

The Influence of Digital Literacy-Based Gamification on Elementary School Students' Critical Thinking Skills

Afifah Nur Atika¹, Para Mitta Purbosari²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo, Indonesia^{1,2}

Article Information

Submitted : January 12, 2026

Reviewed : February 07, 2026

Published : March 24, 2026

Keyword

Gamification

Digital Literacy

Critical Thinking

Correspondence Email:

afifahatiakanur@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the low critical thinking skills of elementary school students and the suboptimal utilization of learning technology, where teachers tend to only use technology as a medium for delivering material. This study aims to examine the effect of digital literacy-based gamification on the critical thinking skills of students at SDN Jombor 01. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental design. The sample of this study involved two classes, namely class VA as an experimental class that received digital literacy-based gamification treatment, and class VB as a control class that used LKPD as a printed media in the learning process. The data collection technique used a multiple-choice test of 15 questions to measure critical thinking variables. The results of the study indicate that there is an influence of digital literacy-based gamification on students' critical thinking skills. It can be concluded that the use of digital literacy-based gamification is significantly effective in strengthening the cognitive processes and critical thinking skills of elementary school students in facing the challenges of 21st-century education.

DOI: <https://doi.org/10.22437/gentala.v11i1.53303>

PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 menuntut peserta didik memiliki seperangkat kompetensi esensial yang dikenal dengan istilah *4C*, yaitu keterampilan kolaborasi (*collaboration skills*), keterampilan komunikasi (*communication skills*), keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*) dan keterampilan kreativitas (*creativity*) (Fitama & Andrian, 2025). Di antara keempat kompetensi tersebut, keterampilan berpikir kritis menempati posisi yang sangat strategis karena menjadi landasan bagi kemampuan analisis, pengambilan Keputusan, serta pemecahan masalah dalam kehidupan nyata. Kemampuan berpikir kritis memungkinkan peserta didik untuk menilai informasi secara rasional, logis, dan berbasis bukti ilmiah, khususnya ditengah derasnya arus informasi digital (Jati dkk, 2023).

Urgensi penguatan kemampuan berpikir kritis juga sejalan dengan kebijakan Pendidikan nasional terbaru. Hal ini tercermin dalam Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2025 tentang Perubahan atas Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 mengenai Kurikulum untuk Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. Peraturan tersebut menekankan kerangka Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*) yang berorientasi pada pencapaian delapan dimensi

profil lulusan, dengan penalaran kritis, kreativitas, dan kolaborasi sebagai dimensi utama. Selain itu, kebijakan ini juga mendorong pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang relevan dengan perkembangan zaman (Khodijah & Ismiyanti, 2025).

Keterampilan berpikir kritis merupakan elemen esensial dalam Pendidikan abad ke-21 yang harus dikembangkan sejak tingkat dasar (Novandi dkk, 2025). Dalam konteks Pendidikan dasar, pengembangan kemampuan berpikir kritis perlu dilakukan sejak dini karena menjadi dasar bagi berkembangnya keterampilan berpikir tingkat tinggi pada jenjang Pendidikan selanjutnya. Keterampilan berpikir kritis mencakup komponen operasi mental seperti: 1). Mengidentifikasi dan merumuskan masalah, 2). Mengumpulkan dan menganalisis informasi yang relevan secara mendalam, 3). Membuat Keputusan dan Solusi berdasarkan pemikiran logis dan bukti yang kuat, 4). Bersikap terbuka terhadap berbagai perspektif dan sistem pemikiran yang berbeda, serta mampu mengenali konsekuensi dari berbagai pilihan, 5). Bekerjasama dan berkomunikasi dengan orang lain secara efektif untuk memecahkan masalah yang rumit (Safitri dkk, 2025).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak peserta didik di sekolah dasar masih berada pada tahap berpikir konkret dan belum terbiasa melakukan analisis, evaluasi, maupun penarikan Kesimpulan secara mandiri. Tingkat kemampuan berpikir kritis peserta didik masih tergolong rendah, terlihat dari kurangnya kemampuan menyampaikan argumen secara logis, rendahnya partisipasi aktif, serta tingginya ketergantungan pada guru. Berpikir kritis merupakan proses kognitif yang mencakup kemampuan untuk menganalisis, memulai, menarik kesimpulan, dan menyelesaikan permasalahan serta membuat Keputusan berdasarkan berbagai perspektif (Manurung dkk, 2023). Untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan sehari-hari, siswa perlu menguasai kemampuan berpikir kritis. Keterampilan ini tidak hanya mendukung prestasi akademik siswa tetapi juga membekali mereka untuk menghadapi tantangan di dunia kerja. Berpikir kritis memungkinkan siswa menilai informasi secara objektif, mengidentifikasi masalah, serta menemukan Solusi yang tepat. Oleh karena itu, keterampilan berpikir kritis perlu dikembangkan agar siswa dapat menghadapi permasalahan dengan pendekatan yang lebih sistematis (Vhalery dkk, 2024).

Salah satu faktor yang berperan penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis adalah literasi digital, di dalam buku yang berjudul Digital Literacy (1997) yang ditulis oleh Paul

Gilster, beliau memaknai bahwa literasi digital adalah sebagai kapasitas untuk mendalami dan memakai berita dalam bermacam-macam jenis dari banyak sumber yang tidak terbatas dan bisa ditelusuri melalui perangkat computer (Mustofa & Budiwati, 2019). Menurut Robert Ennis dalam Alec Fisher (2008) dikutip dalam (Syafitri dkk, 2021), berfikir kritis adalah “*Critical thinking is thinking that makes sense and focused reflection to decide what should be believed or done*” artinya pemikiran yang masuk akal dan refleksi yang berfokus untuk memutuskan apa yang mesti dipercaya atau dilakukan. Menurut Wakhidah dkk (2020) mengemukakan bahwa bahan ajar yang bermuatan literasi digital merupakan syarat melakukan proses pembelajaran. Sedangkan literasi digital dalam konteks Pendidikan berperan dalam mengembangkan pengetahuan seseorang pada materi pelajaran tertentu serta mendorong rasa ingin tahu dan mengembangkan kreativitas yang dimiliki (Hamidah dkk, 2023). Literasi berbasis digital adalah kunci dalam penguatan Pendidikan karakter, literasi digital mengacu pada kemampuan individu untuk menggunakan, mengevaluasi, dan berpartisipasi secara aktif dalam lingkungan digital (Farid, 2023). Literasi digital dimaknai sebagai kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup keterampilan dalam mengakses, memahami, mengevaluasi, serta memanfaatkan informasi digital secara kritis dan bertanggung jawab.

Hamidah dkk (2023) menyatakan bahwa literasi digital berkontribusi terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Namun demikian, praktik literasi digital di Sekolah Dasar masih terbatas pada penggunaan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran, tanpa diarahkan untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa secara sistematis. Perkembangan teknologi digital telah melahirkan berbagai inovasi pembelajaran yang berpotensi meningkatkan literasi digital dan keterlibatan siswa, salah satunya melalui penerapan gamifikasi.

Gamifikasi merupakan penggunaan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Nick Pelling pertama kali menggunakan istilah gamifikasi (gamification) di tahun 2002 pada presentasi dalam acara TED (*Technology, Entertainment, Design*) (Jusuf, 2016). Gamification adalah pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam game atau video game dengan tujuan memotivasi para siswa dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan enjoy dan engagement terhadap proses pembelajaran tersebut, selain itu media ini dapat digunakan untuk menangkap hal-hal yang menarik minat siswa dan menginspirasi untuk terus melakukan pembelajaran (Purba dkk, 2021). Melalui

gamifikasi, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menantang, sehingga mendorong siswa untuk berfikir kritis dalam memecahkan masalah, mengambil Keputusan, serta merefleksikan hasil belajar pemanfaatan sumber belajar digital terbukti meningkatkan minat membaca, kreativitas, serta kemampuan kolaboratif peserta didik melalui berbagai kegiatan proyek berbasis teknologi (Kelana dkk, 2025). Namun, kajian yang secara khusus meneliti pengaruh gamifikasi berbasis literasi digital terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar masih relative terbatas. Padahal integrasi gamifikasi dan literasi digital memiliki potensi besar dalam membentuk pola pikir analitis, reflektif, dan kreatif sejak usia sekolah dasar. Selain itu gamifikasi membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis sekaligus memperkuat aspek kognitif, afektif, dan sosial siswa dengan meningkatkan motivasi, kreativitas, dan keterlibatan yang lebih bermakna dalam belajar. Pemilihan gamifikasi berbasis literasi digital dalam penelitian ini melihat dari belum teroptimalisasi pemanfaatan teknologi pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa keterampilan berpikir kritis (Munawaroh dkk, 2026).

Hasil observasi awal di SDN Jombor 01 Bendosari menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa telah diukur, hasil yang diperoleh belum menunjukkan peningkatan yang signifikan. Kondisi ini mengidentifikasi perlunya inovasi pembelajaran yang tidak berpusat pada guru, melainkan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses berpikir dan pemanfaatan gamifikasi berbasis digital dalam pembelajaran masih belum optimal. Guru cenderung memanfaatkan teknologi sebagai media penyampaian materi, sementara siswa belum diarahkan untuk menggunakan teknologi secara kritis dan reflektif. Selain itu, keterbatasan sarana digital serta kurangnya pelatihan guru dalam pembelajaran inovatif turut menjadi kendala dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa. Gamifikasi berbasis literasi digital dipandang relevan karena mampu menghadirkan pembelajaran yang interaktif dan menantang, mendorong keterlibatan aktif siswa dalam menganalisis informasi, mengambil keputusan, serta merefleksikan proses dan belajar secara kritis.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh gamifikasi berbasis literasi digital terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SDN Jombor 01. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris terkait efektivitas gamifikasi dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa, sekaligus memperkaya kajian teoretis mengenai model pembelajaran abad ke-21 yang berbasis digital dan berorientasi pada penguatan keterampilan berpikir kritis di jenjang pendidikan dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang di dalamnya menggunakan banyak angka, mulai dari proses pengumpulan data hingga penafsirannya (Amila dkk, 2025). Dimana desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu quasi eksperimen. Quasi eksperimen merupakan suatu pendekatan dalam penelitian yang bertujuan untuk meneliti hubungan antara penyebab dan akibat di antara variabel, tanpa melakukan pengacakan total terhadap subjek yang diteliti (Mertayasa dkk, 2022). Quasi eksperimen berlandaskan pada teori kausalitas yang dikemukakan oleh Rubin pada tahun 1974 melalui kerangka hasil potensial. Teori ini menekankan bahwa hubungan kausal hanya dapat ditentukan dengan membandingkan hasil yang diamati dengan perlakuan tertentu terhadap hasil yang akan terjadi tanpa perlakuan (Anantasia, 2025). Penentuan sampel menggunakan cluster random sampling. Metode ini digunakan agar setiap kelas memiliki peluang yang sama dan terbebas dari subyektifitas peneliti. Dalam penelitian ini, sampel dibagi menjadi 2 kelas, kelas eksperimen (yang menerima perlakuan) dan kelas kontrol (yang tidak menerima perlakuan). Subjek penelitian ini siswa kelas 5 SDN Jombor 01 pada tahun ajaran 2025/2026. Oleh karena itu, kelas V A terpilih menjadi kelas eksperimen yaitu kelas yang diberikan perlakuan gamifikasi berbasis literasi digital dan kelas V B menjadi kelas kontrol yang menggunakan LKPD sebagai media cetak dalam proses pembelajaran. Berikut rincian siswa kelas V yang menjadi sampel pada penelitian ini.

Tabel 1. Rincian Subjek Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa	
		Laki-laki	Perempuan
1	VA	5	9
2	VB	6	10

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu Tes, tes yang dimaksud yaitu untuk mengukur variabel kemampuan berpikir kritis. Dalam penelitian ini, tes berupa soal pilihan ganda sebanyak 15 soal. Adapun kriteria pemberian skor tiap butir soal dalam tes yaitu soal benar dibagi 15 kali 100. Selanjutnya, Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas dan homogenitas sebagai uji prasyarat dan uji t untuk menguji hipotesis mengenai pengaruh gamifikasi berbasis literasi digital terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekoah dasar.

HASIL PENELITIAN

Data kemampuan berpikir kritis siswa diperoleh dari nilai pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji beda rerata digunakan mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol yang menggunakan LKPD sebagai media cetak dengan kelas eksperimen yang menggunakan gamifikasi berbasis literasi digital dalam proses pembelajaran. Sebelum dilakukan analisis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas untuk mengetahui analisis data yang sesuai untuk digunakan. Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah data < 50 , dengan kriteria nilai sig > 0.05 maka data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas pretest dan posttest untuk kelas kontrol dan eksperimen menggunakan Shapiro-Wilk sebagaimana dapat dilihat pada tabel 2 dan tabel 3 berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	Kelas	Shapiro-Wilk	
		df	Sig
Nilai Pretest Kemampuan Berpikir Kritis	Eksperimen	14	0,243
	Kontrol	16	0,371
Nilai Posttest Kemampuan Berpikir Kritis	Eksperimen	14	0,148
	Kontrol	16	0,360

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas terlihat bahwa untuk nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol semuanya memiliki nilai sig. $> 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa semua data berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui keseragaman nilai posttest kelas eksperimen dan kelas control. Jika nilai sig lebih besar 0.05 maka nilai posttest antara kelas control dan eksperimen tersebut seragam. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 3.

Table 3. Hasil Uji Homogenitas Nilai Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Lavene Statistic	Sig
3,126	0,008

Hasil yang diperoleh nilai signifikansi yaitu 0.088 (>0.05). Berdasarkan pernyataan bahwa jika nilai signifikansi lebih besar dari 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelas memiliki varians yang sama atau terdapat keseragaman nilai posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selanjutnya, karena data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, maka uji beda rerata dilakukan dengan menggunakan *Independent Sample t-test* atau Uji t sampel Independen. Adapun dasar pengembalian keputusan uji t yaitu jika nilai sig lebih kecil (<0.05) maka terdapat pengaruh yang signifikan

antara gamifikasi berbasis literasi digital terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil uji t dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Uji T Nilai Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	Sig (2-tailed)
Nilai Posttest Kemampuan Berpikir Kritis	0,000

Hasil yang diperoleh nilai signifikansi yaitu 0.000 (<0.05). hasil tersebut menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan antara gamifikasi berbasis literasi digital terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil penelitian yang didapat sejalan dengan penelitian (Albab & Pratama, 2025), (Fitriyani, 2025), (Novianti dkk, 2025), (Amila dkk, 2025), (Islami & Soekamto, 2022), (Hayati dkk, 2016) yang menyatakan gamifikasi berbasis literasi digital berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Selanjutnya diperoleh nilai rata-rata N-gain kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagaimana terlihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Hasil N-gain Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Kelas	Jumlah	Rata-rata N-gain	Keterangan
Eksperimen	14	0,69	Sedang
Kontrol	16	0,22	Rendah

Berdasarkan hasil N-Gain, maka peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen masuk dalam kategori sedang. Adapun peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas kontrol dalam kategori rendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi berbasis literasi digital terbukti berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan gamifikasi digital mengalami peningkatan keterlibatan dan kemampuan berpikir kritis dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, khususnya pada aspek pemahaman dan evaluasi informasi digital secara lebih mendalam. Selanjutnya skor kemampuan berpikir kritis kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Table 6. Perbandingan Kemampuan Berpikir Kritis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Aspek	Eksperimen		Kontrol	
	(%)	Kriteria	(%)	Kriteria
Merumuskan Masalah	94	Sangat Kritis	80	Kritis
Memberikan Argumen	89	Sangat Kritis	75	Kritis
Evaluasi	88	Sangat Kritis	75	Kritis
Interpretasi	89	Sangat Kritis	75	Kritis
Membuat Kesimpulan	91	Sangat Kritis	75	Kritis

PEMBAHASAN

Dalam penerapan gamifikasi berbasis literasi digital, tahap awal pembelajaran dirancang untuk mengarahkan siswa pada aktivitas yang menstimulasi kemampuan berpikir kritis. Melalui tantangan permainan, siswa didorong untuk merumuskan masalah, memberikan argumen, melakukan evaluasi terhadap informasi yang diperoleh, menginterpretasikan data atau situasi yang muncul, serta membuat kesimpulan berdasarkan hasil analisis mereka, proses ini memungkinkan kemampuan berpikir kritis siswa berkembang lebih sistematis dan efektif. Peningkatan ini terlihat pada indikator kemampuan berpikir kritis siswa dalam menyelesaikan tugas berpikir tingkat tinggi yang dirancang di platform pembelajaran gamifikasi. Ini menunjukkan bahwa dengan menggabungkan elemen permainan dengan konten literasi digital dapat secara signifikan memperkuat proses kognitif siswa. Pendekatan ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa gamifikasi dan penggunaan platform digital mampu memperkuat literasi digital siswa dan kemampuan berpikir kritis dalam konteks pembelajaran pada abad ke-21 (Munawaroh dkk, 2026).

Gamifikasi yang berfokus pada literasi digital sangat relevan untuk diteliti dampaknya terhadap kemampuan berpikir kritis anak-anak di sekolah dasar. (Ageng & Legowo, 2022) Menekankan bahwa permainan memiliki kemampuan luar biasa untuk mencapai hasil belajar dengan cara yang menyenangkan dan berarti, juga membantu mengembangkan kemampuan kognitif siswa melalui eksplorasi, penyelesaian masalah, dan aktivitas refleksi. Fungsi-fungsi dalam permainan, seperti tujuan, tantangan, umpan balik, dan penghargaan, dapat meningkatkan motivasi belajar yang berdampak langsung pada peningkatan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, gamifikasi menciptakan lingkungan kontekstual yang kaya informasi dan menempatkan siswa pada zona perkembangan optimal, sehingga mendorong mereka untuk menganalisis, mengevaluasi, dan membuat keputusan secara mandiri. Dengan cara ini, secara teoritis gamifikasi yang berbasis literasi digital memiliki dampak yang signifikan terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa di tingkat dasar.

Hal ini sejalan dengan temuan Albab & Pratama (2025) bahwa gamifikasi terbukti memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan berpikir kritis, kreatif, kolaborasi, dan hasil belajar siswa. Selanjutnya, penelitian oleh Islami & Soekamto (2022) Guru yang menggunakan alat evaluasi berupa *quizziz* multimedia berbasis gamifikasi dengan model *Inquiry Learning* dikelas memiliki nilai yang lebih tinggi dibandingkan guru yang menerapkan

pembelajaran menggunakan model konvensional dengan diskusi dan tanya jawab. Lebih lanjut dalam penelitian Hayati dkk (2016) Bahwa tingkat efektivitas Student Worksheet dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa setelah pembelajaran memiliki kualifikasi berpikir kritis yang baik.

Menurut (Hakeu dkk, 2023) Mengungkapkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan semangat, partisipasi, dan hasil pembelajaran siswa melalui kegiatan yang interaktif dan menantang. Konsep gamifikasi juga memberikan dorongan kepada siswa untuk menyelesaikan masalah, berpikir secara logis, serta membuat keputusan di setiap fase pembelajaran, yang merupakan komponen utama dari kemampuan berpikir kritis. Selain itu, penggunaan teknologi digital dalam proses belajar terbukti meningkatkan pemahaman konsep dan literasi digital siswa, yang semakin memperkuat potensi gamifikasi sebagai strategi pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

Menurut (Sari & Nurani, 2021) mengungkapkan bahwa gamifikasi secara keseluruhan dapat memperkuat motivasi serta kinerja siswa dalam proses belajar dengan menggunakan elemen permainan yang menarik dan menantang. Suasana belajar yang menggembirakan dan melibatkan siswa secara aktif memudahkan mereka dalam memproses informasi, sehingga mendorong kemampuan mereka untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mengambil keputusan dengan lebih mandiri yang merupakan inti dari berpikir kritis. Selain itu, platform seperti Quizizz dan Kahoot memberikan umpan balik seketika yang memfasilitasi siswa dalam merefleksikan pembelajaran mereka, sekaligus memperkuat kemampuan literasi digital sebagai salah satu kompetensi penting di abad 21. Oleh karena itu, pendekatan gamifikasi berlandaskan literasi digital sangat berpotensi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di tingkat sekolah dasar.

Menurut Safitri (2025). Pembelajaran yang memadukan aktivitas berbasis teknologi dan literasi digital memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengakses, mengevaluasi, dan mengolah informasi secara mandiri sehingga sejalan dengan proses dalam kemampuan berpikir kritis. Sejalan dengan hal tersebut, gamifikasi berbasis literasi digital mendorong siswa sekolah dasar untuk terlibat aktif dalam pembelajaran melalui tantangan, permainan edukatif, dan pemecahan masalah yang disajikan secara digital. Materi pembelajaran dikemas dalam bentuk aktivitas gamifikasi seperti kuis interaktif, simulasi digital, dan misi pembelajaran yang menuntut siswa untuk mengidentifikasi masalah, memahami informasi, menentukan strategi penyelesaian,

serta menarik kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh. Proses ini melatih siswa untuk berpikir kritis secara berkelanjutan. Selanjutnya, hasil aktivitas siswa didiskusikan dan direfleksikan bersama di kelas. Berbeda dengan pembelajaran menggunakan media cetak yaitu LKPD, di mana aktivitas siswa cenderung terbatas pada mengerjakan soal-soal tertulis secara individual dan mengikuti petunjuk yang telah disediakan, gamifikasi berbasis literasi digital memungkinkan siswa terlibat lebih aktif, eksploratif, dan reflektif dalam proses pembelajaran sehingga kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar dapat berkembang secara optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa penerapan gamifikasi berbasis literasi digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas 5 SDN Jombor 01. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai rata-rata posttest kelas eksperimen yang lebih tinggi daripada kelas kontrol dan perolehan skor N-Gain sebesar 69,53% yang menunjukkan peningkatan keterlibatan dan proses kognitif siswa dalam menganalisis serta mengevaluasi informasi secara mendalam. Inovasi pembelajaran melalui permainan terbukti efektif menciptakan lingkungan belajar interaktif dan menantang, sehingga mampu memperkuat literasi digital sekaligus keterampilan berpikir kritis pembelajaran abad ke-21.

REKOMENDASI

Peneliti menyarankan agar guru mengoptimalkan pemanfaatan platform digital interaktif sebagai sarana pengembangan kompetensi siswa, serta perlunya penelitian lanjutan mengenai integrasi gamifikasi pada mata Pelajaran lain untuk memperkaya kajian teoritis di jenjang Pendidikan dasar.

REFERENSI

- Ageng, Y., & Legowo, S. (2022). Gamifikasi Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *JISPE: Journal of Islamic Primary Education*, 3(1), 13–30. <https://jurnal.idaqu.ac.id/index.php/jispe/article/view/43>
- Albab, U., & Pratama, G. C. (2025). Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika: Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa MI. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 6(2), 226–233.
- Amila, U., Marpaung, S., Nasution, I. S., Toni, M. A., & Saragih, S. (2025). Pengaruh Penggunaan Gamification Berbasis Quizalize terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran PPKn Materi Simbol Keragaman Agama. *Jurnal Pendidikan Pancasila*, 8, 3223–3228.

- Anantasia, G. (2025). Metodologi Penelitian Quasi Eksperimen. *Jurnal Metodologi Penelitian*, 5(2), 183–192.
- Farid, A. (2023). Literasi Digital Sebagai Jalan Penguatan Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6, 580–597.
- Fitama, D. N., & Andrian, F. (2025). Pengaruh Metode Eksperimen Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. *Jurnal Sains dan Sosial*, 10.
- Fitriyani, W. (2025). Pengaruh gamifikasi dalam pembelajaran. *Journal Of Pedagogical Perspectives in Education (J- PPE)*, 1(2), 145–155.
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2).
- Hamidah, F., Setiawan, F., & Mirnawati, L. B. (2023). Strengthening Digital Literacy of Elementary School Students Through Utilization of Wordwall as Game-Based Learning Interactive Media. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(2), 215–223. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i2.55807>
- Hayati, W. I., Utaya, S., & Astina, I. K. (2016). Efektivitas *Student Worsheet* Berbasis Project-Based Learning dalam Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Geografi. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 3, 468–474.
- Islami, M., & Soekamto, H. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry menggunakan Quizizz Multimedia Berbasis Gamification terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5, 383–392.
- Jati, G., Koten, L., & Utama, C. (2023). Improving Critical Thinking Skills of Elementary School Students: Project Based Learning vs Gamification-Based Group Investigation. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 311–320.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Journal TICOM: Technology of Information and Communication*, 5(1), 1-6.
- Kelana, D., Bintara, R., Purbaya, A., Saputri, D. M., & Prasetyani, A. (2025). Analisis Peran Literasi Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Perilaku Prosocial Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 1, 1–9.
- Khodijah, N. H. N., & Ismiyanti, Y. (2025). Pengaruh Model Game-Based Learning berbantuan Media Digital Interaktif terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPAS. *Multidisciplinary Science*, 2(9), 1729–1736.
- Manurung, A. S., Utomo, E., & Gumelar, G. (2023). Implementasi Berpikir Kritis dalam Upaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 5(2), 120–132.

- Mertayasa, I. M., Astawan, I. G., & Gading, I. K. (2022). Implementasi model pembelajaran berbasis media gamifikasi-Kahoot berbasis HOTS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9, 343–353.
- Munawaroh, U. N. (2026). Gamifikasi dan Platform Digital dalam Pengembangan Literasi Abad 21 Siswa SMP. *Jurnal Buana Kata: Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Komunikasi*, 3(1), 1– 7.
- Mustofa, & Budiwati, B. H. (2019). Proses Literasi Digital Terhadap Anak: Tantangan Pendidikan di Zaman Now. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1). <https://doi.org/10.21154/pustakaloka.v11i1.1619>
- Novandi, M., Serani, G., Djudin, T., Suratman, D., & King, L. (2025). Keterampilan berpikir kritis dan pengajarannya di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11, 649–669.
- Novianti, F., Rhusarry, M. L., & Fitria, U. (2025). Pengaruh pemanfaatan game Blooket mode fishing frenzy dan literasi digital terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10.
- Purba, A., Hilmy, F., Parapat, K., & Ulkhaira, M. (2021). Penerapan Gamifikasi dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 8(2), 56–68.
- Safitri, N. E., Subali, B., & Widiyatmoko, A. (2025). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Teknologi terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*. 18, 13–22.
- Sari, R. K., & Nurani, S. (2021). Quizizz atau Kahoot, Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 1(3), 78–86.
- Syafitri, E., Armanto, D., & Rahmadani, E. (2021). Aksiologi Kemampuan Berpikir Kritis (Kajian tentang Manfaat dari Kemampuan Berpikir Kritis). *Journal of Science and Social Research*, 4(3), 320-325. <https://doi.org/10.54314/jssr.v4i3.682>
- Vhalery, R., Pratikto, H., & Rahayu, W. P. (2024). Gamifikasi Pembelajaran Matematika Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(1), 444–459.
- Wakhidah, L. N., Sunismi, & Alifiani. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Literasi Digital dan Kompetensi Abad XXI pada Materi Barisan Kelas XI. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(33), 1–11.