



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

Rizky Zulayha Siregar¹, Try Wahyu Purnomo², Nurmayani³, Albert Pauli Sirait⁴, Sri Mustika Aulia⁵

^{1,2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara, Indonesia

Jl. William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20221

Email: lehasiregar2003@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari 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. Jenis penelitian ini eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Model yang digunakan adalah *Pre-Eksperimen Design* dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi yang digunakan pada penelitian kali ini sebanyak 26 orang siswa kelas V di SD Negeri 106164 Sambirejo Timur, Desa Sambirejo Timur, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang. Teknik sampling yang digunakan adalah teknik sampling jenuh karena populasi pada siswa kelas V kurang dari 30 orang. Berdasarkan hasil penelitian serta analisis data dapat diketahui bahwa *pre-test* atau tes sebelum diberikan perlakuan model pembelajaran *Game-Based Learning* dengan rata-rata nilai sebesar 54,38 dan nilai *post-test* dengan nilai rata-rata 79,30. Uji hipotesis dilakukan dengan *Uji Paired Sample T-Test* Hasil pengujiannya memperoleh nilai sebesar 0,001 yang berarti lebih kecil dari 0,05 ($0,001 < 0,05$). Hal tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Game-Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata Pelajaran seni tari di kelas V SD Negeri 106164 Sambirejo Timur Kec. Percut Sei Tuan.

Kata Kunci: *Game-Based Learning*, Berpikir Kritis

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang mendorong peserta didik mengembangkan potensi dirinya, sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam konteks pembelajaran abad 21, peserta didik dituntut memiliki keterampilan berpikir kritis sebagai bagian dari kompetensi 4C, yaitu *Critical Thinking, Creativity, Collaboration, dan Communication*.

Berpikir kritis dipahami sebagai kemampuan dalam memahami, menerapkan, menganalisis, menyintesis, dan mengevaluasi informasi (Zubaidah, 2010). Namun, sejumlah survei internasional menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa Indonesia masih rendah. Hasil TIMSS dan PISA menempatkan Indonesia pada peringkat

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
 Rizky Zulayha Siregar, Try Wahyu Purnomo, Nurmayani, Albert Pauli Sirait, Sri Mustika Aulia
 bawah dalam literasi matematika dan sains, yang mencerminkan dominasi *Lower Order Thinking Skills* (LOTS) dalam pembelajaran.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki potensi dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis adalah Seni Tari. Mata pelajaran ini tidak hanya menekankan aspek estetika, tetapi juga mencakup kemampuan analisis, kreativitas, dan pemecahan masalah (Ayu & Malarsih, 2013). Namun, pengamatan awal di kelas VA SDN 106164 Sambirejo Timur menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran ini masih rendah. Hasil wawancara dengan wali kelas dan data nilai UTS menunjukkan bahwa 62% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), terutama pada soal-soal tingkat tinggi (HOTS).

Hal ini bisa diketahui dari data pendukung yaitu nilai UTS seni tari kelas VA SD Negeri 106164 Sambirejo Timur tahun ajaran 2024/2025 sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai UTS Seni Tari kelas VA SDN 106164 Sambirejo Timur

No.	KKM	Jumlah Peserta Didik	Persentase	Kriteria Ketuntasan
1	>75	10	38%	Tuntas
2	<75	16	62%	Belum Tuntas
Jumlah Peserta Didik		26	100%	

Faktor penyebab rendahnya kemampuan berpikir kritis di antaranya adalah kurangnya motivasi siswa, dominasi model pembelajaran konvensional, serta keterbatasan sumber belajar, khususnya buku seni tari. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses berpikir kritis.

Salah satu solusi yang potensial adalah penerapan model Game-Based Learning (GBL). Model ini melibatkan unsur permainan dalam proses belajar untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta kemampuan kognitif siswa (Masitoh, 2017). Beberapa penelitian sebelumnya (Lubis dkk., 2022; Imtiyaz, 2023) menunjukkan bahwa GBL memberikan dampak positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran Game-Based Learning terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V pada mata pelajaran Seni Tari di SDN 106164 Sambirejo Timur.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain *Pre-Eksperimental*, menggunakan pendekatan *One Group Pretest-Posttest Design*. Dalam desain ini, dilakukan pengukuran awal (*pretest*) sebelum perlakuan, kemudian pengukuran akhir (*posttest*) setelah penerapan model pembelajaran. Desain ini memungkinkan peneliti untuk mengetahui sejauh mana pengaruh perlakuan terhadap subjek penelitian (Sugiyono, 2019).

Langkah-langkah dalam penelitian ini meliputi: (1) penentuan sampel penelitian, (2) pelaksanaan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal berpikir kritis siswa, (3) pemberian perlakuan berupa model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL), dan (4) pelaksanaan *posttest* untuk melihat perubahan kemampuan berpikir kritis setelah perlakuan diberikan.

Penelitian dilaksanakan di SDN 106164 Sambirejo Timur, yang berlokasi di Jl. Pendidikan Makmur, Sambirejo Timur, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara. Penelitian dilakukan pada semester genap Tahun Ajaran 2024/2025, dengan subjek siswa kelas V.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VA di SDN 106164 Sambirejo Timur. Teknik pengambilan sampel menggunakan metode *Total Sampling*, di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel karena jumlahnya relatif kecil, yaitu di bawah 30 siswa (Amin dkk., 2023). Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 26 siswa.

Teknik analisis data yang digunakan adalah Uji *Paired Sample T-Test* dengan bantuan *SPSS 29 For Windows* dengan kriteria pengujiannya apabila hasil uji hipotesis $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sedangkan sebaliknya jika hasil uji hipotesis $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Uji Validitas Instrumen

Uji validitas dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana butir soal dalam instrumen mampu mengukur aspek yang hendak diukur. Uji validitas menggunakan rumus *Product Moment*, dengan kriteria validitas apabila nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% ($r_{tabel} = 0,361$). Berdasarkan hasil analisis, dari 30 butir soal yang diuji cobakan pada 30 siswa kelas VI SD Negeri 106164 Sambirejo Timur, diperoleh

24 soal valid dan 6 soal tidak valid. Soal-soal yang valid selanjutnya digunakan untuk instrumen *pre-test* dan *post-test* dalam penelitian.

Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas dihitung menggunakan rumus *Kuder-Richardson 20* (KR-20) karena instrumen berbentuk pilihan ganda dengan skor dikotomi (1 dan 0). Hasil analisis menunjukkan nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,901, yang menunjukkan bahwa instrumen tergolong sangat reliabel. Ini mengindikasikan konsistensi yang tinggi dalam pengukuran reliabilitas.

Tingkat Kesukaran Butir Soal

Tingkat kesukaran dihitung untuk mengidentifikasi distribusi soal berdasarkan tingkat kesulitannya. Dari 24 soal valid, sebanyak 2 soal tergolong sukar, 10 soal berkategori sedang, dan 12 soal tergolong mudah.

Daya Pembeda

Analisis daya pembeda dilakukan untuk mengukur sejauh mana suatu soal dapat membedakan siswa yang memiliki kemampuan tinggi dan rendah. Hasil uji menunjukkan bahwa 14 soal memiliki daya beda cukup, dan 10 soal berkategori baik. Tidak ditemukan soal dengan kategori “jelek” maupun “baik sekali”. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar soal mampu membedakan kemampuan siswa secara efektif.

Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Setelah implementasi model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL), terjadi peningkatan signifikan dalam skor rata-rata siswa dari *pre-test* ke *post-test*, yakni dari 54,38 menjadi 79,30. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 25%. Sebelum perlakuan, hanya 4% siswa yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan setelah perlakuan meningkat menjadi 88%.

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini dihitung berbantuan SPSS Versi 29 dengan kriteria apabila nilai *Shapiro Wilk* > 0,05 maka data berdistribusi normal. Dan

sebaliknya apabila nilai *Shapiro Wilk* < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

Adapun perhitungan uji normalitas dengan data *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

	<i>Tests of Normality</i>					
	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest</i>	.190	26	.016	.951	26	.250
<i>Posttest</i>	.150	26	.134	.951	26	.249

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa seluruh data *Pretest* dan *Posttest* mempunyai nilai sig *Shapiro-Wilk* > 0,05. Dimana nilai *Shapiro-Wilk* pada *pretest* 0,250 dan pada *posttest* 0,249. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas yang dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian ini bersifat homogen atau tidak. Uji Homogenitas pada penelitian ini menggunakan Uji Levene dikarenakan datanya berdistribusi normal dan sampelnya kecil. Berikut output hasil uji homogenitas data hasil penelitian pada *pretest* dan *posttest*.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

		<i>Tests of Homogeneity of Variances</i>			
		<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Hasil <i>Pretest-Posttest</i>	<i>Based on Mean</i>	3.617	1	50	.063

Berdasarkan tabel diatas didapatkan hasil uji homogenitas sebesar 0,063 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini memiliki varians yang homogen.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh dari suatu perlakuan yang telah diberikan sebelumnya. Pengujian untuk hipotesis dalam penelitian ini menggunakan Uji *Paired Sample T-Test* dikarenakan datanya berasal dari sampel yang sama namun mempunyai dua data. Uji hipotesis dilakukan dengan bantuan

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
 Rizky Zulayha Siregar, Try Wahyu Purnomo, Nurmayani, Albert Pauli Sirait, Sri Mustika Aulia
 program SPSS 29 dengan taraf signifikan uji dua pihak $\alpha = 0,05$. Dibawah ini tabel *output* Uji Paired Sample T-Test.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

	Paired Samples Test									
	Paired Differences						t	df	Significance	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference						
				Lower	Upper	One-Sided p	Two-Sided p			
Pair 1	-24.92308	7.49892	1.47066	-27.95196	-21.89420	-16.947	25	<,001	<,001	
Pre-Test - Post-Test										

Berdasarkan dari nilai yang signifikan hitung yaitu sebesar $0,001 < 0,05$ ($p < 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa “Terdapat pengaruh penggunaan model *Game-Based Learning* (GBL) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa mata pelajaran seni tari kelas V SDN 106164 Sambirejo Timur T.A 2024/2025”.

Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis per Indikator

Analisis per indikator berpikir kritis menunjukkan adanya peningkatan sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Berpikir Kritis Perindikator

No.	Indikator Berpikir Kritis	Rata-rata		Selisih	Peningkatan
		Pretest	Posttest		
1	Kemampuan Menganalisis (C4)	64,28	86,81	22,52	23%
2	Kemampuan Menyintesis atau Mencipta (C6)	44,23	90,38	46,15	46%
3	Kemampuan Mengenal dan Memecahkan Masalah (C3)	43,58	83,33	39,74	40%
4	Kemampuan Menyimpulkan (C5)	53,84	72,52	18,68	19%
5	Kemampuan Mengevaluasi (C5)	51,53	71,53	20	20%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa setelah diberikan perlakuan dengan model *Game-Based Learning*

(GBL) pada masing-masing indikator mengalami peningkatan. Pada indikator kemampuan menganalisis (C4) mengalami peningkatan sebesar 23%, kemampuan menyintesis atau Mencipta (C6) mengalami peningkatan sebesar 46%, mengenal dan memecahkan masalah (C3) mengalami peningkatan sebesar 40%, kemampuan menyimpulkan (C5) mengalami peningkatan sebesar 19%, dan kemampuan mengevaluasi mengalami peningkatan sebesar 20%.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran seni tari di kelas V SDN 106164 Sambirejo Timur Tahun Ajaran 2024/2025. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*. Materi pembelajaran yang digunakan adalah keberagaman unsur pendukung tari. Instrumen penelitian telah diuji validitas dan reliabilitasnya kepada 30 siswa kelas VI, dengan hasil 24 butir soal dinyatakan valid dan 6 soal tidak valid.

Hasil *pretest* menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa sebesar 54,38, dengan nilai tertinggi 75 dan terendah 33. Mayoritas siswa (25 orang) belum mencapai ketuntasan. Setelah diberikan perlakuan menggunakan model GBL yang dirancang sesuai indikator berpikir kritis, dilakukan *posttest* dengan hasil rata-rata sebesar 79,30, nilai tertinggi 92 dan terendah 63. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 24 siswa, sementara 2 siswa lainnya menunjukkan peningkatan meskipun belum tuntas, khususnya pada indikator menyimpulkan.

Uji prasyarat berupa uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data berdistribusi normal (*pretest* = 0,250 > 0,05; *posttest* = 0,249 > 0,05). Uji homogenitas menggunakan *Levene* menunjukkan data memiliki varians yang homogen (signifikansi = 0,063 > 0,05). Selanjutnya, uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test* menunjukkan signifikansi sebesar 0,001 < 0,05, Dimana H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan model GBL terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

Peningkatan kemampuan berpikir kritis juga terlihat pada seluruh indikator, dengan rincian sebagai berikut: Indikator menganalisis (C4) meningkat sebesar 23%, menyintesis/mencipta (C6) sebesar 46%, mengenal dan memecahkan masalah (C3) sebesar 40%, menyimpulkan (C5) sebesar 19%, dan mengevaluasi sebesar 20%.

Hasil penelitian ini mendukung teori konstruktivisme oleh David Jonassen, yang menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses aktif di mana peserta didik membangun pemahaman baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki. Dalam model GBL, siswa terlibat secara aktif melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif dan kontekstual, memungkinkan mereka untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengevaluasi pengalaman belajar.

Penelitian ini juga sejalan dengan studi sebelumnya oleh Sadiyah et al. (2023) dan Lubis et al. (2022) yang menemukan bahwa model *Game-Based Learning* (GBL) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian Nada Imtiyaz (2023) juga menunjukkan hasil serupa pada materi siklus air. Berdasarkan hasil penelitian diatas, penggunaan model pembelajaran *Game-Based Learning* dalam pembelajaran akan menjadikan siswa lebih aktif dan kritis dalam proses pembelajaran di kelas. Dalam hal ini menyatakan bahwa ada pengaruh pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Game-Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V di SD Negeri 106164 Sambirejo Timur T.A 2024/2025.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Seni Tari kelas V SD Negeri 106164 Sambirejo Timur. Peningkatan ditunjukkan melalui rata-rata nilai *pre-test* sebesar 54,38 yang meningkat menjadi 79,30 pada *post-test*, dengan selisih peningkatan sebesar 25%.

Analisis per indikator kemampuan berpikir kritis juga menunjukkan peningkatan pada seluruh aspek, yaitu: menganalisis (C4) sebesar 23%, mencipta (C6) sebesar 46%, mengenal dan memecahkan masalah (C3) sebesar 40%, menyimpulkan (C5) sebesar 19%, dan mengevaluasi sebesar 20%. Uji statistik dengan *Shapiro-Wilk* dan *Levene* menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test* menghasilkan nilai signifikansi 0,001 ($< 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan model GBL terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran Seni Tari pada siswa kelas V SD Negeri 106164 Sambirejo Timur Tahun Ajaran 2024/2025.

DAFTAR PUSTAKA

- Abosalem, Y. (2016). *Assessment Techniques and Students' Higher-Order Thinking Skills. International Journal of Secondary Education*, 4(1), 1-11.
- Aini, F. N. (2018). Pengaruh *Game Based Learning* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3), 249-255.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *JURNAL PILAR: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1), 15-31.
- Antika. (2023). *Mengenai Tari Zapin Melayu*. Detiksumut.
- Anggraini, D., & Fretisari, I. (2021). *Buku Panduan Guru Seni Tari untuk SD Kelas V*.
- Anggraini, H. I., Nurhayati, & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis HOTS dengan Metode *Digital Game Based Learning (DGBL)* di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, 2(11), 1885-1896.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asniar, Nurhayati, & Khaeruddin. (2022). Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Fisika Peserta Didik di SMAN 11 Makassar. *Jurnal Sains dan Pendidikan Fisika (JSPF)*, 140-151.
- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19-32.
- Ayu, R. D., & Malarsih. (2013). Pembelajaran Seni Tari DI SMP Negeri 1 Batangan Kabupaten Pati. *Jurnal Seni Tari*, 2(1), 1-14.
- Dakhi, T. N. (2025). Tari Moyo : Eksplorasi Budaya Masyarakat Nias dan Spritualitas Kristen. *Jurnal Teologi Injili dan Pendidikan Agama*, 3(1), 232-240.
- Danarjati, D. P., Murtiadi, A., & Ekawati, A. R. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Faiz, F. (2012). *Thinking Skill: Pengantar Berpikir Kritis*. Suka Press.
- Hidayati, N. (2016). Hasil Belajar dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Madrasah Tsanawiyah dalam Pembelajaran IPA Melalui Kerja Ilmiah. *Proceeding Biology Education Conference*, (pp. 118-127).
- Huda, M. (2017). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Imtiyaz, N. (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*. (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta).
- Iskandar. (2012). *Psikologi pendidikan: sebuah orientasi baru*. Jakarta : Referensi.
- Latipah, E. (2012). *Pengantar Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Lubis, F. A., Lubis, K. N., & Anas, N. (2022). Pengaruh *Game Based Learning (GBL)* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SDN 060811 Medan. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 08(02), 2816-2826.
- Lutfi, M., Al Haj, Z. Z., & Baya'gub, R. (2024). Peran Kepemimpinan Kiai Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Pondok Pesantren Fatihul Ulum Jember. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 21(01), 135-141.
- Mahmuzah, R. (2015). Peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis siswa smp melalui pendekatan problem posing. *Jurnal Peluang*, 4(1).
- Masitoh, I. D., Marjono, & Ariyanto, J. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X MIA pada Materi

- 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*
Rizky Zulayha Siregar, Try Wahyu Purnomo, Nurmayani, Albert Pauli Sirait, Sri Mustika Aulia
Pencemaran Lingkungan di Surakarta. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 10(1), 71-79.
- Meilina. (2021). *7 Tips Efektif Penerapan Pembelajaran Berbasis Game Digital [Blogspot]*. Kejarcita.
- Mustofa, & Komalasari, H. (2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Melalui Pendekatan Heutagogi Dalam Pembelajaran Tari. *Jurnal Ringkang*, 2(2), 302-310.
- Nugroho, R. A. (2018). *HOTS (Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi: Konsep, Pembelajaran, Penilaian dan Soal-Soal)*. Jakarta: Gramedia.
- Octavia, S. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Panjaitan, S. (2024). Kearifan Lokal Tarian Tortor : Sebuah Kajian Teologi Harapan dalam Tarian Tortor pada Pesta Pernikahan Batak Toba. *Damai: Jurnal Pendidikan Agama Kristen dan Filsafat*, 1(4), 84-94.
- Pratiwi, A. S., Respati, R., & Giyartini, R. (2020). Tari Egrang Batok di Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(3), 257-266.
- Purwanti, K. Y., & Rini, Z. R. (2023). Keefektifan *Game Based Learning* Berbantuan Aplikasi Smartdle Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Jurnal Educhild (Pendidikan & Sosial)*, 12(2), 96-101.
- Purwanto, N. (2017). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Qomariyah, E. N. (2016). Pengaruh *problem based learning* terhadap kemampuan berpikir kritis IPS. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 23(2), 132-141.
- Sadiyah, S., Maspupah, M., & Yuliawati, A. (2023). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) Berbantu *Wordwall* Pada Materi Ekosistem. *Bioedutech: Jurnal Biologi, Pendidikan Biologi, dan Teknologi Kesehatan*, 2(2).
- Sanaky, M. M., Moh. Saleh, L., & D. Titley, H. (2021). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama MAN 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432-439.
- Sari, N., & Zuhra. (2019). *Economic Token Effect Toward Behavioral Children With Mental Retardation*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak (JIPA)*, 4(6), 22-35.
- Satriawati. (2018). *Seni Tari*. Makassar: PKBM Rumahbuku Carabaca.
- Septikasari, R., & Frasandy, R. N. (2018). Keterampilan 4C abad 21 dalam pembelajaran pendidikan dasar. *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, 8(2), 107-117.
- Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains, Sosial, dan Agama*, 8(1), 386-397.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surip, M. (2018). *Berpikir kritis analisis kajian filsafat ilmu*. Jakarta: Moeka Publishing.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group.
- Syahri, U. A., Christijanti, W., & Pamelasari, S. D. (2014). Pengembangan media pembelajaran IPA terpadu berbasis *digital games based learning* tema pencemaran lingkungan untuk siswa SMP. *Unnes Science Education Journal*, 3(3), 593-601.
- Syarif, M. (2018). Pembelajaran Keterampilan Berpikir dan *Problem Solving* dalam PMB Pada Siswa Kelas V SD Negeri 25. *Serambi Tarbawi: Jurnal Studi Pemikiran, Riset dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 9(01), 89-104.
- Wahyuddin, Ernawati, Wahyudi, A. A., Hadaming, H., & Maharida. (2024). *Teori Belajar dan Aplikasinya: Panduan Pembelajaran yang Efektif dan Inovatif*. Bojonegoro: IKIP BJN Press.
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran IPA Interaktif dengan *Game Based Learning*. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2), 1-5.

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

Rizky Zulayha Siregar, Try Wahyu Purnomo, Nurmayani, Albert Pauli Sirait, Sri Mustika Aulia

Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). *Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 2(1), 17-22.

Wijaya, D. E., Auliasari, K., & Zahro, H. Z. (2021). *Kombinasi Metode Finite State Machine Dan Game-Based Learning Pada Game "Escape From Cov-Madness". JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 5(1), 86-93.

Zubaidah, S. (2010). *Berpikir Kritis: kemampuan berpikir tingkat tinggi yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran sains. Seminar Nasional Sains*, 6(8), 1-14.