

PENGARUH METODE GAMIFIKASI TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI DAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS IV DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Ghina Nursa'adah

UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon
nursaadahghina@gmail.com

Inayatul Ummah

UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon
inayummah@gmail.com

Dadan Setiawan

UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon
dsetiawan@syekhnurjati.ac.id

Abstract: *This study aims to analyze the impact of gamification methods on the communication and critical thinking abilities of Grade IV students in Indonesian language learning at MI Miftahul Ulum Karang Sari. Using a quantitative approach with a quasi-experimental design, the research involved two groups: an experimental group that applied the gamification method and a control group that used conventional teaching methods. Data collection was carried out through observation and tests (pre-test and post-test). The results showed that the gamification method had a significant positive effect on improving students' communication and critical thinking skills. The experimental group demonstrated greater improvement in both communication skills (mean 41.07) and critical thinking ability (mean 79.29) compared to the control group (mean 33.38 for communication and 55.58 for critical thinking). These findings highlight the potential of integrating game elements into Indonesian language learning to enhance student engagement and cognitive skills, particularly in communication and critical thinking.*

Keywords: *Gamification Methods, Communication Skills, Critical Thinking Skills*

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode gamifikasi terhadap kemampuan komunikasi dan berpikir kritis siswa kelas IV dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Miftahul Ulum Karang Sari. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimental, penelitian ini melibatkan dua kelompok: kelompok eksperimen yang menerapkan metode gamifikasi dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pengajaran konvensional. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes (pre-test dan post-test). Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode gamifikasi memiliki dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan komunikasi dan berpikir kritis siswa. Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih besar dalam keterampilan komunikasi (rata-rata 41,07) dan kemampuan berpikir kritis (rata-rata 79,29) dibandingkan dengan kelompok kontrol (rata-rata 33,38 untuk komunikasi dan 55,58 untuk berpikir kritis). Temuan ini menyoroti potensi penerapan elemen-elemen permainan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan keterampilan kognitif mereka, khususnya dalam aspek komunikasi dan berpikir kritis.

Kata Kunci : Metode Gamifikasi, Keterampilan komunikasi, Keterampilan Berpikir Kritis

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang efektif memerlukan pengembangan kemampuan komunikasi dan berpikir kritis pada siswa. Kemampuan komunikasi yang baik sangat penting untuk membantu siswa menyampaikan ide, pendapat, dan pemikiran mereka dengan jelas dan efektif. Selain itu, kemampuan komunikasi juga mencakup keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis, yang menjadi dasar penting bagi siswa dalam berinteraksi dengan orang lain, baik di dalam maupun di luar sekolah (Erlangga, 2017; Handayani et al., 2021). Menurut Hayati & Setiawan (2022), komunikasi pada anak MI mencakup kemampuan untuk menyampaikan pikiran, ide, dan perasaan dengan jelas kepada orang lain, termasuk kemampuan berbicara, mendengarkan dengan fokus, menulis dengan baik, serta berinteraksi sosial dengan teman-teman dan guru. Keterampilan ini tidak hanya penting untuk keberhasilan akademik, tetapi juga untuk membangun hubungan sosial yang sehat dan harmonis di kehidupan sehari-hari (Alfin, 2018).

Oleh karena itu, kemampuan komunikasi perlu dilatih sejak dini, terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, agar siswa dapat mengembangkan keterampilan ini secara optimal (Firmansyah, 2020).

Selain kemampuan komunikasi, berpikir kritis juga merupakan keterampilan yang sangat penting dalam pendidikan. Berpikir kritis adalah kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menginterpretasi informasi secara mendalam, serta membuat keputusan berdasarkan pertimbangan yang logis (Isnawati, 2021; Rizki & Sari, 2021).

Berpikir kritis memungkinkan siswa untuk tidak hanya menerima informasi begitu saja, tetapi juga untuk mempertanyakan dan mengevaluasi kebenaran dan relevansi informasi tersebut. Pada siswa MI, berpikir kritis melibatkan kemampuan untuk berpikir lebih dalam tentang informasi yang diterima dan menyusun pandangan yang lebih matang tentang topik yang dipelajari (Oktaviani, 2018; Rosidah, 2018). Dengan berpikir kritis, siswa dapat mengembangkan keterampilan untuk menyelesaikan masalah, mengambil keputusan, serta merumuskan pendapat yang berbobot.

Namun, berdasarkan hasil observasi di MI Miftahul Ulum Karang Sari, ditemukan bahwa pembelajaran di kelas masih didominasi oleh metode ceramah dan diskusi yang konvensional, yang membuat siswa cenderung kurang fokus dan lebih banyak bermain. Hal ini berdampak pada rendahnya

kemampuan komunikasi lisan dan tulisan serta kemampuan berpikir kritis siswa, khususnya dalam materi Bahasa Indonesia tentang jenis-jenis paragraf. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar dan mengembangkan keterampilan komunikasi serta berpikir kritis mereka (Windarti et al., 2018).

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah ini adalah gamifikasi. Gamifikasi mengacu pada penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks pembelajaran untuk mendorong perilaku belajar yang positif (Ahmatika, 2017). Dengan menggunakan mekanika permainan, gamifikasi dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, yang dapat meningkatkan motivasi siswa serta keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Mertayasa et al., 2022). Penggunaan gamifikasi diharapkan dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan berpikir kritis siswa dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis

pengaruh metode gamifikasi terhadap kemampuan komunikasi dan berpikir kritis siswa kelas IV di MI Miftahul Ulum Karangasari, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan metode ini, diharapkan siswa dapat lebih terlibat dalam pembelajaran, meningkatkan keterampilan komunikasi mereka, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis yang lebih baik.

Pendahuluan ini memberikan gambaran tentang pentingnya pengembangan kemampuan komunikasi dan berpikir kritis siswa, serta bagaimana gamifikasi dapat digunakan sebagai metode pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kedua keterampilan tersebut.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen untuk menguji pengaruh metode gamifikasi terhadap kemampuan komunikasi dan berpikir kritis siswa. Pendekatan kuantitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengukur variabel-variabel secara objektif dan menganalisis hubungan antar variabel dengan prosedur statistik. Penelitian kuantitatif bertujuan untuk menguji teori objektif dengan memeriksa hubungan antara variabel yang dapat diukur. Dalam penelitian ini, variabel yang diteliti terdiri dari variabel bebas, yaitu penggunaan

metode gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dan variabel terikat, yaitu kemampuan komunikasi dan berpikir kritis siswa.

Penelitian ini menggunakan desain quasi-eksperimental (quasi-experimental design), yang merupakan pengembangan dari eksperimen murni. Desain ini sering digunakan dalam penelitian sosial untuk menguji hubungan sebab-akibat, terutama ketika pengacakan (randomization) tidak memungkinkan atau sulit dilakukan. Menurut Creswell & Creswell (2018), quasi-eksperimen adalah desain penelitian yang dilakukan tanpa pengacakan, tetapi dengan penempatan partisipan dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang sudah ditentukan sebelumnya. Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan yang berbeda, yaitu penggunaan metode gamifikasi, sementara kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan atau menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Desain penelitian ini menggunakan nonequivalent control group design, di mana kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak. Desain ini dipilih untuk membandingkan hasil antara kelompok yang diberikan perlakuan (metode gamifikasi) dan kelompok yang tidak

(metode konvensional). Menurut Sugiyono (2017), desain nonequivalent control group design adalah bentuk desain quasi-eksperimen yang memungkinkan peneliti untuk membandingkan pengaruh perlakuan dengan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara acak. Meskipun demikian, desain ini masih sangat relevan, terutama dalam penelitian yang melibatkan kelompok eksperimen dan kontrol yang tidak dapat dipilih secara acak.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di MI Miftahul Ulum Karang Sari, dengan sampel yang diambil secara purposive sampling, yaitu memilih kelompok yang dianggap mewakili karakteristik yang relevan dengan tujuan penelitian. Sampel penelitian terdiri dari dua kelompok: kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan metode gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Penelitian ini menggunakan desain pretest-posttest control group design, yang melibatkan pengukuran variabel sebelum dan sesudah perlakuan. Kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) terlebih dahulu diberi pre-test untuk mengukur kemampuan komunikasi dan berpikir kritis mereka. Setelah perlakuan, yaitu

penggunaan metode gamifikasi untuk kelompok eksperimen dan metode konvensional untuk kelompok kontrol, kedua kelompok kemudian diberikan post-test untuk mengukur perubahan kemampuan komunikasi dan berpikir kritis. Dengan desain ini, peneliti dapat membandingkan perubahan yang terjadi pada kedua kelompok setelah perlakuan.

Prosedur penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap. Pada tahap persiapan, peneliti menyiapkan instrumen penelitian seperti soal tes untuk pre-test dan post-test yang berkaitan dengan kemampuan komunikasi dan berpikir kritis siswa, serta alat observasi untuk menilai kegiatan pembelajaran. Peneliti juga mempersiapkan pelaksanaan gamifikasi, termasuk memilih elemen permainan yang sesuai untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada tahap pelaksanaan, kelompok eksperimen diberikan perlakuan menggunakan metode gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yang melibatkan elemen permainan seperti tantangan, poin, dan reward untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Kelompok kontrol diberikan pembelajaran dengan metode konvensional, yaitu ceramah dan diskusi.

Pada tahap pengukuran, kedua kelompok diberi pre-test untuk mengukur kemampuan komunikasi dan berpikir kritis mereka sebelum perlakuan diberikan. Setelah perlakuan, kedua kelompok diberikan post-test yang serupa untuk mengukur peningkatan kemampuan komunikasi dan berpikir kritis siswa. Tahap terakhir adalah analisis data, di mana data yang diperoleh dari pre-test dan post-test dianalisis menggunakan prosedur statistik, seperti uji t untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam hal kemampuan komunikasi dan berpikir kritis siswa. Analisis ini akan membantu menentukan apakah metode gamifikasi memberikan dampak yang signifikan terhadap kemampuan siswa dalam kedua aspek tersebut.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes untuk mengukur kemampuan komunikasi dan berpikir kritis siswa. Tes komunikasi mencakup kemampuan berbicara, mendengarkan, dan menulis, sementara tes berpikir kritis mencakup kemampuan siswa dalam menganalisis informasi, mengevaluasi argumen, dan merumuskan pandangan yang berbobot. Selain itu, peneliti juga menggunakan instrumen observasi untuk

menilai kegiatan guru selama pelaksanaan pembelajaran dan interaksi siswa dalam kelompok eksperimen.

Pengumpulan data dilakukan melalui dua cara utama: tes (pre-test dan post-test) dan observasi. Pre-test dilakukan untuk mengukur tingkat awal kemampuan komunikasi dan berpikir kritis siswa sebelum perlakuan diberikan. Post-test dilakukan setelah perlakuan untuk mengukur peningkatan kemampuan siswa dalam kedua aspek tersebut. Observasi dilakukan untuk menilai kegiatan guru dalam menggunakan metode gamifikasi selama pembelajaran dan untuk mengamati tingkat keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran.

Data yang diperoleh dari pre-test dan post-test akan dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif untuk menggambarkan data awal dan data akhir dari masing-masing kelompok. Untuk menguji hipotesis, digunakan uji t untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam hal kemampuan komunikasi dan berpikir kritis siswa. Uji t ini akan membantu menentukan apakah metode gamifikasi berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam kedua aspek tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil observasi pengimplementasian metode gamifikasi berbantuan bamboozle peneliti menggunakan lembar observasi. Lembar observasi ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas guru dalam pengimplementasian metode gamifikasi.

Pernyataan yang digunakan dalam lembar observasi ini sebanyak 29 pernyataan. Hasil pengamatan akan diberikan skor 1 untuk “Ya” yang artinya guru melakukan penerapan metode gamifikasi berbantuan bamboozle di kelas dan hasil pengamatan diberi skor 0 untuk “tidak” yang artinya guru tidak melakukan penerapan metode gamifikasi di kelas.

Hasil data observasi ini dilaksanakan pada hari selasa tanggal 28 mei 2024 menunjukkan bahwa hasil pengimplementasian metode gamifikasi mendapatkan nilai 93% untuk “Ya” dan nilai 7% untuk “Tidak” . Hal ini berarti dalam pengimplementasian metode gamifikasi pembelajaran termasuk ke dalam kategori “Baik”.

Penelitian ini dilaksanakan setelah peneliti mengadakan observasi. Dari data hasil pengamatan diketahui bahwa Pengimplementasian Gamifikasi berbantuan bamboozle terhadap kemampuan

komunikasi dan berpikir kritis siswa kelas IV pada pelajaran bahasa Indonesia di MI Miftahul Ulum Karang Sari adalah sudah baik. Karena berdasarkan persentase tabel 4.4 persentase hasil dari observasi yang dinilai melalui aspek penerapan, pelaksanaan dan evaluasi mendapatkan total skor 27 yang artinya dari 29 pernyataan, guru dapat melaksanakan 27 pernyataan sehingga diketahui hasil persentase sebesar 93% dengan predikat sangat baik.

Adapun hasil observasi yang telah dilakukan di MI Miftahul Ulum Karang Sari mengenai penggunaan metode Gamifikasi dalam pembelajaran tentunya memberikan dampak positif bagi peserta didik. Metode pembelajaran yang kreatif bisa berpengaruh terhadap kemampuan komunikasi dan berpikir kritis siswa, terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang mencakup aspek yang penting yaitu mencakup komunikasi efektif, pemahaman budaya, akses kependidikan dan karier, pembentukan kohesi nasional, serta keterlibatan social (Zakaria, 2020).

Berdasarkan data hasil penelitian, rata-rata nilai pre-test eksperimen adalah 33,21, nilai maksimum 36, nilai minimum 30 dan range dari maksimum minimum yaitu 6. Untuk pos-test eksperimen yaitu nilai rata-ratanya 41,07, nilai maksimum 45,

nilai minimum 36 dan range dari maksimum minimum yaitu 9. Dapat diketahui bahwa nilai rata-rata posstest jauh berbeda dengan nilai rata-rata pretest pada kelas Eksperimen.

Kemudian, rata-rata nilai pre-test kontrol adalah 33,04, nilai maksimum 35, nilai minimum 30 dan range dari maksimum minimum yaitu 5. Untuk pos-test eksperimen yaitu nilai rata-ratanya 33,38, nilai maksimum 36, nilai minimum 30 dan range dari maksimum minimum yaitu 6. Dapat diketahui bahwa nilai pre-test tidak jauh berbeda dengan nilai rata-rata post-test pada kelas kontrol. Hal ini terlihat dari perbedaan nilai rata-rata pre-test post-testnya.

Penelitian ini melibatkan kelas IV A sebagai kelompok eksperimen dan kelas IV B sebagai kelompok kontrol. Pre-test dilakukan untuk mengukur kemampuan awal kedua kelas, yang menunjukkan tingkat kemampuan yang setara. Selanjutnya, kelas kontrol menjalani pembelajaran konvensional, sementara kelas eksperimen menggunakan metode gamifikasi berbantuan Bamboozle. Hasil post-test menunjukkan perbedaan signifikan yaitu kelas kontrol mencapai rata-rata 33,38, sedangkan kelas eksperimen mencapai 41,07.

Indikator yang digunakan dalam pre-test dan post-test untuk mengukur

kemampuan komunikasi mencakup aspek-aspek seperti kontak mata, kejelasan suara, ekspresi wajah, tata bahasa, dan kejelasan penyampaian.

Peningkatan signifikan pada kelas eksperimen mengindikasikan efektivitas metode gamifikasi dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. Metode ini mendorong partisipasi aktif, meningkatkan motivasi, dan menciptakan antusiasme dalam proses pembelajaran. Analisis statistik menggunakan Independent Sample T-test menunjukkan bahwa data berdistribusi normal namun tidak homogen. Hasil uji hipotesis menolak H_0 , menyimpulkan adanya pengaruh signifikan metode gamifikasi berbantuan Bamboozle terhadap kemampuan komunikasi siswa kelas IV pada pelajaran Bahasa Indonesia di MI Miftahul Ulum Karangari.

Berdasarkan data hasil penelitian, dapat diketahui peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dari data hasil pre-Test dan post-Test kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa nilai rata-rata post test lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata pre-test.

Rata-rata nilai N-gain keterampilan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan adanya perbedaan peningkatan dimana nilai Rata-rata N-Gain

kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Rata-rata N-Gain kelas eksperimen adalah sebesar 0,56 dari indikator $0,30 \leq g < 0,70$ yang termasuk dalam kategori sedang, sedangkan nilai rata-rata N-gain pada kelas control sebesar 0,04 dari indikator $g < 0,30$ yang termasuk kedalam kategori rendah. sehingga dapat diketahui bahwa nilai N-gain eksperimen lebih besar dibandingkan dengan nilai N-gain pada kelas control. Dari hasil penelitian di atas dapat menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini.

Penelitian ini mengevaluasi efektivitas metode gamifikasi berbantuan Bamboozle terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV pada pelajaran Bahasa Indonesia di MI Miftahul Ulum Karangari. Menggunakan desain eksperimental, studi ini membandingkan kelas eksperimen (IV A) yang menerapkan metode gamifikasi dengan kelas kontrol (IV B) yang menggunakan pembelajaran konvensional. Pre-test dilakukan untuk menilai kemampuan awal kedua kelompok, menunjukkan tingkat kemampuan yang setara. Setelah intervensi, hasil post-test menunjukkan perbedaan signifikan yaitu kelas kontrol mencapai rata-rata 55,58, sementara kelas eksperimen mencapai 79,29. Indikator kemampuan berpikir kritis

yang digunakan mengacu pada Ennis (1993), meliputi penjelasan sederhana, keterampilan dasar, penarikan kesimpulan, penjelasan lanjut, serta strategi dan taktik.

Analisis statistik menggunakan Independent Sample T-test, dengan uji normalitas dan homogenitas sebagai prasyarat. Data menunjukkan distribusi normal namun tidak homogen. Hasil uji hipotesis menolak H_0 , mengonfirmasi pengaruh signifikan metode gamifikasi berbantuan Bamboozle terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Temuan ini sejalan dengan tujuan gamifikasi dalam pendidikan, yaitu mengembangkan keterampilan dan pengetahuan melalui tantangan terstruktur (Marczewski, 2015). Metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan retensi materi, menyajikan evaluasi dinamis, dan mengaktifkan berbagai keterampilan kognitif (Tiwa & Manado, 2020; Tsurayya, 2023). Gamifikasi mendorong pemecahan masalah, kreativitas, dan pengambilan keputusan, yang sangat relevan dengan pengembangan kemampuan berpikir kritis (Nurbaiti et al., 2021).

KESIMPULAN

Penelitian ini mengkaji pengaruh metode gamifikasi berbantuan Bamboozle terhadap kemampuan komunikasi dan berpikir kritis siswa kelas IV pada mata

pelajaran Bahasa Indonesia di MI Miftahul Ulum Karang Sari. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Implementasi metode gamifikasi Bamboozle berjalan dengan baik, dengan skor aktivitas guru mencapai 93%. (2). Terdapat peningkatan signifikan pada kemampuan komunikasi dan berpikir kritis siswa setelah penerapan metode gamifikasi: Kemampuan komunikasi: kelas kontrol (33,38) vs kelas eksperimen (41,07), Kemampuan berpikir kritis: kelas kontrol (55,58) vs kelas eksperimen (79,29). (3). Analisis statistik menggunakan Independent Sample T-test menunjukkan: Data berdistribusi normal namun tidak homogen, Nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ untuk kedua kemampuan

Kesimpulannya, metode gamifikasi berbantuan Bamboozle terbukti berpengaruh positif terhadap kemampuan komunikasi dan berpikir kritis siswa kelas IV pada pelajaran Bahasa Indonesia di MI Miftahul Ulum Karang Sari.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmatika, D. (2017). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dengan Pendekatan Inquiry/Discovery. *Euclid*, 3(1).
<https://doi.org/10.33603/E.V3i1.324>
- Alfin, J. (2018). Membangun Budaya Literasi Dalam Pembelajaran Bahasa

- Indonesia Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Pentas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), Article 2.
- Ardhian, T., Ummah, I., Anafiah, S., & Rachmadtullah, R. (2020). Reading and Critical Thinking Techniques on Understanding Reading Skills for Early Grade Students in Elementary School. *International Journal of Instruction*, 13(2), 107-118.
- Ariyanti Nurningtias, R., & Majid, N. W. A. (2022). Gamifikasi Sebagai Peningkatan Pengetahuan Dan Partisipasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (Jp3m)*, 5(2), 60–69. <https://doi.org/10.36765/Jp3m.V5i2.523>
- Ariyanto, M. P., Nurcahyandi, Z. R., & Diva, S. A. (2023). Penggunaan Gamifikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. 5.
- Casquilho, J. P., Sinaga, F. P., Septiani, N., Oktavia, S. W., Qoidah, N. N., & Rini, E. F. S. (2023). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa. *Edufisika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 116–124. <https://doi.org/10.59052/Edufisika.V8i2.24865>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). Research Design. In *Research Defign: Qualitative, Quantitative, And Mixed M Ethods Approaches*.
- Erlangga, E. (2017). Bimbingan Kelompok Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi Siswa. *Psymphatic : Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(1), 149–156. <https://doi.org/10.15575/psy.V4i1.1332>
- Firmansyah, M. D. (2020). Desain Gamifikasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Mahasiswa Pada E-Learning Universitas Jember Menggunakan Mda Framework [Thesis, Fakultas Ilmu Komputer]. <https://repository.unej.ac.id/xmlui/handle/123456789/102063>
- Handayani, S., Masfuah, S., & Kironoratri, L. (2021). Analisis Kemampuan Komunikasi Siswa Dalam Pembelajaran Daring Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2240–2246. <https://doi.org/10.31004/edukatif.V3i5.770>
- Hayati, N., & Setiawan, D. (2022). Dampak Rendahnya Kemampuan Berbahasa Dan Bernalar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar.

Jurnal Basicedu, 6(5), Article 5.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3650>

Dasar. Catha: Journal of Creative and
Innovative Research, 1(1), 34-44.

Hidayat, T., & Astuti, S. (2019).
Peningkatan Kemampuan Berpikir
Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv
Melalui Model Pembelajaran Discovery
Learning Pada Tema Indahnya
Keberagamandi Negeriku. 7.

Isnawati, A. U. (2021). Penerapan
Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat
Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran
Matematika Kelas Ii Mi Ma'arif Cekok
Tahun Pelajaran

Pasassung, N., Parisu, C. Z. L., & Suziman,
A. (2019, October). The Effect Of
Year-5 Students'learning Method And
Critical Thinking Ability On Their
Natural Science Learning
Achievement. In The 1st International
Seminar on Social Sciences and
Development (ISSSD) Proceeding:
Knowledge, Innovation, and Concern
in Empowering Humanity for Social
Development (p. 15). Universitas Halu
Oleo Press.

Saputra, E. E., Adelina, E., Yolanda, W.,
Arwanti, E., & Novikasari, N. (2024).
Studi Literature: Peran Pendidikan IPA
dalam Mengembangkan Keterampilan
Berpikir Kritis Pada Anak Usia Sekolah