

Penerapan Media Pembelajaran Video Terintegrasi Game Quizizz Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VIII B SMP Islam As-Siddiqy

M. Rizal Muhaimin^{1*}, Mifahur Surur², Agusti³

^{1,2,3} Pendidikan Ekonomi, STKIP PGRI SITUBONDO, Jalan Argopuro Gang VII, Kelurahan Mimbaan Panji, Kabupaten Situbondo, Jawa Timur, 68323, Indonesia

E-mail: muhaiminrizal211@gmail.com

*Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.7508>

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 24 Jul 2026

Revised: 30 Jul 2026

Accepted: 05 Aug 2026

Kata Kunci:

Media Video, Quizizz,
Berpikir Kritis,
Penelitian Tindakan
Kelas.

Keywords:

Video Media, Quizizz,
Critical Thinking,
Classroom Action
Research.



ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran video terintegrasi *game Quizizz* serta peningkatannya terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas VIII B SMP Islam As-Siddiqy tahun ajaran 2026/2027. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis & McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian mencakup seluruh siswa kelas VIII B sebanyak 29 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, tes hasil belajar berpikir kritis, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian membuktikan bahwa pada tahap pra-siklus nilai rata-rata kelas hanya mencapai 61,44 dengan ketuntasan klasikal 34,48%. Setelah penerapan tindakan pada Siklus I, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 73,17 dengan ketuntasan klasikal 51,72%. Hasil observasi kemampuan berpikir kritis siswa pada aspek analisis dan evaluasi berada pada kategori baik. Pada Siklus II, melalui penyempurnaan media video interaktif yang kontekstual dan optimalisasi fitur Quizizz, nilai rata-rata kelas melonjak menjadi 83,10 dengan tingkat ketuntasan klasikal mencapai 79,31%, yang telah melampaui indikator keberhasilan 75%. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran video terintegrasi *game Quizizz* terbukti secara nyata dan efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas VIII B SMP Islam As-Siddiqy.

This study aims to examine the implementation of video learning media integrated with Quizizz games and its impact on improving the critical thinking skills of Grade VIII B students at SMP Islam As-Siddiqy during the 2026/2027 academic year. The study employs Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis & McTaggart model, conducted over two cycles comprising planning, action implementation, observation, and reflection stages. The research subjects consisted of the entire Grade VIII B class, totaling 29 students. Data collection techniques included observation, critical thinking achievement tests, and documentation. Data analysis was conducted using both descriptive qualitative and quantitative methods. The results demonstrate that during the pre-cycle stage, the class average score was only 61.44, with a classical mastery rate of 34.48%. Following the implementation of actions in Cycle I, the students' average score rose to 73.17, with a classical mastery rate of 51.72%. Observations of students' critical thinking skills regarding analysis and evaluation aspects placed them in the "good" category. In Cycle II, through the refinement of contextual interactive video media and the optimization of Quizizz features, the class average score surged to 83.10, and the classical mastery rate reached 79.31%, thereby exceeding the 75% success indicator. Thus, the implementation of video learning media integrated with Quizizz games is proven to effectively enhance the critical thinking skills of Grade VIII B students at SMP Islam As-Siddiqy.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: M. Rizal Muhaimin, et al. (2026), Penerapan Media Pembelajaran Video Terintegrasi Game Quizizz Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VIII B SMP Islam As-Siddiqy, 5(1). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.7508>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam sektor pendidikan, khususnya dalam metode penyampaian materi di sekolah-sekolah. Pada abad ke-21, pendidikan mengharuskan siswa tidak hanya sekadar mengingat informasi, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir yang lebih tinggi, termasuk kemampuan berpikir kritis yang memungkinkan mereka untuk menerapkan, menilai, dan memecahkan masalah dengan cara yang logis dan efisien. Keterampilan berpikir kritis menjadi sangat penting, sebab kemampuan ini merupakan salah satu komponen utama dalam menghadapi tantangan global serta perkembangan era informasi.

Data dari *Programme for International Student Assessment (PISA)* menunjukkan bahwa nilai kemampuan siswa Indonesia masih tergolong rendah dalam hal literasi dan matematika, yang mencerminkan kesulitan dalam menguasai keterampilan berpikir kritis dibandingkan dengan siswa dari negara lain. Berdasarkan *PISA 2022*, rata-rata nilai siswa Indonesia berada di bawah rata-rata *Organization for Economic Co-operation and Development (OECD)* dan masih jauh dari standar internasional (Nurjaman, 2024). Kondisi ini menunjukkan bahwa sistem pendidikan di Indonesia masih terdapat perbedaan yang signifikan dalam mendukung siswa untuk memaksimalkan kemampuan berpikir kritis mereka. Ini memerlukan inovasi dalam pendekatan pengajaran yang bisa mendorong keterlibatan siswa secara aktif, serta memungkinkan mereka berpikir kritis selama proses pembelajaran. Maka dari itu, penelitian ini menyoroti pemanfaatan video pembelajaran yang dipadukan dengan *game Quizizz* sebagai salah satu bentuk media pengajaran yang inovatif.

Penelitian ini fokus pada dua variabel utama: video pembelajaran yang mengintegrasikan *game Quizizz* sebagai variabel bebas dan kemampuan berpikir kritis siswa sebagai variabel tergantung. Video pembelajaran terbukti efisien, terutama jika dirancang secara interaktif dengan elemen visual dan audio. *game Quizizz* menambah interaksi melalui umpan balik seketika dan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa (Fajriantini dkk., 2024). Kombinasi video dan kuis *game* diharapkan mendorong siswa untuk lebih sering mengakses materi, menganalisis, mengevaluasi, dan menarik kesimpulan. Ini menawarkan proses belajar yang reflektif, penting untuk berpikir kritis, menjadikan pendekatan ini inovatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Berpikir secara kritis merupakan frasa umum yang merujuk pada berbagai kemampuan mental dan sikap intelektual untuk mengenali, memeriksa, menilai, mengungkapkan adanya kecenderungan, menyusun, dan menyampaikan argumen yang kuat untuk mendukung suatu kesimpulan, serta mengambil keputusan yang rasional dan cerdas mengenai langkah yang sebaiknya diambil (Dewi, 2023).

Kemampuan berpikir, terutama kritis, dapat ditingkatkan melalui teknik pengajaran yang mendorong siswa untuk aktif mencari sumber pembelajaran, menganalisis data yang mereka dapat, memberikan solusi yang tepat ketika menghadapi tantangan, serta merenungkan akibat yang akan muncul dan bertanggung jawab atas pilihan yang diambil. Untuk mencapai tujuan pendidikan, diperlukan alat yang dapat memotivasi siswa agar lebih proaktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga kemampuan berpikir kritis mereka dapat terasah dengan baik. Media pembelajaran seperti video dan *game Quizizz* memiliki peranan penting dalam mendukung pengajaran, baik secara langsung maupun daring. Hal ini bertujuan agar proses pengajaran menjadi lebih efisien dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa (Yogi dkk., 2024).

Berbagai studi sebelumnya telah mengeksplorasi efektivitas media pembelajaran digital, terutama permainan pendidikan seperti *Quizizz*, dalam bidang pembelajaran dan kemampuan berpikir siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Mahmudah dkk. (2024). mengungkapkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis permainan melalui *Quizizz* secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas VII dalam pelajaran IPS, yang terlihat dari peningkatan skor N-Gain antara siklus pertama dan siklus kedua. Selanjutnya, sebuah studi yang dilakukan di SMA Kristen 1 Salatiga oleh Maunino Dan Tacoh2 (2023) mengungkapkan dampak positif dari penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa di pelajaran informatika, dengan hasil analisis yang menunjukkan signifikansi statistik. Penelitian-penelitian ini memberi landasan empiris bahwa media digital dan *game* edukatif berpotensi meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Namun demikian, ada beberapa research gap atau celah yang belum terjawab dari penelitian terdahulu. Pertama, sejumlah penelitian hanya menilai *Quizizz* atau video interaktif secara terpisah,

tanpa mencoba mengintegrasikannya dalam satu format pembelajaran. Kedua, banyak riset difokuskan pada tingkat pendidikan dasar atau menengah atas, sedangkan penelitian di tingkat SMP, khususnya untuk kelas VIII, masih minim. Ketiga, mayoritas penelitian lebih menekankan pada hasil belajar umum atau motivasi siswa, tanpa mengukur perubahan dalam keterampilan berpikir kritis melalui indikator seperti analisis dan evaluasi. Kekurangan ini menunjukkan perlunya penelitian yang mengkombinasikan media video dan kuis untuk mengevaluasi dampaknya terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan awal melalui observasi kelas serta wawancara dengan guru di SMP Islam As-Siddiqy, diperoleh gambaran bahwa Proses Pembelajaran terdapat beberapa indikator yang membuat siswa kurang dalam kemampuan belajar, khususnya kemampuan berpikir kritis, masih perlu ditingkatkan. Indikator kemampuan berpikir kritis ini mengacu pada teori Peter Facione, yaitu interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, eksplanasi dan pengaturan diri. Tetapi indikator berpikir kritis yang di amati atau dipilih pada penelitian ini yakni Analisis dan Evaluasi, Hal ini terlihat dari kecenderungan siswa yang belum terbiasa menganalisis, serta dapat mengevaluasi terhadap Pelajaran yang disampaikan. Dalam beberapa kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa masih membutuhkan stimulus pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan aktif dan melatih kemampuan berpikir kritis secara berkelanjutan. Dari pemaparan tersebut, Maka perlu dilakukan penelitian mengenai penerapan media pembelajaran video terintegrasi game quizziz terhadap kemampuan berpikir kritis siswa Kelas VIII B SMP ISLAM AS-SIDDIQY.

Untuk itu peneliti tertarik menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang didasarkan pada kebutuhan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara langsung dan efektif. Memungkinkan seorang guru untuk terlibat aktif dalam proses penelitian yang berkaitan dengan praktek mengajar, sehingganya dapat mengetahui masalah, merumuskan solusi, dan melakukan refleksi untuk perbaikan yang berkelanjutan.

METODE

Rencana Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas atau PTK adalah jenis penelitian yang dilakukan oleh seorang guru atau peneliti di dalam kelasnya sendiri . Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan tindakan tertentu secara berulang dalam siklus - siklus tertentu, Tujuannya adalah untuk memperbaiki proses belajar mengajar, meningkatkan kualitas pembelajaran, serta menyelesaikan berbagai masalah yang muncul selama proses belajar mengajar berlangsung. PTK mendesak pentingnya melakukan pemikiran kembali terhadap tindakan yang telah dilakukan, sehingga setiap siklus dapat menjadi dasar untuk mengembangkan siklus berikutnya (Putri dkk., 2023).

Model penelitian tindakan kelas atau PTK yang dibuat oleh Kemmis dan McTaggart dilakukan dengan cara berulang dalam siklus spiral yang terdiri dari empat langkah, yaitu perencanaan, tindakan , observasi, dan refleksi . Dalam model ini, tahap tindakan dan observasi dilakukan secara bersamaan karena setiap tindakan yang dilakukan harus segera diikuti dengan proses observasi agar dapat mendapatkan data mengenai seberapa efektif tindakan tersebut . Hasil pengamatan selanjutnya menjadi acuan untuk melakukan pemikiran kembali dan melakukan tindakan perbaikan pada siklus berikutnya. Gambaran model ini dapat dilihat pada gambar berikut (Utomo dkk., 2024).



Gambar 1. Model kemmis dan McTaggart

Berdasarkan diagram tersebut, pelaksanaan penelitian menggunakan 2 siklus, dengan masing-masing siklus mencakup 4 tahap utama, yaitu :

1. Perencanaan (*Plan*)
2. Tindakan (*Action*)
3. Pengamatan (*Observation*)
4. Refleksi (*Reflection*)

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya.

Subjek dan Lokasi Penelitian

Penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan di SMP Islam As-siddiqy yang berlokasi di Jl. KH. Abu Bakar Siddiq Bletok Kecamatan Bungatan, Kabupaten Situbondo, Provinsi Jawa Timur. Penentuan lokasi spesifik kelas VIII B. penentuan lokasi menggunakan pendekatan purposive, yaitu dipilih secara sengaja oleh peneliti berdasarkan adanya permasalahan nyata terkait kurangnya kemampuan berpikir kritis yang ditemukan dari hasil observasi dan wawancara ke kepala sekolah SMP Islam As-siddiqy.

Subjek penelitian mencakup seluruh siswa kelas VIII B sebanyak 29 siswa, yang dipilih karena dikelas tersebut minimnya kemampuan berpikir kritis dibandingkan kelas lain. Hal ini diperkuat dari bukti wawancara salah satu guru ekonomi yang menyatakan rendahnya kemampuan berpikir kritis. Objek penelitian adalah peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis siswa melalui penerapan media Pembelajaran video terintegrasi game quizziz pada mata pelajaran Ekonomi.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi yang sesuai dengan tujuan penelitian. Pemilihan teknik pengumpulan data harus sesuai dengan jenis penelitian, variabel yang diteliti, serta desain penelitian yang digunakan. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai kemampuan berpikir kritis siswa setelah penerapan media pembelajaran video terintegrasi game Quizizz pada kelas VIII B.

Adapun Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, tes dan dokumentasi, berikut penjelasannya.

Observasi

Observasi adalah salah satu cara mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan secara langsung dan teratur terhadap objek atau kegiatan yang sedang diteliti. Dalam penelitian tindakan kelas, observasi dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang bagaimana tindakan tersebut dilaksanakan, kegiatan yang dilakukan guru dan siswa selama proses belajar mengajar, serta perubahan yang terjadi akibat tindakan tersebut. Hasil observasi menjadi dasar bagi peneliti untuk berpikir kembali dan menentukan langkah perbaikan pada siklus berikutnya (Utomo dkk., 2024)

Tes

Metode tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran video terintegrasi game quizziz. Tes berbentuk esai tertulis yang disusun bersama guru mata pelajaran Ekonomi berdasarkan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian pembelajaran. Data yang dikumpulkan berupa nilai ulangan harian siswa kelas VIII B SMP ISLAM AS-SIDDIQY sebagai indikator peningkatan hasil belajar.

Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa dokumen-dokumen pendukung yang relevan. Dokumentasi meliputi data jumlah siswa, daftar nama siswa, jadwal pelajaran, foto kegiatan pembelajaran, serta dokumen lain yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian.

Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mengolah, mengatur, dan memahami data yang diperoleh selama penelitian agar menjadi informasi yang berguna dan bisa digunakan untuk membuat kesimpulan. Data dalam penelitian kelas diperoleh menggunakan beberapa cara pengumpulan data, seperti observasi, tes

dan dokumentasi, Hal ini memungkinkan dilakukan teknik triangulasi agar data lebih terpercaya (Ardiansyah dkk., 2023).

Dalam penelitian ini , analisis data dilakukan dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menggambarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas guru, aktivitas siswa, hasil observasi, serta dokumen yang dikumpulkan selama penerapan tindakan pada setiap siklus. Sementara itu, analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk memancarkan hasil tes kemampuan berpikir kritis siswa dengan menghitung nilai rata - rata kelas, persentase ketuntasan belajar, serta peningkatan hasil belajar pada setiap siklus. Hasil dari analisis itu digunakan sebagai acuan untuk menanyakan apakah tindakan yang dilakukan berhasil dan juga digunakan untuk merencanakan perbaikan pada siklus berikutnya. Data yang diperoleh dari setiap siklus dianalisis secara rapi dan terstruktur agar dapat mengetahui sejauh mana kemampuan berpikir kritis peserta didik meningkat setelah menggunakan media pembelajaran berupa video yang terintegrasi *game quizziz* . Selanjutnya hasil analisis pada siklus I dibandingkan dengan hasil pada siklus II agar dapat mengetahui sejauh mana tindakan yang diberikan berhasil mencapai indikator-indikator keberhasilan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Dalam hal ini, peneliti berusaha mengumpulkan data-data terkait dengan Penerapan Media Pembelajaran Vidio Terintegrasi *Game Quizziz* Terhadap Kemampuan berpikir Kritis Siswa. Pengumpulan data disini merupakan jawaban dari responden terhadap peneliti yang kemudian di jadikan bahan untuk hasil penelitian yang dilakukan.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan menerapkan media Pembelajaran video terintegrasi *game Quizziz* pada pembelajaran Ekonomi di kelas VIII B SMP ISLAM AS-SIDDIQY. Sebelum tindakan diberikan, ketuntasan hasil belajar siswa pada tahap prasiklus menunjukkan bahwa hanya 34% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 66% lainnya belum tuntas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa Kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah sehingga diperlukan perbaikan dalam proses pembelajaran.

Pada siklus I, penenrapan media pembelajaran video terintegrasi *game Quizziz* mulai diterapkan dalam proses pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan terhadap indikator yang diamati yakni Analisis Dan Evaluasi siswa dibandingkan dengan kondisi prasiklus. Hasil tes juga menunjukkan peningkatan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar, meskipun indikator keberhasilan penelitian belum tercapai secara optimal.

Perbaikan pembelajaran kemudian dilakukan pada siklus II berdasarkan hasil refleksi siklus I. Guru mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran video terintegrasi *game Quizziz* serta meningkatkan interaksi dengan siswa selama proses pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil tes pada siklus II menunjukkan bahwa ketuntasan belajar telah mencapai indikator keberhasilan penelitian, yaitu minimal 75% siswa memperoleh nilai di atas KKM.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, terlihat adanya peningkatan pada setiap proses pembelajaran dari Siklus I hingga Siklus II. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang semakin baik, ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata siswa serta peningkatan skor hasil observasi aktivitas guru dan siswa. Perbandingan hasil antara Siklus I dan Siklus II tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Persentase Ketuntasan Belajar Nilai Rata-Rata siswa Serta Rata-Rata Observasi Guru dan Siswa Antara Siklus I dan Siklus II

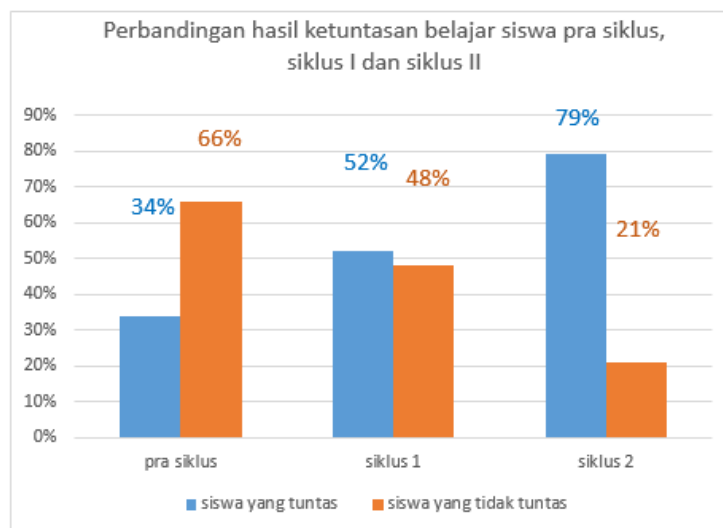
Siklus	Rata-Rata Nilai Siswa	Persentase Prestasi	Skor Observasi			
			Guru	Kategori	Siswa	Kategori
I	73	52%	91	Sangat Baik	36	Baik
II	83	79%	105	Sangat Baik	48	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, terlihat adanya peningkatan minat dan hasil belajar siswa pada setiap siklus. Pada Siklus I, persentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 52% dengan nilai rata-rata 73. Selanjutnya, pada Siklus II persentase ketuntasan meningkat menjadi 79% dengan nilai rata-rata 83.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video terintegrasi *game quizziz* memberikan dampak positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

Peningkatan hasil belajar tersebut sejalan dengan meningkatnya kualitas proses pembelajaran. Aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran menunjukkan perkembangan yang lebih baik dibandingkan siklus sebelumnya. Siswa tampak lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan guru mampu melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah yang telah direncanakan.

Berdasarkan perbandingan data pada tahap pra siklus, Siklus I, dan Siklus II, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran video terintegrasi *game quizziz* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Ekonomi di kelas VIII B SMP ISLAM AS-SIDDIQY. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar 2. Perbandingan hasil ketuntasan belajar siswa pra siklus, siklus I dan siklus II

Grafik di atas menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada setiap tahap penelitian, yaitu pra siklus, Siklus I, dan Siklus II. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada pra siklus sebesar 34%, kemudian meningkat menjadi 52% pada Siklus I, dan kembali mengalami peningkatan menjadi 79% pada Siklus II.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video terintegrasi *game quizziz* dalam pembelajaran Ekonomi mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam proses pembelajaran dibandingkan sebelum tindakan diberikan.

Hasil belajar siswa diperoleh melalui tes yang diberikan pada akhir setiap siklus pembelajaran. Peningkatan hasil belajar yang terjadi pada Siklus I dan Siklus II menunjukkan bahwa media pembelajaran video terintegrasi *game quizziz* dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran video terintegrasi *game quizziz* terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas VIII B SMP ISLAM AS-SIDDIQY pada mata pelajaran Ekonomi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran video terintegrasi *game quizziz* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas VIII B SMP ISLAM AS-SIDDIQY pada mata pelajaran Ekonomi.

Peningkatan hasil belajar siswa terlihat dari nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar yang mengalami peningkatan pada setiap siklus. Pada tahap pra siklus, nilai rata-rata siswa sebesar 61 dengan ketuntasan belajar sebesar 34,48%. Setelah diterapkan media pembelajaran video terintegrasi *game quizziz* pada Siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 73 dengan ketuntasan belajar sebesar 52%. Selanjutnya pada Siklus II, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 83 dengan ketuntasan belajar

mencapai 79%.

Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa juga mengalami peningkatan. Siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, lebih antusias memperhatikan materi yang disampaikan, berani mengemukakan pendapat, serta lebih aktif dalam kegiatan diskusi dan tanya jawab. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran video terintegrasi *game quizizz* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas VIII B SMP ISLAM AS-SIDDIQY.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa hormat dan penghargaan, saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak sekolah yang telah memberikan izin, dukungan, serta fasilitas selama proses penelitian berlangsung. Bantuan dari kepala sekolah, para guru, seluruh siswa yang sudah sangat membantu kelancaran dan keberhasilan penelitian, dan juga mengucapkan terimakasih kepada pembimbing saya yang telah membantu dari awal sampai selesai akhir penelitian.

REFERENSI

- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan> Volume 1 Nomor 2 Juli 2023. Ardiansyah, Risnita, M. Syahrani Jailani Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9.
- Fajriantini, A., Nurfadhila, U., & Mayasari, R. (2024). Effectiveness of Digital Application “Quizizz” for Students’ Learning Evaluation At Stmik Widya Cipta Dharma Samarinda. *Borneo Educational Management and Research Journal*, 5(2), 44–55.
- Mahmudah., D. (2024). A Quiziz Game-Based Learning Implementation in Improving Learner’s Critical Thinking Skills. *International Journal of Research and Review*, 11(10), 96–104. <https://doi.org/10.52403/ijrr.20241010>
- Maunino, G. Z. T., & Tacoh2, Y. T. B. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X Mata Pelajaran Informatika di SMA Kristen 1 Salatiga. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(17), 308–319. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8307495>.
- Nurjaman, H. (2024). *Refleksi Keterampilan Literasi dan Pendidikan Indonesia di Era Digital: Analisis Hasil PISA 2022*. Digital society. https://digitalsociety.id/2024/05/28/refleksi-keterampilan-literasi-dan-pendidikan-indonesia-di-era-digital-analisis-hasil-pisa-2022/17746/?utm_source
- Putri., D. (2023). Konsep Dasar Penelitian Tindakan Kelas : Sebuah Pengantar dalam Metode Penelitian Pendidikan. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 5(2), 9–16. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v5i2.119>
- Retia Kartika Dewi. (2023). *Pengertian dan Manfaat Berpikir Kritis*. Kompas. <https://www.kompas.com/skola/read/2023/12/12/160000669/pengertian-dan-manfaat-berpikir-kritis>
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Yogi, A. N. A. M., Anfa, Q., & R, L. A. (2024). Efektivitas Model Project Based Learning Berbantuan Video Untuk Melatih Keterampilan Efektivitas Model Project Based Learning Berbantuan Video Untuk Melatih Keterampilan. *Jurnal Media Akademik (Jma)*, 2(11).