

**PENGARUH PENGGUNAAN GAMIFIKASI DAN KETERLIBATAN SISWA
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS XI BISNIS RITEL
PADA MATA PELAJARAN BISNIS RITEL DI SMK NEGERI 13 MEDAN**

**Ricke Triyani Purba, Muhammad Fitri Rahmadana
Pendidikan Bisnis, Universitas Negeri Medan
Email : ricketriyanipurba@gmail.com**

ABSTRAK

Pengaruh Penggunaan Gamifikasi Dan Keterlibatan Siswa Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI Bisnis Ritel Pada Mata Pelajaran Bisnis Ritel Di Smk Negeri 13 Medan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gamifikasi dan keterlibatan siswa terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI bisnis ritel pada mata pelajaran bisnis ritel di SMK Negeri 13 Medan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain *ex post facto*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI bisnis ritel pada mata pelajaran bisnis ritel di SMK Negeri 13 Medan. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah total sampling dengan jumlah sampel sebanyak 34 siswa. Teknik pengumpulan data berupa lembar observasi dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis regresi linear berganda.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : 1) Terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan gamifikasi dan keterlibatan siswa secara bersama-sama terhadap kemampuan berpikir kritis. Hal ini menunjukkan dengan nilai F hitung sebesar 63,046 dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$). Kemudian untuk Koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,803 atau 80,3% sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan gamifikasi dan keterlibatan siswa mempunyai kontribusi sebesar 80,3% terhadap kemampuan berpikir kritis. 2) Terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan gamifikasi terhadap kemampuan berpikir kritis. Hal ini ditunjukkan dengan nilai t hitung sebesar 10,391 dengan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$). 3) Terdapat pengaruh positif dan signifikan keterlibatan siswa terhadap kemampuan berpikir kritis. Hal ini ditunjukkan dengan nilai t hitung sebesar 3,877 dengan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,001 < 0,05$).

Kata Kunci : Penggunaan Gamifikasi, Keterlibatan Siswa, Kemampuan Berpikir Kritis

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the use of gamification and student engagement on the critical thinking skills of grade XI retail business students in the retail business subject at SMK Negeri 13 Medan. This research is a quantitative study with an *ex post facto* design. The population in this study was grade XI retail business students in the retail business subject at SMK Negeri 13 Medan. The sampling technique used in this study was total sampling with a sample size of 34 students. Data collection techniques consisted of observation sheets and questionnaires. The data analysis technique used was multiple linear regression analysis.

The results of this study indicate that: 1) There is a positive and significant effect of the use of gamification and student engagement together on critical thinking skills. This is shown by an F value of 63.046 and a significance level of < 0.05 ($0.000 < 0.05$). Then, the coefficient of determination (R^2) is 0.803 or 80.3%, which means that the use of gamification and student engagement contributes 80.3% to critical thinking skills. 2) There is a positive and significant effect of the use of gamification on critical thinking skills. This is indicated by a calculated t

value of 10.391 with a significance level of < 0.05 ($0.000 < 0.05$). 3) There is a positive and significant effect of student engagement on critical thinking skills. This is shown by a calculated t value of 3.877 with a significance level of < 0.05 ($0.001 < 0.05$).

Keywords: Use of Gamification, Student Engagement, Critical Thinking Skills.

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang dimilikinya (Rahman dkk., 2022). Menurut (Asfar & Asfar, 2020) pendidikan adalah proses yang dilakukan manusia untuk mendukung pertumbuhan hidup dengan mengembangkan kecakapan dasar, meliputi kemampuan intelektual dan emosional, yang berguna bagi dirinya maupun lingkungan di sekelilingnya. Menurut Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Kemampuan berpikir kritis adalah suatu proses berpikir reflektif yang berfokus pada memutuskan apa yang diyakini atau dilakukan (Asiva, 2015). Menurut (Eni dkk., 2017) kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order thinking Skills/HOTS* selain berpikir kreatif (*creative thinking*), pemecahan masalah (*creative thinking*), pemecahan masalah (*problem solving*), dan berpikir reflektif (*reflective thinking*).

Kemampuan berpikir kritis sebagai dorongan pengaturan diri melalui interpretasi, analisis, evaluasi, menjelaskan berdasarkan bukti, konsep dan pertimbangan kontekstual.

Berpikir kritis melibatkan suatu aktivitas, seperti menganalisis, menyintesis, membuat pertimbangan, menciptakan, dan menerapkan pengetahuan baru pada dunia nyata menurut (Hamdani dkk., 2019). Kemampuan berpikir kritis siswa dikelas sangat mempengaruhi pemahaman dan penguasaan materi pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran yang bersifat aplikatif seperti Bisnis Ritel. Di kelas XI Bisnis Ritel, kemampuan berpikir kritis siswa dalam mengikuti pembelajaran masih terlihat kurang, yang dapat mempengaruhi pada hasil belajar.

Menurut (Tegeh dkk., 2024) Pembelajaran yang masih dominan terhadap guru (*teacher centered*) dengan menggunakan metode ceramah dan membaca buku, membuat peserta didik kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran di kelas. Selama proses kegiatan pembelajaran terdapat beberapa permasalahan yang sering ditemui yaitu peserta didik cenderung pasif dimana hanya beberapa orang saja yang bertanya dan metode pembelajaran yang digunakan berupa ceramah. Pembelajaran di kelas ketika guru hanya menggunakan metode ceramah di kelas akan membuat peserta didik menjadi bosan dalam mengikuti materi yang diajarkan.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa adalah melalui penggunaan pembelajaran yang inovatif, seperti penggunaan Gamifikasi. Menurut (Rachmayani, 2015) istilah *Gamification* didefinisikan sebagai aplikasi permainan mekanik pada situasi *non-game* atau konteks tertentu. Penggunaan Gamifikasi dalam proses pembelajaran dalam hasil penelitiannya menunjukkan dalam proses pembelajaran menggunakan gamifikasi, memberikan alternatif untuk membuat proses

belajar lebih menarik, menyenangkan dan efektif. Walaupun menggunakan mekanika permainan, menerapkan gamifikasi tidak selalu harus membuat sebuah *games*, tetapi bagaimana membuat pembelajaran lebih menyenangkan, membangun *engagement* dengan tanpa disadari oleh para pembelajar (Hakeu dkk., 2023).

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peserta didik membutuhkan inovasi dalam pembelajaran berupa pengembangan multimedia pembelajaran menggunakan konsep gamifikasi yang akan merefleksikan pikiran peserta didik dengan cara bermain sehingga proses pembelajaran menjadi tidak membosankan. Penggunaan konsep ini sangat sesuai dalam mengatasi permasalahan menurunnya minat belajar peserta didik akibat kecanduan teknologi karena konsep gamifikasi menggunakan elemen-elemen yang sering mereka temui dalam penggunaan teknologi sehari-hari (Tegeh dkk., 2024).

Penggunaan elemen permainan dalam konteks pendidikan telah ada sejak lama. Namun, dengan perkembangan teknologi dan pemahaman yang lebih baik tentang motivasi dan keterlibatan peserta didik, gamifikasi telah mendapatkan perhatian yang lebih luas dalam beberapa tahun terakhir. Latar belakang gamifikasi dalam pembelajaran berasal dari pemahaman bahwa pendekatan tradisional dalam pembelajaran sering kali kurang menarik bagi peserta didik. Peserta didik sering merasa bosan, kurang termotivasi, dan tidak melihat relevansi materi pelajaran dengan kehidupan mereka sehari-hari. Hal ini dapat menghambat pembelajaran efektif dan mengurangi pemahaman serta retensi informasi (Sari & Alfian, 2023).

Menurut (Sari & Alfian, 2023) dengan memanfaatkan elemen-elemen permainan seperti poin, level, tantangan, dan hadiah, gamifikasi bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Pendekatan ini didasarkan pada pemikiran

bahwa permainan dapat memicu emosi positif, seperti kegembiraan, keterlibatan, dan pencapaian, yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik.

Di sisi lain, keterlibatan siswa dalam pembelajaran juga memegang peranan penting dalam mencapai tujuan pendidikan yang optimal. Menurut (Adolph, 2016) keterlibatan siswa didefinisikan sebagai waktu dan usaha yang dicurahkan untuk kegiatan yang secara empiris terkait dengan hasil yang diinginkan sekolah dan lembaga untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam suatu kegiatan. Keterlibatan siswa baik dalam aspek kognitif, emosional, maupun perilaku, dapat mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

2. KAJIAN TEORI

Pengertian Berpikir Kritis

Berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan berpikir tingkat tinggi yang dibutuhkan dalam pengembangan keterampilan abad ke-21 (*21st Century Skill*). Setiap individu membutuhkan keterampilan berpikir kritis agar berhasil memecahkan masalah dalam situasi sulit. Setiap orang perlu menganalisis dan mengevaluasi kondisi hidupnya untuk membuat keputusan penting. Akar dari pemikiran kritis sama kunonya dengan dimulainya pemikiran-pemikiran filsafat.

Pengertian Gamifikasi

Kata gamifikasi berasal dari istilah bahasa inggris yaitu *gamification*. Menurut kamus *Oxford gamification* adalah suatu penerapan dari unsur-unsur yang ada dalam sebuah permainan (*game*) seperti penilaian poin, persaingan, dan peraturan main ke dalam kegiatan atau aktivitas lainnya

Pengertian Keterlibatan Siswa

Menurut (Cornnell & Kara, 2014) mendefinisikan bahwa keterlibatan siswa dalam belajar (*student engagement*) merupakan proses psikologis seperti perhatian, minat, dan investasi dalam kegiatan belajar. Investasi psikologis adalah usaha yang dikerahkan siswa dalam proses belajar serta pemahaman untuk menguasai suatu pengetahuan.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Lokasi Penelitian

Penelitian ini di laksanakan di SMK Negeri 13 Medan yang beralamat di Jln. Seruwai Dermaga Seruwai No. 257, Sei mati, Kec. Medan Labuhan, Kota Medan, Sumatera Utara 20252

Waktu Penelitian

Penelitian ini di laksanakan pada bulan Desember 2024 di SMK Negeri 13 Medan, tepatnya pada siswa kelas XI Bisnis Ritel. Waktu penelitian ini di laksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025.

Populasi dan Sampel

Populasi

Menurut (Sugiyono, 2022) menyatakan bahwa “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.” Dalam penelitian ini populasinya adalah seluruh siswa kelas XI Bisnis Ritel SMK Negeri 13 Medan yang terdiri dari 1 kelas dengan jumlah keseluruhan 34 orang siswa.

Sampel

Menurut (Sugiyono, 2022) menyatakan bahwa “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.” Penelitian ini menggunakan *total sampling* dalam menentukan jumlah sampel. Berdasarkan hal tersebut yang menjadi sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Bisnis Ritel dengan jumlah 34 siswa.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh Penggunaan Gamifikasi (X₁) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis (Y)

Menurut (Rahmatullah, 2019) Gamifikasi adalah proses penggunaan elemen permainan yang dapat dikontrol dalam bidang tertentu, khususnya di bidang pendidikan dengan tujuan agar lebih menarik, mudah dipahami dan kreatif, dimana elemen permainan terkait dengan motivasi, partisipasi dan prestasi.

Variabel Penggunaan Gamifikasi (X₁) berpengaruh terhadap Kemampuan Berpikir Kritis siswa (Y), sesuai dengan penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini. T_{hitung} sebesar 10,391 yang diperoleh dari analisis data untuk X₁, $t_{hitung} > t_{tabel}$ Dimana $10,391 > 1,671$ dengan signifikan $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa hipotesis pertama diterima dan diuji secara statistic pada taraf = 5%. Kesimpulannya, variabel Penggunaan Gamifikasi (X₁) berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap Kemampuan Berpikir Kritis (Y) siswa kelas XI Bisnis Ritel SMK Negeri 13 Medan.

Selain uji t, hasil regresi linear berganda menunjukkan bahwa variabel Penggunaan Gamifikasi berpengaruh

positif terhadap Kemampuan Berpikir Kritis siswa kelas XI Bisnis Ritel SMK Negeri 13 Medan. Dengan jumlah responden 34 siswa, maka diperoleh persamaan analisis regresi linier berganda yaitu : $Y = 1,264 + 0,903X_1 + 1,112X_2 + e$, Dimana nilai koefisien Penggunaan Gamifikasi (X_1) (b_2) adalah sebesar 0,903 artinya apabila Penggunaan Gamifikasi (X_1) mengalami kenaikan 1%, maka Kemampuan Berpikir Kritis (Y) akan mengalami penurunan 0,903 dengan syarat variabel bebas lainnya bernilai tetap.

Hasil penelitian ini di dukung oleh penelitian (Isodarus 2017) dimana Gamifikasi mendorong pemecahan masalah, kreativitas, dan pengambilan keputusan, yang sangat relevan dengan pengembangan kemampuan berpikir kritis. Hal tersebut sejalan dengan (Alhaq dkk, 2023) yang menyatakan bahwa dalam konsep gamifikasi dalam model pembelajaran IMPROVE memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis matematis karena didalam langkah model pembelajaran ini terdapat pertanyaan metakognitif yang dapat menumbuhkan kreativitas siswa dalam mengeluarkan ide-idenya dalam menyelesaikan masalah, dan konsep gamifikasi yang dapat menarik minat belajar siswa. Tidak seperti pendekatan pembelajaran konvensional, yang hanya mengandalkan penjelasan guru dan mengharuskan siswa berperan pasif dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil penemuan penelitian ini, serta didukung juga oleh hasil peneliti fvnan terdahulu maka dapat disimpulkan bahwa Penggunaan Gamifikasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kemampuan Berpikir

Kritis siswa kelas XI Bisnis Ritel pada Mata Pelajaran Bisnis Ritel SMK Negeri 13 Medan.

4.7.2 Pengaruh Keterlibatan Siswa (X_2) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis (Y)

Menurut (Fikrie, 2021) keterlibatan siswa didefinisikan sebagai suatu meta-konstruksi yang mencakup keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif. Keterlibatan siswa juga dapat dipandang sebagai salah satu kunci mengatasi masalah seperti prestasi rendah, kebosanan dan keterasingan, dan tingkat putus sekolah yang tinggi.

Variabel Keterlibatan Siswa (X_2) berpengaruh terhadap Kemampuan Berpikir Kritis siswa (Y), sesuai dengan penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini. t_{hitung} sebesar 3,877 yang diperoleh dari analisis data untuk X_2 , $t_{hitung} > t_{tabel}$ Dimana $3,877 > 1,671$ dengan signifikan $0,001 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa hipotesis pertama diterima dan diuji secara statistic pada taraf = 5%. Kesimpulannya, variabel Keterlibatan Siswa (X_2) berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap Kemampuan Berpikir Kritis (Y) siswa kelas XI Bisnis Ritel SMK Negeri 13 Medan.

Selain uji t, hasil regresi linear berganda menunjukkan bahwa variabel Keterlibatan Siswa berpengaruh positif terhadap Kemampuan Berpikir Kritis siswa kelas XI Bisnis Ritel SMK Negeri 13 Medan. Dengan jumlah responden 34 siswa, maka diperoleh persamaan analisis regresi linier berganda yaitu : $Y = 1,264 + 0,903X_1 + 1,112X_2 + e$, Dimana nilai koefisien Keterlibatan Siswa (X_2) (b_2) adalah sebesar 1,112 artinya apabila Keterlibatan Siswa (X_2) mengalami

kenaikan 1%, maka Kemampuan Berpikir Kritis (Y) akan mengalami penurunan 1,112 dengan syarat variabel bebas lainnya bernilai tetap.

Penelitian ini didukung juga oleh penelitian sebelumnya oleh (Murniawaty dkk., 2024) mengemukakan bahwa semakin tinggi efikasi diri pada siswa maka akan semakin tinggi tingkat kemampuan berpikir kritis yang dimiliki siswa. Berdasarkan analisis deskriptif variabel efikasi diri memiliki rata-rata sebesar 63,54 dengan kriteria sangat baik dan nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa sebesar 50,81 dengan kriteria baik yang berarti efikasi diri siswa sangat mendorong siswa dalam berpikir secara kritis, apabila siswa memiliki efikasi, keyakinan pada sendiri maka siswa akan mudah dalam menyampaikan isi pikiran secara kritis.

Berdasarkan hasil penemuan penelitian ini, serta didukung juga oleh hasil penelitian terdahulu maka dapat disimpulkan bahwa Keterlibatan Siswa berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kemampuan Berpikir Kritis siswa kelas XI Bisnis Ritel pada Mata Pelajaran Bisnis Ritel SMK Negeri 13 Medan.

4.7.3 Pengaruh Penggunaan Gamifikasi (X₁) dan Keterlibatan Siswa (X₂) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis (Y)

Dari hasil uji hipotesis yang disimpulkan (Uji F) nilai f_{hitung} yang diperoleh sebesar 63,046 dan nilai signifikan adalah 0,000 hal ini berarti $f_{hitung} > f_{tabel}$ dimana $63,046 > 3,15$ dan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ bahwa secara Bersama – sama Penggunaan Gamifikasi dan Keterlibatan Siswa berpengaruh secara positif dan

signifikan terhadap Kemampuan Berpikir Kritis siswa kelas XI Bisnis Ritel SMK Negeri 13 Medan.

Selain uji F jika dilihat dari uji koefisien determinasi nilai R Square sebesar 0,803 berarti bahwa variabel Penggunaan Gamifikasi dan Kemampuan Berpikir Kritis memberikan kontribusi pengaruh sebesar 80,3% terhadap Kemampuan Berpikir Kritis kelas XI Bisnis Ritel SMK Negeri 13 Medan sedangkan sisanya 19,7 % dipengaruhi oleh variabel – variabel yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya oleh (Hamari dkk., 2014) mengemukakan bahwa koefisien regresi untuk gamifikasi adalah 0.42 ($p < 0.01$), menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu unit dalam penggunaan gamifikasi meningkatkan skor kemampuan berpikir kritis sebesar 0.42 poin, dengan asumsi keterlibatan siswa konstan. Sementara itu, koefisien untuk keterlibatan siswa adalah 0.35 ($p < 0.05$), yang mengindikasikan bahwa keterlibatan aktif siswa berkontribusi positif terhadap kemampuan berpikir kritis.

Berdasarkan hasil penelitian yang dikuatkan dengan teori dan juga hasil penelitian sebelumnya yang relevan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Penggunaan Gamifikasi dan Keterlibatan Siswa Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI Bisnis Ritel Pada Mata Pelajaran Bisnis Ritel SMK Negeri 13 Medan. Maka hipotesis 3 yang berbunyi “terdapat pengaruh positif dan signifikan antara Penggunaan Gamifikasi dan Keterlibatan Siswa Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI Bisnis Ritel

Pada Mata Pelajaran Bisnis Ritel SMK Negeri 13 Medan” diterima.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap data yang diperoleh, kesimpulan yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh positif dan signifikan Penggunaan Gamifikasi (X1) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis siswa kelas XI Bisnis Ritel Pada Mata Pelajaran Bisnis Ritel SMK Negeri 13 Medan, yang di tunjukkan dengan thitung > ttabel Dimana $10,391 > 1,671$ dengan signifikan $0,000 < 0,05$.
2. Terdapat pengaruh positif dan signifikan Keterlibatan (X1) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis siswa kelas XI Bisnis Ritel Pada Mata Pelajaran Bisnis Ritel SMK Negeri 13 Medan, yang di tunjukkan dengan thitung > ttabel Dimana $3,877 > 1,671$ dengan signifikan $0,001 < 0,05$.
3. Secara simultan (Uji F) dengan nilai fhitung > ftabel dimana $63,046 > 3,15$ dan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ bahwa secara Bersama – sama Penggunaan Gamifikasi dan Keterlibatan Siswa berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap Kemampuan Berpikir Kritis siswa kelas XI Bisnis Ritel Pada Mata Pelajaran Bisnis Ritel SMK Negeri 13 Medan.
4. Variabel Penggunaan Gamifikasi (X1) dan Keterlibatan Siswa (X2) memberikan kontribusi pengaruh sebesar 80,3% terhadap Kemampuan Berpikir Kritis kelas XI Bisnis Ritel Pada Mata Pelajaran Bisnis Ritel SMK Negeri 13 Medan. sedangkan sisanya 19,7 % dipengaruhi oleh variabel – variabel yang tidak di teliti dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan dan ndisimpulkan maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi siswa diharapkan lebih aktif dalam menggali dan memperdalam Penggunaan Gamifikasi dengan mempertahankan ataupun dengan meningkatkan kemampuannya, agar rasa minder dengan kemampuan yang dimilikinya tidak timbul dan tidak mempengaruhi motivasinya untuk berpikir kritis serta siswa di harapkan aktif terlibat dalam setiap kegiatan berpikir kritis yang di selenggarakan sekolah. Kemudian siswa yang sudah memiliki rasa senang terhadap berpikir kritis dan memiliki ilmu yang baik mengenai pembelajaran gamifikasi agar terus ditingkatkan agar kelak di kemudian hari mampu untuk berpikir secara lebih luas kreatif dan inovatif. Siswa juga perlu meyakinkan diri dan orang tua bahwa dengan berpikir kritis siswa tersebut mampu berhasil dikemudian hari dan sebaiknya siswa meningkatkan perhatiannya terhadap segala hal terkait berpikir kritis agar minatnya terhadap kemampuan berpikir kritis meningkat pula.
2. Bagi sekolah di harapkan untuk mendukung penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi sebagai salah satu strategi pembelajaran inovatif guna meningkatkan keterlibatan siswa dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI. Dukungan tersebut dapat diwujudkan melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, pengintegrasian teknologi pembelajaran secara berkelanjutan, serta pemberian pelatihan kepada guru agar implementasi gamifikasi selaras dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, sekolah diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendorong keterlibatan aktif siswa dan melakukan evaluasi secara berkala terhadap pelaksanaan pembelajaran berbasis gamifikasi agar dapat berjalan secara efektif dan optimal.

Saran

3. Untuk peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan menambahkan variabel pendukung seperti motivasi belajar, kemandirian belajar, atau literasi digital agar hasil penelitian lebih mendalam. Penelitian berikutnya juga dapat menggunakan pendekatan yang berbeda, seperti metode kualitatif atau mixed methods, sehingga tidak hanya menilai hasil akhir tetapi juga proses pembelajaran yang terjadi. Selain itu, perlu dipertimbangkan penggunaan sampel yang lebih beragam dari segi jenjang pendidikan, mata pelajaran, maupun karakteristik sekolah, serta penerapan gamifikasi dalam jangka waktu yang lebih panjang agar diperoleh gambaran pengaruh yang lebih akurat dan menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahaq, Arini, Rizki Wahyu Yunian Putra, and Tati Apriyanti. 2023. "Pengaruh Konsep Gamifikasi Dalam Model Pembelajaran IMPROVE Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP." *J-PiMat : Jurnal Pendidikan Matematika* 5(2): 947-56. doi:10.31932/j-pimat.v5i2.2857.
- Anggitasari, Vera, and Trianik Widyaningrum. 2021. "Pengembangan Berpikir Kritis Melalui Analisis Jurnal." *Nasional Pendidikan* 1(1): 1954-60. <http://www.seminar.uad.ac.id/index.php/SemNasPPG/article/download/12105/2642>.
- Ariani, Diana. 2020. "Gamifikasi Untuk Pembelajaran." *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 3(2): 144-49. doi:10.21009/jpi.032.09.
- Asfar, A M Irfan Taufan, and A M Iqbal Akbar Asfar. 2020. "Landasan Pendidikan: Hakikat Dan Tujuan Pendidikan (Fondation Of Education: Essence And Educational Objectives)." *Method* 1(January): 1-16. doi:10.13140/RG.2.2.22158.10566.
- Asfihan, Akbar. 2021. "Uji Asumsi Klasik: Jenis-Jenis Uji Asumsi Klasik." *Fe Unisma* (July): 1-11. doi:10.13140/RG.2.2.29389.87523.
- Asiva Noor Rachmayani. 2015. *Pembelajaran Daring Berbasis Gamifikasi*.
- Atieq, Muhammad Qoes, Rezqi Ananda Basid, and Tri Jayanti. 2023. "Gamification Pada Perusahaan: Dampaknya Pada Tingkat Engagement Karyawan Generasi Z." *BISNIS : Jurnal Bisnis dan Manajemen Islam* 11(1): 73. doi:10.21043/bisnis.v11i1.19462.
- Asiva Noor Rachmayani. 2015. *Berpikir Kritis Dalam Konteks Pembelajaran*.
- Bedenlier, Svenja, Melissa Bond, Katja Buntins, Olaf Zawacki-Richter, and Michael Kerres. 2020. "Facilitating Student Engagement through Educational Technology in Higher Education: A Systematic Review in the Field of Arts and Humanities." *Australasian Journal of Educational Technology* 36(4): 126-50. doi:10.14742/AJET.5477.
- Cahyadi, universitas buddhi dharma. 2022. "Pengaruh Kualitas Produk Dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Baja Ringan Di Pt Arthanindo Cemerlang." *Ekonomi Dan Manajemen Bisnis* 1: 60-73.
- Eni, Denti, Abdillah Willy, and Santi Fitri. 2017. "تأثیر تصور و مشاهده ی برسازی ر سرکوب".

- بر عمل یتیم م یو بسکتبال آزاد پرتاب در * فرزانه حاتم ی 1
، فرش ید طهماسب ی 2 ، حاتم الهام
Education Conference 16(Kartimi):
139-45.
- 85 : (8)3-102.” *Neuropsychology* .
http://clpsy.journals.pnu.ac.ir/article_3887.htm
1.
- 87
- Fikrie, et al. 2021. “Keterlibatan Siswa
(Student Engagement) Di Sekolah
Sebagai Salah Satu Upaya Peningkatan
Keberhasilan Siswa Di Sekolah.”
*Prosiding Seminar Nasional & Call
Paper Psikologi Pendidikan 2019
Fakultas Pendidikan Psikologi (April):*
103-10.
- Gaghunting, Maria Kezia, and Jessica Elfani
Bermuli. 2023. “Strategi Partisipatif
Untuk Meningkatkan Keterlibatan
Siswa Pada Pembelajaran Biologi.”
Biodik 9(3): 86-101.
doi:10.22437/biodik.v9i3.15746.
- H Kara, O Anlar MY Ağargün. 2014. “
Keterlibatan Siswa Dalam Belajar
(Student Engagement).” *Paper
Knowledge . Toward a Media History
of Documents* 7(2): 107-15.
- Hakeu, Febrianto, Idan I. Pakaya, and Mutmain
Tangkudung. 2023. “Pemanfaatan
Media Pembelajaran Berbasis
Gamifikasi Dalam Proses
Pembelajaran Di MIS Terpadu Al-
Azhar.” *Awwaliyah: Jurnal
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*
6(2): 154-66.
doi:10.58518/awwaliyah.v6i2.1930.
- Hamdani M., Prayitno B. A., and Karyanto P.
2019. “Meningkatkan Kemampuan
Berpikir Kritis Melalui Metode
Eksperimen.” *Proceeding Biology*
- Handayani. 2020. “Bab Iii Metode Penelitian.
” *Suparyanto dan Rosad (2015* 5(3):
248-53.
- Isodarus, Praptomo Baryadi. 2017. “
Pembelajaran Bahasa Indonesia.”
*Angewandte Chemie International
Edition, 6(11), 951-952.* 5(4): 5-24.
[https://e-
journal.usd.ac.id/index.php/sintesis/art
icle/view/927.](https://e-journal.usd.ac.id/index.php/sintesis/article/view/927)
- Kusuma, Endra, Arri Handayani, and Dini
Rakhmawati. 2024. “Pentingnya
Pengembangan Kemampuan Berpikir
Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar:
Sebuah Tinjauan Literatur.”
Wawasan Pendidikan 4(2): 369-79.
doi:10.26877/jwp.v4i2.17971.
- Maulida, R., and S Zulaikha. 2021. “Pengaruh
Peran Orang Tua Dalam Literasi
Keuangan Anak.” *Jurnal Pendidikan
Ekonomi* 10(2): 123-32.
- Meilina. 2023. “Pendekatan Gamifikasi
Untuk Meningkatkan Kemampuan
Berpikir Kritis Matematika Siswa
Preschool: Studi Kuasi Eksperimental.
” *EL-Muhbib Jurnal Pemikiran Dan
Penelitian Pendidikan Dasar* 7(2):
247-57.
[https://doi.org/https://doi.org/10.52266
/.](https://doi.org/https://doi.org/10.52266/)