

# Perbedaan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pengguna Assessment Educaplay dan Konvensional pada Pembelajaran Ekonomi Kelas X SMA

Yolanda Tri Viona\*, Dessi Susanti

Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang, Sumatera Barat, 25173, Indonesia

\*Penulis korespondensi, email: yolandatriviona20@gmail.com

doi: 10.17977/um065.v5.i10.2025.10

## Riwayat artikel

Diajukan: 2 September 2025

Direvisi: 16 Oktober 2025

Diterima: 17 Oktober 2025

Diterbitkan: 18 Oktober 2025

## Kata kunci

Kemampuan berpikir kritis siswa

Assessment educaplay

Assessment konvensional

Pelajaran ekonomi

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan memahami perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa yang menggunakan *assessment educaplay* dengan siswa yang mempergunakan *assessment konvensional* pada pembelajaran Ekonomi di kelas X SMA. Penelitian ini mempergunakan pendekatan kuantitatif quasi eksperimen dengan desain *non-equivalent control group*. Sampel yang diterapkan yaitu dua kelas, di antaranya Kelas X Fase E1 selaku Kelas Eksperimen dengan sejumlah 39 siswa serta Fase E3 dengan sejumlah 39 siswa. Instrumen dalam penelitian ini mempergunakan tes soal pilihan ganda berdasarkan indikator kemampuan berpikir kritis. Data yang didapatkan kemudian dianalisis dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t dengan bantuan SPSS26. Hasil yang didapat memperlihatkan terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dari kelas eksperimen yang ataupun *assessment educaplay*, sehingga penerapan *assessment educaplay* bisa diterapkan menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam upaya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa, serta memberikan kontribusi positif dalam menciptakan proses pembelajaran yang aktif di sekolah.

## 1. Pendahuluan

Beriringan pada perkembangan teknologi yang ada saat ini membawakan perubahan besar terhadap beragam aspek dalam kehidupan, seperti halnya untuk dunia pendidikan. Teknologi kini bukan difungsikan hanya menjadi alat bantu, namun menjadi sarana inovasi yang esensial dalam mewujudkan sebuah pembelajaran yang efektif, menarik, serta mampu memberikan makna untuk siswa. Seiring dengan globalisasi dan tuntutan pendidikan abad ke-21, pendidikan harus mampu beradaptasi dan memanfaatkan kemajuan teknologi untuk meningkatkan kualitasnya. Hal ini juga dikarenakan kurikulum Merdeka yang bertujuan untuk mengembangkan karakter profil pelajar Pancasila serta dengan adanya lingkungan belajar menyenangkan maka mampu meningkatkan keingintahuan, kreativitas, kolaborasi dan kemampuan berpikir kritis pada (Kusumasari, Sumarno, & Dwijayanti, 2024).

Kemampuan penting yang perlu ditingkatkan melalui pendidikan salah satunya yaitu berpikir kritis, di mana kemampuan ini juga harus diintegrasikan serta diimplementasikan dalam kurikulum sehingga bisa mendorong keterlibatannya siswa secara aktif pada pembelajaran (Peter, 2012). Menurut Dewey (1916), pendidikan di sekolah seharusnya bukan berfokus hanya dengan penguasaan konsep, namun juga keterampilan berpikir tingkat tinggi, seperti kemampuan berpikir kritis. Melalui kemampuan tersebut siswa akan terdorong untuk membentuk pemikiran ataupun ide-ide baru terkait permasalahan yang ada di dunia. Berpikir kritis juga berperan penting dalam pembelajaran, di mana siswa yang mempunyai kemampuan tersebut bisa memahami materi dengan lebih mudah, memecahkan masalah dan menunjukkan kinerja akademik yang lebih baik (Ariadila et al., 2023; Siskayanti et al., 2022). Berpikir kritis memungkinkan siswa mengevaluasi, menganalisis, dan menafsirkan informasi secara mendalam.

Gee (2003) menjelaskan, upaya peningkatan kemampuan berpikir kritis dapat dilaksanakan melalui permainan, terutama *game* edukatif, dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran efektif karena mereka bisa menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan sekaligus menantang sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, serta *game* edukatif mendorong siswa agar belajar secara mandiri, berpikir kritis, serta mengembangkan strategi untuk menuntaskan tugas yang diberikan dalam permainan, dengan adanya permainan edukatif bisa memacu siswa dalam belajar serta mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya (Andika, Tatag, & Wiryanto, 2025).

Sesuai hasil wawancara dengan guru Ekonomi kelas X di SMA, bahwa media pembelajaran yang diterapkan selama ini ialah media audiovisual yaitu video dari Youtube, Powerpoint sedangkan media *assessment* yang

diterapkan selama ini ialah media konvensional. Proses belajar mengajar menggunakan metode ceramah atau konvensional, didukung oleh buku paket, dan kadang diselingi dengan sesi tanya jawab. Media pembelajaran berbasis *game* belum pernah digunakan, sehingga belum sepenuhnya bisa memacu siswa dalam meningkatkan berpikir kritisnya.

Data kemampuan berpikir kritis dari para siswa untuk mata pelajaran Ekonomi kelas X bisa disajikan pada Tabel 1. Berdasarkan data pada tabel 1, jumlah siswa kelas X.E1, X.E2, serta X.E3 yaitu sejumlah 118 orang. Dalam tabel tersebut, ditampilkan hasil belajarnya siswa untuk mata pelajaran Ekonomi, diketahui melalui penilaian ulangan harian. Dari hasil tersebut, diketahui bahwa hanya sekitar 40% siswa mampu meraih Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sekolah tetapkan.

**Tabel 1. Hasil Kemampuan HOTS Siswa**

No	Kelas	Jumlah Siswa	Persentase Jumlah yang Benar					Rata-Rata
			Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	
1.	X. E1	40	35%	22%	27%	37%	22%	29%
2.	X. E2	39	15%	13%	18%	23%	11%	16%
3.	X. E3	39	26%	23%	21%	26%	33%	26%

Solusi yang bisa dipergunakan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis salah satunya yaitu dengan penggunaan media pembelajaran *assessment* digital interaktif, seperti media pembelajaran *assessment* educaplay, educaplay adalah platform digital yang menyediakan berbagai konten dan aktivitas interaktif untuk pembelajaran. Educaplay merupakan *game* edukasi yang memungkinkan guru merancang serta mengakses aktivitas multimedia. Platform ini menawarkan akun premium dan gratis. Educaplay mempunyai potensi besar serta kegiatannya dapat dirancang serta disesuaikan untuk siswa dari berbagai usia, kebutuhan dan konteks, hal ini juga akan memberi kesempatan untuk siswa dalam berinteraksi dengan aktivitas mereka sendiri.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan, untuk rumusan masalah yang diterapkan yaitu Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis di antara siswa yang menggunakan *assessment* Educaplay dengan siswa yang masih menggunakan *assessment* konvensional. Penelitian diselenggarakan dengan tujuan memahami perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa yang menggunakan *assessment* educaplay dengan siswa yang menggunakan *assessment* konvensional dalam mata pelajaran ekonomi kelas X SMA.

## 2. Metode

Penelitian ini mempergunakan metode kuantitatif dengan quasi eksperimen dan desain *non equivalent control group*. Penelitian diselenggarakan di semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 di SMA dengan sampel meliputi dua kelas berupa kelas X fase E1 selaku kelas eksperimen sejumlah 39 siswa serta kelas X fase E3 selaku kelas kontrol sejumlah 39 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik mempergunakan nonprobability berupa *purposive sampling*. Kelas eksperimen di sini mempergunakan *assessment* educaplay sementara untuk kelas kontrol mempergunakan *assessment* konvensional.

Penelitian ini mempergunakan tes soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator Facione (2015) yang diberikan dalam bentuk *posttest*. Penelitian ini melalui beberapa tahap yaitu sebelum proses mengambil data, maka lebih dulu akan dilaksanakan uji coba instrumen dalam mengukur validitas rasional, reliabilitas, tingkat kesukaran test, daya pembeda dan fungsi pengecoh/distractor. Kemudian untuk analisis yang dilaksanakan meliputi uji mempergunakan Shapiro-Wilk dikarenakan jumlah sampel < 50 siswa, uji homogenitas mempergunakan Levene's test, serta uji hipotesis mempergunakan *independent sample t-test* melalui dukungan program SPSS versi 26.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian diselenggarakan terhadap dua kelas, di antaranya kelas eksperimen dengan sejumlah 39 siswa mempergunakan *assessment* educaplay, kemudian kelas kontrol dengan sejumlah 39 siswa mempergunakan *assessment* konvensional. Analisis data dimulai melalui mendeskripsikan hasil *posttest* kemampuan berpikir kritis dari kedua kelas. *Posttest* diberikan sebagai pengukur tingkat kemampuan berpikir kritis. Pengukuran dilakukan menyesuaikan indikator dari kemampuan berpikir kritis pada soal yang diberikan. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media interaktif seperti Educaplay mampu mendorong keterlibatan aktif siswa pada pembelajaran, yang membuat mereka lebih terlatih untuk mengidentifikasi permasalahan, menganalisis informasi, mengevaluasi argumen, dan menyusun simpulan secara logis.

Hasil perhitungan data *posttest* kemampuan berpikir kritis siswa dari kelas eksperimen X Fase E1 dan kelas kontrol X Fase E3 di SMA disajikan pada Tabel 2. Berdasarkan tabel 2 hasil *posttest* yang diperoleh, kemampuan berpikir kritis siswa dari kelas eksperimen dengan sejumlah 39 siswa memperlihatkan nilai minimum sebesar 60 dan maksimum 97, dengan rata-rata 83,53. Sementara itu kelas kontrol dengan sejumlah 39 siswa, nilai minimum yang diperoleh yaitu 60 serta maksimum 90, melalui rata-rata 77,87. Data ini

memperlihatkan adanya perbedaan di antara rata-rata dua kelas, terdapatnya perkembangan kemampuan berpikir kritis pada siswa kelas eksperimen dengan *assessment* educaplay. Hasil yang didapat sejalan terhadap penelitiannya Pamungkas et al. (2024), di mana mengungkapkan pendekatan pembelajaran saintifik bisa meningkatkan kemampuan berpikir kritis secara lebih optimal dibanding *assessment* konvensional.

**Tabel 2. Hasil Soal Kemampuan Berpikir Kritis Siswa**

Data	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	39	39
Nilai Minimum	60	60
Nilai Maksim	97	90
	83,53	77,87

### 3.1. Hasil Uji Normalitas

Pengujian normalitas termasuk sebagai persyaratan yang perlu dilaksanakan sebelum pelaksanaan uji hipotesis, tujuannya yaitu memahami apakah distribusi data dalam penelitian bersifat normal. Pengujian akan dilaksanakan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 26 menggunakan metode Shapiro-Wilk, yang dilaksanakan kepada seluruh data *pretest* maupun *posttest* dari kedua kelas. Hasil dari pengujian ini disajikan pada Tabel 3. Sesuai hasil dari Tabel 3, diperoleh nilai signifikansi *posttest* pada kelas eksperimen sejumlah 0,136 sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh signifikansi *posttest* sejumlah 0,307. Berdasarkan hasil tersebut, nilai signifikansi > 0,05, yang mencerminkan nilai *posttest* dari dua kelas yang peneliti terapkan normal dalam berdistribusi.

**Tabel 3. Uji Normalitas Soal Kemampuan Berpikir Kritis**

	Kelas	Statistik	Std. Dev	Sig. (2-tailed)
<i>Posttest</i>	Eksperimen	0,956	39	0,136
	Kontrol	0,957	39	0,307

### 3.2. Hasil Uji Homogenitas

Pengujian ini dilaksanakan guna memahami apakah kemampuan berpikir kritis mempunyai varians sama ataupun tidaknya, dengan mempergunakan metode *Levene's Test* dalam aplikasi SPSS versi 26. Adapun ketentuan yang diterapkan yakni bila diperoleh signifikansi > 0,05 akan menandakan data homogen, begitu pun sebaliknya. Hasil dari pengujian ini dijelaskan pada Tabel 4. Dari Tabel 4, diperoleh signifikansi sejumlah 0,107 yang berarti nilai tersebut melebihi 0,05. Sehingga dari perolehan tersebut bisa dinyatakan data *posttest* dari kedua kelas memiliki varians homogen, sehingga uji hipotesis dapat dilanjutkan.

**Tabel 4. Uji Homogenitas Soal Kemampuan Berpikir Kritis**

	Levene Statistic	Df1	Df2	Sig.
Kemampuan Berpikir Kritis Siswa	Based on mean	2,654	1	0,107
	Based on median	2,494	1	0,133

### 3.3. Uji Independent Sample t Test

Uji-t dilaksanakan guna memahami adakah perbedaan diantara kemampuan berpikir kritis siswa dikelas yang mempergunakan *assessment* Educaplay dengan siswa kelas kontrol yang mempergunakan *assessment* konvensional. Uji dilaksanakan mempergunakan *independent sample t-test* melalui dukungan program SPSS versi 26. Hasil analisis perbandingan diantara kedua kelas disajikan pada Tabel 5. Dari Tabel 5 bisa diperhatikan dalam bagian sig.(2-tailed) yaitu sejumlah 0,002 dengan demikian nilainya < 0,05 sehingga menjelaskan  $H_1$  bisa diterima. Hasil tersebut memperlihatkan adanya perbedaan signifikan dalam kemampuan berpikir kritis di antara mereka yang mempergunakan *assessment educaplay* dan yang mempergunakan *assessment* konvensional.

**Tabel 5. Uji Hipotesis Independent Sample T-test Soal Kemampuan Bepikir Kritis**

		F	Sig	T	Df	Sig.(2-tailed)	Mean Difference	Std.Error Difference
Kemampuan Berpikir Kritis	<i>Equal variances assumed</i>	2,654	0,107	3,266	76	0,002	5,667	1,735
	<i>Equal variance not assumed</i>			3,266	72,666	0,002	5,667	1,735

### 3.4. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan *assessment educaplay* secara signifikan memiliki hasil yang lebih tinggi dari *assessment* konvensional. Perolehan ini selaras terhadap penelitian yang dilaksanakan di lapangan yaitu kemampuan berpikir kritis siswa saat belajar dikelas eksperimen yang menggunakan *assessment educaplay* lebih baik. Jadi bisa dikatakan *educaplay* adalah *assessment* yang cocok dipergunakan dalam upaya peningkatan kemampuan berpikir kritis.

Situasi ini didukung melalui teori permainan digital yang dipelopori Gee (2003) menyatakan bahwa permainan, khususnya *game* edukatif, dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran efektif karena mereka bisa menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan serta menantang sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, serta *game* edukatif mendorong siswa dalam belajar secara mandiri, berpikir kritis, serta mengembangkan strategi untuk menuntaskan tugas yang disajikan dalam permainan, dengan adanya permainan edukatif dapat mendorong siswa dalam belajar agar bisa mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya (Andika, Tatag, & Wiryanto, 2025).

Hasil yang didapat juga selaras terhadap penelitiannya Khairida dan Masitah (2025) di mana mengungkapkan *educaplay* bisa diterapkan sebagai alternatif yang efektif dalam upaya peningkatan kemampuan berpikir kritis. Kemudian juga selaras terhadap Widya dan Mentari (2025) *game educaplay* dapat meningkatkan *critical thinking* siswa.

## 4. Simpulan

Peneliti menyimpulkan adanya perbedaan dalam kemampuan berpikir kritis di antaranya siswa di kelas yang menggunakan *assessment educaplay* dengan siswa di kelas yang menggunakan *assessment* konvensional untuk pelajaran ekonomi kelas X SMA. Didapatkan hasil dari uji-t berupa signifikansi (Sig. 2-tailed) senilai 0,002 < 0,05. Penerapan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan relevan untuk menjawab tantangan pembelajaran di era abad ke-21 dan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa.

## Kontribusi Penulis

Seluruh penulis memiliki kontribusi yang sama terhadap artikel. Semua penulis telah membaca dan menyetujui versi akhir artikel.

## Pendanaan

Tidak ada dukungan pendanaan yang diterima.

## Deklarasi Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada potensi konflik kepentingan sehubungan dengan penelitian, kepenulisan, dan/atau publikasi artikel ini.

## Ketersediaan Data

Kumpulan data yang dihasilkan dan/atau dianalisis dalam penelitian ini tersedia dan dapat diperoleh dengan menghubungi penulis korespondensi berdasarkan permintaan yang wajar.

## Daftar Rujukan

- Anwar, S., & Jasiah, J. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis game *educaplay* untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1), 355-357. <https://journal.aripafi.or.id/index.php/jbpai/article/view/913>
- Atika, F. D., Tohir, A., & Soraya, R. (2023). Pengaruh penerapan media pohon literasi terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V SDN 2 Way Lima Kabupaten Pesawaran. *Journal of Dehasen Educational Review*, 4(02), 145-148. <https://doi.org/10.33258/joder.v4i02.4330>
- Azzahra, T. R., Agoestanto, A., & Kharisudin, I. (2023). Systematic literature review: Model pembelajaran (search, solve, create, and share) SSCS terhadap kemampuan berpikir kritis. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 2739-2751. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2443>
- Fransiska, S., Sari, D. P., & Nasution, A. R. (2024). Implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dalam Pendidikan Agama Islam dan implikasinya terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik SMAN 1 Rejang Lebong (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup).
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwar, A. M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. <https://eprints.unm.ac.id/20720>.
- Hayati, S., Marites, M. D. P. A., Sofwan, M. S., Desy, D. R., Risdalina, R., & Violita, V. Z. (2025). Pengabdian kepada masyarakat: Pendampingan guru sekolah dasar dalam penerapan platform *educaplay* pada pembelajaran Matematika untuk melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa di SD. *DEDIKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(1), 135-146. <https://www.e-journal.ejournal.metrouniv.ac.id/JPM/article/view/9896>

- Monifah, P., & Rahmani, I. (2024). Penggunaan game edukatif untuk meningkatkan kreativitas dan kerja sama siswa Kelas IV SD Inpres 1 Talise. *Jurnal Pendidikan Berkelanjutan*, 5(4). <https://ejournals.com/ojs/index.php/jpb/article/view/698>
- Munaroh, N. L. (2024). Asesmen dalam pendidikan: Memahami konsep, fungsi dan penerapannya. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(3), 281–297. <https://jurnaluniv45sby.ac.id/index.php/Dewantara/article/view/2915>
- Permana, A. B., Siswono, T. Y. E., & Wiryanto, W. (2025). Pengembangan media game education tangram pada pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan berpikir kritis dan pemecahan masalah matematis siswa SMP. *JIIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(9), 10617–10631. <https://jiip.stkipyapisdompou.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/9089>
- Ramadiana, D. N., Asbari, M., & Laksana, R. P. (2024). Asesmen nasional: Tolok ukur kualitas pendidikan Indonesia? *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(2), 17–22. <https://jisma.org/index.php/jisma/article/view/896>
- Riyanto, M., Asbari, M., & Latif, D. (2024). Efektivitas problem based learning terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(1), 1–5. <https://jisma.org/index.php/jisma/article/view/744>
- Setianingsih, I., Rosidi, A., & Anas, I. (2024). Pengaruh game educaplay terhadap hasil belajar siswa Kelas XI SMA N 2 Ungaran Kab. Semarang. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan*, 22(3), 343–356. <https://ejournal.kopertais4.or.id/-tapalkuda/index.php/qodiri/article/view/6396>
- Shakira, W., & Pertiwi, M. D. (2025). Pengaruh model pembelajaran inquiry terbimbing berbasis game educaplay terhadap critical thinking dan hasil belajar Geografi Kelas X SMAN 3 Bukittinggi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 290–299.
- Solihah, B., Hadi, W. P., Qomaria, N., Tamam, B., & Rakhmawan, A. (2023). Identifikasi kemampuan berpikir kritis siswa pada materi pencemaran lingkungan. *Natural Science Education Research*, 6(1), 26–34.
- Utami, K. K., Masitah, M., Kurniawati, Z. L., Maasawet, E. T., Makkadafi, S. P., & Akhmad, A. (2025). Problem Based Learning (PBL) berbantuan educaplay: Pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa Kelas XI SMAN 2 Samarinda. *Biocaster: Jurnal Kajian Biologi*, 5(3), 217–226.