

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN BERBASIS KASUS BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN DETAK TERHADAP BERPIKIR KRITIS SISWA

Muhammad Farel Rochmedy^{1*}

Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami No. 36A, Surakarta, Indonesia

farelrochmedy@student.uns.ac.id

sudyanto²

Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami No. 36A, Surakarta, Indonesia

sudyanto@staff.uns.ac.id

ABSTRACT

This research aimed to determine the effect of the case-based learning model assisted by DETAK (Detektif Akuntansi) game media on students' critical thinking skills in bank reconciliation learning at SMK X. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental method using a non-equivalent control group design. The subjects were Grade XI students of the Accounting and Finance (AKL) program, with the research sample consisting of Grade XI AKL 1 as the experimental class and Grade XI AKL 2 as the control class, selected through cluster random sampling. Data were collected using a critical thinking essay test instrument. Construct validity was tested using IBM SPSS Statistics 25, resulting in 15 questions being declared valid, while reliability testing using Cronbach's Alpha yielded a coefficient of 0.931, indicating that the instrument was reliable. Data analysis using the Independent Samples t-test showed a significant difference between the experimental and control groups (Sig. 2-tailed = $0.000 < 0.05$). The N-Gain score of the experimental class was 0.5275 (moderate category), which was higher than that of the control class (0.2284, low category). The DETAK media was proven effective as scaffolding that facilitated active social interaction and investigation.

Keywords: Case-Based Learning; DETAK Game Media; Critical Thinking Skills

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis kasus berbantuan media permainan DETAK (Detektif Akuntansi) terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran rekonsiliasi bank di SMK Negeri X. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen *non-equivalent control group design*. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI AKL, dengan sampel penelitian terdiri atas kelas XI AKL 1 (kelas eksperimen) dan XI AKL 2 (kelas kontrol) yang dipilih melalui *cluster random sampling*. Data dikumpulkan menggunakan instrumen tes esai berpikir kritis. Uji validitas instrumen tersebut secara konstruk diolah menggunakan IBM SPSS Statistic 25 dengan hasil 15 pertanyaan dinyatakan valid, serta uji reliabilitas menggunakan teknik Cronbach's Alpha dengan hasil 0,931 yang dinyatakan reliabel. Analisis data melalui uji *Independent Samples t-test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan (Sig. 2-tailed $0,000 < 0,05$). *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,5275 (kategori sedang) juga lebih tinggi dari kelas kontrol (0,2284, rendah). Media DETAK terbukti efektif menjadi *scaffolding* yang memfasilitasi interaksi sosial dan investigasi secara aktif.

Kata kunci: Berpikir Kritis; *Problem Based Learning*; *Zep Quiz*

PENDAHULUAN

Pembelajaran akuntansi merupakan proses sistematis yang menuntut penalaran analitis, ketelitian, serta kemampuan menginterpretasikan informasi keuangan untuk menghasilkan keputusan yang tepat (Indarti et al., 2026; Alhashimy et al., 2023). Dalam lingkup Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) program keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL), salah satu materi esensial yang memiliki tingkat kompleksitas tinggi adalah rekonsiliasi bank. Rekonsiliasi bank merupakan laporan dan proses sistematis yang disusun untuk mencocokkan saldo kas menurut pembukuan perusahaan dengan saldo laporan rekening koran bank guna menyajikan laporan keuangan yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan (Clementina & Isu, 2015; Sabrina & Sihalolo, 2025). Perbedaan antara kedua laporan tersebut umumnya disebabkan oleh perbedaan waktu pencatatan, setoran dalam perjalanan (*deposit in transit*), cek dalam peredaran (*outstanding check*), cek kosong (*not sufficient fund check*), biaya administrasi, maupun kesalahan pencatatan (Mahmud & Fitriani, 2025; Nariman et al., 2024). Oleh karena itu, penyelesaian rekonsiliasi bank tidak dapat dilakukan melalui pendekatan hafalan, melainkan menuntut peserta didik untuk menelusuri alur transaksi, menganalisis dokumen sumber, serta mengidentifikasi penyebab perbedaan saldo, yang keseluruhannya sangat membutuhkan keterampilan berpikir kritis tingkat tinggi (Warneri & Ramadhan, 2023).

Namun, berbagai literatur dan penelitian empiris menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik di Indonesia masih belum berkembang secara optimal dan mayoritas berada pada kategori rendah hingga sedang, terutama dalam aspek evaluasi dan inferensi saat

memecahkan masalah (Jabar et al., 2025; Septiany et al., 2024; Agustin & Prayitno, 2023). Kondisi serupa juga ditemukan pada jenjang pendidikan vokasi (Aji & Nugraheni, 2023; Kurniawan et al., 2021). Berdasarkan studi pendahuluan di SMK X, ditemukan fakta bahwa dari seluruh dimensi profil lulusan Kurikulum Merdeka, penalaran kritis menjadi dimensi yang paling sulit dicapai oleh peserta didik. Akar permasalahannya terletak pada proses pembelajaran yang masih didominasi oleh pendekatan teacher-centered dengan metode ceramah serta penggunaan media yang monoton, sehingga gagal menstimulasi keterlibatan aktif peserta didik dalam pemecahan masalah (Leremmongla, 2023; Wardhani & Zainudin, 2023). Untuk mengukur keterampilan tersebut secara terarah, penelitian ini menggunakan indikator kemampuan berpikir kritis menurut Facione (2023) yang meliputi: 1) Interpretasi, yaitu kemampuan memahami dan menjelaskan makna masalah secara akurat; 2) Analisis, yaitu kemampuan menguraikan hubungan antar informasi untuk menyelesaikan masalah; 3) Evaluasi, yaitu kemampuan menilai kredibilitas dan ketepatan solusi; 4) Inferensi, yaitu kemampuan menarik kesimpulan logis; dan 5) Eksplanasi, yaitu kemampuan menjelaskan alasan serta bukti yang mendasari suatu kesimpulan.

Guna mengatasi permasalahan tersebut dan menstimulasi kemampuan berpikir kritis peserta didik, inovasi yang relevan untuk diterapkan adalah model pembelajaran berbasis kasus. Model ini menempatkan kasus nyata atau simulasi permasalahan otentik sebagai pusat kegiatan belajar, sehingga peserta didik terlibat aktif dalam proses analisis dan pemecahan masalah layaknya situasi profesional di dunia kerja (Yang et al., 2024). Berbagai penelitian membuktikan

bahwa pembelajaran berbasis kasus secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, analisis, dan kepercayaan diri (Obeagu & Muhammad, 2025; Ma & Zhou, 2022; Laoli, 2025). Meskipun demikian, penerapannya pada materi rekonsiliasi bank yang mensyaratkan ketelitian dokumen memerlukan *scaffolding* atau dukungan tambahan berupa media pembelajaran interaktif agar peserta didik tidak merasa bosan (Alfiandra et al., 2022). Oleh karena itu, penelitian ini mengintegrasikan model pembelajaran berbasis kasus dengan inovasi media permainan DETAK (Detektif Akuntansi).

Media permainan DETAK merupakan media pembelajaran inovatif berpendekatan kasus yang dikemas dalam konsep permainan peran detektif. Media ini disajikan secara otentik dalam sebuah amplop cokelat yang menyerupai berkas kasus, di mana di dalamnya memuat komponen-komponen terintegrasi seperti aturan permainan, laporan pernyataan klien, pernyataan pihak ketiga, serta bukti-bukti dokumen transaksi berupa rekening koran, cek, dan bukti transfer. Peserta didik juga difasilitasi dengan lembar identifikasi masalah, lembar rekonsiliasi bank, dan jurnal penyesuaian untuk mengarahkan proses berpikir mereka secara terstruktur.

Penerapan model pembelajaran berbasis kasus berbantuan media DETAK ini diimplementasikan melalui tujuh tahapan sintaks (Williams, 2004), yaitu: 1) Penetapan kasus, di mana pendidik membagikan amplop kasus DETAK; 2) Analisis kasus oleh kelompok; 3) Bertukar pendapat; 4) Merumuskan tujuan pembelajaran; 5) Diseminasi hasil temuan baru; 6) Presentasi kelompok; dan 7) Identifikasi perbaikan dan integrasi. Intervensi ini dilandasi oleh

teori konstruktivisme sosial Lev Vygotsky, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif dan bermakna melalui interaksi sosial, kolaborasi, serta pemberian *scaffolding* yang tepat pada zona perkembangan proksimal peserta didik (Putri, 2024; Azizah et al., 2025). Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis kasus berbantuan media permainan DETAK terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran rekonsiliasi bank di SMK Negeri X.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental*) menggunakan *non-equivalent control group design*. Penelitian dilaksanakan di SMK X pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas XI AKL yang berjumlah 108 orang. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *cluster random sampling*, sehingga terpilih kelas XI AKL 1 (35 peserta didik) sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan model pembelajaran berbasis kasus berbantuan media DETAK, dan kelas XI AKL 2 (36 peserta didik) sebagai kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran berbasis kasus konvensional tanpa media DETAK.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik tes berupa soal esai yang diberikan pada saat *pretest* dan *posttest*. Tahap penyusunan instrumen tes diawali dengan pembuatan kisi-kisi soal sebanyak 15 butir pertanyaan yang dikembangkan berdasarkan indikator kemampuan berpikir kritis. Sebelum digunakan,

instrumen melalui tahap validasi isi, materi, konstruk, dan bahasa melalui konsultasi kepada ahli. Selanjutnya, instrumen diuji cobakan kepada 36 peserta didik di luar sampel penelitian untuk mengukur kelayakannya. Hasil uji validitas konstruk dengan bantuan program *IBM SPSS Statistic 25* menunjukkan bahwa seluruh 15 butir soal dinyatakan valid ($sig < 0,05$). Hasil uji reliabilitas menggunakan teknik *Cronbach's Alpha* menunjukkan nilai sebesar 0,931 yang berarti instrumen tersebut reliabel. Selain itu, dari hasil uji tingkat kesukaran diperoleh 14 butir soal berada pada kategori sedang dan 1 butir soal kategori mudah, serta hasil uji daya pembeda menunjukkan ke-15 butir soal memiliki kriteria sangat baik.

Teknik analisis data diawali dengan uji prasyarat analisis yang mencakup uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas menggunakan *Levene Statistic*. Setelah data dipastikan berdistribusi normal dan homogen, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *Independent Samples t-test* dengan taraf signifikansi (α) 0,05 untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kritis antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Terakhir, untuk mengetahui kategori besaran peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan, digunakan analisis uji *N-Gain*.

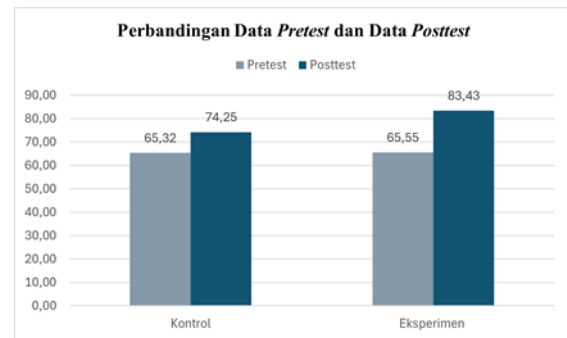
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Deskripsi Data

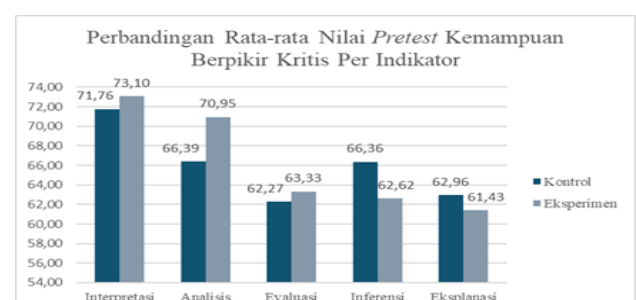
Data awal kemampuan berpikir kritis dikumpulkan melalui *pretest* yang dilaksanakan sebelum proses pembelajaran berlangsung. Kelas eksperimen menerapkan model pembelajaran

berbasis kasus yang diintegrasikan dengan media permainan DETAK, sementara kelas kontrol menggunakan model pembelajaran berbasis kasus saja. Secara keseluruhan, perbandingan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas dapat dilihat pada Gambar 1 sebagai berikut:



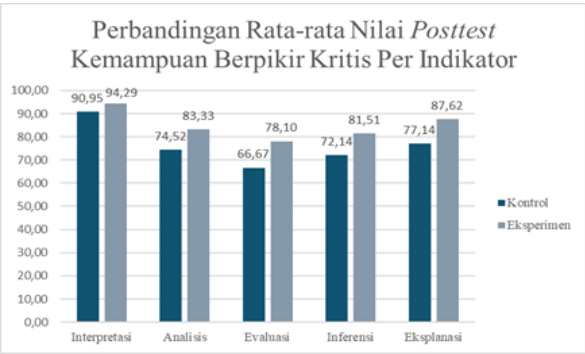
Gambar 1. Perbandingan Data *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan Gambar 1 dapat diketahui bahwa sebelum perlakuan, kelas kontrol memiliki rata-rata 65,32 dan kelas eksperimen memiliki rata-rata 65,55. Hal tersebut menunjukkan bahwa rata-rata skor kemampuan berpikir kritis awal relatif sama. Data *posttest* menunjukkan peningkatan di mana kelas kontrol menjadi 74,25, sementara kelas eksperimen meningkat lebih tinggi menjadi 83,43 setelah menerima perlakuan. Selanjutnya, analisis deskriptif terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik tidak hanya dilakukan berdasarkan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* secara keseluruhan, tetapi juga berdasarkan setiap indikator. Perbandingan rata-rata nilai *pretest* per indikator antara kedua kelas ditampilkan secara rinci pada Gambar 2 berikut:



Gambar 2. Perbandingan Rata-rata Nilai *Pre-test* Kemampuan Berpikir Kritis Per Indikator

Berdasarkan Gambar 2, secara keseluruhan indikator interpretasi merupakan indikator dengan rata-rata nilai tertinggi pada kedua kelas, sedangkan indikator evaluasi menjadi indikator dengan rata-rata nilai terendah. Meskipun terdapat perbedaan nilai pada beberapa indikator, selisih rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen relatif kecil. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis awal peserta didik pada kedua kelas berada pada kondisi yang relatif sebanding sebelum diberikan perlakuan, sehingga kedua kelas memiliki karakteristik kemampuan awal yang hampir sama. Berikut merupakan perbandingan rata-rata nilai *posttest* per indikator antara kedua kelas yang ditampilkan secara rinci pada Gambar 3 berikut:



Gambar 3. Perbandingan Rata-rata Nilai *Posttest* Kemampuan Berpikir Kritis Per Indikator

Gambar 3 mengindikasikan bahwa rata-rata nilai *posttest* kemampuan berpikir kritis pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen mengalami peningkatan pada seluruh indikator. Secara keseluruhan, indikator interpretasi memperoleh rata-rata nilai tertinggi pada kedua kelas. Sebaliknya, indikator evaluasi menjadi indikator dengan rata-rata nilai terendah. Meskipun

demikian, seluruh indikator pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik pada kelas eksperimen memiliki capaian kemampuan berpikir kritis yang lebih baik pada setiap indikator setelah mengikuti pembelajaran.

Uji Prasyarat Analisis

Uji Normalitas

Untuk mengukur normalitas penelitian ini menggunakan uji *Shapiro Wilk* dengan taraf signifikansi (α) 0,05. Berdasarkan dari uji normalitas yang telah dilakukan, data bersidtribusi normal dengan taraf signifikansi $> 0,05$. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Taraf Signifikansi		Keterangan	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Kontrol	0,083	0,071	Normal	Normal
Eksperimen	0,746	0,643	Normal	Normal

(Sumber: Data Primer yang Diolah, 2026)

Uji Homogenitas

Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan taraf signifikansi 0,05. Hasil uji homogenitas nilai *pretest* dan *posttest* kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas kontrol dan eksperimen dapat dilihat pada Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

Kategori	Taraf Signifikansi		Keterangan
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	
<i>Pretest</i>	0,063		Homogen
<i>Posttest</i>	0,123		Homogen

(Sumber: Data Primer yang Diolah, 2026)

Berdasarkan Tabel 2 dapat disimpulkan bahwa taraf signifikansi data *pretest* dan juga *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen

memiliki sifat homogen. Dari hasil uji normalitas dan homogenitas yang telah dilakukan terlihat bahwa data dalam penelitian ini telah berasal dari persebaran populasi yang normal dan homogen.

Uji Hipotesis

Uji Independent T-test

Pengujian ini diterapkan guna menganalisis perbedaan tingkat kemampuan berpikir kritis peserta didik antara kelas eksperimen dan kontrol setelah perlakuan. Hipotesis pada penelitian ini adalah terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis kasus berbantuan media permainan DETAK terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran materi rekonsiliasi bank di SMK X. Penentuan hipotesis mengacu pada nilai signifikansi, ketika nilai *Sig.* dibawah 0,05, maka H_0 ditolak, dan H_1 diterima.

Tabel 3. Hasil Uji Independent T-test

Keterangan	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Equal variances assumed	0,000	9,177

Sumber: Data primer yang diolah, 2026)

Berdasarkan Tabel 3, dapat diketahui bahwa hasil *t-test* menunjukkan nilai *Sig. 2-tailed* sebesar 0,000. Nilai signifikansi ini jauh di bawah taraf kesalahan yang ditetapkan, yakni $\alpha = 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan kata lain, terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara rata-rata nilai kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selisih rata-rata (*mean difference*) sebesar 9,177 mengindikasikan model pembelajaran berbasis kasus berbantuan

media DETAK berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Uji N-Gain

Pengujian ini dilakukan guna menilai peningkatan rata-rata kemampuan berpikir kritis setelah perlakuan berdasarkan selisih skor *pre-test* dan *posttest*. Kriteria *N-Gain* menurut Lutfiyanti et al. (2025) sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria N-Gain

Skor	Keterangan
$g > 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$g \leq 0,30$	Rendah

(Sumber: Data Primer yang Diolah, 2026)

Berikut merupakan Hasil Uji *N-Gain* yang disajikan pada Tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji N-Gain

N-Gain Score	Kelas	Mean
	Eksperimen	0,5275
	Kontrol	0,2284

(Sumber: Data Primer yang Diolah, 2026)

Berdasarkan hasil perhitungan uji *N-Gain* pada Tabel 5, kelas eksperimen yang diberikan perlakuan penggunaan model pembelajaran berbasis kasus berbantuan media permainan DETAK memperoleh rata-rata skor *N-Gain* 0,5275 yang termasuk kategori sedang. Sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata *N-Gain* 0,2284 yang termasuk kategori rendah.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis kasus berbantuan media permainan DETAK memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran rekonsiliasi bank di SMK X. Hal tersebut didasarkan pada hasil uji hipotesis melalui uji *Independent Samples t-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang jauh di bawah taraf kesalahan $\alpha = 0,05$.

Hasil penelitian ini logis dikarenakan model pembelajaran berbasis kasus berbantuan media permainan DETAK terdiri dari 7 sintaks pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Pada sintaks penetapan kasus (*case is established*), pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan amplop kasus DETAK. Selanjutnya pada analisis kasus oleh kelompok (*case is analysed by groups*), peserta didik dituntut untuk menghubungkan informasi dari berbagai sumber dokumen yang tersedia, mengidentifikasi hubungan sebab-akibat dari setiap perbedaan saldo, dan menyusun analisis yang logis dan sistematis. Proses pembelajaran ini secara eksplisit melatih kemampuan interpretasi dan analisis peserta didik (Alfiandra et al., 2022).

Selanjutnya pada sintaks bertukar pendapat (*brainstorming*), peserta didik diberikan ruang untuk menyampaikan hasil analisis awalnya kepada anggota kelompok lain, menanggapi pendapat yang berbeda, serta memperkuat atau melemahkan argumen berdasarkan fakta-fakta yang ditemukan. Tahap ini secara langsung melatih dua kemampuan sekaligus, yakni kemampuan analisis dan eksplanasi (Andini et al., 2023). Kemudian pada tahap merumuskan tujuan pem-

belajaran (*formulate learning objectives*), peserta didik secara aktif menentukan arah penyelesaian kasus, yang mana secara khusus melatih indikator inferensi karena peserta didik diharuskan menarik kesimpulan sementara berdasarkan fakta yang sudah dikumpulkan.

Pada sintaks diseminasi hasil temuan baru (*dissemination of new findings*), peserta didik mengintegrasikan seluruh informasi yang telah dikumpulkan untuk merumuskan solusi komprehensif atas kasus rekonsiliasi bank. Proses ini melatih kemampuan evaluasi di mana peserta didik menilai keakuratan setiap solusi, dan eksplanasi dimana mereka mengomunikasikan alasan logisnya. Kemudian pada presentasi kelompok (*group shares results*), peserta didik memaparkan hasil pengerjaannya secara prosedural. Terakhir, pada identifikasi perbaikan dan integrasi, peserta didik bersama pendidik melakukan refleksi, yang secara simultan melatih seluruh indikator berpikir kritis secara integratif.

Penelitian ini didukung teori konstruktivisme sosial yang dicetuskan oleh Lev Vygotsky. Ia menegaskan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui proses interaksi sosial, kolaborasi, dan pengalaman belajar yang bermakna (Azizah et al., 2025). Hal ini sejalan dengan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) dan *Scaffolding*, di mana pembelajaran akan lebih efektif apabila peserta didik diberikan dukungan sementara terstruktur untuk menyelesaikan tugas kompleks (Putri, 2024).

Dalam konteks tersebut, peran media permainan DETAK dalam penelitian ini menjadi scaffolding yang optimal. Media ini tidak hanya menyajikan permasalahan yang kontekstual, tetapi juga menyediakan struktur investigasi yang membantu peserta didik menyelesaikan

tugas secara bertahap (Park, 2024; Agustina et al., 2024). Hal ini membuktikan temuan Xiang et al. (2025) serta Laoli (2025) bahwa kasus yang dirancang secara otentik dan interaktif konsisten efektif dalam membangun penalaran berpikir kritis tingkat tinggi. Meskipun indikator evaluasi tetap menjadi aspek dengan capaian paling rendah karena tingkat kompleksitasnya yang membutuhkan penilaian ketepatan informasi secara mendalam, peningkatan positif pada seluruh indikator membuktikan efektivitas integrasi model dan media inovatif ini di tingkat pendidikan vokasi.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis kasus berbantuan media permainan DETAK memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran materi rekonsiliasi bank di SMK X. Hal ini dibuktikan melalui uji *Independent Samples t-test* yang menghasilkan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000, jauh di bawah taraf kesalahan 0,05. Selain itu, peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada kelas eksperimen tergolong dalam kategori sedang dengan rata-rata skor uji *N-Gain* sebesar 0,5275, yang terbukti lebih unggul dan optimal dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya memperoleh skor *N-Gain* sebesar 0,2284 (kategori rendah). Integrasi model berbasis kasus dengan media DETAK terbukti mampu menjadi scaffolding yang memfasilitasi interaksi sosial dan proses investigasi peserta didik secara aktif dan bermakna.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan kepada

pihak sekolah dan pendidik untuk mengadopsi model pembelajaran berbasis kasus berbantuan media permainan DETAK sebagai salah satu alternatif inovasi pembelajaran akuntansi, khususnya pada materi yang memiliki tingkat kompleksitas tinggi. Dalam praktiknya, pendidik sangat disarankan untuk memberikan penjelasan awal yang komprehensif mengenai aturan permainan dan alur penggunaan media agar waktu pembelajaran dapat dimanfaatkan secara optimal. Selain itu, guna meningkatkan capaian pada indikator berpikir kritis yang paling kompleks seperti evaluasi, pendidik disarankan memberikan pendampingan yang lebih terstruktur melalui panduan lembar kerja maupun rubrik analitik. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan penelitian ke beberapa sekolah dengan karakteristik yang beragam guna memperkuat generalisasi temuan, serta mencoba mengembangkan dan menguji inovasi media berbasis permainan serupa pada materi akuntansi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, P. D., & Prayitno, L. L. (2023). High School Students' Critical Thinking Ability: Analysis In TVLS World Problem. *Jurnal Pendidikan Matematika (JUPITEK)*, 6(1), 9–18. <https://doi.org/10.30598/jupitekvol6iss1pp9-18>
- Agustina, L., Ulfa, F., Khusna, A., & Darmayanti, R. (2024). *A Case Study of Exploring Pedagogical Practices Applied to Enhance Critical Thinking and Oral Communication Skills*. *JOLLS: Journal of Language and Literature Studies*, 4(2), 472–483.
- Aji, G. P., & Nugraheni, B. I. (2023). *Critical Thinking Skills of High School and Vocational School Students In Indonesia: A Literature Review*. *International Journal of Education and Social Science Research*, 6(3), 353–367. <https://doi.org/10.37500/>

IJESSR.2023.6328

Al-hashimy, H. N. H., Jinfang, Y., & Hussein, W. N. (2023). *Enhancing Critical Thinking Abilities in Accounting Education : Strategies and Best Practices Enhancing Students ' Capacity to Engage in Ethical Decision-Making by Placing an Emphasis on Core Values in Accounting. International Journal of Recent Research in Social Sciences and Humanities (IJRSSH)*, 10(4), 84–89.

Alfiandra, A., Yusuf, S., Barlian, I., & Safitri, S. (2022). *Improving Students ' Critical Thinking Skills Through Case Based Learning Oriented Textbook. Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6 (3), 440–449.

Andini, N. D., Salsabila, E., & Haeruman, L. D. (2023). Pengaruh Model *Case-Based Learning* terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Peserta Didik SMA Negeri 03 Tambun Selatan. *JRPMS : Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 7(1), 87–100.

Azizah, R., Ulayya, P. I., & Fauziati, E. (2025). *Exploring Social Constructivist Practices: Collaborative Learning Challenges and Strategies In TEFL Classrooms At Islamic Boarding Schools. Jo-ELT: Journal of English Language Teaching*, 12(1), 228–241. <https://doi.org/10.33394/jo-elt.v12i1.15102>

Clementina, K., & Isu, I. G. (2015). *Bank Reconciliation Statements , Accountability and Profitability of Small Business Organisation. Researc Journal of Finance and Accounting*, 6(22), 21–30.

Facione, P. A. (2023). *Critical Thinking : What It Is and Why It Counts*.

Indarti, N., Bidin, R., In, C., & Sobakh, N. (2026). *Fostering Critical Thinking in Vocational Accounting Education : A Quasi-*

Experimental Study of Guided Inquiry Learning. Jurnal Pendidikan Progresif, 16 (1). <https://doi.org/https://doi.org/10.23960/jpp.v16i1.pp497-511>

Jabar, M. B. A., Rasyid, A., & Suryaningsih, Y. (2025). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Sekolah Menengah Atas: *Literature Review. Papanda Journal of Mathematics and Science Research (PJMSR)*, 4(1), 104–111.

Kurniawan, N. A., Hidayah, N., & Rahman, D. H. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6(3), 334–338. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>

Laoli, B. (2025). Inovasi Bahan Ajar dengan Model *Case Based Learning* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Melatih Kemampuan Analisis Mahasiswa di Era Ekonomi Digital. *Jurnal Edueco*, 8(1), 295–305.

Leremmongla, D. (2023). *A Comparative Study on Teaching Methods Used in Government and Private Colleges in Nagaland. International Journal for Multidisciplinary Research (IJFMR)*, 5(6), 1–7.

Lutfiyanti, R. A., Rahmawati, D. S., Carissa, A. A., Fauzi, A., Sudibyo, E., & Nurita, T. (2025). Implementasi Model *Team Game Tournament* Berbasis Monopoli Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SMP Tentang Mitigasi Bencana Atmosfer dan Polusi Udara. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (JP-IPA)*, 06(02), 194–202. <https://doi.org/10.56842/jp-ipa>

Ma, C., & Zhou, W. (2022). *Effects of unfolding case-based learning on academic achievement, critical thinking, and self-confidence in undergraduate nursing students learning health assessment skills. Nurse Education in Practice*, 60. <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2022.103321>

- Mahmud, A., & Fitriani, N. (2025). *The Role of Financial Reconciliation in Improving the Accuracy of Monthly and Annual Financial Reports at CV X. International Journal Administration, Business & Organization*, 6(2), 301–312.
- Nariman, A., Vennessa, V., & Puteri, A. F. (2024). Rekonsiliasi Bank Sebagai Salah Satu Alat Pengawasan Keuangan. *Jurnal Serina Abdimas*, 2(4), 1922–1929.
- Obeagu, G. U., & Muhammad, T. (2025). *Impact of Case-based Learning on Critical Thinking in Clinical Decision-making Among Student Nurses of Kampala International University , Uganda*. <https://doi.org/10.2147/AMEP.S547292>
- Park, S. (2024). *Transition in the Concept of Scaffolding* (S. Goundar (ed.)). *IntechOpen*. <https://doi.org/10.5772/intechopen.1006202>
- Putri, E. R. W. E. (2024). *Scaffolding pada Zone of Proximal Development (ZPD) Dalam Pembelajaran Sosiologi Materi Metode Penelitian Sosiasl Kelas X-2 SMA Negeri 7 Malang*. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(8). <https://doi.org/10.17977/um063.v4.i8.2024.9>
- Sabrina, C. A. S., & Sihalolo, Y. M. (2025). Peranan Rekonsiliasi Bank dalam Meningkatkan Akurasi Laporan Keuangan. *Jurnal Bisnis, Ekonomi Syariah, Dan Pajak (JBEP)*, 2(3), 01–15.
- Septiany, L. D., Puspitawati, R. P., Susantini, E., Budiyanto, M., Purnomo, T., & Hariyono, E. (2024). *Analysis of High School Students ' Critical Thinking Skills Profile According to Ennis Indicators*. *IJORER: International Journal of Recent Education Research*, 5(1), 157–167. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v5i1.544>
- Wardhani, A. K., & Zainudin, A. (2023). *Teacher Experience in Implementing Project Based Learning at MI Muhammadiyah Karanganyar*. *Jurnal Penelitian Pendidikan (JPP)*, 23(2), 118–130.
- Warneri, W., & Ramadhan, I. (2023). Pengembangan Modul Berbasis Model Pembelajaran *Problem Solving* Materi Rekonsiliasi Bank di SMK Negeri 2 Singkawang. 9(2), 489–498. <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i2.1311>
- Williams, B. (2004). *The Implementation of Case-Based Learning - Shaping the Pedagogy in Ambulance Education*. *Journal of Emergency Primary Health Care (JEPHC)*, 2(3–4).
- Xiang, Y., Liu, Do., Liu, L., Liu, I.-Ch., Wu, L., & Fan, H. (2025). *Impact of Case-based Learning on Critical Thinking Dispositions in Chinese Nursing Education : A Systematic Review and Meta-Analysis*. 1–10. <https://doi.org/10.3389/fmed.2025.1452051>
- Yang, W., Zhang, X., Chen, X., Lu, J., & Tian, F. (2024). *Based case based learning and flipped classroom as a means to improve international students ' active learning and critical thinking ability*. *BMC Medical Education*, 1–8.