

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBASIS *GAMIFICATION* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR
KRITIS PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Pada Departemen Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Padang*



Wiwin Anjelina Butarbutar

2021/21053113

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2025

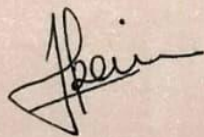
JALUR PUBLIKASI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBASIS
GAMIFICATION TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN EKONOMI

Nama : Wiwin Anjelina Butarbutar
BP/NIM : 2021/21053113
Keahlian : Ekonomi Koperasi
Jurusan : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis
Universitas : Universitas Negeri Padang

Disetujui oleh
Kepala Departemen Pendidikan Ekonomi



Dr. Friyatmi, M.Pd
NIP. 19820514 200604 2 001

Padang, 19 Agustus 2025
Pembimbing Skripsi



Dr. Efni Cerva, S.Pd, M.Pd.E
NIP. 19860916 200812 2 006

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Wiwin Anjelina Butarbutar
Nim/ Tahun Masuk : 21053113/2021
Tempat/Tanggal Lahir : Lumban Butarbutar / 22 Juli 2002
Departemen/Keahlian : Pendidikan Ekonomi/Ekonomi Koperasi
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis
Nomor Handphone : 082273109471
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Gamification Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis (skripsi) saya ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik (sarjana), baik di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang maupun Program Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan pemikiran saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah ditulis atau dipublikasikan kecuali secara eksplisit dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka
4. Karya tulis/skripsi ini sah apabila telah ditanda tangani Asli oleh Tim Pembimbing, Tim Penguji dan Kepala Departemen.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar akademik yang telah diperoleh karena karya tulis/skripsi ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Padang, Agustus 2025

Yang menyatakan



Wiwin Anjelina Butarbutar

NIM. 21053113

ABSTRAK

Wiwin Anjelina Butarbutar (21053113) : Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning Berbasis Gamification* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi

Pembimbing

: Dr.Efni Cerya, S.Pd., M.Pd

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *gamification* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Pembangunan Laboratorium UNP. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental design*) melalui desain *Non-Equivalent Control Group*. Sampel penelitian diambil dengan teknik *purposive sampling* dari dua kelas XI, yaitu kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan PBL berbasis *gamification* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test, serta dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan paired sample t-test.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada kelas eksperimen, dengan nilai rata-rata post-test sebesar 83,00, dibandingkan kelas kontrol sebesar 65,71. Uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang menegaskan bahwa penerapan PBL berbasis *gamification* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Penerapan model ini meningkatkan keterlibatan aktif, motivasi belajar, dan kemampuan analisis peserta didik melalui pemecahan masalah kontekstual dan penggunaan elemen permainan interaktif.

Kata Kunci :

Problem Based Learning, gamification, berpikir kritis, inflasi

ABSTRACT

Wiwin Anjelina Butarbutar (21053113) : *The Influence of Gamification-Based Problem Based Learning Model on Students' Critical Thinking Skills in Economics Subjects*

Supervisor : **Dr.Efni Cerya, S.Pd., M.Pd**

This study aims to examine the effect of the gamification-based Problem-Based Learning (PBL) model on students' critical thinking skills in economics at SMA Pembangunan Laboratorium UNP. The study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design through a Non-Equivalent Control Group design. The sample was drawn using a purposive sampling technique from two eleventh-grade classes: the experimental class receiving gamification-based PBL and the control class receiving conventional learning. Data were collected through pre- and post-tests, and analyzed using normality, homogeneity, and paired sample t-tests.

The results showed a significant increase in students' critical thinking skills in the experimental class, with an average post-test score of 83.00, compared to the control class's score of 65.71. Hypothesis testing showed a significance value of $0.000 < 0.05$, confirming that the implementation of gamification-based PBL significantly improved students' critical thinking skills. The implementation of this model increased students' active engagement, learning motivation, and analytical skills through contextual problem-solving and the use of interactive game elements.

Keywords:

Problem-Based Learning, gamification, critical thinking, inflation

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Gamification Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi”.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan yang banyak dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Tuhanku Tuhan Yesus Kristus atas kasih, anugerah, dan penyertaan-Nya yang tiada henti dalam setiap langkah kehidupan penulis. Hanya karena kasih karunia dan pertolongan-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Segala kemuliaan dan hormat hanya bagi nama-Nya.
2. Bapak Dr.Ir.Krismadinata, S.T., M.T selaku Rektor Universitas Negeri Padang
3. Bapak Prof. Perengki Susanto, SE, M.Sc, Ph.D selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Padang.
4. Ibu Dr. Friyatmi, S.Pd., M.Pd selaku Kepala Departemen Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Padang.
5. Miss Dr.Efni Cerya, S.Pd., M.Pd.E selaku dosen pembimbing akademik dan dosen pembimbing skripsi penulis yang telah banyak memberikan ilmu, pengetahuan, waktu serta masukan dengan penuh kesabaran dalam mengarahkan dan membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

6. Ibu Rita Syofyan, M.Pd selaku dosen penelaah yang telah memberikan arahan dan masukan kepada penulis.
7. Bapak/ Ibu Dosen Staf Pengajar dan Staf Administrasi di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Padang yang telah memberikan bantuan selama perkuliahan.
8. Superhero dan panutan hidupku, Bapaku tercinta Jumou Butarbutar, Terima kasih untuk setiap perjuangan yang tak terlihat, untuk setiap keringat yang Bapak teteskan demi masa depan anak-anakmu. Terima kasih karena selalu menjadi sosok kuat yang tidak pernah menyerah, bahkan ketika keadaan tidak mudah. Bapak selalu menjadi tempat penulis belajar arti kerja keras, tanggung jawab, dan ketulusan dalam berjuang. Terima kasih karena selalu percaya bahwa penulis mampu, bahkan saat penulis sendiri ragu.
9. Sumber kasih dan pelita hidupku, mamaku tersayang Nurmi Sirait, Terima kasih untuk setiap doa yang tak pernah berhenti, untuk kasih yang tak pernah habis. Setiap keberhasilan ini adalah buah dari ketulusan dan doa Mama yang tak terhitung nilainya. Di balik setiap langkah yang penulis ambil, ada kasih dan pengorbanan Mama yang menjadi fondasi kekuatan. Terima kasih, Ma, karena telah menjadi sosok yang selalu mendoakan tanpa lelah, mencintai tanpa syarat, dan percaya tanpa ragu.
10. Abangku terkasih, Anzas Jaya Saputra Butarbutar, terima kasih telah menjadi sosok yang selalu peduli dalam setiap tahap perjalanan hidupku. Selalu memikirkan langkahku sebelum aku melangkah, menjadi tangan yang selalu

memberi tanpa diminta. Terima kasih atas segala pengorbanan dan kasih yang tidak pernah terucap, namun selalu terasa dalam setiap hal yang aku jalani.

11. Adikku terkasih, Jesika Kristina Butarbutar, terima kasih telah menjadi sahabat terbaik, tempatku bertukar pikiran, cerita, dan keluh kesah. Kehadiranmu membawa ketenangan dan semangat baru dalam setiap masa sulitku.
12. Adikku terkasih, Andre Gunawan Butarbutar, terima kasih atas dukungan dan perhatian yang tulus dalam setiap langkahku. Terima kasih telah menjadi adik yang selalu memberi dukungan tanpa diminta, dan hadir di saat yang paling aku butuhkan.
13. Rumah keduaku, Setia, terima kasih telah menjadi bagian dari setiap langkah perjuanganku. Di antara tawa, cerita, dan malam penuh keluh kesah, kalian selalu hadir dengan kehangatan dan kebersamaan yang tulus. Terima kasih telah menjadi tempat pulang ketika dunia terasa berat, tempat berbagi suka dan duka dengan ketulusan yang tak tergantikan. Kehadiran kalian menjadikan masa kuliah ini bukan sekadar proses belajar, tapi juga perjalanan penuh makna yang akan selalu kuingat dengan syukur.
14. Wiwin Anjelina Butarbutar, terima kasih telah bertahan, berjuang, dan tidak menyerah ketika jalan terasa berat. Terima kasih sudah memilih untuk terus melangkah, meski seringkali tanpa tahu pasti arah. Setiap air mata, lelah, dan doa diam-diam menjadi bukti bahwa aku mampu. Teruslah percaya, bahwa perjalanan ini baru permulaan dari banyak hal indah yang menanti.
15. Serta semua pihak yang telah membantu dalam proses perkuliahan dan

penulisan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga segala bentuk bantuan dan dukungan dari segala pihak dinilai ibadah disisi Tuhan Yang Maha Esa. Penulis menyadari dengan segala kekurangan dan keterbatasan penulis, skripsi ini jauh dari dari kesempurnaan, baik dari segi isi maupun penyajian. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan masukan berupa kritikan dan saran. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan tambahan ilmu bagi penulis khususnya dan teman-teman pada umumnya.

Padang, Agustus 2025

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	12
C. Batasan Masalah.....	12
D. Rumusan Masalah Penelitian	12
E. Tujuan Penelitian	13
F. Manfaat Penelitian	13
BAB II	15
KAJIAN TEORI	15
A. Landasan Teori.....	15
3. <i>Gamification</i>	32
a. Pengertian <i>Gamification</i>	32
B. Penelitian yang Relevan	35
C. Kerangka Konseptual	46
D. Hipotesis.....	48
BAB III.....	49
METODE PENELITIAN	49
A. Jenis Penelitian.....	49
B. Tempat dan Waktu Penelitian	50
C. Populasi dan Sampel	51
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	52
E. Instrumen Penelitian.....	53
F. Uji Instrumen Penelitian	53
G. Variabel Penelitian	59

H. Teknik Pengumpulan Data.....	60
I. Jenis Data	61
J. Prosedur Penelitian.....	61
K. Teknik Analisis Data.....	66
BAB IV	68
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	68
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian.....	68
1. Sejarah ringkas sekolah.....	68
2. Profil sekolah	69
3. Tujuan	71
4. Keadaan sekolah.....	72
B. Hasil Penelitian	72
1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif.....	72
2. Uji Hipotesis	74
C. Pembahasan.....	79
BAB V.....	85
SIMPULAN DAN SARAN	85
A. Kesimpulan	85
B. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN.....	90

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. 1 Persentase Penilaian Harian Pada Mata Pelajaran Ekonomi kelas XI SMA Pembangunan Laboratorium UNP	5
Tabel 2. 1 Aspek dan Indikator Berpikir Kritis.....	19
Tabel 2. 2 Indikator Penilaian Berpikir Kritis.....	21
Tabel 2. 3 Penelitian Terdahulu	36
Tabel 3. 1 Nonequivalent control group design	50
Tabel 3. 2 Klasifikasi Validitas Butir Soal	54
Tabel 3. 3 Klasifikasi Reliabilitas Butir Soal.....	55
Tabel 3. 4 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Kemampuan Berpikir Kritis	56
Tabel 3. 5 Kriteria Indeks Kesukaran Soal	56
Tabel 3. 6 Tingkat Kesukaran Soal	57
Tabel 3. 7 Klasifikasi Daya Beda.....	58
Tabel 3. 8 Indeks Daya Beda	59
Tabel 3. 9 skenario pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	63
Tabel 4. 1 Hasil Analisis Deskriptif Pre-test dan Post-test.....	73
Tabel 4. 2 Hasil Uji Normalitas	75
Tabel 4. 3 Hasil Uji Homogenitas	76
Tabel 4. 4 Hasil Uji Paired Sample T-Test Pre-Test.....	77
Tabel 4. 5 Hasil Uji Paired Sample T-Test Post-Test	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. 1 Peserta didik Berprestasi Tinggi dan Peserta didik Berprestasi Rendah Dalam Bidang Matematika, Membaca, dan Sains.	3
Gambar 1. 2 Hasil PISA Tahun 2000-2022 pada Kategori Membaca, Matematika, dan Sains	3

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang unggul dan berdaya saing. Melalui pendidikan, individu tidak hanya belajar tentang materi akademis, tetapi juga dipersiapkan untuk menghadapi tantangan kehidupan, mengembangkan kreativitas, dan meningkatkan kemampuan berpikir. Kemampuan berpikir yang dimiliki seseorang sangat penting dalam membantu mereka untuk menganalisis masalah, membuat keputusan yang tepat, serta beradaptasi dengan perubahan. Pendidikan tidak hanya mengajarkan pengetahuan faktual, tetapi juga melatih seseorang berpikir logis dan kreatif dalam kehidupan sehari-hari.

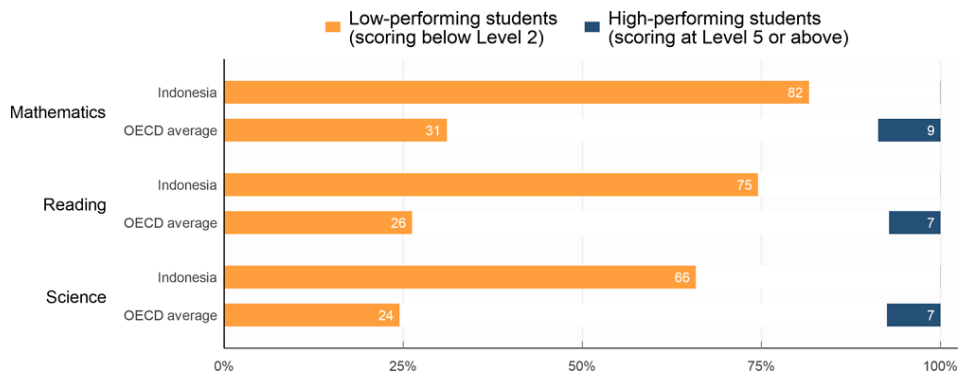
Berpikir merupakan aktivitas yang melibatkan manipulasi otak terhadap informasi, seperti saat kita membentuk konsep, terlibat dalam pemecahan masalah, melakukan penalaran, dan membuat keputusan. Peningkatan daya berpikir tentu tidak terlepas dari pengaruh besar dunia pendidikan. Pendidikan berperan penting dalam membentuk dan mengasah kemampuan berpikir peserta didik, sehingga mereka dapat berpikir lebih kritis dan analitis dalam menghadapi berbagai permasalahan.

Kemampuan berpikir kritis adalah keterampilan penting untuk menghadapi tantangan dunia modern. Berpikir kritis mengacu pada kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan memikirkan dengan

teliti berbagai informasi sebelum membuat keputusan atau mengambil tindakan. Robert Ennis mendefinisikan berpikir kritis ialah proses disiplin intelektual yang secara aktif dan terampil membuat konsep, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi informasi yang dikumpulkan atau dihasilkan dari observasi, pengalaman, refleksi, penalaran, dan komunikasi sebagai panduan untuk keyakinan dan tindakan. Menurut Rivas (2022), berpendapat bahwa berpikir kritis adalah pencarian pengetahuan melalui keterampilan penalaran untuk memecahkan masalah dan membuat keputusan yang memungkinkan kita untuk mencapai hasil yang diinginkan dengan lebih efektif. Menurut Demiral (2018), berpikir kritis membantu peserta didik berpikir terbuka, merumuskan masalah dengan jelas dan tepat, mengumpulkan dan menilai informasi yang relevan, berdasarkan definisi-definisi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa berpikir kritis adalah proses intelektual dalam menganalisis, mensintesis dan mengevaluasi informasi untuk memecahkan masalah, membuat keputusan dan mempelajari hal baru secara lebih efektif.

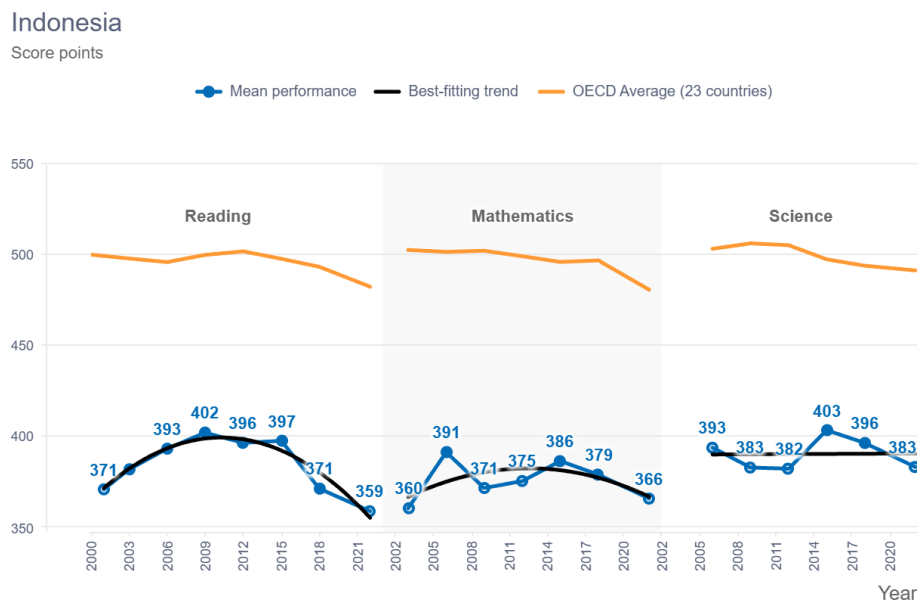
Berdasarkan pemaparan diatas, diharapkan Pendidikan di Indonesia mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Namun, pada kenyataannya peserta didik di Indonesia masih belum memiliki

kemampuan berpikir Tingkat tinggi, salah satunya adalah berpikir kritis.



Gambar 1. 1 Peserta didik Berprestasi Tinggi dan Peserta didik Berprestasi Rendah Dalam Bidang Matematika, Membaca, dan Sains.

Sumber: Organisation for Economic Co-operation and Development



Gambar 1. 2 Hasil PISA Tahun 2000-2022 pada Kategori Membaca, Matematika, dan Sains

Sumber: Organisation for Economic Co-operation and Development

PISA tidak hanya mengukur kemampuan menghafal, tetapi juga menilai kemampuan peserta didik dalam menginterpretasi, menganalisis,

dan mengevaluasi informasi, yang merupakan bagian dari indikator berpikir kritis. Meski PISA tidak secara eksplisit menyebut *critical thinking* sebagai domain utama, namun kompetensi yang diukur terutama dalam literasi membaca, matematika, dan sains sangat erat dengan keterampilan berpikir kritis, seperti memecahkan masalah, menarik kesimpulan logis, dan menilai bukti.

Hasil PISA 2022 menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat 69 dari 80 negara, dengan mayoritas peserta didik hanya mampu menjawab soal level 1 dan 2 dari total 6 level yang disediakan. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik Indonesia masih dominan berada pada level kemampuan dasar dalam hal menganalisis informasi.

Meskipun data tersebut tidak secara langsung mengukur hasil belajar mata pelajaran Ekonomi, namun kemampuan berpikir kritis bersifat lintas mata pelajaran, termasuk ekonomi. Untuk memahami dan menyelesaikan persoalan ekonomi, peserta didik juga dituntut mampu menafsirkan data, mengevaluasi argumen, dan merumuskan solusi atas masalah ekonomi yang merupakan bentuk penerapan keterampilan berpikir kritis. Oleh karena itu, rendahnya skor PISA dapat menjadi cerminan umum bahwa peserta didik di Indonesia masih membutuhkan penguatan dalam berpikir kritis, termasuk dalam pembelajaran ekonomi.

Hal ini sejalan dengan temuan peneliti di SMA Pembangunan Laboratorium UNP. Berdasarkan hasil pra observasi yang dilakukan oleh

peneliti, diperoleh informasi bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran Ekonomi masih tergolong rendah. Salah satu indikatornya terlihat dari nilai rata-rata hasil belajar peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. 1 Persentase Penilaian Harian Pada Mata Pelajaran Ekonomi kelas XI SMA Pembangunan Laboratorium UNP

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	KKTP	Tuntas	Tidak Tuntas	Persentase	
						Tuntas	Tidak Tuntas
1	XI.F1	34	80	13	21	38,24%	61,76%
2	XI.F2	33	80	10	23	30,31%	69,69%
3	XI.F3	35	80	20	15	57,14%	42,86%

*Sumber: Data Sekunder guru mata Pelajaran ekonomi kelas XI SMA
Pembangunan Laboratorium UNP*

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa persentase tertinggi peserta didik yang belum tuntas mencapai 69,69% pada kelas XI.F2, disusul oleh kelas XI.F1 dan XI.F3. Kondisi ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik belum mampu menjawab soal-soal yang diberikan secara optimal.

Untuk mendalami lebih lanjut, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Ekonomi di kelas XI. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru telah menggunakan soal dengan tingkat kognitif bervariasi, yaitu kombinasi antara soal LOTS (*Low Order Thinking Skills*), MOTS (*Middle Order Thinking Skills*), dan HOTS (*Higher Order Thinking Skills*). Namun, berdasarkan pengamatan dan analisis terhadap soal yang

digunakan, peserta didik masih mengalami kesulitan pada soal-soal yang menuntut kemampuan berpikir tingkat tinggi, khususnya dalam menganalisis masalah ekonomi, menyimpulkan, dan mengevaluasi argumen ekonomi.

Kondisi ini mendukung pernyataan Caroselli yang menyatakan bahwa kebiasaan berpikir kritis berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Apabila peserta didik terbiasa dilatih menyelesaikan permasalahan secara kritis, maka mereka akan mampu menjawab soal-soal kompleks dengan lebih tepat dan efisien. Maka dari itu, rendahnya kemampuan berpikir kritis ini menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Ekonomi.

Permasalahan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran ekonomi belum menggunakan model pembelajaran yang mendukung peserta didik dalam berpikir kritis. Hasil wawancara dengan guru ekonomi di SMA Pembangunan Laboratorium UNP menunjukkan bahwa guru masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran, sehingga interaksi dan keterlibatan aktif dalam proses belajar masih terbatas. Selain itu, kurangnya penggunaan model pembelajaran yang interaktif juga menyebabkan peserta didik kesulitan dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Pembelajaran ekonomi seharusnya tidak hanya berfokus pada hafalan konsep, tetapi juga mendorong peserta didik untuk mengeksplorasi, menganalisis, dan menghubungkan teori dengan realitas ekonomi yang mereka hadapi sehari-hari. Namun, tanpa adanya model pembelajaran yang

sesuai, peserta didik cenderung kesulitan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan permasalahan ekonomi.

Menurut Darmisih et al. (2023), menyatakan bahwa “penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas dan hasil belajar peserta didik”. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka salah satunya dengan pemilihan dalam menerapkan model pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran ini melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga akan menimbulkan rasa senang pada peserta didik selama mengikuti pembelajaran, peserta didik akan berpartisipasi dalam kegiatan belajar dan mengajar yang terus menerus meningkat. Untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, guru dapat melakukan variasi dalam proses pembelajaran di dalam kelas, salah satunya yaitu model pembelajaran.

Beragamnya model pembelajaran yang tersedia menuntut guru untuk memiliki kreativitas dalam memilih serta menerapkan model yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan pembelajaran. Salah satu model yang relevan dan efektif untuk diterapkan saat ini adalah *Problem Based Learning* (PBL). Model *Problem Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Dengan mengangkat masalah sebagai titik awal pembelajaran, model ini mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, menggali informasi secara mandiri, serta mengembangkan kemampuan analisis dan penyelesaian masalah secara

sistematis. Adapun peran guru dalam pembelajaran ini, Rusman (2011: 234) menjelaskan bahwa guru memandu peserta didik menguraikan rencana pemecahan masalah menjadi tahap-tahap kegiatan, guru memberi contoh mengenai penggunaan keterampilan dan strategi yang dibutuhkan supaya tugas-tugas itu dapat diselesaikan. Selain itu, guru menciptakan suasana kelas yang fleksibel dan berorientasi pada upaya penyelidikan oleh peserta didik

Rusman (2011: 245) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah disebut juga *Problem Based Learning* adalah pembelajaran yang menggunakan masalah nyata yang tidak terstruktur dan bersifat terbuka sebagai konteks bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dan berpikir kritis serta digunakan untuk membangun pengetahuan baru pada peserta didik dengan kata lain, penerapan pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menyelesaikan sebuah masalah.

Herman (dalam Isrok'atun, 2018: 44) menerangkan bahwa *Problem Based Learning* adalah suatu pembelajaran yang mengacu pada empat pilar pendidikan universal. Adapun keempat pilar tersebut, yaitu belajar memahami (*learning to know*), belajar melaksanakan atau melakukan (*learning to do*), belajar menjadi diri sendiri (*learning to be*), dan belajar bekerja sama atau hidup dalam kebersamaan (*learning to live together*). Penerapan keempat pilar pendidikan tersebut di dalam pembelajaran tampak pada saat peserta didik belajar suatu konsep pelajaran yang tidak

menggunakan teknik menghafal, tetapi memahami isi dari konsep yang diberikan. Kemudian, peserta didik dibimbing untuk menemukan pemecahan masalah dalam diskusi kelompok bersama teman-teman lainnya dengan tetap menjadi diri sendiri.

Untuk mendukung efektivitas model *Problem Based Learning* dalam menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, strategi *gamification* dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran. *Gamification* merupakan pendekatan yang mengadaptasi elemen-elemen permainan seperti tantangan, poin, lencana, dan *leaderboard* ke dalam konteks pembelajaran. Strategi ini dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik untuk aktif terlibat dalam menyelesaikan masalah yang diberikan.

Adopsi strategi *gamification* juga didasarkan pada realitas saat ini di mana mayoritas peserta didik merupakan generasi digital yang sangat akrab dan tertarik dengan dunia *game*. Kecenderungan mereka untuk terlibat dalam aktivitas berbasis permainan menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang memasukkan unsur permainan dapat menjadi jembatan efektif untuk menarik minat belajar. Dengan memanfaatkan kegemaran peserta didik terhadap *game*, pembelajaran menjadi lebih relevan, menarik, dan menyenangkan, sekaligus mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemampuan berpikir kritis mereka dalam proses pembelajaran. *Gamification* mendukung proses ini dengan menyediakan skenario berbasis

tantangan dan sistem penghargaan yang mendorong peserta didik untuk berpikir lebih mendalam dan terlibat aktif dalam pembelajaran.

Menurut Katsaris (2021), belajar melalui elemen permainan dapat membawa peserta didik ke dalam keadaan mengalir (*flow state*), yaitu kondisi di mana mereka sepenuhnya terlibat dalam aktivitas pembelajaran dan merasa termotivasi tanpa tekanan. Sementara itu, Kapp dalam Wang (2021), mendefinisikan *gamification* sebagai proses menggunakan mekanisme, estetika, dan pemikiran berbasis permainan untuk melibatkan individu, memotivasi tindakan, mendorong pembelajaran, dan menyelesaikan masalah. Dengan kata lain, *gamification* tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan tetapi juga membentuk pola pikir yang lebih analitis dan solutif.

Keunikan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terletak pada pendekatan yang berpusat pada peserta didik melalui penyelesaian masalah nyata yang kontekstual. Dalam *Problem Based Learning*, peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga sebagai peneliti aktif yang mengeksplorasi permasalahan, menganalisis data, dan merumuskan solusi berdasarkan pemikiran kritis. Hal ini menjadikan proses belajar lebih bermakna karena berangkat dari kebutuhan dan rasa ingin tahu peserta didik sendiri. Dalam konteks pembelajaran ekonomi, *Problem Based Learning* memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengaitkan konsep-konsep ekonomi dengan situasi riil, seperti inflasi, distribusi pendapatan, atau ketimpangan sosial. Proses ini

mendorong mereka berpikir layaknya ekonom muda yang mempertimbangkan berbagai variabel dan dampaknya secara logis dan sistematis. Keunikan inilah yang membuat *Problem Based Learning* tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual, tetapi juga mengasah keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*).

Ketika pendekatan *Problem Based Learning* diperkaya dengan unsur gamifikasi, proses belajar menjadi semakin menarik dan menantang. Elemen-elemen seperti sistem poin, tantangan, level, hingga *leaderboard* mampu menjaga semangat peserta didik dalam menyelesaikan masalah yang kompleks. Mereka terdorong untuk aktif berdiskusi, menyusun strategi, serta mempresentasikan solusi secara kreatif dan komunikatif. Guru memiliki peran strategis sebagai fasilitator, bukan sebagai satu-satunya sumber pengetahuan. Guru merancang skenario masalah yang autentik, memandu proses diskusi kelompok, serta memanfaatkan elemen gamifikasi sebagai alat bantu untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan peserta didik.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, sehingga penulis mengambil judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis *Gamification* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Rendahnya Tingkat kemampuan berpikir kritis peserta didik.
2. Pembelajaran yang masih terpusat pada guru sehingga peserta didik hanya sebagai pendengar hal ini berakibat tujuan pembelajaran belum tercapai
3. Pemilihan metode yang digunakan guru kurang menarik sehingga hasil yang dicapai dalam proses pembelajaran peserta didik masih belum adanya peningkatan secara maksimum.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka penulis membatasi permasalahan dengan memfokuskan penelitian pada “Pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *gamification* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata Pelajaran ekonomi di SMA Pembangunan Laboratorium UNP”.

D. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *gamification* berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran Ekonomi di SMA Pembangunan Laboratorium UNP?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah kemampuan berpikir kritis peserta didik yang belajar dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *gamification* lebih baik daripada peserta didik yang mengikuti pembelajaran langsung pada mata Pelajaran ekonomi di SMA Pembangunan Laboratorium UNP.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak terkait antara lain dapat digunakan:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan gambaran dan sumbangan teoritis terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *gamification*, hal ini menjadi upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran peserta didik

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

1. Peserta didik mampu menguasai materi dengan baik menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *Gamification*.
2. Mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dengan menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *Gamification*.

b. Bagi Guru

1. Menjadi saran dan masukan bagi guru untuk mempertimbangkan dalam memilih model pembelajaran untuk proses pembelajaran yang lebih baik.
2. Guru dapat mengetahui lebih jelas mengenai implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *Gamification*.

c. Bagi Sekolah

1. Menjadi pertimbangan untuk memperbaiki proses belajar mengajar di kelas.
2. Peningkatan pengetahuan dan penguasaan dengan menggunakan Model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *Gamification*.

d. Bagi peneliti

1. Penelitian mampu memberikan hal baru dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan pengelolaan iklim kelas.
2. Menambah pengalaman peneliti, meningkatkan pengetahuan dan penguasaan Model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *Gamification*.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbasis *gamification* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model konvensional. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas eksperimen dengan menggunakan model Problem Based Learning (PBL) lebih tinggi yaitu sebesar 83,00 sedangkan untuk kelas kontrol sebesar 65,71.

Hasil uji hipotesis mengaplikasikan paired sample t-test terhadap data post-test pada kelas eksperimen serta kelas kontrol menunjukkan bahwasanya nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sejumlah 0,000 lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan kriteria pengujian uji-t dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model Problem Based Learning (PBL) berbasis *gamification* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran ekonomi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan yang diuraikan maka saran peneliti bagi pihak-pihak terkait adalah sebagai berikut:

1. Kepada Guru

Guru di sekolah dapat menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *Gamification* pada kelompok kelas lainnya untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

2. Kepada peserta didik

Peserta didik disarankan untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, terutama saat menghadapi permasalahan yang diberikan dalam model *Problem Based Learning*. Keaktifan dalam berdiskusi dan berpendapat akan membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman terhadap materi.

3. Kepada Peneliti

Agar hasil penelitian lebih maksimal, peneliti selanjutnya diharapkan dapat merancang pembelajaran dengan durasi dan intensitas yang lebih lama, sehingga model dapat diimplementasikan secara lebih optimal dan berdampak signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Ghani, A. S., Abdul Rahim, A. F., Yusoff, M. S. B., & Hadie, S. N. H. (2022). Developing an interactive PBL environment via persuasive gamify elements: A scoping review. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 17(1), 21. <https://doi.org/10.1186/s41039-022-00193-z>
- Abrami, P. C., Bernard, R. M., Borokhovski, E., Waddington, D. I., Wade, C. A., & Persson, T. (2015). *Strategies for Teaching Students to Think Critically: A Meta-Analysis. Review of Educational Research*, 85(2), 275-314
- Ahyar, D. B., Prihastari, E. B., Setyaningsih, R., Rispatiningsih, D. M., Zanthi, L. S., Fauzi, M., ... & Kurniasari, E. (2021). *Model-Model Pembelajaran*. Pradina Pustaka.
- Akpur, U. (2020). Critical, Reflective, Creative Thinking and Their Reflections on Academic Achievement. *Thinking Skills and Creativity*, 37, 100683. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100683>
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Longman.
- Angelelli, C. V., Ribeiro, G. M. D. C., Severino, M. R., Johnstone, E., Borzenkova, G., & Da Silva, D. C. O. (2023). Developing critical thinking skills through gamification. *Thinking Skills and Creativity*, 49, 101354. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101354>
- Auliya, F. & Muchlis. (2024). Scientific Literacy-Oriented Problem Based Learning Model on Improving Critical Thinking Skills. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 7(1), 10–20. <https://doi.org/10.23887/tscj.v7i1.77780>
- Demiral, U. (2018). Examination of Critical Thinking Skills of Preservice Science Teachers: A Perspective of Social Constructivist Theory. *Journal of Education and Learning*, 7(4), 179. <https://doi.org/10.5539/jel.v7n4p179>
- Dewi Puspita Sari. (2017). Pengaruh Keterampilan Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS 1 MAN Mojosari”,(Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Ennis, R. H. (2018). Critical Thinking Across the Curriculum: A Vision. *Topoi*, 37(1), 165–184. <https://doi.org/10.1007/s11245-016-9401-4>
- Fatharani, W., Ariani, D., & Utomo, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Materi Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(2), 25-34.
- Fitria, A., Utomo, D. H., Mutia, T., & Gadeng, A. N. (2023). Improving Critical Thinking Skills OF High School Students THROUGH Gamification-Based Learning Media Development. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 32(2), 193–200. <https://doi.org/10.17509/jpis.v32i2.56997>

- Florea, N. M., & Hurjui, E. (2015). Critical Thinking in Elementary School Children. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 180, 565–572. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.02.161>
- Halean, H., Pitoy, C., & Mangobi, J. U. L. (2021). Penerapan Model PBL dengan Pendekatan Kontekstual pada Pembelajaran Matematika Materi PLDV. *MARISEKOLA: Jurnal Matematika Riset Edukasi Dan Kolaborasi*, 2(1), 9–12. <https://doi.org/10.53682/marisekola.v2i1.1085>
- Hanifah, F., Kurniawati, S., & Maulana, C. (n.d.). *Pengaplikasian Problem-Based Learning Terhadap Critical Thinking Skills Pada Mata Pelajaran Ekonomi (SMA Negeri 4 Bandung)*.
- Hidayat, A., & Aripin, A. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Melalui Penerapan Model Problem Based Learning. *Jurnal Pendidikan*, 8(1), 45-56.
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>
- Idris, Nur W. "Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik." *Jurnal Sains dan Pendidikan Fisika*, vol. 16, no. 1, 2020, pp. 39-50
- Islami, M. & Hadi Soekamto. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry Menggunakan Quizizz Multimedia Berbasis Gamification terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 383–392. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.48338>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Katsaris, I., & Vidakis, N. (2021). Adaptive e-learning systems through learning styles: A review of the literature. *Advances in Mobile Learning Educational Research*, 1(2), 124-145.
- Lestari, I. C., & Wardani, N. S. (2022). The Effectiveness of the Problem Based Learning Approach on Critical Thinking Ability in Thematic Learning. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 5(2), 28–35. <https://doi.org/10.23887/tscj.v5i2.54295>
- Manurung, A. S., Fahrurrozi, F., Utomo, E., & Gumelar, G. (2023). Implementasi Berpikir Kritis dalam Upaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahapeserta didik. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 120–132. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v5i2.3965>
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume III): Creative Minds, Creative Schools*. OECD Publishing.
- Rivas, S. F., Saiz, C., & Ossa, C. (2022). Metacognitive Strategies and Development of Critical Thinking in Higher Education. *Frontiers in Psychology*, 13, 913219. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.913219>

- Rusman, 2011. Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru/Rusman. Jakakarta: Rajawali Pers.
- Suprihatiningrum, Jamil. (2013). *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Shaliha, M. A., & Fakhzikril, M. R. (2022). Pengembangan Konsep Belajar dengan Gamifikasi. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 79–86. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.43608>
- Tamara, M. D., & Fh, Y. (n.d.). *EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN GAMIFICATION BERBANTUAN QR CODE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR*.
- Wang, Y. H. (2021). Integrating modified WebQuest activities for programming learning. *Journal of Computer Assisted Learning*, 37(4), 978-993.
- Winatha, K. R., & Ariningsih, K. A. (2020). Persepsi mahapeserta didik terhadap penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 17(2), 265-274.
- Xezonaki, A. (2022). Gamification in preschool science education. *Advances in Mobile Learning Educational Research*, 2(2), 308-320.
- Yulianti, E., & Gunawan, I. (2019). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL): Efeknya Terhadap Pemahaman Konsep dan Berpikir Kritis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3), 399–408. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v2i3.4366>
- Yuliasari, I. (2023). MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SD. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 2(2), 171–178. <https://doi.org/10.56916/bip.v2i2.514>