

---

## Pengaruh Game based learning Berbasis Zep Quiz Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pendidikan Pancasila Materi UUD 1945

Gandhi Adidaya<sup>1</sup>, Triana Rejekiningsih<sup>2</sup>, Winarno<sup>3</sup>

Universitas Sebelas Maret, Indonesia

Email Korespondensi: [gandhiadidaya@student.uns.ac.id](mailto:gandhiadidaya@student.uns.ac.id)

---

Article received: 01 November 2025, Review process: 11 November 2025

Article Accepted: 25 Desember 2025, Article published: 12 Januari 2026

---

### ABSTRACT

This study examines the effect of Game-Based Learning (GBL) integrated with Zep Quiz on students' critical thinking skills in Pancasila Education, particularly the 1945 Constitution (UUD 1945) material. Critical thinking is an essential competency for students to analyze constitutional values and respond to contemporary civic issues. This research aimed to determine whether the application of a GBL model supported by Zep Quiz significantly influences students' critical thinking abilities. The study employed a quantitative approach using a quasi-experimental design with a pretest–posttest nonequivalent control group. The population consisted of Grade X Accounting students at SMK Negeri 3 Sukoharjo in the 2025/2026 academic year, with a sample of 72 students selected through purposive sampling. Data were collected using critical thinking tests (pretest and posttest), supported by observation, interviews, and documentation. Data analysis involved normality tests, homogeneity tests, independent sample t-tests, and N-Gain analysis. The results showed that both experimental and control groups experienced an improvement in critical thinking skills after instruction. However, the independent sample t-test indicated no statistically significant difference between the two groups ( $Sig. = 0.624 > 0.05$ ). Nevertheless, the N-Gain analysis revealed a moderate level of improvement in students' critical thinking skills (mean N-Gain = 0.57). These findings suggest that while GBL based on Zep Quiz enhances learning engagement and moderately improves critical thinking, its effect was not significantly superior to the conventional model in this study.

**Keywords:** Game-Based Learning, Zep Quiz, Critical Thinking, Pancasila Education, UUD 1945

### ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji pengaruh model Game-Based Learning (GBL) berbasis Zep Quiz terhadap kemampuan berpikir kritis murid pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi Undang-Undang Dasar 1945. Kemampuan berpikir kritis merupakan kompetensi penting agar murid mampu menganalisis nilai-nilai konstitusi dan merespons persoalan kebangsaan secara rasional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan GBL berbantuan Zep Quiz memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis murid. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi experimental) melalui pretest–posttest nonequivalent control group. Populasi penelitian adalah murid kelas X Akuntansi SMK Negeri 3 Sukoharjo tahun ajaran 2025/2026 dengan jumlah sampel 72 murid yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui tes kemampuan berpikir kritis, serta didukung oleh observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data meliputi uji

normalitas, uji homogenitas, uji independent sample t-test, dan analisis N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol mengalami peningkatan kemampuan berpikir kritis setelah pembelajaran. Namun, hasil uji t menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok ( $Sig. = 0,624 > 0,05$ ). Meskipun demikian, hasil analisis N-Gain menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis berada pada kategori sedang dengan nilai rata-rata 0,57. Dengan demikian, model GBL berbasis Zep Quiz mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis secara moderat, meskipun belum terbukti lebih unggul secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional.

**Kata Kunci:** Game based learning , Zep Quiz, Berpikir Kritis, Pendidikan Pancasila, UUD 1945.

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis tidak hanya sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai wahana pembentukan karakter, sikap, dan perilaku murid sesuai dengan cita-cita bangsa. Melalui proses pendidikan, murid diharapkan mampu mengembangkan potensi intelektual, sosial, dan moral secara seimbang. Salah satu mata pelajaran yang memiliki kontribusi penting dalam pembentukan karakter kebangsaan adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Mata pelajaran ini tidak hanya berfokus pada pemahaman konseptual mengenai dasar negara dan konstitusi, tetapi juga bertujuan menanamkan nilai-nilai Pancasila agar dapat diinternalisasi dan diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari murid.

Proses internalisasi nilai Pancasila menuntut kemampuan berpikir kritis yang memadai. Kemampuan berpikir kritis mencakup keterampilan menganalisis, mengevaluasi, dan mengambil keputusan secara rasional terhadap berbagai persoalan sosial dan kebangsaan. Melalui berpikir kritis, murid dapat memahami makna nilai-nilai Pancasila secara lebih mendalam, menilai relevansinya dengan kondisi aktual, serta membangun sikap yang adaptif terhadap dinamika zaman. Kurniawan dan Sanoto (2024) menegaskan bahwa penguatan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila merupakan kunci dalam membentuk warga negara yang cerdas, bertanggung jawab, dan berkarakter.

Urgensi pengembangan kemampuan berpikir kritis juga ditegaskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 10 Tahun 2025 tentang Standar Kompetensi Lulusan. Pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), sistem pendidikan nasional diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis murid secara holistik agar mereka siap memasuki dunia kerja dan mampu bersaing secara global. Oleh karena itu, pembelajaran di SMK tidak seharusnya hanya berorientasi pada penguasaan keterampilan vokasional, melainkan juga pada penguatan penalaran kritis. Standar kompetensi lulusan mencakup dimensi karakter, literasi, serta kompetensi global seperti kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan berpikir kritis, yang harus terintegrasi dalam seluruh mata pelajaran, termasuk Pendidikan Pancasila.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis murid masih tergolong rendah. Putri (2023) mengungkapkan bahwa banyak murid

mengalami kesulitan dalam menyaring informasi, menghubungkan berbagai sumber informasi, serta menarik kesimpulan yang logis. Kondisi ini semakin diperparah oleh pesatnya arus informasi digital yang tidak seluruhnya valid dan objektif. Data Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2022 menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat 69 dari 81 negara dalam kemampuan literasi membaca dan pemecahan masalah. OECD (2023) melaporkan bahwa lebih dari 76% murid Indonesia mengalami kesulitan membedakan fakta dan opini, mengevaluasi keakuratan informasi, serta menyusun kesimpulan berdasarkan data. Fenomena tersebut mencerminkan lemahnya kemampuan berpikir kritis yang tercermin dalam pembelajaran di sekolah.

Salah satu faktor penyebab rendahnya kemampuan berpikir kritis murid adalah penggunaan model pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada guru dan kurang melibatkan murid secara aktif. Minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan berbasis teknologi menyebabkan murid kurang termotivasi dan pasif dalam proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan murid sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis mereka.

Model pembelajaran *Game based learning* (GBL) merupakan salah satu pendekatan inovatif yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran. Elfa Rhidaswara (2024) menyatakan bahwa GBL mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus mendorong murid untuk menganalisis masalah, merumuskan strategi, dan mengambil keputusan secara kreatif. Seiring dengan perkembangan teknologi, penerapan GBL semakin optimal melalui penggunaan media digital interaktif, salah satunya adalah *Zep Quiz*. Rifqi (2025) menjelaskan bahwa *Zep Quiz* sebagai platform kuis digital interaktif dapat meningkatkan partisipasi aktif murid dan melatih kemampuan berpikir kritis karena menuntut murid berpikir cepat, tepat, dan logis dalam menjawab pertanyaan.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas model *Game based learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Ummah dan Nuraida (2021) menemukan bahwa media pembelajaran berbasis GBL mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan prestasi belajar murid SMA. Mao et al. (2022) melalui studi meta-analisis menyimpulkan bahwa GBL secara signifikan berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis karena memberikan ruang eksplorasi strategi pemecahan masalah. Penelitian lain oleh A'ini dan Yustiana (2025) menunjukkan bahwa GBL menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, kontekstual, dan efektif dalam melatih keterampilan berpikir murid. Selain itu, Hasimah (2023) dan Fauziah (2025) menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis permainan relevan dengan karakteristik generasi digital.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut belum secara spesifik mengkaji penerapan model *Game based learning* berbasis *Zep Quiz* dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada jenjang SMK. Selain itu, sebagian besar penelitian lebih menekankan aspek motivasi dan keterlibatan belajar, sementara kajian kuantitatif yang mendalam mengenai pengaruh GBL terhadap kemampuan

berpikir kritis masih terbatas. Kesenjangan inilah yang menjadi dasar dilakukannya penelitian ini.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Game based learning* berbasis *Zep Quiz* terhadap kemampuan berpikir kritis murid pada materi UUD 1945 kelas X di SMK Negeri 3 Sukoharjo. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas GBL dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila serta menjadi rujukan bagi pendidik dan pengambil kebijakan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan murid di era digital.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (quasi experimental research) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game based learning* berbasis *Zep Quiz* terhadap kemampuan berpikir kritis murid pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas XI SMK Negeri 3 Sukoharjo. Desain penelitian pretest posttest nonequivalent control group digunakan untuk pengambilan data. Populasi merupakan seluruh objek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu agar relevan dengan permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian (Sugiyono 2022). Empat kelas Murid kelas X akuntansi di SMK N 3 Sukoharjo tahun ajaran 2025/2026 menjadi populasi dalam penelitian ini. Sampel berjumlah 72 yang diambil melalui teknik pengambilan sampel dilakukan dengan purposive sampling.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui teknik tes dan nontes. Instrumen tes berupa pretest dan posttest yang terdiri atas sepuluh butir soal (esai dan pilihan ganda) digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis murid pada materi UUD 1945, sedangkan teknik nontes meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh data pendukung terkait proses pembelajaran. Validitas instrumen tes diuji melalui uji coba pada kelas di luar sampel penelitian guna memastikan kesesuaian butir soal dengan indikator berpikir kritis. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan uji prasyarat berupa uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji homogenitas Levene dengan bantuan SPSS versi 20. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *Independent Sample t-Test* atau uji Mann-Whitney U apabila data tidak memenuhi asumsi parametrik, dengan taraf signifikansi 0,05. Selain itu, efektivitas peningkatan kemampuan berpikir kritis dianalisis menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui tingkat dan kategori peningkatan hasil belajar setelah perlakuan model pembelajaran *Game based learning* berbasis *Zep Quiz*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Hasil penelitian*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Game based learning* berbasis *Zep Quiz* terhadap kemampuan berpikir kritis murid pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi UUD 1945 kelas X di SMK Negeri 3 Sukoharjo. Data penelitian diperoleh melalui serangkaian tahapan pengumpulan

data di lapangan yang meliputi pretest dan posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil penelitian disajikan secara sistematis untuk memberikan gambaran mengenai kemampuan awal, proses peningkatan, serta perbedaan capaian kemampuan berpikir kritis murid setelah diterapkannya model pembelajaran yang berbeda.

Berdasarkan hasil pretest, kemampuan awal berpikir kritis murid pada kedua kelas berada pada kategori relatif rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 56 atau setara dengan 56%, sedangkan kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 62 atau setara dengan 62%. Distribusi nilai menunjukkan bahwa sebagian besar murid masih berada pada rentang sedang hingga rendah di hampir seluruh indikator berpikir kritis, sehingga diperlukan intervensi pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif dan pengembangan proses berpikir tingkat tinggi. Kondisi awal yang relatif seimbang ini menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan awal yang sebanding sebelum diberikan perlakuan.

Setelah diberikan perlakuan, hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis pada kedua kelas, dengan peningkatan yang lebih menonjol pada kelas eksperimen. Kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 81 atau setara dengan 81%, sedangkan kelas eksperimen mencapai nilai rata-rata sebesar 82 atau setara dengan 82%, dengan distribusi nilai yang didominasi oleh kategori tinggi dan sangat tinggi. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penerapan model *Game based learning* berbasis *Zep Quiz* memberikan kontribusi positif terhadap kemampuan berpikir kritis murid. Untuk memperkuat temuan tersebut, pada bagian selanjutnya akan dipaparkan hasil analisis data secara lebih mendalam melalui uji statistik dan perbandingan indikator berpikir kritis sebagai berikut.

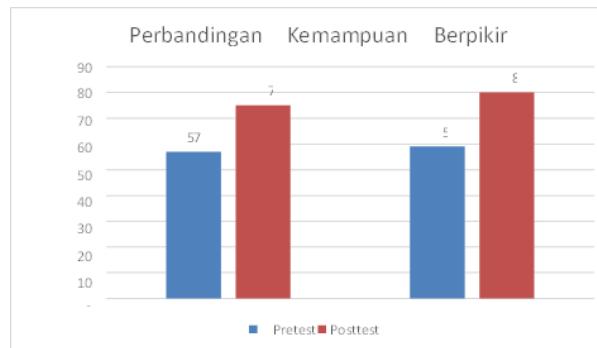
**Tabel 1. Hasil uji normalitas**

		Tests of Normality		
		Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Hasil	Kemampuan	.962	36	.242
	Berpikir Kritis	.956	36	.167
	Pretest Kontrol	.943	36	.061
	Posttest Eksperimen	.925	36	.018

Sumber : Diolah dari Data Primer Penelitian (2025)

Berdasarkan hasil uji normalitas Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi pretest kelas kontrol sebesar 0,242, pretest kelas eksperimen sebesar 0,167, dan posttest kelas kontrol sebesar 0,061 yang seluruhnya berada di atas batas 0,05, sehingga data pada ketiga kelompok tersebut dinyatakan berdistribusi normal dan memenuhi asumsi untuk dianalisis menggunakan statistik parametrik seperti uji t. Namun, nilai signifikansi posttest kelas eksperimen sebesar 0,018 berada di bawah 0,05, yang menunjukkan bahwa data tersebut tidak berdistribusi normal, sehingga

dalam analisis lanjutan perlu dipertimbangkan penggunaan metode nonparametrik atau dilakukan transformasi data agar hasil pengujian tetap valid dan layak diterapkan.



Gambar 1. Perbandingan pretest dan posttest

Uji perbandingan kemampuan berpikir kritis berdasarkan data pretest-posttest menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, kemampuan awal murid pada kelas kontrol dan kelas eksperimen relatif setara, dengan nilai rata-rata pretest masing-masing sebesar 57 dan 59. Kesetaraan ini menunjukkan bahwa kedua kelompok berada pada kondisi awal yang hampir sama. Setelah penerapan model pembelajaran yang berbeda, hasil posttest memperlihatkan adanya perbedaan yang cukup jelas, di mana kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 75, sedangkan kelas eksperimen mencapai nilai rata-rata 80, dengan selisih sebesar 5 poin. Perbedaan capaian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Game based learning* berbasis Zep Quiz pada kelas eksperimen memberikan kontribusi yang lebih besar terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional berbasis Zep Quiz yang digunakan pada kelas kontrol.

Tabel 2. Hasil uji T

	Levene's Test For Equality Of Variances				T-Test For Equality Of Means			
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95 % Confidence Interval Of The Difference
Hasi Equal Variances Assumed	.904	.345	-.493	70	.624	-1.944	3.944	-9.810 5.921
Equal Variances Not Assumed			-.493	68.746	.624	-1.944	3.944	-9.813 5.924

Sumber : Diolah dari Data Primer Penelitian (2025)

Hasil uji Independent Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi pada Levene's Test sebesar 0,345 yang lebih besar dari 0,05, sehingga variansi data kemampuan berpikir kritis pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dinyatakan homogen. Selanjutnya, pada asumsi variansi sama (equal variances assumed) diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,624 > 0,05$ , yang mengindikasikan bahwa

tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) ditolak.

**Tabel 3. Hasil uji N gain**

Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean
Ngain_score	72	.14	1.00	.5691
Ngain_persen	72	14.29	100.00	56.9081
Valid N (listwise)	72			27.63319

Berdasarkan tabel statistik deskriptif, nilai N-gain yang diperoleh dari 72 murid berada pada rentang 0,14 hingga 1,00 dengan nilai rata-rata sebesar 0,5691 dan standar deviasi 0,27633, yang menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis berada pada kategori sedang. Jika dikonversikan dalam bentuk persentase, nilai N-gain berkisar antara 14,29% hingga 100% dengan rata-rata sebesar 56,91% dan standar deviasi 27,63%, yang menandakan bahwa secara umum pembelajaran yang diterapkan mampu memberikan peningkatan kemampuan berpikir kritis yang cukup efektif meskipun tingkat peningkatannya bervariasi antar murid.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang meliputi analisis deskriptif data, uji prasyarat, dan uji hipotesis, pembahasan ini menguraikan secara ringkas temuan utama penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran *Game based learning* berbasis *Zep Quiz* terhadap kemampuan berpikir kritis murid pada materi UUD 1945 di SMK Negeri 3 Sukoharjo Tahun Ajaran 2024/2025.

Penelitian ini melibatkan 72 murid yang terbagi ke dalam dua kelas, yaitu kelas X Akuntansi C sebagai kelas kontrol dan kelas X Akuntansi A sebagai kelas eksperimen. Kedua kelas mendapatkan perlakuan pembelajaran yang berbeda, namun dengan cakupan materi dan alokasi waktu yang setara. Kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional berbasis media *Zep Quiz*, sedangkan kelas eksperimen menerapkan model *Game based learning* berbasis *Zep Quiz*. Perbedaan perlakuan ini menjadi dasar utama dalam membandingkan kemampuan berpikir kritis murid.

Sebelum perlakuan diberikan, kemampuan awal murid diukur melalui pretest berupa enam soal esai. Hasil pretest menunjukkan bahwa kemampuan awal murid pada kedua kelas relatif sebanding, dengan nilai tertinggi kelas kontrol sebesar 56 dan kelas eksperimen sebesar 62. Temuan ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan awal yang signifikan, sehingga perbedaan hasil pada tahap akhir dapat dikaitkan dengan perlakuan pembelajaran yang diterapkan. Proses pembelajaran dilaksanakan dalam dua pertemuan karena keterbatasan waktu dan penyesuaian kalender akademik, namun seluruh tahapan model *Game based learning* tetap diterapkan secara utuh.

Penerapan model *Game based learning* pada kelas eksperimen disusun dalam tiga tahap, yaitu pra-kelas, kegiatan di kelas, dan setelah kelas. Pada tahap pra-kelas,

murid melakukan pembelajaran mandiri melalui ringkasan materi dan video pembelajaran yang dibagikan melalui WhatsApp. Tahap ini memberikan bekal awal bagi murid sebelum pembelajaran tatap muka, sehingga mereka telah memiliki pemahaman dasar mengenai materi UUD 1945. Pada tahap kegiatan di kelas, guru menegaskan kembali konsep utama dan memfasilitasi kegiatan belajar menggunakan media *Zep Quiz* dalam bentuk kuis interaktif. Kegiatan ini mendorong murid untuk berpikir cepat, tepat, dan logis dalam menjawab soal. Tahap setelah kelas berfokus pada refleksi dan penguatan materi melalui pembelajaran lanjutan yang dapat diakses secara mandiri oleh murid.

Sebagai banding, kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional seperti ceramah serta hafalan yang selama ini lazim digunakan. Pembelajaran di kelas kontrol berlangsung dengan pola konvensional berupa penjelasan guru, diskusi kelompok, dan latihan soal. Meskipun waktu dan materi disamakan dengan kelas eksperimen, perbedaan pendekatan pembelajaran menghasilkan dinamika belajar yang berbeda, khususnya dalam keterlibatan aktif dan kemandirian murid.

Perbedaan tingkat keberhasilan antara kedua kelas dipengaruhi oleh karakteristik model pembelajaran yang digunakan. Pada kelas eksperimen, murid dilibatkan secara aktif sejak tahap pra-kelas melalui pembelajaran mandiri dan tantangan kuis interaktif. Hal ini membuat murid lebih siap secara kognitif ketika mengikuti pembelajaran tatap muka. Selama proses pembelajaran di kelas, murid lebih aktif berdiskusi, menyampaikan pendapat, serta mengkritisi argumen teman. Integrasi *Game based learning* dan *Zep Quiz* tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga memperkuat proses berpikir kritis melalui aktivitas analisis, evaluasi, dan pengambilan keputusan.

Setelah perlakuan diberikan, kemampuan akhir murid diukur melalui posttest. Hasil posttest menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 82 dengan 20 murid mencapai KKM, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 81 dengan 17 murid mencapai KKM. Meskipun selisih rata-rata relatif kecil, analisis statistik menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelas. Hal ini mengindikasikan bahwa model *Game based learning* berbasis *Zep Quiz* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis murid dibandingkan model pembelajaran konvensional.

Analisis lebih lanjut terhadap indikator kemampuan berpikir kritis menunjukkan variasi pengaruh pada setiap aspek. Pada aspek interpretasi, kelas eksperimen unggul 8% dibandingkan kelas kontrol. Keunggulan ini disebabkan oleh frekuensi interaksi murid dengan media *Zep Quiz* yang lebih intens, baik sebelum maupun setelah pembelajaran di kelas. Pada aspek analisis, selisih keunggulan mencapai 14%, yang menunjukkan bahwa pembelajaran mandiri pra-kelas membantu murid membangun pemahaman awal sehingga kegiatan di kelas dapat difokuskan pada pemecahan masalah yang lebih mendalam.

Pada aspek evaluasi, kelas eksperimen unggul 7% dibandingkan kelas kontrol. Model *Game based learning* mendorong murid untuk mengkaji ulang informasi dan menilai kualitas argumen secara lebih reflektif. Pada aspek inferensi,

perbedaan paling mencolok terlihat dengan selisih 25%. Murid kelas eksperimen memiliki kesempatan lebih luas untuk membangun penalaran sebelum pembelajaran tatap muka, sehingga mereka mampu menarik kesimpulan secara lebih mandiri dan logis. Pada aspek eksplanasi, kelas eksperimen unggul 20% karena murid memiliki waktu yang cukup untuk merumuskan argumen sebelum berdiskusi. Terakhir, pada aspek regulasi diri, selisih 8% menunjukkan bahwa pembelajaran mandiri melalui video dan *Zep Quiz* mendorong murid mengatur proses belajar mereka sendiri secara lebih efektif.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu. Siburian (2023) menemukan bahwa pembelajaran berbasis flipped classroom berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis, meskipun belum mengintegrasikan media visual interaktif seperti *Zep Quiz*. Sania (2022) juga menunjukkan keunggulan model *Game based learning* dibandingkan model konvensional, namun menggunakan instrumen pilihan ganda yang kurang menggali proses berpikir secara mendalam. Penelitian Ashari (2023) dan Kurniawan (2023) menegaskan bahwa penggunaan media *Zep Quiz* berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis, meskipun dengan model pembelajaran yang berbeda. Penelitian ini memperkuat temuan tersebut dengan mengintegrasikan model *Game based learning* dan media *Zep Quiz* secara sistematis serta menggunakan instrumen esai yang lebih mendalam.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan independent sample t-test, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,024 < 0,05$ , yang menunjukkan adanya perbedaan kemampuan berpikir kritis yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Game based learning* berbasis *Zep Quiz* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis murid kelas X di SMK Negeri 3 Sukoharjo Tahun Ajaran 2024/2025.

## SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *game based learning* terhadap kemampuan berpikir kritis murid kelas X dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMK Negeri 3 Sukoharjo. Dari data yang terkumpul dari 72 responden dan telah melakukan pengujian serta analisis data menggunakan SPSS Versi 20, maka dapat ditarik Kesimpulan bahwa model pembelajaran *game based learning* berpengaruh Terhadap Kemampuan berpikir kritis murid dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Temuan tersebut terbukti dari pengujian hipotesis dengan uji t atau *Uji Independent Samples Test* menghasilkan nilai signifikasi (sig. 2-tailed) sebesar  $0,024 < 0,05$  terdapat perbedaan signifikan dalam hasil pretest dan posttest antara kelompok-kelompok tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *game based learning* berbasis *Zep Quiz* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan Kemampuan berpikir kritis muri kelas X di SMK Negeri 3 Sukoharjo. Selanjutnya, hasil uji N-Gain menunjukkan Kemampuan berpikir kritis pada kriteria sedang dengan skor sebesar 0,56. Dengan demikian model pembelajaran *game based learning* memberikan pengaruh signifikan juga

dengan kategori sedang terhadap kemampuan berpikir kritis murid. Secara keseluruhan hasil penelitian ini terbukti bahwa hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Artinya, model pembelajaran *game based learning* terbukti berpengaruh, secara signifikan dengan kategori sedang dalam meningkatkan Kemampuan berpikir kritis murid pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMK Negeri 3 Sukoharjo. Perbedaan ini tampak pada perbandingan nilai pretest dan posttest kelas eksperimen dan kontrol. Kelas eksperimen mengalami peningkatan kemampuan berpikir kritis yang lebih tinggi dari pada kelas kontrol.

## DAFTAR RUJUKAN

- A'ini, N., & Yustiana, S. (2025). *Penerapan game based learning dalam meningkatkan keterampilan berpikir murid pada pembelajaran abad ke-21*. Jurnal Pendidikan Inovatif, 9(1), 45–56.
- Elfa Rhidaswara. (2024). *Game based learning sebagai strategi pembelajaran inovatif di era digital*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 8(2), 112–121.
- Fauziah, N. (2025). *Media pembelajaran berbasis permainan dan relevansinya dengan karakteristik generasi digital*. Jurnal Pendidikan Modern, 10(1), 33–41.
- Hasimah. (2023). *Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan partisipasi belajar murid*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 7(3), 201–210.
- Kurniawan, D., & Sanoto, H. (2024). *Penguatan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila*. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, 14(2), 89–101.
- Mao, S., Li, Y., & Chen, H. (2022). The effects of game-based learning on students' critical thinking skills: A meta-analysis. *Educational Research Review*, 36, 100453.
- OECD. (2023). *PISA 2022 results: Creative minds, creative schools*. OECD Publishing.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2025 tentang Standar Kompetensi Lulusan.
- Programme for International Student Assessment (PISA). (2022). *PISA 2022 assessment and analytical framework*. OECD Publishing.
- Putri, A. R. (2023). *Analisis kemampuan berpikir kritis murid dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila*. Jurnal Pendidikan Sosial, 6(2), 75–84.
- Rifqi, M. (2025). *Pemanfaatan Zep Quiz sebagai media kuis digital interaktif dalam pembelajaran*. Jurnal Media dan Teknologi Pembelajaran, 11(1), 58–66.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Ummah, S., & Nuraida. (2021). *Pengaruh game based learning terhadap kemampuan berpikir kritis dan prestasi belajar murid SMA*. Jurnal Pendidikan Sains, 5(2), 134–142.
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran IPA Interaktif Dengan *Game based learning* . Jurnal Sains Edukatika Indonesia, 4(2), 1–5.
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2020). Game- based learning (GBL) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi

- belajar pada masa new normal. *Integrasi: Journal of Information Technology and Vocational Education*, 2(1), 49–54.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Sch J Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10, 198–206.
- Wulandari, S. A., & Safitri, S. (2024). Penerapan Metode *Game based learning* Dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api Di Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam. *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 334–341.<https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/jipsos/article/download/3507/2794/26927>