



Penerapan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kolaborasi Siswa Kelas VII di Sekolah Tunas Bangsa Greenville Jakarta Barat

Lili Santoso^{1*}, M.B. Rini Wahyuningsih²

¹⁻²Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Pelita Harapan, Indonesia

*Penulis korespondensi: lili.santoso68@gmail.com

Abstract. *This study was motivated by the low level of students' critical thinking and collaboration skills in seventh-grade social studies learning. The purpose of this study was to improve students' critical thinking and collaboration skills through the implementation of gamification in social studies learning. This study employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, which was conducted in three cycles consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The subjects of this study were 23 seventh-grade students. Data were collected through observation, tests, documentation, and field notes. The data were analyzed descriptively using mean scores, learning mastery percentages, and N-Gain analysis. The results showed that the implementation of gamification improved students' critical thinking and collaboration skills. By the end of Cycle III, the average learning outcomes increased from 73.7 in the pre-cycle stage to 88.9, while learning mastery improved from 47.8% to 91.3%. In addition, students demonstrated more active participation in group discussions and collaborative learning activities during each cycle. The N-Gain results also indicated a moderate improvement category. Therefore, gamification can be used as an effective learning alternative to improve students' critical thinking and collaboration skills in social studies learning.*

Keywords: *Classroom Action Research; Collaboration; Critical Thinking; Gamification; Social Studies Learning.*

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi siswa pada pembelajaran IPS kelas VII. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi siswa melalui penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi dalam pembelajaran IPS. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam tiga siklus melalui tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 23 siswa kelas VII. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dokumentasi, dan catatan lapangan. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan rata-rata nilai, persentase ketuntasan belajar, dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi siswa. Pada akhir siklus III, rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 73,7 pada tahap pra siklus menjadi 88,9, sedangkan persentase ketuntasan belajar meningkat dari 47,8% menjadi 91,3%. Selain itu, siswa menunjukkan partisipasi yang lebih aktif dalam kegiatan diskusi dan kerja kelompok pada setiap siklus pembelajaran. Hasil N-Gain juga menunjukkan peningkatan pada kategori sedang. Dengan demikian, gamifikasi dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi siswa pada pembelajaran IPS.

Kata kunci: Berpikir Kritis; Gamifikasi; Kolaborasi; Pembelajaran IPS; Penelitian Tindakan Kelas.

1. LATAR BELAKANG

Pembelajaran pada abad ke-21 menempatkan pendidik tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai pihak yang berperan dalam mengembangkan kemampuan yang diperlukan siswa untuk menghadapi perubahan sosial dan kemajuan teknologi. Saat ini kompetensi seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi menjadi bagian penting yang perlu diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran (Nurhayati et al., 2024). Dalam konteks ini, guru dituntut sebagai fasilitator yang mampu merancang pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan berpusat pada siswa. Maka kolaborasi dan berpikir kritis akan menjadi kebutuhan utama dalam pembelajaran. Berpikir kritis membantu siswa mengolah

informasi, menganalisis, dan menarik kesimpulan sebelum mengambil keputusan (Ilves, 2025). Di sisi lain, kolaborasi memberi kesempatan kepada siswa untuk bertukar ide, menyampaikan pendapat, serta menyelesaikan permasalahan bersama sehingga tercipta pemahaman yang lebih mendalam (Salmon, 2019).

Meskipun demikian, walaupun sebenarnya mata pelajaran IPS di kelas VII SMP lebih didominasi dengan muatan materi berupa konsep dan nilai sosial yang menjadi ladang subur untuk mengalami banyak proses berpikir kritis dan berkolaborasi (Susanto, 2019), nyatanya pengembangan kedua keterampilan tersebut menghadapi berbagai tantangan. Pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah sering kali membuat siswa kurang terlibat dalam proses belajar. Akibatnya, mereka cenderung pasif, cepat kehilangan minat, kurang percaya diri, individual, dan kecenderungan pasif untuk materi yang bersifat konseptual. Sehingga kepercayaan untuk kolaborasi belum berlangsung secara optimal. Temuan awal penelitian juga menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih berada pada kategori rendah, sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi sekaligus kualitas proses berpikir mereka.

Salah satu pendekatan yang dinilai memiliki potensi untuk menjawab permasalahan tersebut adalah gamifikasi. Pendekatan ini mengadaptasi unsur-unsur permainan, seperti tantangan, level, poin, maupun penghargaan, ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa (Indrajit et al., 2024). Dengan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, siswa tidak hanya terdorong untuk berpartisipasi lebih aktif, tetapi juga memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk berdiskusi, bekerja sama, dan memecahkan masalah secara bersama.

Berbagai penelitian yang salah satunya dilakukan Atmadja et al., (2025) menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi mampu meningkatkan keaktifan belajar, kualitas kerja sama, serta kemampuan berpikir kritis siswa dalam berbagai mata pelajaran. Namun, kajian yang secara khusus mengintegrasikan pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi melalui gamifikasi pada pembelajaran IPS di kelas VII SMP masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk mengkaji bagaimana pembelajaran berbasis gamifikasi dapat berkontribusi terhadap peningkatan kedua keterampilan tersebut secara bersamaan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPS. Hasil pengamatan menunjukkan sebagian siswa masih terlihat bosan dan pasif karena kesulitan menghubungkan materi yang bersifat abstrak dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami soal, menyusun jawaban, dan mengolah informasi konseptual secara kritis.

Kepercayaan diri siswa juga masih perlu ditingkatkan dalam kolaborasi. Beberapa siswa cenderung mengikuti jawaban teman dan ragu terhadap kemampuan dirinya sendiri. Di sisi lain, kerja sama antarsiswa belum berjalan secara optimal karena masih terdapat sikap individualis dan kesulitan dalam membangun kepercayaan. Permasalahan sosial antarteman juga turut memengaruhi dinamika kelompok dan menghambat terciptanya kolaborasi yang sehat dalam pembelajaran. Penelitian ini lebih memfokuskan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan keterampilan kolaboratif siswa. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas tujuh Sekolah Menengah Pertama Tunas Bangsa Greenville di Jakarta Barat pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai konteksnya.

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis dan praktis. Secara teoritis, penelitian ini dapat menambah kajian mengenai penerapan gamifikasi dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi siswa serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya. Secara praktis, penelitian ini diharapkan membantu guru dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan bekerja sama, serta menjadi alternatif bagi sekolah dalam mengembangkan pembelajaran yang mendukung keterampilan abad ke-21.

2. KAJIAN TEORITIS

Tahap Perkembangan Siswa Kelas VII

Siswa kelas VII yang umumnya berusia 12–13 tahun berada pada masa awal remaja. Pada tahap ini terjadi perkembangan fisik, kognitif, dan psikososial yang cukup pesat. Secara kognitif, siswa mulai mampu berpikir abstrak, menggunakan penalaran logis, dan mengembangkan kemampuan metakognisi. Namun, kemampuan tersebut masih memerlukan arahan dalam proses pembelajaran (Papalia & Martorell, 2024).

Dari aspek psikososial, siswa mulai mencari identitas diri dan semakin mencari konsep diri yang mayoritas dipengaruhi oleh hubungan dengan teman sebaya. Oleh karena itu, lingkungan sosial memiliki peran penting dalam perkembangan siswa, termasuk dalam membangun kemampuan bekerja sama dan berpikir kritis.

Teori Konstruktivisme Sosial Lev Vygotsky

Teori Vygotsky memandang bahwa perkembangan kognitif siswa terbentuk melalui interaksi sosial dan lingkungan budaya. Konsep penting dalam teori ini adalah Zone of Proximal Development (ZPD), yaitu kemampuan yang dapat dicapai siswa dengan bantuan guru atau teman sebaya melalui scaffolding (Santrock, 2018). Teori ini relevan dengan

pembelajaran kolaboratif karena melalui interaksi dan pertukaran ide maupun gagasan, siswa dapat membangun pemahaman kognitif yang lebih baik, khususnya dalam menyelesaikan suatu permasalahan..

Teori Determinasi Diri (Self-Determination Theory)

Self-Determination Theory (SDT) yang dikembangkan oleh Ryan & Deci (2020) menjelaskan bahwa perkembangan dan keterlibatan belajar siswa dapat meningkat apabila tiga kebutuhan psikologis dasar terpenuhi, yaitu otonomi, kompetensi, dan keterhubungan. Dalam pembelajaran berbasis gamifikasi, ketiga kebutuhan tersebut dapat didukung melalui tantangan, penghargaan, kerja kelompok, dan kesempatan bagi siswa untuk mengambil keputusan. SDT dapat menjadi landasan untuk menjelaskan hubungan gamifikasi dengan perkembangan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi siswa. Sehingga konsep ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan psikologis siswa dalam menciptakan keterlibatan belajar yang lebih aktif dan bermakna.

Keterampilan Berpikir Kritis

Berpikir kritis merupakan proses berpikir tingkat tinggi yang melibatkan kemampuan memahami, menganalisis, mengevaluasi informasi, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan Facione (2020) memetakan dan mengidentifikasi enam keterampilan utama berpikir kritis, yaitu interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, eksplanasi, dan regulasi diri. Siswa kelas VII berada pada tahap awal operasional formal sehingga mulai memiliki kemampuan berpikir abstrak dan logis (Zhou & Brown, 2017). Berdasarkan berbagai teori tersebut, siswa jenjang kelas 7 berada pada fase perkembangan yang ideal untuk menumbuhkan dan mengasah keterampilan berpikir kritis. Dalam penelitian ini ada beberapa indikator keterampilan berpikir kritis yang digunakan yaitu meliputi kemampuan memahami permasalahan, menganalisis informasi yang diperoleh, mencari solusi yang tepat, serta menilai lalu menarik kesimpulan.

Keterampilan Kolaborasi

Kolaborasi merupakan proses bekerja sama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama. Keterampilan kolaborasi dalam penelitian ini didasarkan pada teori sosiokultural Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar. Melalui konsep Zone of Proximal Development (ZPD), siswa dapat mengembangkan kemampuan melalui bantuan guru atau teman sebaya yang lebih mampu. Proses berbagi pengetahuan dan saling membantu memungkinkan siswa membangun pemahaman bersama serta mengembangkan kemampuan bekerja sama (Santrock, 2018; Zhou & Brown, 2017).

Berdasarkan kajian tersebut, indikator keterampilan kolaborasi yang digunakan dalam penelitian ini mencakup kemampuan peserta didik untuk mengintegrasikan gagasan dari setiap

anggota kelompok, bekerja sama dalam mencari solusi terhadap permasalahan yang dihadapi, melaksanakan tugas dan tanggung jawab sesuai dengan peran masing-masing, berpartisipasi secara aktif dalam diskusi maupun kegiatan kelompok.

Kelima indikator tersebut dianggap mampu menggambarkan keterampilan kolaborasi siswa secara komprehensif sekaligus mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis melalui aktivitas diskusi, pertukaran ide, dan pemecahan masalah dalam pembelajaran IPS. Gamifikasi merupakan penerapan unsur dan mekanisme permainan dalam konteks nonpermainan, termasuk pembelajaran. Penerapannya bertujuan meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar, serta kemampuan memecahkan masalah (Oktaviani & Munahefi, 2025). Namun, penerapannya perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, aturan permainan, serta umpan balik yang diberikan (Kemendikbud, 2018; Yunita & Indrajit, 2022)

Dalam penelitian ini, gamifikasi dirancang untuk mendukung keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi. Tantangan permainan diarahkan pada kegiatan menganalisis masalah, mengambil keputusan, dan mencari solusi dari konsep permasalahan yang ada. Sementara itu, kerja kelompok digunakan untuk mendorong komunikasi, pertukaran ide, dan penyelesaian tugas secara bersama. Penggunaan gamifikasi tetap harus dilakukan secara proporsional. Permainan ini dirancang untuk menghindari kompetisi yang berlebihan. Oleh karena itu, gamifikasi perlu dirancang sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang tetap berorientasi pada pencapaian kompetensi siswa bukan penguasaan akademik semata.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi dapat mendukung perkembangan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi (Yolanda, 2024). Gamifikasi berpengaruh positif terhadap kemampuan analisis, refleksi, dan pemecahan masalah. Sementara itu, Katual (2023) juga menemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan mendorong siswa untuk berdiskusi, bertukar gagasan, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas.

Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji peningkatan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi secara bersamaan melalui gamifikasi dalam pembelajaran IPS kelas VII, khususnya dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas, masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji penerapan gamifikasi dalam meningkatkan kedua keterampilan tersebut pada pembelajaran IPS kelas VII.

Pembelajaran IPS pada abad ke-21 tidak hanya menekankan pemahaman materi, tetapi juga pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi. Berdasarkan observasi awal pada siswa kelas VII Sekolah Tunas Bangsa Greenville Jakarta Barat, kedua keterampilan tersebut masih perlu ditingkatkan. Siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami

informasi, menyampaikan pendapat, dan memberikan alasan. Partisipasi dalam diskusi kelompok juga belum optimal sehingga kerja sama antarsiswa belum berjalan secara maksimal.

Gamifikasi dipilih sebagai salah satu alternatif karena memanfaatkan unsur permainan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Melalui tantangan, aktivitas kelompok, dan pemecahan masalah, gamifikasi diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa sekaligus mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi dalam pembelajaran IPS.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan memperbaiki proses dan hasil pembelajaran secara langsung di kelas secara berkesinambungan (Aqib, 2017). Model yang digunakan adalah model Kemmis dan McTaggart dengan empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Tahapan tersebut dilakukan secara berulang dalam beberapa siklus untuk menyempurnakan proses pembelajaran berdasarkan hasil evaluasi setiap tindakan (Wijaya et al., 2023). Penelitian ini berfokus pada penerapan gamifikasi dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi siswa.

Penelitian dilaksanakan di SMP Tunas Bangsa Greenville, Jakarta Barat, pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah 23 siswa kelas VII yang terdiri atas 13 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Penelitian dilaksanakan pada April 2026, setelah tahap persiapan yang dilakukan sejak Maret 2026.

Penelitian dilakukan dalam tiga siklus. Setiap siklus meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil refleksi digunakan untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati perkembangan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi siswa selama pembelajaran (Arikunto & Suhardjono, 2021). Tes digunakan untuk mengukur perkembangan kemampuan berpikir kritis melalui soal berbasis HOTS yang menuntut analisis, evaluasi, dan pemecahan masalah. Dokumentasi yang dikumpulkan berupa RPP, hasil pekerjaan siswa, dan foto kegiatan digunakan sebagai data pendukung.

Data penelitian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Data tes dianalisis melalui nilai rata-rata, persentase ketuntasan, dan perhitungan N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus (Arikunto & Suhardjono, 2021). Sementara itu, data observasi dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian

dihentikan apabila indikator keberhasilan telah tercapai, yaitu sekurang-kurangnya 75% siswa berada pada kategori baik dalam keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi, disertai peningkatan rata-rata hasil belajar serta ketuntasan klasikal pada setiap siklus.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Observasi Siklus I

Hasil observasi pada siklus I dapat disimpulkan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa belum mampu memahami inti permasalahan secara menyeluruh, mengidentifikasi informasi yang relevan, menganalisis hubungan antarinformasi, mengevaluasi berbagai alternatif solusi, maupun menyusun kesimpulan yang didukung oleh alasan yang logis. Pada saat diberikan tantangan dalam escape room, beberapa siswa cenderung langsung mencari jawaban tanpa terlebih dahulu memahami permasalahan yang disajikan. Siswa lebih berorientasi pada menemukan kode atau menyelesaikan misi dalam waktu yang tersedia daripada mengembangkan proses berpikir secara sistematis. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa masih berada pada tahap adaptasi terhadap pembelajaran yang menuntut kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* (Zona, 2025).

Selama pelaksanaan escape room berbantuan Genially, terlihat bahwa antusiasme siswa terhadap kegiatan pembelajaran cukup baik. Penggunaan unsur permainan membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan mendorong siswa untuk terlibat dalam penyelesaian tantangan. Beberapa siswa menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi ketika menghadapi soal atau teka-teki yang diberikan. Namun, antusiasme tersebut belum sepenuhnya diikuti dengan kemampuan berpikir kritis yang baik. Sebagian siswa masih mencoba menyelesaikan tantangan dengan cara menebak jawaban, mengikuti jawaban teman, atau mencoba beberapa pilihan hingga menemukan jawaban yang benar. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam permainan belum secara otomatis menghasilkan keterlibatan kognitif yang mendalam.

Pada tahap memahami permasalahan, masih ditemukan siswa yang kesulitan menentukan informasi utama dan informasi pendukung yang terdapat dalam soal. Siswa cenderung memperhatikan kata kunci tertentu tanpa menghubungkannya dengan keseluruhan konteks permasalahan. Pada tahap analisis, kemampuan siswa dalam menghubungkan sebab dan akibat serta membandingkan informasi juga masih terbatas. Ketika dihadapkan pada beberapa alternatif jawaban, siswa belum terbiasa memberikan alasan mengapa suatu pilihan dianggap lebih tepat dibandingkan pilihan lainnya. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa

proses pembelajaran pada siklus I belum sepenuhnya mendorong siswa untuk membangun argumen berdasarkan bukti dan penalaran.

Kemampuan mengevaluasi juga masih menjadi salah satu aspek yang perlu ditingkatkan. Siswa cenderung menerima informasi atau jawaban yang diberikan oleh anggota kelompok tanpa melakukan pemeriksaan kembali. Ketika terjadi perbedaan pendapat, keputusan kelompok sering kali ditentukan oleh siswa yang dianggap lebih memahami materi. Akibatnya, kesempatan bagi seluruh anggota untuk menyampaikan pendapat, mempertanyakan suatu jawaban, dan memberikan alasan menjadi terbatas. Kemampuan menyusun kesimpulan juga belum berkembang secara optimal. Sebagian siswa dapat menemukan jawaban akhir, tetapi belum mampu menjelaskan proses berpikir yang digunakan untuk memperoleh jawaban tersebut. Dengan demikian, keberhasilan menyelesaikan tantangan belum sepenuhnya mencerminkan keberhasilan dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis.

Kemampuan kolaborasi siswa juga belum berkembang secara optimal. Diskusi kelompok masih didominasi oleh beberapa siswa yang memiliki kemampuan akademik atau keberanian berkomunikasi lebih tinggi, sedangkan anggota lainnya cenderung pasif dan bergantung pada teman yang lebih mampu. Dalam beberapa kelompok, siswa yang lebih aktif mengambil alih proses membaca soal, mencari informasi, menentukan jawaban, hingga memasukkan jawaban ke dalam media Genially. Sementara itu, siswa lain hanya mengikuti keputusan kelompok tanpa memberikan kontribusi yang berarti. Kondisi tersebut menyebabkan proses kerja sama belum berlangsung secara merata.

Selain dominasi anggota tertentu, pembagian tugas dalam kelompok juga belum terstruktur dengan baik. Beberapa kelompok belum menentukan anggota yang bertugas membaca petunjuk, mencatat informasi penting, menganalisis permasalahan, mencari solusi, dan menyampaikan hasil. Akibatnya, pekerjaan sering kali dilakukan oleh satu atau dua siswa, sementara anggota lainnya menunggu instruksi. Komunikasi antarsiswa juga masih perlu diperbaiki karena terdapat kelompok yang lebih banyak berfokus pada penyelesaian tugas daripada melakukan diskusi untuk membangun pemahaman bersama. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis permainan masih membutuhkan pengelolaan kelompok dan pembagian peran yang lebih jelas.

Dari aspek keterlibatan siswa, terdapat perbedaan respons selama kegiatan berlangsung. Siswa yang memiliki kemampuan akademik lebih baik relatif lebih cepat memahami petunjuk dan menyelesaikan tantangan. Sebaliknya, siswa yang masih mengalami kesulitan memahami materi membutuhkan waktu lebih lama dan cenderung menunggu bantuan dari anggota kelompok. Perbedaan tersebut menyebabkan kecepatan penyelesaian setiap kelompok tidak

sama. Meskipun demikian, kegiatan escape room telah memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran konvensional karena siswa memperoleh kesempatan untuk belajar melalui pemecahan masalah, interaksi dengan anggota kelompok, serta penggunaan media digital.

Penggunaan media Genially juga menjadi salah satu faktor yang memengaruhi pelaksanaan siklus I. Karena media tersebut masih relatif baru bagi siswa, beberapa siswa membutuhkan waktu untuk memahami mekanisme navigasi, petunjuk, serta cara berpindah dari satu tantangan ke tantangan berikutnya. Pada awal kegiatan, perhatian siswa sempat terbagi antara memahami materi dan memahami teknis penggunaan media. Kondisi ini menyebabkan waktu yang seharusnya dapat digunakan untuk menganalisis permasalahan menjadi berkurang. Oleh karena itu, pada pelaksanaan berikutnya diperlukan penjelasan teknis yang lebih sederhana dan terstruktur sebelum permainan dimulai agar siswa dapat lebih fokus pada materi dan proses berpikir.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan kondisi pra-siklus, meskipun peningkatan tersebut masih terbatas. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 73,9, dengan tingkat ketuntasan belajar mencapai 56,5% atau sebanyak 13 dari 23 siswa telah mencapai kriteria ketuntasan. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi melalui escape room mulai memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Siswa mulai memperoleh pengalaman dalam menghadapi soal yang menuntut pemahaman, penerapan konsep, dan pemecahan masalah. Namun, persentase ketuntasan yang belum mencapai target menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar belum terjadi secara merata pada seluruh siswa.

Nilai N-Gain sebesar 0,10 masih berada pada kategori rendah. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa perubahan kemampuan siswa dari kondisi awal menuju siklus I belum menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dengan demikian, penerapan gamifikasi pada siklus I dapat dikatakan telah memberikan stimulasi awal terhadap aktivitas belajar siswa, tetapi belum optimal dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar. Salah satu penyebabnya adalah siswa masih terbiasa dengan pola pembelajaran yang berorientasi pada pencarian jawaban, bukan pada proses memahami, menganalisis, mengevaluasi, dan memberikan alasan terhadap jawaban yang diperoleh.

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi, dapat diketahui bahwa terdapat kesenjangan antara aspek motivasional dan aspek kognitif dalam penerapan escape room. Dari sisi motivasi, permainan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan mendorong rasa ingin tahu siswa. Akan tetapi, dari sisi kognitif, siswa masih membutuhkan arahan agar

aktivitas bermain dapat diarahkan menjadi aktivitas berpikir. Dengan kata lain, unsur permainan belum cukup apabila tidak disertai dengan pertanyaan pemantik, petunjuk analisis, serta arahan yang mendorong siswa untuk menjelaskan alasan di balik setiap keputusan yang diambil.

Hasil refleksi siklus I menunjukkan beberapa kendala utama yang perlu diperbaiki. Pertama, siswa masih kurang memiliki pengalaman dalam pembelajaran berbasis analisis dan HOTS sehingga membutuhkan pembiasaan secara bertahap. Kedua, penggunaan media Genially yang masih baru menyebabkan sebagian waktu pembelajaran digunakan untuk memahami mekanisme permainan. Ketiga, dominasi beberapa anggota kelompok menyebabkan keterlibatan siswa belum merata. Keempat, ukuran kelompok yang terlalu besar menyebabkan pembagian tugas dan kesempatan berpendapat menjadi kurang optimal. Kelima, instruksi permainan masih perlu dibuat lebih sederhana dan jelas agar siswa dapat memahami tahapan kegiatan tanpa terlalu bergantung pada penjelasan guru.

Selain itu, guru perlu meningkatkan perannya sebagai fasilitator selama kegiatan berlangsung. Guru tidak hanya memastikan siswa mampu menyelesaikan setiap tantangan, tetapi juga perlu memberikan pertanyaan pengarah yang mendorong siswa untuk menjelaskan alasan, membandingkan alternatif, memeriksa kembali informasi, dan menarik kesimpulan. Pendampingan tersebut diperlukan agar siswa tidak hanya mengejar penyelesaian permainan, tetapi juga memahami proses berpikir yang terdapat di balik setiap tantangan. Dengan demikian, aktivitas escape room dapat lebih terarah pada pencapaian tujuan pembelajaran dan pengembangan keterampilan berpikir kritis.

Berdasarkan refleksi tersebut, perbaikan pada siklus berikutnya direncanakan dengan mengurangi jumlah anggota dalam setiap kelompok agar interaksi dan partisipasi siswa dapat berlangsung lebih merata. Pembagian peran dalam kelompok juga akan diperjelas sehingga setiap siswa memiliki tanggung jawab tertentu selama kegiatan. Aturan permainan dan cara penggunaan Genially akan dijelaskan sebelum kegiatan dimulai serta diberikan contoh singkat agar siswa tidak lagi mengalami kesulitan teknis. Tantangan dalam escape room juga akan disusun secara bertahap, mulai dari memahami informasi, mengidentifikasi masalah, menganalisis hubungan informasi, mengevaluasi alternatif, hingga menyusun kesimpulan.

Perbaikan juga akan diarahkan pada pemberian stimulus yang lebih banyak untuk mendorong siswa memberikan alasan atas setiap jawaban. Siswa tidak hanya diminta menemukan jawaban yang benar, tetapi juga menjelaskan dasar pemikiran yang digunakan. Guru dapat memberikan pertanyaan lanjutan seperti mengapa jawaban tersebut dipilih, informasi apa yang mendukung jawaban, apakah terdapat alternatif lain, serta bagaimana siswa

dapat memastikan bahwa solusi yang dipilih sudah tepat. Strategi tersebut diharapkan dapat mengubah orientasi siswa dari sekadar menyelesaikan permainan menjadi menyelesaikan masalah melalui proses berpikir kritis.

Dengan demikian, siklus I memberikan gambaran bahwa penerapan gamifikasi berbasis escape room memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, tetapi pelaksanaannya masih memerlukan beberapa penyempurnaan. Peningkatan nilai rata-rata menjadi 73,9 dan ketuntasan belajar sebesar 56,5% menunjukkan adanya perkembangan dibandingkan pra-siklus, tetapi N-Gain sebesar 0,10 menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan masih berada pada kategori rendah. Oleh sebab itu, hasil siklus I belum dapat dijadikan indikator keberhasilan akhir tindakan. Temuan pada siklus ini menjadi dasar untuk melakukan perbaikan pada siklus II, terutama dalam aspek pengelolaan kelompok, kejelasan instruksi, pemanfaatan media Genially, pemerataan partisipasi, serta pemberian stimulus yang secara khusus mengarahkan siswa pada proses analisis dan evaluasi. Perbaikan tersebut diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran sekaligus mendorong peningkatan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa pada siklus berikutnya.

Hasil Observasi Siklus II

Siklus II dirancang sebagai penyempurnaan dari siklus sebelumnya. Peneliti mengganti platform pembelajaran menjadi Quizizz, Kahoot, dan Blooket, yang lebih familiar bagi siswa, sehingga diharapkan dapat mengurangi hambatan teknis dan meningkatkan fokus terhadap proses pembelajaran. Materi disampaikan melalui tiga tahapan permainan yang dirancang untuk melatih kemampuan mengidentifikasi masalah, menganalisis penyebab, hingga merumuskan solusi terhadap permasalahan sosial budaya.

Selama pelaksanaan pembelajaran, keterlibatan siswa meningkat dibandingkan siklus sebelumnya. Kelompok yang lebih kecil mendorong diskusi menjadi lebih aktif, sedangkan penggunaan leaderboard berhasil meningkatkan motivasi belajar. Guru juga memberikan pendampingan dan umpan balik secara lebih intensif selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil observasi menunjukkan adanya perkembangan pada keterampilan berpikir kritis. Sebanyak 14 dari 23 siswa (60,9%) telah mencapai kategori baik dan sangat baik. Walaupun demikian, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam menganalisis informasi secara mendalam karena perhatian mereka masih terbagi antara diskusi dan perpindahan antarplatform gamifikasi.

Perkembangan juga terlihat pada keterampilan kolaborasi. Sebanyak 17 siswa (73,9%) telah berada pada kategori baik dan sangat baik. Siswa mulai lebih aktif berdiskusi, berbagi tugas, membantu anggota kelompok, serta berani mengemukakan pendapat. Meskipun

demikian, sebagian siswa masih menunjukkan partisipasi yang belum konsisten sehingga pemerataan kolaborasi belum sepenuhnya tercapai. Peningkatan tersebut berdampak pada hasil belajar siswa. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 83,5, dengan tingkat ketuntasan klasikal mencapai 82,6% (19 dari 23 siswa tuntas). Nilai N-Gain sebesar 0,37 termasuk kategori sedang, menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi mulai memberikan pengaruh yang lebih nyata terhadap pemahaman materi.

Hasil refleksi menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi pada siklus II telah meningkatkan hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, dan kolaborasi siswa. Namun, masih terdapat beberapa kendala, seperti partisipasi yang belum merata, fokus siswa yang masih cenderung pada kompetisi daripada proses berpikir, serta perlunya pendampingan yang lebih intensif bagi siswa yang mengalami kesulitan. Oleh karena itu, pada siklus III direncanakan penyempurnaan berupa kelompok yang lebih kecil, aktivitas gamifikasi yang lebih menekankan kualitas analisis daripada kecepatan, serta pendampingan guru yang lebih intensif agar seluruh siswa dapat berkembang secara lebih optimal.

Hasil Observasi Siklus III

Siklus III dilaksanakan dalam tiga pertemuan yang berfokus pada penyempurnaan pembelajaran berdasarkan hasil refleksi siklus sebelumnya. Perbaikan diarahkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi siswa melalui pembelajaran berbasis gamifikasi. Perangkat yang disiapkan meliputi RPP, media Quizizz (Wayground), Google Forms, lembar observasi, serta instrumen pretest dan posttest. Siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen dengan jumlah anggota yang lebih sedikit agar setiap peserta memperoleh kesempatan berpartisipasi secara aktif.

Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan apersepsi yang menghubungkan materi literasi keuangan dengan pengalaman sehari-hari, seperti pengelolaan uang saku, kebutuhan dan keinginan, serta pentingnya menabung. Selanjutnya, guru menjelaskan tujuan pembelajaran, aturan permainan, dan sistem pemberian poin. Setelah menyelesaikan kuis berbasis Quizizz, siswa mengerjakan soal esai HOTS melalui Google Forms untuk mengukur kemampuan berpikir kritis secara lebih mendalam.

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan yang nyata pada keterampilan berpikir kritis maupun kolaborasi. Sebagian besar siswa berada pada kategori baik dan sangat baik, sedangkan tidak ada lagi siswa yang termasuk kategori kurang. Kemampuan siswa dalam memahami masalah, menganalisis informasi, mengevaluasi alternatif, serta memberikan alasan terhadap jawaban menjadi lebih berkembang dibandingkan siklus sebelumnya. Pada aspek

kolaborasi, siswa semakin aktif berdiskusi, menghargai pendapat teman, berbagi tugas, dan saling membantu selama proses pembelajaran berlangsung.

Peningkatan tersebut juga tercermin pada hasil belajar. Nilai rata-rata kelas mencapai 90,3, dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 95,7%. Sebanyak 22 dari 23 siswa berhasil mencapai KKM, sementara hanya satu siswa yang belum memenuhi standar. Nilai N-Gain meningkat menjadi 0,62 (kategori sedang), menunjukkan bahwa pemahaman siswa berkembang secara signifikan dibandingkan kondisi awal. Jika dibandingkan dengan tahap sebelumnya, perkembangan hasil belajar terlihat konsisten. Pada pra-siklus, rata-rata kelas hanya 73,7 dengan ketuntasan 47,8%. Siklus I menunjukkan peningkatan yang masih terbatas karena siswa masih beradaptasi dengan model pembelajaran berbasis gamifikasi. Perbaikan mulai tampak pada siklus II dengan rata-rata 83,5 dan ketuntasan 82,6%. Puncak peningkatan terjadi pada siklus III setelah dilakukan penyempurnaan strategi pembelajaran, seperti pengurangan jumlah anggota kelompok, pemberian pendampingan yang lebih intensif, serta penyusunan tantangan yang lebih menekankan proses berpikir daripada sekadar kecepatan menjawab.

Hasil refleksi menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai. Meskipun masih terdapat beberapa siswa yang perlu meningkatkan kemampuan dalam memberikan argumentasi yang lebih mendalam dan berpartisipasi lebih aktif dalam diskusi, secara umum pembelajaran berbasis gamifikasi berhasil meningkatkan kualitas proses maupun hasil belajar.

Secara keseluruhan, penelitian membuktikan bahwa penerapan gamifikasi mampu menciptakan pembelajaran IPS yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam membangun pengetahuan melalui diskusi dan kerja sama kelompok.

Peningkatan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan hasil belajar berlangsung secara bertahap pada setiap siklus. Dengan demikian, pembelajaran berbasis gamifikasi tidak hanya meningkatkan pencapaian akademik siswa, tetapi juga mengembangkan keterampilan abad ke-21 melalui pengalaman belajar yang lebih bermakna, kolaboratif, dan menantang.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya melibatkan satu kelas pada mata pelajaran IPS sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan ke konteks yang lebih luas. Kedua, pelaksanaan penelitian yang berlangsung selama tiga siklus belum mampu menunjukkan dampak jangka panjang penerapan gamifikasi. Keberhasilan

pembelajaran juga dipengaruhi oleh faktor eksternal, seperti ketersediaan perangkat, kestabilan jaringan internet, serta pembiasaan siswa terhadap aktivitas pembelajaran berbasis gamifikasi.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi pada mata pelajaran IPS berhasil meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi siswa kelas VII. Penerapan gamifikasi dilakukan secara bertahap dengan menyesuaikan media, strategi, dan pengelompokan siswa pada setiap siklus. Siklus I menggunakan Genially hasilnya belum efektif karena siswa tidak familiar. Pada siklus II dilakukan perbaikan melalui penggunaan Quizizz, Kahoot, dan Blooket serta pembentukan kelompok yang lebih kecil sehingga keterlibatan siswa meningkat. Penyempurnaan kembali dilakukan pada siklus III dengan memanfaatkan Wayground dan Google Forms yang berfokus pada analisis, diskusi, dan pemecahan masalah. Perbaikan bertahap tersebut membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa.

Peningkatan kemampuan berpikir kritis terlihat dari kenaikan rata-rata skor siswa, yaitu 52,7 pada siklus I, 77,0 pada siklus II, dan 83,4 pada siklus III. Siswa semakin mampu memahami masalah, menganalisis informasi, menyusun alasan yang logis, serta menentukan solusi yang tepat. Selain itu, nilai N-Gain juga meningkat dari kategori rendah menjadi kategori sedang. Kemampuan kolaborasi menunjukkan perkembangan yang serupa. Rata-rata skor meningkat dari 56,3 pada siklus I menjadi 81,2 pada siklus II dan 83,8 pada siklus III. Secara keseluruhan, pembelajaran berbasis gamifikasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna serta mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi sebagai bagian dari kompetensi pembelajaran abad ke-21.

Secara teoritis, hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa gamifikasi merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi. Temuan ini selaras dengan Self-Determination Theory, yang menekankan pentingnya motivasi melalui kebutuhan akan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial, serta teori konstruktivisme yang memandang pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar aktif dan interaksi antarsiswa.

Secara praktis, penelitian ini menunjukkan bahwa guru dapat memanfaatkan gamifikasi sebagai alternatif pembelajaran yang lebih menarik dan partisipatif. Agar hasilnya optimal, aktivitas permainan perlu dirancang tidak hanya berorientasi pada kompetisi, tetapi juga

mendorong proses berpikir, diskusi, dan kerja sama. Sekolah juga diharapkan mendukung penerapan pembelajaran inovatif melalui penyediaan fasilitas dan pelatihan bagi guru.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat dipertimbangkan. Guru disarankan mengembangkan pembelajaran berbasis gamifikasi secara lebih variatif dengan menyeimbangkan unsur permainan, berpikir kritis, dan kolaborasi. Sekolah perlu memberikan dukungan berupa sarana dan pelatihan agar guru mampu menerapkan pembelajaran berbasis teknologi secara optimal. Sementara itu, penelitian selanjutnya diharapkan melibatkan jumlah peserta yang lebih besar, diterapkan pada mata pelajaran atau jenjang pendidikan yang berbeda, serta mengkaji pengaruh gamifikasi terhadap keterampilan lain, seperti kreativitas, komunikasi, dan pemecahan masalah.

DAFTAR REFERENSI

- Aqib, Z. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Arruz Media.
- Arikunto, S., & Suhardjono, dan S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas. Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Atmadja, D. D., Fauzi, D. H., Izlin, R., Faridah, D., & Purwaningsih, J. (2025). Implementing 'Escape Room' to Enhance Students' Reading Comprehension of Narrative Texts: A Classroom Action Research. *Journal of Classroom Action Research*, 4(2), 8–17. <https://doi.org/10.52622/jcar.v4i2.452>.
- Facione, P. A. (2020). *Critical Thinking: What It Is and Why It Counts: A Resource Paper*. California Academic Press.
- Ilves, T. (2025). Gamification in Education and Its Impact on Critical Thinking Skills in Estonia. *American Journal of Education and Practice*, 9(1), 67–76.
- Indrajit, R. E., Murni, T., & Pratama, V. (2024). *Gamification in Education: Belajar Melalui Permainan*. Media Akademi.
- Katual, R. (2023). Game-Based Learning to Improve Critical Thinking. *Journal of Information Systems and Software Studies*, 5(2), 1–5.
- Kemendikbud, R., & Kemendikbud, K. (2018). Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. *Jakarta: Kemdikbud*.
- Nurhayati, I., Pramono, K. S. E., & Farida, A. (2024). Keterampilan 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication and Collaboration) dalam Pembelajaran IPS untuk Menjawab Tantangan Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 44–53. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6842>.
- Oktaviani, E. P., & Munahefi, D. N. (2025). Literature Review: Penerapan Media Gamification dengan Pendekatan Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis. *Journal of Mandalika Literature*, 6(2), 511–518. <https://ojs.cahayamandalika.com/index.php/jml>.
- Papalia, D. E., & Martorell, G. (2024). *Experience Human Development* (15th ed.). McGraw-

Hill.

- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and Extrinsic Motivation from a Self-Determination Theory Perspective: Definitions, Theory, Practices, and Future Directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860.
- Salmon, G. (2019). May the Fourth Be with You: Creating Education 4.0. *Journal of Learning For*.
- Santrock, J. W. (2018). *Educational Psychology* (6th ed.). McGraw-Hill.
- Susanto, A. (2019). *Pengembangan Pembelajaran IPS*. Prenada Media Group.
- Wijaya, H., Amir, A., Riyanti, D., Setiana, S. C., & Somakila, R. S. (2023). *Siklus Kemmis dan McTaggart: Contoh dan Pembahasan*. IAIN Pontianak Press.
- Yolanda, R. (2024). Pengembangan Keterampilan Abad 21 melalui Gamifikasi dalam Pembelajaran. In *Dalam Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (pp. 1–7).
- Yunita, N. P., & Indrajit, R. E. (2022). *Gamification Membuat Belajar Seasik Bermain Game*. Penerbit ANDI.
- Zhou, M., & Brown, D. (Eds.). (2017). *Educational Learning Theories* (2nd ed.). GALILEO, University System of Georgia. <https://oergalileousg.edu/education-textbooks/1>.
- Zona, M. A. (2025). Improving Students' Higher-Order Thinking Skills: A Comparison Between Flipped Learning and Traditional Teaching Approach. *European Journal of Educational Research*.