

ABSTRAK

RIZKY ZULAYHA SIREGAR. 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. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Medan. 2025.

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 : Kemampuan Berpikir Kritis, Seni Tari, Model pembelajaran *Game-Based Learning*

ABSTRACT

RIZKY ZULAYHA SIREGAR. The Effect of Game-Based Learning (GBL) Model on Critical Thinking Ability of Grade V Elementary School Students in Dance Subjects at SDN 106164 Sambirejo Timur. Skripsi. Medan: Faculty of Education. Universitas Negeri Medan. 2025.

This study aims to determine the effect of the Game-Based Learning (GBL) Learning Model on the Critical Thinking Ability of Grade V Elementary School Students in Dance Art Subjects at SDN 106164 Sambirejo Timur. This type of research is experimental with a quantitative approach. The model used is Pre-Experiment Design with One Group Pretest-Posttest Design research design. The population used in this research was 26 fifth grade students at SD Negeri 106164 Sambirejo Timur, Sambirejo Timur Village, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang. The sampling technique used is saturated sampling technique because the population in grade V students is less than 30 people. Based on the results of research and data analysis, it can be seen that the pre-test or test before being given the Game-Based Learning learning model treatment with an average value of 54.38 and the post-test value with an average value of 79.30. Hypothesis testing was carried out with the Paired Sample T-Test test. The test results obtained a value of 0.001 which means smaller than 0.05 ($0.001 < 0.05$). This shows that H_0 is rejected and H_a is accepted, so it can be concluded that the use of the Game-Based Learning learning model can improve students' critical thinking skills in dance art subjects in class V of SD Negeri 106164 Sambirejo Timur Kec. Percut Sei Tuan.

Keywords: Critical Thinking Skills, Dance, Game-Based Learning Model

