



Pengaruh *Joyful Learning* Berbasis Gamifikasi terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

Annisa Oktavia^{1*}, Nurul Hidayah¹, Yudesta Erfayliana¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Bandar Lampung, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.3188>

Article Info:

Received : 27 Juli 2026
Revised : 07 Agustus 2026
Accepted : 19 Agustus 2026
Published : 30 Agustus 2026

Correspondence:

Annisa Oktavia

Phone: +6287726309992

Abstract: Critical thinking is a key twenty-first-century competency that remains insufficiently developed in primary education, particularly in Indonesian language learning. This study aimed to examine the effect of gamification-based *joyful learning* on the critical thinking skills of fifth-grade students. A quasi-experimental method with a non-equivalent control group design was employed. The study involved 37 fifth-grade students at SDN 1 Purwodadi, Central Lampung, consisting of an experimental group (18 students) and a control group (19 students). The experimental group received gamification-based *joyful learning*, whereas the control group was taught using a scientific approach. Data were collected through validated and reliable essay-based *Pre-test* and *Post-test* instruments and analyzed using an independent samples t-test. The results showed that the experimental group achieved a higher mean *Post-test* score (82.12) than the control group (72.86). Hypothesis testing revealed a significance value of $p < 0.001$ ($p < 0.05$), indicating a statistically significant effect of gamification-based *joyful learning* on students' critical thinking skills. These findings demonstrate that integrating gamification elements, including points, badges, leaderboards, and tiered challenges, within an enjoyable learning environment can effectively enhance students' critical thinking, confidence in expressing opinions, and ability to analyze information in Indonesian language learning.

Keywords: Critical Thinking; Gamification; *Joyful learning*; Indonesian Language Learning; Elementary School

Citation: Oktavia, A., Hidayah, N., & Erfayliana, Y. (2026). Pengaruh Joyful Learning Berbasis Gamifikasi terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(3), 5117–5123. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.3188>

Pendahuluan

Kemampuan berpikir kritis menjadi salah satu kompetensi abad 21 yang krusial agar peserta didik menguasai berbagai keterampilan tingkat tinggi, di mana kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*) menempati posisi sentral untuk memecahkan masalah kompleks dalam kehidupan sehari-hari agar mampu memahami konsep, memecahkan masalah yang diberikan, dan menerapkannya dalam situasi nyata (Intan Eli Alfina, et.al, 2025). Kompetensi tersebut dikenal dengan keterampilan 4C yaitu *critical thinking*, *creativity*, *communication*, and *collaboration* (Supandi T Angio, 2025). Dalam konteks pembelajaran Bahasa

Indonesia, salah satu manifestasi berpikir kritis adalah kemampuan siswa dalam menganalisis informasi agar tidak mudah terpengaruh oleh hoaks yang menyesatkan ditengah arus informasi yang begitu menyeluruh dan beragam.

Kerangka kurikulum nasional telah menekankan pentingnya pengembangan kemampuan berpikir kritis melalui berbagai mata pelajaran. Namun, implementasi di lapangan seringkali terkendala oleh metode pembelajaran yang menitikberatkan pada hafalan, serta kurang memberikan ruang bagi siswa untuk bertanya, berargumen, dan memecahkan masalah kompleks. Kurikulum Merdeka yang saat ini diimplementasikan

menekankan pada pengembangan kompetensi dasar seperti literasi dan numerasi, di mana kemampuan berpikir kritis merupakan fondasi dari literasi informasi yang kuat. Tujuan kurikulum merdeka yang diterapkan saat ini untuk mengeksplorasi potensi siswa, menunjang pembelajaran yang berpusat pada siswa, serta mengutamakan pemberdayaan dan pengembangan keterampilan abad 21 (Rosiyati et al., 2025).

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V, kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih belum optimal. Banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengungkapkan makna, berpendapat, menarik kesimpulan, serta membuat suatu karangan.

Hal ini terjadi karena peserta didik takut salah dan kurang percaya diri saat mengungkapkan pendapat. Terlihat pada saat pembelajaran peserta didik lebih cepat bosan dan mengantuk dikarenakan pembelajaran masih berpusat pada guru, serta minimnya variasi pendekatan, model, metode pembelajaran yang digunakan. Untuk memperoleh data awal yang objektif mengenai kemampuan berpikir kritis peserta didik, peneliti memberikan tes soal kemampuan berpikir kritis kepada 37 siswa kelas VA dan VB. Tes ini terdiri dari soal uraian. Hasil tes menunjukkan bahwa rata-rata skor yang diperoleh sebanyak 67,56% (25) peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis rendah, sebanyak 18,92% (7) peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis sedang, lalu sebanyak 13,52% (5) peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis tinggi. Temuan ini menegaskan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih tergolong rendah dan memerlukan pembelajaran yang inovatif. Hal ini memperkuat perlunya pelaksanaan tindakan atau perlakuan (treatment) penelitian lebih lanjut untuk meningkatkan kemampuan tersebut.

Menanggapi permasalahan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, nyaman, dan tidak membosankan. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah *joyful learning*. Menurut E. Mulyasa proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat keterkaitan yang kuat antara pendidik dan peserta didik, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan. Dengan begitu pendekatan pembelajaran *joyful learning* merupakan pendekatan yang bisa disesuaikan dengan metode dan gaya yang sesuai dengan perkembangan peserta didik. Dengan pembelajaran yang disampaikan lewat cara yang menyenangkan maka pada pembelajaran akan membuat suasana pembelajaran menjadi tidak membosankan (Amelia, 2023).

Menurut Bambang, *joyful learning* ialah membuat pembelajaran dalam kelas jadi menyenangkan dan tidak monoton. Dan menurut Armanto, *joyful learning* yaitu sebuah pendekatan yang dapat membuat siswa

memiliki motivasi untuk terus mencari tahu dan terus belajar (Betty, 2023).

Salah satu strategi konkret untuk mewujudkan *joyful learning* di kelas adalah gamifikasi, yaitu pengintegrasian elemen desain permainan – seperti poin, lencana, papan peringkat, dan tantangan berjenjang – ke dalam konteks pembelajaran non-permainan (Muhammad Rinov Cuhazriansyah, 2025). Berbeda dari *joyful learning* yang sifatnya masih berupa prinsip umum, gamifikasi menawarkan struktur yang lebih terukur: rintangan atau tantangan dalam permainan menjadi peluang bagi peserta didik untuk membangun kemampuan secara bertahap, mulai dari level yang sederhana menuju level yang lebih kompleks. Struktur berjenjang inilah yang menjadikan gamifikasi relevan untuk melatih kemampuan berpikir kritis

Penelitian Triningsih, et.al (2025), hasil menunjukkan bahwa *joyful learning* berbasis gamifikasi (poin, lencana, papan peringkat, tantangan) meningkatkan partisipasi, motivasi, dan fokus dalam menyimak teks cerita. Penelitiain Sabilatul Aisyah Putri, et al (2025), menemukan bahwa penerapan *Joyful learning* berbantuan media *Question Card* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran Matematika. Media *Question Card* yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa terbukti mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan kemampuan berpikir kritis secara signifikan. Selanjutnya penelitian Marsyidhah Triandra Restuti & Meggy Novitasari (2026) membuktikan bahwa *Joyful learning* dengan *game edukatif* berpengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V pada materi pecahan.

Pendekatan ini tidak hanya menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan memotivasi, tetapi juga secara signifikan melatih siswa dalam keterampilan interpretasi, analisis, evaluasi, dan inferensi sebagai komponen esensial berpikir kritis. Meskipun ketiga penelitian tersebut menunjukkan hasil yang positif, masih terdapat celah yang belum terjawab.

Penelitian Triningsih et al. (2025) memang berfokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi variabel yang diukur adalah partisipasi, motivasi, dan fokus, bukan kemampuan berpikir kritis. Sementara itu, penelitian Putri et al. (2025) serta Restuti & Novitasari (2026) memang mengukur kemampuan berpikir kritis, melalui pendekatan *joyful learning* tetapi menggunakan media *question card* dan *game edukatif* ular tangga, bukan gamifikasi dan masih terbatas pada mata pelajaran matematika. Dengan demikian, penelitian yang secara spesifik mengkaji efektivitas pendekatan *Joyful learning* berbasis gamifikasi terhadap kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran bahasa indonesia di tingkat sekolah dasar masih terbatas. Padahal,

kemampuan berpikir kritis sangat erat kaitannya dengan aktivitas berbahasa, seperti menganalisis teks, menilai informasi, dan menyusun argumen yang logis. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh pendekatan *Joyful learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Metode

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan metode *quasi eksperimen* menggunakan desain *nonequivalent control group design*. Yang terdiri dari kelompok eksperimen yaitu kelas pengendali yang mendapat perlakuan *joyful learning* berbasis gamifikasi, sedangkan kelompok kontrol mendapat perlakuan dengan pendekatan saintifik.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di SDN 1 Purwodadi Lampung Tengah. Populasi penelitian ini berjumlah 37 peserta didik kelas V yang terdiri dari VA dan VB. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *sampling Jenuh*, yaitu, seluruh anggota populasi dari kedua kelas tersebut dijadikan sampel penelitian (Amir Danis, 2024). Selanjutnya untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan teknik *Cluster random assignment* dengan cara undian. Sehingga terpilih kelas VA dengan jumlah 18 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelas VB berjumlah 19 peserta didik sebagai kelas kontrol.

Pengumpulan data dilakukan dengan tes dan dokumentasi. Instrumen tes berupa soal uraian *pretest* dan *posttest* disusun berdasarkan indikator kemampuan berpikir kritis menurut Facione yang meliputi interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, eksplanasi, dan regulasi diri (Facione, 2023). Sebelum digunakan, instrumen telah melalui uji validitas oleh validator ahli untuk menilai kesesuaian isi dengan indikator. Instrumen tes yang telah disusun, kemudian diuji coba ke 30 peserta didik kelas V di SDN 1 Sendang Ayu Lampung Tengah, untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda disetiap butir soal. Instrumen dokumentasi digunakan sebagai alat pendukung selama penelitian. Pada kelas eksperimen, proses pembelajaran dilaksanakan menggunakan tahap *joyful learning* yang meliputi persiapan, penyampaian, latihan, penutup (Nurul Mahruzah Yulia, 2025). Sementara itu kelas kontrol menggunakan pendekatan saintifik yaitu dengan tahap mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan. (Lestari, 2022)

Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan bantuan IBM SPSS Statistik versi 31. Yang diawali dengan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Apabila data memenuhi kriteria, maka dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis

menggunakan uji-t pada taraf signifikansi $<0,05$ bantuan SPSS versi 31 untuk mengetahui apakah ada atau tidaknya pengaruh *joyful learning* berbasis gamifikasi terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V pada pembelajaran bahasa Indonesia SDN 1 Purwodadi Lampung Tengah.

Hasil dan Diskusi

Uji Instrumen Penelitian

Uji Validitas

Instrumen soal diuji coba diluar anggota sampel yaitu di SDN 1 Sendang Ayu Lampung Tengah dengan 30 responden. Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan terhadap 10 butir soal kemampuan berpikir kritis yang digunakan sebagai instrumen *pretest* dan *posttest*. Pengujian validitas dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 31, dengan teknik *korelasi product moment pearson*. Suatu item dinyatakan valid apabila nilai r hitung $> r$ tabel pada taraf signifikansi 5% dengan jumlah responden 30 orang, sehingga diperoleh nilai r tabel sebesar 0,361.

Berdasarkan hasil uji validitas menunjukan bahwa instrumen soal *pretest* dari 10 butir soal yang diuji terdapat 8 butir soal valid (nomor 1, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10) dan 2 butir soal yang tidak valid (nomor 2, 8). Sedangkan pada instrumen soal *posttest* dari 10 butir soal setelah dilakukan uji validitas terdapat 8 butir soal valid (nomor 1, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10) dan 2 butir soal yang tidak valid (2, 5). Instrumen soal *pretest* dan *posttest* yang dinyatakan valid dapat dipergunakan dalam proses penelitian, sedangkan soal yang dinyatakan tidak valid di eliminasi.

Uji Reliabilitas

Setelah dilakukan uji validitas diperoleh 8 butir soal dinyatakan valid. Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas. Uji reliabilitas adalah prosedur yang digunakan untuk mengukur konsistensi suatu kuesioner yang berfungsi sebagai indikator dalam mengukur variabel tertentu (Abd. Jalil, M, Syahidin, 2021). Pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan metode *Cronbach's Alpha* dengan bantuan program SPSS versi 31.

Tabel 1. Uji Reliabilitas *Pretest*

Cronbach's Alpha	N of Items
0,861	8

Tabel 2. Uji Reliabilitas *Posttest*

Cronbach's Alpha	N of Items
0,848	8

Berdasarkan hasil analisis, uji reliabilitas *pretest* dan *posttest* diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,861 *pretest* dan 0,848 *posttest*. Nilai tersebut lebih besar

dari kriteria minimum reliabilitas sebesar 0,70, sehingga instrument penelitian dinyatakan reliabel.

Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui kategori kesukaran setiap butir soal, yaitu mudah, sedang, atau sukar. Pada soal uraian, indeks tingkat kesukaran dihitung berdasarkan perbandingan antara rata-rata skor yang diperoleh peserta didik dan skor maksimum setiap butir soal (Abdul Qadir, Nuril Huda, 2024). Pada instrumen *pretest* diperoleh dari 10 butir soal 9 soal berkategori sedang dan 1 soal berkategori mudah dengan mean sebesar 3,10. Selanjutnya pada instrumen *posttest* diperoleh 10 butir soal berkategori sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mayoritas butir soal instrumen memiliki proporsi tingkat kesukaran yang ideal karena didominasi oleh kriteria sedang, baik pada tahap *pretest* maupun *posttest*.

Daya Pembeda

Pengujian daya pembeda dilakukan untuk melihat soal yang masuk kedalam kriteria baik sekali, baik, cukup dan jelek. Hasil analisis daya pembeda digunakan untuk menentukan kelayakan butir soal, apakah dapat dipertahankan, diperbaiki, atau dibuang (Melisa Pratiwi Sijabat, dkk, 2024). Analisis daya beda dilakukan menggunakan nilai *Corrected Item-Total Correlation* pada output SPSS.

Hasil analisis daya pembeda pada instrumen *pretest* diperoleh 2 soal berkategori jelek, 1 soal berkategori cukup, 4 soal berkategori baik dan 3 soal berkategori sangat baik. Kemudian pada instrumen *posttest* diperoleh 2 soal berkategori jelek, 1 soal berkategori cukup, 5 soal berkategori baik dan 2 soal berkategori sangat baik. Soal yang berkategori jelek tidak digunakan atau dieliminasi.

Analisis Statistik Deskriptif

Analisis ini menggunakan data *posttest*. Tujuan analisis data *posttest* yaitu untuk mengetahui apakah kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan *joyful learning* berbasis gamifikasi dan kelas kontrol dengan menggunakan pendekatan saintifik memiliki perbedaan kemampuan berpikir kritis yang signifikan. Berikut hasil nilai *posttest* peserta didik kelas VA eksperimen dan VB kontrol SDN 1 Purwodadi Lampung Tengah:

Berdasarkan Tabel 3. hasil statistik deskriptif nilai *Post-test* kemampuan berpikir kritis menunjukkan adanya perbedaan capaian antara kedua kelompok sampel. Pada Kelas Eksperimen ($N = 18$), diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 82,12 dengan nilai tertinggi mencapai 96,88 dan nilai terendah 71,88. Sementara itu, pada Kelas Kontrol ($N = 19$), capaian nilai rata-rata siswa lebih rendah, yaitu sebesar 72,86 dengan nilai tertinggi

84,38 dan nilai terendah 59,38. Secara deskriptif, perbandingan nilai rata-rata ini menunjukkan bahwa penerapan *Joyful learning* berbasis Gamifikasi di kelas eksperimen memberikan dampak positif yang lebih optimal terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pendekatan saintifik.

Tabel 3. Analisis Deskriptif Posttest

Kelompok Kelas	N	Nilai Min.	Nilai Maks.	Rata-Rata (Mean)	Standar Deviasi
<i>Post-test</i> Eksperimen	18	71,88	96,88	82,12	7,25
<i>Post-test</i> Kontrol	19	59,38	84,38	72,86	6,91

Uji Prasyarat Analisis

Uji Normalitas

Pada uji normalitas yang dimaksud adalah prosedur yang bertujuan untuk apakah data mengevaluasi yang dianalisis mengikuti distribusi normal atau tidak (Ineu Sintia, Muhammad Danil Pasarella, 2022). Uji normalitas dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan program SPSS statistic versi 31 pada taraf signifikansi 5% atau $\alpha = 0,05$. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi $> 0,05$. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi $< 0,05$, data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Tabel 4. Uji Normalitas *Shapiro-Wilk*

Tahap Evaluasi	Kelompok Kelas	Statistik	df	sig.
<i>Pre-test</i>	Kelas Eksperimen	0,966	18	0,712
	Kelas Kontrol	0,947	19	0,344
<i>Post-test</i>	Kelas Eksperimen	0,957	18	0,549
	Kelas Kontrol	0,970	19	0,785

Berdasarkan tabel 4. di atas, hasil uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*Sig.*) untuk seluruh kelompok data berada di atas ambang batas 0,05 (*Sig.* $> 0,05$). Secara rinci, diperoleh nilai *Sig.* untuk *Pre-test* kelas eksperimen sebesar 0,712 dan kelas kontrol sebesar 0,344. Sementara itu, pada tahap *Post-test*, nilai *Sig.* kelas eksperimen adalah 0,549 dan kelas kontrol sebesar 0,785. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan uji asumsi klasik, dapat disimpulkan bahwa data nilai kemampuan

berpikir kritis siswa pada kedua kelas berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian varians yang bertujuan untuk mengevaluasi apakah dua kelompok sampel memiliki distribusi data yang sama atau tidak. Pengujian ini penting untuk memastikan bahwa perbedaan antar kelompok benar-benar signifikan dan bukan karena kebetulan. Pengambilan keputusan dalam uji ini adalah apabila nilai signifikansi > 0.05 (Vianazir Juwita Rahmi, Rangga Firdaus & Tina Yunarti, 2024).

Tabel 5. Uji Homogenitas

Variabel	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kemampuan Berpikir Kritis	1,776	3	70	0,160

Berdasarkan tabel 5. hasil uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* menunjukkan nilai *Levene Statistic* sebesar 1,776 dengan nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,160. Karena nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari $\alpha 0,05$ (*Sig.* $0,160 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa data kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians data yang sama atau homogen.

Uji Hipotesis

Setelah Selesai melakukan uji normalitas dan homogenitas, maka langkah selanjutnya yaitu melakukan uji T independent. hipotesis yang diajukan adalah ada atau tidaknya pengaruh penggunaan *joyful learning* berbasis gamifikasi terhadap kemampuan berpikir kritis kelas V. Untuk mengetahui diterima dan ditolak H_0 atau H_a dilakukan berdasarkan kriteria pengujian, yaitu jika nilai *Sig.* (2-tailed) $>$ taraf signifikansi (α) yaitu sebesar 0,05, maka H_0 diterima. Sedangkan jika nilai *Sig.* (2-tailed) $<$ taraf signifikansi (α) yaitu sebesar 0,05, maka H_a diterima (Putri Hartini, Sri Wahyuningsih, 2024).

Tabel 6. Uji Hipotesis

Variabel	t	df	Signifikansi (Two-Sided p)
Kemampuan Berpikir Kritis	-3,974	35	$<0,001$

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan Independent Samples T-Test pada bagian sebelumnya, diperoleh nilai signifikansi (*Sig.* 2-tailed) sebesar $<0,001$, jauh lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($\alpha = 0,05$). Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan *joyful learning* berbasis gamifikasi terhadap

kemampuan berpikir kritis siswa kelas V pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 1 Purwodadi Lampung Tengah. Dapat disimpulkan bahwa suasana belajar yang menyenangkan dan diperkaya dengan elemen-elemen permainan mampu mendorong peserta didik untuk berpikir pada level yang lebih tinggi. Selain aspek struktur tantangan, unsur kesenangan (*joyful*) dalam pembelajaran turut berperan penting dalam mendukung pencapaian tersebut.

Hal ini sejalan dengan tiga dimensi *joyful learning* yang dikemukakan Hirsh-Pasek, yaitu keterlibatan aktif, interaksi sosial yang sehat, dan pengalaman belajar yang menantang namun tetap menyenangkan (Sutrina, Alexander, & Dwi, 2025), suasana kompetisi berkelompok yang dibangun melalui gamifikasi mendorong peserta didik untuk berani mengemukakan pendapat, berargumentasi, dan mempertanyakan gagasan temannya tanpa rasa takut salah.

Kondisi ini relevan dengan aksioma kedua dari *Motivation-Exploration-Implementation Theory* yang dikemukakan Cabello dkk., yang menyatakan bahwa gamifikasi mendorong peserta didik untuk berpikir kritis melalui penyajian rintangan dan teka-teki yang memicu eksplorasi di luar pola pikir biasa (Cyril A. Cabello, et.al, 2021). Dengan kata lain, rasa aman dan nyaman yang tercipta melalui pendekatan *joyful learning* menjadi prasyarat emosional yang memungkinkan peserta didik mengoptimalkan proses kognitif tingkat tingginya.

Temuan penelitian ini juga memperkuat sejumlah hasil penelitian terdahulu. Penelitian Triningsih, Sumantri, dan Dallion, menunjukkan bahwa *joyful learning* berbasis gamifikasi mampu meningkatkan hasil belajar menyimak teks cerita siswa kelas V, dengan skor meningkat dari 60,50 menjadi 82,13 (*Sig.* $0,001$) (Triningsih, Sumantri, & Dallion, 2025).

Penelitian Restuti dan Novitasari turut memperkuat temuan ini, di mana *joyful learning* berbasis *game* edukatif terbukti berpengaruh positif dan efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa SD, dengan signifikansi 0,003 dan *n-Gain* kategori tinggi (0,71) pada kelompok eksperimen. Penelitian ini relevan karena sama-sama membuktikan pengaruh positif *joyful learning* berbasis permainan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V (Marsyidhah Triandra Restuti, 2026).

Penelitian Sabilatul, Octavia, dan Attalina yang menerapkan *joyful learning* berbantuan media *question card* untuk meningkatkan *critical thinking* siswa sekolah dasar, dengan hasil peningkatan nilai rata-rata dari 73,0 menjadi 79,75 setelah dua siklus tindakan kelas. (Putri, Octavia, & Attalina, 2025) Kedua penelitian sama-sama berangkat dari prinsip *joyful learning* untuk menciptakan atmosfer belajar yang tidak kaku demi merangsang kemampuan berpikir kritis, meskipun media yang

digunakan berbeda: Sabilatul dkk. menggunakan *Question Card* yang bersifat analog, sedangkan penelitian ini menggunakan gamifikasi yang lebih interaktif dan berjenjang. Kesenambungan hasil kedua penelitian ini menegaskan bahwa media permainan, baik dalam bentuk analog maupun gamifikasi, merupakan alat yang efektif untuk merangsang daya kritis siswa kelas tinggi, sehingga memperkuat landasan empiris bahwa pendekatan berbasis permainan dalam *joyful learning* layak terus dikembangkan, termasuk melalui gamifikasi seperti pada penelitian ini.

Kesamaan arah temuan pada penelitian-penelitian tersebut dengan penelitian ini memperkuat generalisasi bahwa pendekatan *joyful learning* berbasis gamifikasi secara konsisten memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik di berbagai jenjang materi ajar. Namun demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan secara spesifik memadukan pendekatan *joyful learning* dan gamifikasi terhadap kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, sebuah celah penelitian yang sebelumnya diidentifikasi masih terbatas.

Temuan ini memiliki implikasi praktis bagi SDN 1 Purwodadi Lampung Tengah maupun sekolah dasar dengan karakteristik serupa. Di tengah keterbatasan sarana dan prasarana, seperti minimnya jumlah proyektor yang tersedia, penerapan gamifikasi berbasis platform sederhana seperti Baamboozle terbukti tetap dapat dilaksanakan secara efektif tanpa memerlukan teknologi yang rumit. Hal ini sejalan dengan salah satu pilar pendekatan *Deep Learning* yang mulai diterapkan pada Kurikulum Merdeka, yaitu *joyful learning*, sekaligus menjadi alternatif strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang selama ini masih minim variasi metode di kelas V. Dengan demikian, guru dapat mempertimbangkan pengintegrasian elemen gamifikasi seperti level, poin, lencana, dan papan peringkat ke dalam rancangan pembelajaran untuk menumbuhkan motivasi sehingga dapat mendorong peserta didik dalam kemampuan berpikir kritis secara lebih optimal.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan *joyful learning* berbasis gamifikasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 1 Purwodadi Lampung Tengah. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata *Post-test* kelas eksperimen sebesar 82,12 yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 72,86. Hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Samples T-Test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed)

sebesar $<0,001$, yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Temuan ini menegaskan bahwa *joyful learning* berbasis gamifikasi dengan pengintegrasian elemen permainan dalam konteks non permainan seperti poin, lencana, papan peringkat, dan tantangan berjenjang dalam pembelajaran yang menyenangkan mampu mendorong siswa untuk berpikir pada level yang lebih tinggi. Selain itu, suasana kompetisi berkelompok yang dibangun melalui gamifikasi mendorong peserta didik untuk berani mengemukakan pendapat, berargumentasi, dan mempertanyakan gagasan temannya tanpa rasa takut salah.

Penelitian ini memberikan kontribusi empiris bagi pengembangan praktik pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui pendekatan inovatif yang dapat diimplementasikan meskipun dengan keterbatasan sarana dan prasarana. Guru dapat mempertimbangkan pengintegrasian elemen gamifikasi ke dalam rancangan pembelajaran sebagai alternatif strategi untuk menumbuhkan motivasi dan kemampuan berpikir kritis siswa secara lebih optimal.

Ucapan Terimakasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung proses penelitian ini, khususnya kepada kepala sekolah, guru, serta peserta didik. Peneliti berterima kasih juga kepada dosen pembimbing atas arahan dan ilmu yang telah diberikan, serta keluarga dan rekan-rekan yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan motivasi, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan lancar.

Referensi

- Abd. Jalil, M, Syahidin, E. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Produksi Sere Wangi Di Kecamatan Terangun Kabupaten Gayo Lues. *Gajah Putih Journal of Economics Review*, 3(2), 76-88. <https://doi.org/10.55542/gpjer.v3i2.187>
- Abdul Qadir, Nuril Huda, D. H. (2024). Analisis Butir Tes: Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda dan Efektivitas Pengecoh. *Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 3(3), 1450-1467.
- Amelia, L. (2023). PEMANFAATAN STRATEGI JOYFULL LEARNING DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS. *Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, 18(2), 1064.
- Amir Danis, H. A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Course Review Horay (CRH) terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas V IT Permata Medan Labuhan T.A 2023/2024. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 11(2), 426-435. <https://doi.org/10.69896/modeling.v11i2.2591>

- Betty, K. (2023). UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA MELALUI METODE PEMBELAJARAN BERBASIS *JOYFUL LEARNING* PADA SISWA KELAS VII. A MTsN I PALEMBANG. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 3(1), 88.
- Cyril A. Cabello, Mark N. Abadiano, Alan Mabitad, Danilo B. Pulma, A. H. (2021). Gamification in Education: The Motivation-Exploration-Implementation Theory. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry (TOJQI)*, 12(7), 2361.
- Facione, P. a. (2023). Critical Thinking : What It Is and Why It Counts. *Insight Assessment*, 1-28. Retrieved from <https://www.insightassessment.com/CT-Resources/Teaching-For-and-About-Critical-Thinking/Critical-Thinking-What-It-Is-and-Why-It-Counts-PDF>
- Ineu Sintia, Muhammad Danil Pasarella, D. A. N. (2022). Perbandingan Tingkat Konsistensi Uji Distribusi Normalitas pada Kasus Tingkat Pengangguran di Jawa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika, Statistika, Dan Aplikasinya*, 2, 322-333.
- Intan Eli Alfina, Ida Fiteriani, Y. E. (2025). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PICTORIAL RIDDLE BERBANTUAN MEDIA WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V DI MIN 7 BANDAR LAMPUNG. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 278.
- Lestari, E. T. (2022). Pendekatan Saintifik di Sekolah Dasar.
- Marsyidhah Triandra Restuti, M. N. (2026). Pengaruh *Joyful learning* dengan Game Edukatif terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Pecahan. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 14(1), 203-212. <https://doi.org/10.21831/jpms.v14i1.92720>
- Melisa Pratiwi Sijabat, Krisdianti Hutabarat, Lestari Sitorus, S. (2024). Analisis Soal Tes Hasil Belajar Siswa Soal Berstandar Nasional Bahasa Indonesia Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1271. Retrieved from <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Muhammad Rinov Cuhazriansyah, D. (2025). Gamifikasi dalam Pendidikan Teori dan Praktik dalam Pembelajaran. *NABA EDUKASI INDONESIA*.
- Nurul Mahruzah Yulia, D. (2025). Pengaruh Pendekatan Joyfull Learning Dalam Mengembangkan Minat Belajar Anak Sekolah Dasar. *At-Ta'dib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(02), 170-171.
- Putri Hartini, Sri Wahyuningsih, M. P. (2024). Pengaruh Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap kemampuan Bernalar Kritis Siswa Kelas V di SD Negeri 223 Palembang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar.*, 09(03), 464.
- Putri, S. A., Octavia, V. B., & Attalina, S. N. C. (2025). Penerapan *Joyful learning* Berbantuan Media Question Card untuk Meningkatkan Critical Thinking Siswa Sekolah Dasar. *Fatih: Journal of Contemporary Research*, 2(2), 756-768.
- Rosiyati, D., Erviana, R., Fadilla, ul, Sholihah, U., Pascasarjana Tadris Matematika UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, M., & Pascasarjana Tadris Matematika UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, D. (2025). PENDEKATAN DEEP LEARNING DALAM KURIKULUM MERDEKA Deep Learning Approach In Independent Curriculum. *Journal of Mathematics Education*, 4, 131-143.
- Supandi T Angio, D. (2025). INTEGRASI KETERAMPILAN 4C (CRITICAL THINKING, CREATIVITY, COMMUNICATION, COLLABORATION) DALAM KURIKULUM BERDAMPAK UNTUK PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 6(2), 114.
- Sutrina, D., Alexander, J., & Dwi, M. (2025). Konsep *Joyful learning* dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. 02(01), 613.
- Triningsih, Sumantri, M. S., & Dallion, E. (2025). Pengaruh *Joyful learning* Berbasis Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Menyimak Teks Cerita Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Deiktis: Jurnal Pendidikan Dan Sastra*, 5(2), 1356-1362.
- Vianazir Juwita Rahmi, Ranga Firdaus, Tina Yunarti, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Berbantu QR-Code untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Materi Bangun Ruang. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1056. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3724>