normally distributed, while the Paired Sample T-Test produced a significance value of  $0.001 < 0.05$ , so that  $H_0$  was rejected and  $H_a$  was accepted. Thus, it can be concluded that the GBL learning model has a significant effect on improving students' critical thinking skills. The GBL model has been proven to be able to create a more interactive, fun, and engaging learning process for students in critically analyzing and solving problems.

**Keyword:** Critical Thinking; *Game Based Learning* Model; Education

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah proses yang disusun secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan berbagai potensi yang mereka miliki. Hal ini sesuai dengan ketentuan dalam Undang-Undang N0.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam pembelajaran abad ke-21, peserta didik juga diharapkan memiliki kemampuan berikir kritis sebagai salah satu bagian dari kompetensi 4C, yang meliputi *Critical Thinking, Creativity, Collaboration*, dan *Communication*. Menurut (Lumintang, 2022) Pendidikan adalah aspek yang sangat penting dalam kehidupan, sehingga setiap warga negara Indonesia berhak memperoleh dan merasakannya. Melalui pendidikan, diharapkan setiap individu dapat terus berkembang dan meningkatkan dirinya.

Sejalan dengan penelitian di atas menyatakan bahwa (Agistiawati, 2024) Pada hakikatnya, pendidikan merupakan upaya yang dilakukan untuk membentuk dan memberdayakan manusia sehingga mereka dapat menjadi pribadi yang berakhlak mulia dan berperilaku terpuji. Pendidikan berfungsi sebagai fondasi untuk membangun kualitas manusia yang mampu bersaing serta memiliki kecakapan dalam menguasai teknologi, sehingga dapat mendorong peningkatan produktivitas.

Sebagai pendidik, guru memiliki peran yang sangat penting dalam menyukseskan setiap proses pembelajaran (Susanti et al., 2020). Guru tidak hanya dituntut menyediakan lingkungan belajar yang menarik dan kondusif, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang berkesan. Selain itu, guru perlu mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang inovatif, aktif, dan kreatif melalui pemilihan model, metode, strategi, serta media pembelajaran yang tepat sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.

Hulu et al., (2025) menyatakan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran meliputi motivasi belajar, hasil belajar, tingkat pemahaman siswa, ketersediaan fasilitas belajar, kurikulum pembelajaran, serta media pembelajaran yang

digunakan guru dalam proses mengajar.

Menurut (Hasibuan & Pratiwi, 2025) Model pembelajaran merupakan cara atau pendekatan yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi serta memfasilitasi proses belajar siswa. Pemilihan model pembelajaran yang tepat merupakan strategi penting untuk meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa, sekaligus membantu pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran secara efektif.

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik dan tujuan yang berbeda-beda, sehingga pemilihannya harus dilakukan dengan tepat agar hasil belajar dapat optimal. Oleh karena itu, guru perlu merancang dan mempertimbangkan bentuk pembelajaran yang tepat agar berbagai kendala tersebut dapat teratasi.

Menurut (Firdausi et al., 2021) kemampuan berpikir kritis pada siswa sekolah dasar menjadi aspek yang harus dikembangkan. Melalui keterampilan ini, siswa dilatih untuk menelaah, menganalisis, dan menilai berbagai informasi atau pendapat sebelum memutuskan untuk menerima atau menolaknya. Sedangkan berpikir kritis menurut (Rahmaini & Chandra, 2024) Berpikir kritis memiliki peran penting dalam pembentukan karakter bangsa. Oleh karena itu, peserta didik dituntut untuk mulai mengembangkan kemampuan berpikir kritis, termasuk dalam proses pembelajaran ipa. Adapun berfikir kritis menurut (Renaldi et al., 2024) Kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan untuk berpikir secara reflektif dan rasional dalam mengambil keputusan dengan tujuan menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapi.

Pembelajaran dan pendidikan merupakan dua aspek kehidupan yang berbeda, tetapi saling berkaitan. Melalui pendidikan, seseorang dapat mempelajari berbagai aturan atau hukum yang memengaruhi kehidupannya (Musbar et al., 2023). Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah perlu dirancang agar mampu melatih siswa dalam mengembangkan kemampuan dan keterampilan mencari, mengolah, serta mengevaluasi berbagai informasi secara kritis.

Namun, tingkat kemampuan berpikir kritis siswa di Indonesia masih tergolong rendah sehingga diperlukan upaya peningkatan melalui proses pembelajaran. Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan berpikir kritis adalah kurangnya motivasi belajar siswa (Sudrajat, Rizhardi, 2023).

Salah satu solusi yang dianggap efektif adalah penerapan model *Game-Based Learning* (GBL). Sejumlah penelitian terdahulu (Imtiyaz, 2023) dan (Luh et al., 2025) menunjukkan bahwa penerapan GBL memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *Game Based Learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan elemen-elemen permainan seperti tantangan, kompetisi, dan interaktivitas untuk membantu meningkatkan pemahaman serta daya ingat peserta didik terhadap materi yang dipelajari (Sigiro, 2025).

Salah satu pendekatan yang menarik dipertimbangkan dalam bidang pendidikan adalah penerapan *Game-Based Learning* (GBL). Pendekatan ini memanfaatkan berbagai elemen permainan, seperti tantangan, simulasi, dan interaktivitas, untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Model ini memadukan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta kemampuan kognitif siswa. Sejumlah penelitian sebelumnya (Lubis, 2022) mengungkapkan bahwa penerapan GBL memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa di Sanggar Kampung Bharu, Malaysia.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan dengan metode Pra-Eksperimen dan menerapkan desain One Group Pretest-Posttest. Pada desain ini, dilakukan pengukuran awal (pre-test) sebelum perlakuan diberikan, kemudian dilakukan

pengukuran akhir (post-test) setelah model pembelajaran diterapkan. Pemilihan desain ini didasarkan pada fakta bahwa hanya terdapat satu kelompok yang digunakan, yaitu kelas eksperimen, tanpa adanya kelompok kontrol.

Tahapan dalam penelitian ini mencakup: (1) menentukan sampel penelitian, (2) melaksanakan pretest untuk mengukur kemampuan awal berpikir kritis siswa, (3) memberikan perlakuan melalui penerapan model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL), dan (4) melakukan post-test untuk mengetahui perubahan kemampuan berpikir kritis setelah perlakuan diberikan.

Populasi dalam penelitian ini terdiri dari seluruh siswa sanggar belajar kelas IV usia SD dengan berjumlah 12 orang. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan metode total sampling, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel karena jumlah populasinya relatif sedikit, yakni kurang dari 30 siswa (Amin et al., 2023). Penelitian ini dilaksanakan dalam rentang waktu sampai tanggal 27 Oktober 2025. Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji validitas, uji normalitas, dan uji-t (uji hipotesis) untuk menentukan apakah ada pengaruh yang signifikan berdasarkan hasil pretest dan post-test setelah perlakuan yang diberikan.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes kemampuan dalam bentuk pilihan ganda. Instrumen terdiri dari 20 butir soal yang sudah tervalidasi melalui bantuan IBM SPSS 29 for Windows. Tes ini diberikan dua kali, yaitu pretest sebelum perlakuan dan post-test setelah *game based learning* (GBL) diterapkan. Penilaian setiap jawaban siswa dilakukan berdasarkan pedoman penilaian yang telah ditentukan sebelumnya.

Setelah peserta didik menyelesaikan tes, jawaban peserta didik akan dinilai berdasarkan pedoman penskoran yang telah ditetapkan. Skor mentah yang diperoleh kemudian diubah menjadi nilai dengan skala 0-100 untuk memudahkan analisis data. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

**Tabel 1. Kemampuan Berpikir Kritis**

## JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan

91 - 100 Amat Kritis
71 - 90 Kritis
61 - 70 Cukup Kritis
0 - 61 Tidak Kritis

Sumber: Modifikasi (Lubis, 2022)

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa Uji Paired Sample T-Test yang diolah dengan bantuan SPSS 29 for Windows. Adapun ketentuan pengujiannya adalah: jika nilai signifikansi yang diperoleh  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima; sebaliknya, apabila nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *game based learning* (GBL) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Perbandingan antara nilai pretest dan posttest digunakan untuk melihat adanya perkembangan, dengan asumsi bahwa nilai posttest yang lebih tinggi menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis. Penelitian ini dilakukan melalui tes awal (pre-test) dan tes akhir (posttest) pada 12 siswa kelas IV di Sanggar Belajar Kampung Bharu,

Malaysia, untuk mengukur kemampuan berpikir kritis sebelum dan sesudah penerapan model *Game Based Learning* (GBL).

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana setiap butir soal pada instrumen mampu mengukur aspek yang ingin diteliti. Pengujian validitas menggunakan rumus Product Moment, dengan kriteria bahwa suatu soal dinyatakan valid apabila nilai  $r$ -hitung  $\geq r$  tabel pada taraf signifikansi 5% ( $r$ -tabel = 0,361). Sehingga diperoleh instrumen pretest dan posttest yang memenuhi kriteria validitas.

Sebelum menganalisis hasil pretest dan post-test, perlu ditetapkan terlebih dahulu interval penilaian kemampuan berpikir kritis siswa. Interval ini berfungsi untuk mengelompokkan hasil tes yang diperoleh siswa.

Dibawah ini adalah tabel rata-rata skor pretest dan posttest kesanggupan berpikir kritis siswa di kelas IV Sanggar Belajar.

**Tabel 2. Nilai Hasil Pre-test dan Post-test**

No	subjek	Pritest		Posttest	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
1	PD1	70	Cukup Kritis	80	Kritis
2	PD2	50	Tidak Kritis	75	Kritis
3	PD3	35	Tidak Kritis	60	Tidak Kritis
4	PD4	45	Tidak Kritis	70	Cukup Kritis
5	PD5	55	Tidak Kritis	80	Kritis
6	PD6	70	Cukup Kritis	80	Kritis
7	PD7	60	Tidak Kritis	85	Kritis
8	PD8	65	Cukup Kritis	60	Tidak Kritis
9	PD9	30	Tidak Kritis	55	Tidak Kritis
10	PD10	65	Cukup Kritis	90	Kritis
11	PD11	50	Tidak Kritis	85	Kritis
12	PD12	55	Tidak Kritis	85	Kritis

peningkatan pada hasil belajar siswa.

Dari tabel di atas terlihat bahwa hasil pretest dan posttest peserta didik menunjukkan adanya variasi yang signifikan serta

Berikut ini adalah data hasil pre-test dan post-test pada pembelajaran ipa berbasis GBL ditunjukkan pada table di bawah ini:

JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan

**Tabel 3. Hasil Pritest dan Postest**

Keterangan	Minimum	Maksimum	Rata-rata
Pritest	30	70	55
Posttest	55	90	75

Dari table di atas, hasil pretest nilai siswa berada pada rentang 30 hingga 70 dengan rata-rata 55. Setelah diberikan perlakuan, skor posttest meningkat dengan nilai terendah 55, tertinggi 90, serta rata-rata 75. Temuan tersebut menunjukkan adanya pengaruh penerapan model pembelajaran *game based learning* (GBL) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum penerapan

model GBL, siswa belum terbiasa berpikir secara analitis dan reflektif dalam proses pembelajaran.

Setelah penerapan model Game Based Learning, hasil posttest menunjukkan peningkatan signifikan yang menandakan bahwa pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) efektif meningkatkan pemahaman serta kemampuan berpikir kritis siswa.

**Tabel 4. Uji Normalitas**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-test	.132	12	.200*	.937	12	.457
Post test	.208	12	.162	.897	12	.147

Selanjutnya Uji Normalitas, Analisis data ini menggunakan IBM SPSS Statistics 29 for windows dengan menggunakan indeks shapiro wilk. Jika nilai sig. (2-tailed) lebih besar dari tingkat alpha 5% (sig. (2-tailed) > 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa seluruh data pretest dan posttest memiliki nilai signifikansi Shapiro-Wilk lebih besar dari 0,05. Nilai Shapiro-Wilk untuk pretest

adalah 0,457 dan untuk post-test sebesar 0,147. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal.

Data penelitian yang diperoleh melalui teknik pengumpulan data berupa tes kemudian diolah dan dianalisis. Dalam penelitian ini, proses pengolahan dan analisis data dilakukan menggunakan IBM SPSS Statistics 29 for Windows ditunjukkan pada table di bawah ini:

**Tabel 5. Uji Hipotesis**

Pair	Pretest - Posttest	Paired Differences					Significance			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Side	Two-Side
		n		Mean	Lower	Upper			dp	dp
1		4	1.62	.469	-	-	-	1	<,00	<,00
		4	4		5.53	3.46	9.60	1	1	1
		0			2	8	1			

4

Berdasarkan hasil analisis hipotesis jika nilai Sig. > 0,05, maka data  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima. Sebaliknya, jika nilai Sig. < 0,05, maka data  $H_0$  diterima  $H_a$  ditolak. Bisa diketahui bahwa selisih rata-rata nilai pre-test dan post-test adalah -4.500, nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001, yang lebih kecil dari 0,05, menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan kata lain, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah perlakuan. Temuan ini membuktikan bahwa model pembelajaran *game based learning* (GBL) secara positif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas 4 di Sanggar Belajar Kampung Bharu, Malaysia.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Game Based Learning tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memberikan pengalaman belajar bermakna dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan GBL di Sanggar Belajar Kampung Bharu, Malaysia, yang merepresentasikan efektivitas *Game Based Learning* (GBL) dalam konteks pembelajaran nonformal sekolah dasar dengan jumlah siswa terbatas.

Berdasarkan data yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *game based learning* (GBL) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa di Sanggar Belajar Kampung Bharu, Malaysia. Secara umum, hasil penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran tersebut berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa serta berkontribusi pada pencapaian tujuan pembelajaran ipa di jenjang kelas tinggi.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV di Sanggar Bimbingan Kampung Bharu, Malaysia. Hal ini terbukti dari adanya peningkatan nilai rata-rata pretest sebesar 55 menjadi 75 pada posttest, serta hasil uji Paired Sample T-Test yang menunjukkan nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$

sehingga  $H_a$  diterima. Penerapan GBL mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, serta mendorong siswa untuk menganalisis, menyebarkan, dan memecahkan masalah secara lebih kritis. Dengan demikian, model pembelajaran GBL efektif digunakan sebagai alternatif inovatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, khususnya pada pembelajaran IPA di kelas tinggi sekolah dasar.

Saran model pembelajaran GBL dapat menjadi salah satu alternatif strategi mengajar yang kreatif dan inovatif untuk membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, terutama pada materi yang menuntut aktivitas belajar yang aktif dan menyenangkan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Agistiawati, E. (2024). *Pengaruh Persepsi Siswa atas Lingkungan Belajar dan Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Sekolah Madrasah Tsanawiyah Swasta Balaraja*. 02(01), 112–122.
- Amin, N. F., Garancang, S., Abunawas, K., Makassar, M., Negeri, I., & Makassar, A. (2023). *Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian*. 14(1), 15–31.
- Firdausi, B. W., Yermiandhoko, Y., & Surabaya, U. N. (2021). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar*. 11(2), 229–243.
- Hasibuan, P. A., & Pratiwi, I. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Group Investigation Berbantuan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa di SB Kampung Baru Malaysia*. 8, 5660–5665.
- Hulu, A., Telaumbanua, A., Harefa, E. B., & Telaumbanua, A. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa*. *Inovasi Pembangunan - Jurnal Kelitbangan*, 13(1), 1–12.
- Imtiyaz. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Siklus Air Kelas V Mim Pk Blimbing Gatak Tahun Ajaran 2022/2023*. 8–30.

- Lubis, F. A. (2022). *Pengaruh Game Based Learning (Gbl) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sdn 060811 Medan*. 08, 2816–2826.
- Luh, N., Andika, P., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2025). *Studi Literatur Review : Peran Media Game Based Learning terhadap Pembelajaran*. 14(1), 799–812.
- Lumintang, J. (2022). *Faktor Penyebab Anak Putus Sekolah Di Desa Sonuo Kecamatan Bolangitang Barat Kabupaten Bolaang Mongondow Utara*. 2(1), 1–12.
- Musbar, D., Nasution, I. S., & Saragih, M. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe ENE ( Example Non Example ) dalam Meningkatkan Pembelajaran Hak dan Kewajiban di Kelas 4 SB Kamus Gombok Utara*. 3, 8072–8082.
- Rahmaini, N., & Chandra, S. O. (2024). *Pentingnya Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Matematika*. 4, 1–8.
- Renaldi, M., Syamsuyurnita, Saragih, M., & Nasution, I. S. (2024). *Pengaruh Model Discovery Learning Pada Materi Pkn Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V*. 11(2), 473–482.
- Sigiro, E. M. (2025). *PENGARUH Penggunaan Model Pembelajaran Game Based Learning (Gbl) Di Kelas X Sma Negeri 1 Dolok Pardamean Pada Semester Genap T.A 2023/2024*. 3(2), 18–36.
- Sudrajat, Rizhardi, K. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Game-Based Learning (GBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran Seni Tari di SDN 106164 Sambirejo Timur*. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(November), 67–78.
- Susanti, E., Sutisnawati, A., Nurasiah, I., & Kritis, B. (2020). *Penerapan Model Group Investigation (Gi) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di Kelas Tinggi*. V, 123–133.



### **Letter of Acceptance (LoA)**

Nomor : 005/JIKAP/S-KET/I/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini Pimpinan Redaksi menerangkan bahwa:

Nama : **Putri Melani, Syamsuyurnita**  
Institusi : Universitas Sumatera Utara, Indonesia  
Judul Artikel : Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning (Gbl) Terhadap  
Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Di Sanggar Bimbingan Kampung Bharu  
Malaysia

Menyatakan bahwa artikel tersebut sudah dipublikasi pada volume 10 No. 1 tahun 2026 di  
Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu  
Pendidikan Universitas Negeri Makassar (JIKAP PGSD) Website: <http://ojs.unm.ac.id/JIKAP>

Demikian pemberitahuan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kerjasamanya kami  
ucapkan terima kasih.

Makassar, 31 Januari 2026

Hormat kami  
Pimpinan Redaksi



Muhammad Amran, S.Pd., M.Pd.

**LAMPIRAN**

**LAMPIRAN**

## MODUL AJAR /RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

### Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

MODUL AJAR	
A. INFORMASI UMUM	
Nama Penyusun	Putri Melani
Sekolah	Sanggar Bimbingan Kampung Bharu, Malaysia
Mata Pelajaran	IPA
Materi	Metamorphosis kupu-kupu
Topik	Siklus hidup kupu-kupu
Jenjang Sekolah	Sekolah Dasar
Fase/Kelas	B/IV
Tahun Pelajaran	2025
Semester	1 (Ganjil)
Alokasi Waktu	2 x 35 menit (2 JP)
Jumlah Pertemuan	1 pertemuan
Model Pembelajaran	Problem Based Learning ( PBL)
Pendekatan	Pendekatan TaRL ( Teaching at the Right Level)
Metode	Ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan, presentasi
Target Peserta Didik	Peserta Didik Regular/Tipikal Umum
Jumlah Peserta Didik	12 Peserta Didik
Pengetahuan/ Keterampilan Prasyarat	Peserta didik mampu membaca teks sederhana serta menjawab pertanyaan dasar tentang isi cerita
Profil Pelajar Pancasila	Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, Berpikir Kritis. Gotong royong
Sarana dan Prasarana	<ul style="list-style-type: none"><li>• Laptop</li><li>• Papan tulis</li><li>• Spidol</li><li>• Buku siswa</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Video Pembelajaran</li> <li>• PPT</li> <li>• LKPD</li> <li>• Alat Tulis</li> </ul>
<b>B. KOMPONEN INTI</b>	
<b>• CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)</b>	
<p>Pada akhir fase B, peserta didik mampu menganalisis dan menjelaskan siklus hidup makhluk hidup dan upaya pelestariannya.</p>	
<b>• TUJUAN PEMBELAJARAN</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mampu menjelaskan urutan siklus hidup kupu-kupu melalui pengamatan powerpoint dengan benar (C2- Mengingat)</li> <li>2. Peserta didik mampu mendemonstrasikan perubahan kepompong menjadi kupu-kupu dewasa pada benda disekitar mereka dengan benar (C2-Memahami)</li> <li>3. Peserta didik mampu mempresentasikan hasil diskusi melalui kegiatan kelompok(P3-Keterampilan)</li> </ol>	
<b>3. PEMAHAMAN BERMAKNA</b>	
<p>Meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis dan menjelaskan siklus hidup kupu-kupu.</p>	
<b>4. PERTANYAAN PEMANTIK</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa saja yang di alami kupu-kupu hingga menjadi kupu-kupu yang cantik?</li> <li>2. Apakah kalian pernah melihat kepompong?</li> <li>3. Apa yang dilakukan ulat setelah menetas?</li> </ol>	
<b>5. PERSIAPAN KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyiapkan video pembelajaran</li> <li>2. Guru menyiapkan konten materi <i>powerpoint</i></li> <li>3. Guru menyiapkan LKPD</li> <li>4. Guru menyiapkan perangkat asesmen</li> <li>5. Guru menyiapkan alat penunjang pembelajaran di kelas seperti laptop, lcd proyektor.</li> </ol>	

**PENGALAMAN PEMBELAJARAN****URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN**

<b>TAHAP</b>	<b>KEGIATAN</b>	<b>MUATAN INOVATIF (TPACK, Profil Pancasila, 4C)</b>	<b>ESTIMASI WAKTU</b>
Pendahuluan	1. Guru memberikan salam kepada peserta didik dan guru memberikan kesempatan salah satu peserta didik untuk memimpin doa sesuai dengan agama dan kepercayaannya sebelum memulai belajar 2. Peserta didik menyanyikan lagu Indonesia raya 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik 4. Guru memberikan ice breaking sebelum masuk ke materi pembelajaran 5. Guru mengingatkan kembali	1. Relegius, Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa  2. Displin  3. Berkebhinekaan global  5. Critical Thingking  6. Communication	10 Menit

	<p>materi yang telah dipelajari sebelumnya</p> <p>6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan peserta didik memperhatikan guru menyampaikan materi</p>		
Kegiatan Inti	<b>Langkah 1 : Orientasi Peserta didik Pada Masalah</b>		
	<p>1. Guru menampilkan video pembelajaran mengenai siklus hidup kupu-kupu selanjutnya guru bertanya mengenai siklus hidup kupu-kupu pada video tersebut</p> <p>2. Peserta didik menjawab pertanyaan terkait video yang ditayangkan</p>	Critical Thinking	
	<p>3. Guru memberikan klarifikasi tanggapan peserta didik serta menjelaskan materi mengenai siklus hidup</p>	Communication	

	<p>kupu-kupu dengan menunjukkan media pop up book</p> <p>4. Guru memberikan kesempatan peserta didik untuk mengajukan pertanyaan terkait tentang materi yang telah disampaikan.</p>	Mandiri	
	<p><b>Langkah 2 :</b>  <b>Mengorganisasikan peserta didik</b></p>		
	<p>1. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok berdasarkan tingkat kemampuannya</p> <p>2. Siswa menentukan nama kelompok</p> <p>3. Peserta didik diberikan LKPD oleh guru setiap kelompok :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kelompok 1 : Peserta didik menjawab pertanyaan urutan siklus hidup kupu-kupu</li> <li>• Kelompok 2 : Peserta didik menceritakan setiap tahapan daur hidup kupu-kupu</li> </ul> <p>4. Peserta didik diberikan arahan oleh guru tentang kerja</p>	<p>PK  Collaboration</p> <p>Berkreasi</p> <p>Critical  Thinking  Collaboration</p> <p>Communication</p>	

	kelompok yang akan dilakukan		
	<b>Langkah 3 : membimbing peserta didik</b>		
	<p>1.Peserta didik bersama dengan kelompok mendiskusikan LKPD yang telah diberikan oleh guru</p> <p>2.Pada saat peserta didik melakukan diskusi guru melakukan penilaian proses untuk mengambil penilaian kinerja ketika peserta didik melakukan pekerjaan secara berkelompok</p> <p>3.Peserta didik menuliskan jawaban pada lembar LKPD yang telah diberikan oleh guru.</p> <p>4.Guru mendampingi peserta didik dalam proses diskusinya</p>	<p>Critical Thinking</p> <p>Critical Thinking</p> <p>Collaboration</p>	
	<b>Langkah 4 : mengembangkan dan menyajikan karya</b>		
	<p>1.Peserta didik bersama kelompoknya mempresentasikan hasil diskusi didepan kelas sesuai urutan.</p> <p>2.Pada peserta didik melakukan presentasi, guru melakukan penilaian proses untuk mengambil penilaian sikap ketika peserta didik melakukan</p>	<p>Critical Thingking</p> <p>Communication</p> <p>Collaboration</p>	

	presentasi.		
	<b>Langkah 5 : Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</b>		
	1.Peserta didik melakukan evaluasi pekerjaan kelompok	Collaboration	
	bersama dengan guru  2.Guru memberikan ice breaking agar peserta didik menjadi lebih rileks.		
<b>Penutup</b>	1. Guru memberikan soal evaluasi dan peserta didik mengerjakannya.	Critical thingking	10]
	2. Peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.	Communication	
	3. Peserta didik dan guru melakukan refleksi : - Bagaimana pembelajaran hari ini?	Communication	
	4. Guru memberikan informasi terkait pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya.	CK	
	5. Guru menutup pelajaran dan salah satu peserta didik diminta untuk memimpin doa sebelum	Relegious Beriman bertaqwa kepada Tuhan yang maha esa	

	pulang.		
--	---------	--	--

### C. GLOSARIUM

#### Metamorfosis

Perubahan bentuk tubuh makhluk hidup secara bertahap dari awal hingga menjadi dewasa.

#### Metamorfosis Sempurna

Jenis metamorfosis yang melalui empat tahapan yaitu telur, larva, pupa, dan imago (kupu-kupu dewasa).

#### Siklus Hidup

Urutan perubahan bentuk yang terjadi pada makhluk hidup sejak lahir hingga dewasa.

#### Telur

Tahap pertama dalam siklus hidup kupu-kupu, biasanya diletakkan di permukaan daun oleh induknya.

#### Larva (Ulat)

Tahap kedua setelah telur menetas. Pada tahap ini, aturan makan banyak untuk tumbuh dan menyimpan energi.

#### Pupa (Kepompong/Krisalis)

Tahap ketiga ketika ulat berubah menjadi kepompong. Di dalam pupa terjadi proses perubahan tubuh secara menyeluruh.

#### Imago (Kupu-kupu Dewasa)

Tahap metamorfosis terakhir ketika kupu-kupu sudah memiliki sayap dan mampu terbang serta berkembang biak.

Ulat Daun

Larva kupu-kupu yang sering memakan daun sebagai sumber energi untuk tumbuh.

Nektar

Cairan manis dari bunga yang menjadi makanan utama kupu-kupu dewasa.

Perubahan

bentuk atau struktur tubuh makhluk hidup selama proses pertumbuhan.

Perkembangbiakan

Proses makhluk hidup menghasilkan individu baru, pada kupu-kupu dimulai dari bertelur.

#### DAFTAR PUSTAKA

Buku Sekolah Elektronik (BSE). (2021). *Ilmu Alam Pengetahuan Kelas IV Sekolah Dasar*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *IPAS Kelas IV – K*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Kemendikbudristek.

Campbell, N. & Reece, J. (2018). *Pengantar Ilmu Hayati untuk Anak: Metamorfosis*. Pearson Education.

Situs Rumah Belajar Kemendikbud. (2022). *Metamorfosis pada Kupu-Kupu*. Diakses dari portal Rumah Belajar: belajar.kemdikbud.go.id

Pusat Pendidikan Sains Smithsonian. (2020). *Siklus Hidup Kupu-kupu: Dari Telur hingga Kupu-kupu Dewasa*. Smithsonian Institution.

Video Pembelajaran. (2023). *Siklus Hidup Kupu-Kupu – M*. Saluran Pendidikan Anak Indonesia (YouTube).

Mengetahui,

Kepala Sekolah SB Kampung Bharu

Medan, 14 September 2025

Penyusun,



**Mintarsih Warijan**

**NBM : 801224**



**Putri Melani**

**PM: 2202090003**

12. Kupu-kupu membantu bunga dalam proses ...  
A. penyerbukan  
B. penyerapan air  
C. fotosintesis  
D. penguapan
13. Waktu ulat menjadi kepompong disebut masa ...  
A. tidur  
B. istirahat  
C. perubahan  
D. pertumbuhan
14. Kupu-kupu yang baru keluar dari kepompong belum bisa terbang karena ...  
A. sayapnya basah  
B. sayapnya kotor  
C. sayapnya rusak  
D. sayapnya patah
15. Perubahan yang dialami kupu-kupu disebut metamorfosis ...  
A. sempurna  
B. tidak sempurna  
C. sebagian  
D. lambat
16. Ulat disebut juga dengan nama lain yaitu ...  
A. larva  
B. pupa  
C. imago  
D. embrio
17. Setelah menjadi kupu-kupu dewasa, hewan ini akan ...  
A. kembali menjadi kepompong  
B. bertelur lagi  
C. menjadi ulat  
D. mati
18. Warna sayap kupu-kupu berguna untuk ...  
A. menarik perhatian lawan jenis  
B. menakuti pemangsa  
C. menyerap sinar matahari  
D. semua jawaban benar
19. Kupu-kupu disebut mengalami metamorfosis sempurna karena ...  
A. mengalami empat tahap yang berbeda  
B. hanya memiliki tiga tahap  
C. tidak berubah bentuk  
D. tetap sama sejak lahir
20. Tahap paling indah dalam siklus hidup kupu-kupu adalah ...  
A. telur  
B. ulat  
C. kepompong  
D. kupu-kupu dewasa

POST TEST

B = 17  
S = 3

NAMA: RAFA SYA AL-ADHIC

KELAS:

Pilihlah jawaban yang paling tepat!

1. Tahapan metamorfosis kupu-kupu yang benar adalah ...  
 A. Telur → Ulat → Kepompong → Kupu-kupu  
B. Ulat → Telur → Kupu-kupu → Kepompong  
C. Telur → Kupu-kupu → Kepompong → Ulat  
D. Kepompong → Ulat → Telur → Kupu-kupu
2. Tempat kupu-kupu meletakkan telurnya adalah ...  
 B. di daun  
A. di tanah  
C. di bunga  
D. di batang pohon
3. Ulat makan daun untuk ...  
 A. tumbuh menjadi besar  
B. membuat sarang  
C. tidur  
D. bertelur
4. Tahap kupu-kupu yang disebut pupa adalah ...  
 B. kepompong  
A. ulat  
C. telur  
D. Kupu-kupu dewasa
5. Fungsi kepompong adalah untuk  
 A. berubah menjadi dewasa  
B. makan daun  
C. bertelur  
D. terbang
6. Kupu-kupu dewasa memakan ...  
 A. daun  
B. serbuk sari  
C. nektar bunga  
D. batang pohon
7. Proses perubahan bentuk pada kupu-kupu disebut ...  
 B. metamorfosis  
A. fotosintesis  
C. pernapasan  
D. adaptasi
8. Kupu-kupu termasuk hewan ...  
 B. amfibi  
A. mamalia  
C. invertebrata  
D. reptil
9. Alat pernapasan kupu-kupu adalah ...  
 B. trakea  
A. paru-paru  
C. insang  
D. kulit
10. Kupu-kupu dewasa bertelur untuk ...  
 A. melanjutkan keturunan  
B. mencari makanan  
C. bertahan hidup  
D. beristirahat
11. Tahap setelah ulat adalah ...  
 C. kepompong  
A. telur  
B. kupu-kupu  
D. pupa

## PRI-TEST

NAMA: Rafasya AL - adha  
KELAS: 4

B: 13  
S: 7

Pilihlah jawaban yang paling tepat!

1. Tahapan metamorfosis kupu-kupu yang benar adalah ...  
A. Telur → Ulat → Kepompong → Kupu-kupu  
B. Ulat → Telur → Kupu-kupu → Kepompong  
C. Telur → Kupu-kupu → Kepompong → Ulat  
D. Kepompong → Ulat → Telur → Kupu-kupu
2. Tempat kupu-kupu meletakkan telurnya adalah ...  
A. di tanah  
B. di daun  
C. di bunga  
D. di batang pohon
3. Ulat makan daun untuk ...  
A. tumbuh menjadi besar  
B. membuat sarang  
C. tidur  
D. bertelur
4. Tahap kupu-kupu yang disebut pupa adalah ...  
A. ulat  
B. kepompong  
C. telur  
D. kupu-kupu dewasa
5. Fungsi kepompong adalah untuk ...  
A. berubah menjadi dewasa  
B. makan daun  
C. bertelur  
D. terbang
6. Kupu-kupu dewasa memakan ...  
A. daun  
B. serbuk sari  
C. nektar bunga  
D. batang pohon
7. Proses perubahan bentuk pada kupu-kupu disebut ...  
A. fotosintesis  
B. metamorfosis  
C. pernapasan  
D. adaptasi
8. Kupu-kupu termasuk hewan ...  
A. mamalia  
B. amfibi  
C. invertebrata  
D. reptil
9. Alat pernapasan kupu-kupu adalah ...  
A. paru-paru  
B. trakea  
C. insang  
D. kulit
10. Kupu-kupu dewasa bertelur untuk ...  
A. melanjutkan keturunan  
B. mencari makanan  
C. bertahan hidup  
D. beristirahat
11. Tahap setelah ulat adalah ...  
A. telur  
B. kupu-kupu  
C. kepompong  
D. pupa

12. Kupu-kupu membantu bunga dalam proses ...  
A. penyerbukan  
B. penyerapan air  
C. fotosintesis  
D. penguapan

13. Waktu ulat menjadi kepompong disebut masa ...  
A. tidur  
B. istirahat  
C. perubahan  
D. pertumbuhan

14. Kupu-kupu yang baru keluar dari kepompong belum bisa terbang karena ...  
A. sayapnya basah  
B. sayapnya kotor  
C. sayapnya rusak  
D. sayapnya patah

15. Perubahan yang dialami kupu-kupu disebut metamorfosis ...  
A. sempurna  
B. tidak sempurna  
C. sebagian  
D. lambat

16. Ulat disebut juga dengan nama lain yaitu ...  
A. larva  
B. pupa  
C. imago  
D. embrio

17. Setelah menjadi kupu-kupu dewasa, hewan ini akan ...  
A. kembali menjadi kepompong  
B. bertelur lagi  
C. menjadi ulat  
D. mati

18. Warna sayap kupu-kupu berguna untuk ...  
A. menarik perhatian lawan jenis  
B. menakuti pemangsa  
C. menyerap sinar matahari  
D. semua jawaban benar

19. Kupu-kupu disebut mengalami metamorfosis sempurna karena ...  
A. mengalami empat tahap yang berbeda  
B. hanya memiliki tiga tahap  
C. tidak berubah bentuk  
D. tetap sama sejak lahir

20. Tahap paling indah dalam siklus hidup kupu-kupu adalah ...  
A. telur  
B. ulat  
C. kepompong  
D. kupu-kupu dewasa

## DOKUMENTASI





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Yth : Ketua dan Sekretaris  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :  
Nama Mahasiswa : Putri Melani  
N P M : 2002090003  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Kredit Kumulatif :

IPK = 3,77

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disahkan Oleh Dekan Fakultas
16/9/25 	Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Di Sanggar Bimbingan Kampung Baru Malaysia	
	Pengaruh Diorama Gunung Meletus Berbasis Project Based learning (PJBL) Terhadap Minat Belajar Siswa Di Sanggar Bimbingan Kampung Baru Malaysia	
	Pengaruh Model Pembelajaran Kartu Berpasangan Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Di Sanggar Bimbingan Kampung Baru Malaysia	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 16 September 2025

Hormat Pemohon,  
  
Putri Melani

Dibuat Rangkap 3 :  
- Untuk Dekan/Fakultas  
- Untuk Ketua Prodi  
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

From : K-2

Kepada Yth : Bapak/Ketua & Sekretaris  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Putri Melani  
NPM : 2202090003  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum dibawah ini dengan judul sebagai berikut :

**Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL) Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Di Sanggar Kampung Baru, Malaysia**

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak/Ibu sebagai :

Dosen Pembimbing : **Dra. Syamsuyurnita, M.Pd**

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 17 September 2025  
Hormat Pemohon,

  
(Putri Melani)

**Keterangan**

Dibuat Rangkap 3 :

- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua/Sekretaris Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2125/ IL.3-AU//UMSU-02/ F/2025  
Lamp : ---  
Hal : Pengesahan Proyek Proposal  
Dan Dosen Pembimbing

Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Putri Melani  
N P M : 2002090003  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di Sanggar Bimbingan Kampung Bharu Malaysia

Pembimbing : Dra. Hj.Syamsuyurnita, M.Pd.

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 18 September 2026

Medan, 26 Rabi'ul Awwal 1447 H  
18 September 2025 M



Dibuat rangkap 4 (lima) :  
1. Fakultas (Dekan)  
2. Ketua Program Studi  
3. Dosen Pembimbing  
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan  
**WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**LEMBAR PENGESAHAN ARTIKEL**

Panitia Artikel Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-I Bagi

Nama : Putri Melani  
NPM : 2202090003  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Artikel : Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa di Sanggar Bimbingan Kampung Bharu Malaysia

Dengan ini di terimanya Artikel ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar Artikel

Medan, Februari 2026

Diketahui Oleh

Disetujui Oleh :  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing

Dra. Hj. Syamsunrita, M.Pd..

Unggul | Cerdas | Terpercaya



SANGGAR BIMBINGAN MUHAMMADIYAH 1  
KAMPUNG BIARU  
No. 28 Jalan Raja Alang, Kampung Bharu, Kuala Lumpur 50300  
Email : sbkampungbaru@gmail.com

Nomer : 108/SK-SBM 1/10-2025  
Lamp : -  
Hal : Jawaban Izin Riset/Penelitian

Kepada Yth, Bapak/Ibu  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Di. Tempat

Assalamualaikum Wr.Wb

Puja dan puji hanya milik Allah semoga kita selalu dalam lindungannya. Aamiin sesuai dengan surat permohonan untuk penelitian atau riset, kami memberikan kepada mahasiswa:

Nama : Putri Melani  
Npm : 2202090003  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Penelitian : Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di Sanggar Bimbingan Kampung Bharu Malaysia

Demikian surat dibuat, semoga bisa digunakan sebagaimana mestinya.

Kuala Lumpur, 20 Oktober 2025

Kepala Pengelola



Meintarsih Warijan

NBM: 801224

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



### Data Pribadi

Nama : Putri Melani  
NPM : 2202090003  
Tempat /Tgl Lahir : Bakti Makmur, 11 Februari 2004  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Warga Negara : Indonesia  
Alamat : Dusun Bakti  
Anak Ke : 5 dari 5 bersaudara  
Telepon/ WA : 0822-6854-0620

### Nama Orang Tua

Ayah : Alm. Padang Rumahorbo  
Ibu : Erida Manurung  
Alamat : Dusun Bakti

### Pendidikan Formal

SD : SDS Bakti Makmur  
SMP : SMP Negeri 5 Bagan Sinembah  
SMA : SMA Negeri 4 Bagan Sinembah  
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara