

Penerapan *Joyful Learning* Berbantuan Media *Question Card* untuk Meningkatkan *Critical Thinking* Siswa Sekolah Dasar

Sabilatul Aisyah Putri¹, Vira Bela Octavia², Syailin Nichla Choirin Attalina³

^{1,2,3} Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Indonesia

Email Corresponding Author: 221330000991@unisnu.ac.id.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 7 Suwawal dalam pembelajaran Matematika akibat penggunaan metode konvensional yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui penerapan model *Joyful Learning* berbantuan media *Question Card*. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 73,0 pada siklus I menjadi 79,75 pada siklus II, serta peningkatan persentase ketuntasan dari 62,5% menjadi 75%. Suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, siswa lebih aktif berdiskusi serta menunjukkan peningkatan dalam menjawab pertanyaan secara logis dan analitis. Temuan ini mengimplikasikan bahwa penggunaan media *Question Card* dalam pendekatan *Joyful Learning* dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran Matematika.

Kata Kunci: *Berpikir kritis, Joyful Learning, Matematika, Media Question Card, Pembelajaran Interaktif.*

ABSTRACT

This research is motivated by the low critical thinking skills of fourth-grade students of SDN 7 Suwawal in Mathematics learning due to the use of conventional methods that do not actively involve students. This study aims to improve students' critical thinking skills through the application of the Joyful Learning model assisted by Question Card media. The research method used is Classroom Action Research (CAR) which is carried out in two cycles. Each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection stages. The results of the study showed an increase in students' average score from 73.0 in cycle I to 79.75 in cycle II, as well as an increase in the percentage of completion from 62.5% to 75%. The learning atmosphere became more enjoyable and interactive, students were more

active in discussions and showed improvements in answering questions logically and analytically. These findings imply that the use of Question Card media in the Joyful Learning approach can be an effective alternative to improve elementary school students' critical thinking skills, especially in Mathematics learning.

Keywords: Critical Thinking, Joyful Learning, Mathematics, Question Card Media, Interactive Learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memegang peranan penting dalam membentuk fondasi kemampuan berpikir dan sikap belajar siswa. Salah satu kemampuan yang sangat dibutuhkan di era modern ini adalah kemampuan berpikir kritis, yang memungkinkan siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menyelesaikan masalah secara efektif. Namun, dalam praktik pembelajaran di banyak sekolah dasar, terutama pada mata pelajaran Matematika, masih ditemukan metode pengajaran yang bersifat konvensional dan kurang menarik bagi siswa. Kondisi ini menyebabkan rendahnya motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar, sehingga kemampuan berpikir kritis mereka kurang berkembang.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SDN 7 Suwawal, ditemukan beberapa masalah dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Matematika kelas 4. Metode pengajaran yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional, yang cenderung monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Hal ini berdampak pada rendahnya antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran, sehingga mereka kurang termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi. Selain itu, pendekatan yang tidak variatif membuat siswa kesulitan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka. Permasalahan ini menuntut adanya inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.

Penerapan konsep *joyful learning* yang berbantuan media *question card* diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif dalam konteks ini. *Joyful learning* adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pengalaman belajar yang menyenangkan, di mana siswa merasa senang dan termotivasi untuk belajar. Menurut (Mahmudi & Arief, 2025) *Joyful Learning* dapat meningkatkan semangat belajar siswa sekaligus mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi.

Salah satu media pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan dalam konteks ini adalah *question card* (kartu soal). Menurut (Irkham & Sutriyani, 2025) Kartu soal atau *question card* merupakan media pembelajaran visual yang memuat pertanyaan yang digunakan oleh pendidik untuk mendukung proses belajar mengajar. *Question card* adalah jenis media pembelajaran berbentuk kartu yang berisi pertanyaan yang berkaitan dengan materi, sehingga dalam pelaksanaan

pembelajaran, siswa dapat memberikan jawaban atau menyelesaikan masalah yang ada. Dengan demikian, penerapan joyful learning berbantuan media question card diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas 4 SDN 7 Suwawal, khususnya dalam pembelajaran Matematika. Penelitian ini difokuskan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media tersebut dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan *critical thinking* siswa.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan mengikuti model Kemmis dan McTaggart, yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 7 Suwawal yang berjumlah 24 siswa, terdiri atas 10 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes (Assingkily, 2021). Instrumen pengumpulan data mencakup lembar observasi aktivitas siswa, pedoman wawancara, dokumentasi kegiatan pembelajaran, serta soal evaluasi berbasis indikator berpikir kritis. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi.

Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas belajar siswa secara langsung, wawancara digunakan untuk menggali persepsi siswa dan guru terhadap proses pembelajaran, sedangkan tes digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah tindakan. Soal tes dirancang berdasarkan indikator berpikir kritis seperti analisis, sintesis, dan pemecahan masalah, dan telah melalui uji validitas serta reliabilitas yang menunjukkan bahwa instrumen layak digunakan. Data hasil tes dianalisis secara kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata, median, modus, nilai maksimum dan minimum, serta persentase ketuntasan belajar siswa. Analisis perbandingan antara siklus I dan siklus II digunakan untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran Joyful Learning berbantuan media Question Card. Pengambilan keputusan keberhasilan tindakan mengacu pada peningkatan nilai rata-rata dan persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penerapan Joyful Learning Berbantuan Media Question Card untuk Meningkatkan Critical Thinking Siswa SD

1. Siklus 1

Perencanaan

Tahap perencanaan penelitian pada siklus 1 dengan menerapkan Joyful Learning berbantuan media Question Card terhadap motivasi, keaktifan, dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran Matematika di SDN 7

Suwawal. Pada tahap ini peneliti menyusun bahan ajar dan membuat soal evaluasi dengan kisi-kisi yang berindikator *critical thinking*. Setelah soal evaluasi dibuat, soal evaluasi divaliditas item dibagikan ke siswa di atas kelas 4 yaitu di kelas 5. Selain itu, peneliti juga membuat dan menyiapkan media *Question Card* yang berisi pertanyaan-pertanyaan terkait materi pictogram Matematika, disusun secara variatif dan menyesuaikan tingkat kesulitan sehingga mampu mengakomodasi keberagaman kemampuan siswa.

Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan tindakan kelas di Siklus 1 dilakukan pada tanggal 27 Mei 2025 pukul 08.00-09.30 WIB, dengan berpedoman pada bahan ajar Matematika materi pictogram. Jumlah peserta didik pada kelas IV ini sebanyak 24 siswa yang terdiri dari 10 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki. Pada proses ini, kegiatan berlangsung melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap pendahuluan, pengorganisasian, dan tahap penutup. Pada tahap pendahuluan, guru membuka pelajaran dengan menyampaikan tujuan pembelajaran serta memberikan motivasi agar siswa merasa antusias dan siap mengikuti kegiatan. Guru juga melakukan apersepsi singkat untuk menimbulkan rasa penasaran dan memfokuskan perhatian siswa pada materi pictogram yang akan dipelajari.

Selanjutnya, dalam tahap pengorganisasian, guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk memudahkan kegiatan diskusi dan interaksi aktif dengan media *Question Card*. Guru membagikan *Question Card* yang berisi pertanyaan terkait materi pictogram, dan siswa secara bergiliran mengambil serta menjawab kartu tersebut. Guru dan wali kelas IV yang turut membantu selama proses ini turut mengamati aktivitas peserta didik, terutama keaktifan, keberanian menjawab, dan kemampuan berpikir kritis siswa selama diskusi berlangsung. Pada tahap penutup, guru dan peserta didik melakukan refleksi singkat, mengulas bersama hasil kerja siswa dan mendorong mereka untuk menyampaikan pengalaman dan kesan selama kegiatan berlangsung. Guru juga memberikan motivasi dan mengaitkan hasil kegiatan dengan kompetensi yang ingin dicapai, serta memberikan tugas atau pekerjaan rumah yang relevan untuk penguatan materi sebelum melanjutkan ke siklus berikutnya.

Pengamatan

Pada pelaksanaan Siklus 1, proses pengamatan dilakukan secara langsung oleh guru dan wali kelas IV yang membantu memantau aktivitas peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Pengamatan difokuskan pada aspek keaktifan siswa, partisipasi dalam diskusi kelompok, keberanian menjawab pertanyaan, serta kemampuan berpikir kritis yang muncul saat menggunakan media *Question Card*. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian siswa mulai menunjukkan peningkatan keaktifan dalam menjawab pertanyaan, terutama setelah diberikan

motivasi dan suasana yang menyenangkan pada tahap pendahuluan. Sebagian siswa tampak antusias saat mengambil dan menjawab pertanyaan dari Question Card, dengan beberapa siswa mampu mengemukakan jawaban secara lisan dan membangun penalaran yang logis serta analitis. Namun, masih terdapat beberapa siswa yang masih belum memahami materi yang disampaikan, kurang aktif, cenderung pasif dalam berpartisipasi, dan membutuhkan dorongan lebih dari guru untuk terlibat secara aktif.

Kendala lain yang ditemukan adalah adanya variasi dalam tingkat pemahaman siswa terhadap materi piktogram, sehingga membutuhkan penyesuaian dalam pemberian pertanyaan agar semua siswa dapat mengikuti kegiatan secara optimal. Secara umum, pengamatan ini menunjukkan bahwa penerapan media Question Card mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa, sekaligus memperlihatkan adanya peluang untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan pada siklus berikutnya. Data ini menjadi bahan evaluasi untuk merancang perbaikan agar proses pembelajaran lebih efektif dan mampu mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Refleksi

Setelah pelaksanaan Siklus 1, dilakukan refleksi bersama antara guru dan wali kelas untuk mengevaluasi keberhasilan dan kendala yang muncul selama proses pembelajaran menggunakan media Question Card. Dari hasil pengamatan dan observasi, diketahui bahwa skor keaktifan siswa menunjukkan peningkatan, dan sebagian besar siswa mulai aktif menjawab serta berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media Question Card mampu memotivasi siswa dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka. Namun, terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, antara lain: pertanyaan yang terdapat pada question card masih terlalu sulit untuk dimnegerti siswa, masih adanya siswa yang pasif dan kurang berpartisipasi, serta variasi tingkat pemahaman materi yang menyebabkan beberapa siswa kesulitan menjawab pertanyaan dengan lancar. Oleh karena itu, guru dan wali kelas menyepakati bahwa perlu adanya penyusunan pertanyaan yang lebih variatif dan menyesuaikan tingkat kesulitan agar semua siswa dapat mengikuti dengan baik.

Selain itu, guru juga menilai bahwa suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif terbukti efektif dalam membangun motivasi belajar siswa. Untuk keberlanjutan siklus berikutnya, strategi penguatan seperti pemberian dorongan secara lebih individual dan penggunaan media yang lebih menarik akan diterapkan agar hasil yang dicapai semakin maksimal. Berdasarkan refleksi ini, rencana perbaikan yang disusun mencakup penyesuaian pertanyaan dalam Question Card, peningkatan keterlibatan guru dalam membimbing diskusi, serta memperhatikan variasi tingkat penguasaan materi siswa. Harapannya, dengan

perbaikan tersebut, proses pembelajaran di siklus berikutnya akan berjalan lebih efektif dan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan akan tercapai secara optimal.

2. Siklus 2

Perencanaan

Pada tahap perencanaan Siklus 2, guru dan peneliti melakukan evaluasi dari pelaksanaan Siklus 1 dan menyusun perbaikan yang diperlukan. Fokus utama perbaikan adalah pada media *Question Card*, di mana pertanyaan disusun ulang agar lebih variatif dan disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa kelas IV. Pertanyaan dibuat lebih sederhana dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami agar seluruh siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Materi yang diajarkan pada Siklus 2 adalah diagram batang, yaitu cara menyajikan data menggunakan persegi panjang untuk menunjukkan banyaknya setiap kategori data. Guru juga menyiapkan aktivitas pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif, seperti permainan edukatif dan *ice breaking*, untuk menciptakan suasana belajar yang positif dan memotivasi siswa. Pembagian kelompok dilakukan secara heterogen agar siswa yang lebih mampu dapat membantu teman yang masih kesulitan, serta guru memberikan bimbingan lebih intensif kepada siswa yang pasif.

Pelaksanaan

Pelaksanaan Siklus 2 dilakukan pada tanggal 28 Mei 2025 di kelas IV SDN 7 Suwawal. Pembelajaran mengikuti sintaks *Joyful Learning* yang terdiri dari empat tahap. Pada tahap permulaan, guru membuka pelajaran dengan memberikan motivasi dan melakukan *ice breaking* untuk membangkitkan semangat belajar siswa serta menghilangkan rasa jenuh. Guru mengaitkan materi diagram batang dengan contoh nyata yang dekat dengan kehidupan siswa, seperti data jumlah warna yang disukai siswa. Pada tahap penyampaian, guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan memberikan contoh diagram batang baik dalam bentuk tegak maupun mendatar, serta cara membaca dan menafsirkan data dari diagram tersebut. Pada tahap pelatihan, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil dan secara bergiliran mengambil serta menjawab pertanyaan dari *Question Card* yang telah diperbaiki, dengan pertanyaan yang berkaitan dengan materi diagram batang. Pembelajaran dikemas seperti permainan sehingga siswa merasa senang dan lebih aktif berdiskusi serta menjawab pertanyaan. Guru terus memberikan dorongan dan bimbingan agar semua siswa terlibat aktif. Pada tahap akhir, guru dan siswa bersama-sama melakukan refleksi, mengulas materi yang telah dipelajari, dan menutup pelajaran dengan lagu serta kata-kata motivasi yang menyenangkan.

Pengamatan

Selama pelaksanaan Siklus 2, guru dan wali kelas melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran. Hasil pengamatan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keaktifan dan partisipasi siswa. Siswa yang sebelumnya pasif mulai berani menjawab pertanyaan dan aktif berdiskusi dalam kelompok. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan, sesuai dengan prinsip Joyful Learning. Kemampuan berpikir kritis siswa juga meningkat, terlihat dari jawaban yang lebih logis ketika menjawab pertanyaan pada Question Card. Kerja sama antar siswa dalam kelompok semakin baik, di mana mereka saling membantu dan berdiskusi dengan antusias. Selain itu, siswa mampu membaca dan menafsirkan data pada diagram batang dengan lebih baik, seperti menentukan kategori dengan jumlah terbanyak atau terkecil serta menjumlahkan data dari beberapa kategori.

Refleksi

Berdasarkan refleksi setelah pelaksanaan Siklus 2, dapat disimpulkan bahwa perbaikan pada media Question Card dan penyesuaian pertanyaan sesuai materi diagram batang sangat efektif dalam meningkatkan motivasi, keaktifan, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebagian besar tercapai, dengan peningkatan rata-rata keaktifan siswa dan kemampuan berpikir kritis yang semakin baik. Meskipun masih ada beberapa siswa yang memerlukan pendampingan lebih lanjut, suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif, interaktif, dan menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan Joyful Learning berbantuan media Question Card yang telah diperbaiki memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran Matematika di kelas IV SDN 7 Suwawal, khususnya pada materi diagram batang.

Peningkatan *Critical Thinking* Melalui Model *Joyful Learning* Berbantuan *Question Card* pada Siswa SD

1. Siklus 1

Proses pembelajaran pada siklus 1 setelah menerapkan *joyful learning* berbantuan *media question card* untuk meningkatkan *critical thinking* siswa SDN 7 Suwawal dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Tabel Peningkatan *critical thinking*

Interval Nilai	Predikat	Keterangan	Frekuensi	Persentase(%)
86-100	A	Sangat Baik	6	25,0 %
71-85	B	Baik	8	33,3 %
56-70	C	Cukup	6	25,0 %
≤ 55	D	Kurang	4	16,7 %
Jumlah			24	100 %

Mean	73,0
Median	80
Modus	80
Nilai Maksimum	98
Nilai Minimum	40
Tuntas KKM (70)	15
Tidak Tuntas KKM (70)	9

Berdasarkan data hasil penelitian tindakan siklus 1, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan nilai rata-rata 73,0 dan mayoritas berada pada kategori baik hingga sangat baik. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang nilai belajarnya cukup dan kurang, sehingga perlu perhatian lebih lanjut. Dari total 24 siswa, sebanyak 8 siswa (33,3%) memperoleh predikat B dengan kategori "Baik", yang merupakan jumlah terbanyak. Selanjutnya, masing-masing 6 siswa (25%) berada pada kategori "Sangat Baik" (A) dan "Cukup" (C), serta 4 siswa (16,7%) mendapat predikat D atau "Kurang".

Nilai rata-rata (mean) dari keseluruhan siswa adalah 73,0, dengan nilai tengah (median) dan nilai yang paling sering muncul (modus) sama-sama sebesar 80. Nilai maksimum yang diperoleh siswa adalah 98, sedangkan nilai minimumnya 40. Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70, terdapat 16 siswa yang tuntas dan 8 siswa yang belum tuntas. Secara keseluruhan, tindakan yang dilakukan pada siklus 1 berhasil meningkatkan prestasi belajar siswa secara signifikan.

2. Siklus 2

Setelah menerapkan perbaikan pada bagian pertanyaan di *Question Card* untuk meningkatkan pemahaman dan *critical thinking* siswa, proses pembelajaran menunjukkan perubahan sebagai berikut:

Tabel 2. Tabel Peningkatan *critical thinking* berbantuan media *question card*

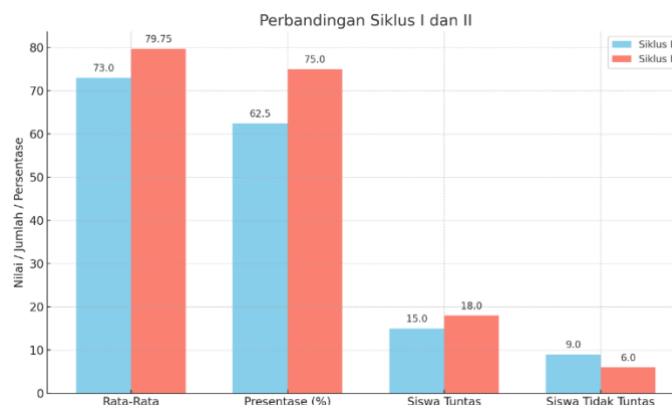
Interval Nilai	Predikat	Keterangan	Frekuensi	Persentase(%)
86-100	A	Sangat Baik	10	41,6 %
71-85	B	Baik	8	33,3 %
56-70	C	Cukup	5	20,8 %
≤ 55	D	Kurang	1	4,16%
Jumlah			24	100 %
Mean			79,75	
Median			80	
Modus			80	

Nilai Maksimum	100
Nilai Minimum	47
Tuntas KKM (70)	18
Tidak Tuntas KKM (70)	6

Pada siklus 2, hasil belajar siswa di SDN 7 Suwawal mengalami peningkatan yang cukup baik. Rata-rata nilai siswa mencapai 79,75, yang berarti sebagian besar siswa sudah mendapatkan nilai di atas standar ketuntasan minimal atau KKM, yaitu 70. Nilai tengah (median) dan nilai yang paling sering muncul (modus) sama-sama berada di angka 80, menunjukkan bahwa banyak siswa mendapatkan nilai tersebut. Selain itu, nilai tertinggi yang diraih siswa adalah 100, sedangkan nilai terendah adalah 47. Dari seluruh siswa, sebanyak 18 orang atau 75% sudah dinyatakan tuntas karena memperoleh nilai minimal 70. Sementara itu, masih ada 6 siswa atau 25% yang belum mencapai nilai KKM. Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa upaya perbaikan yang dilakukan pada siklus 2 berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Mayoritas siswa sudah memenuhi kriteria ketuntasan, meskipun masih ada beberapa siswa yang perlu mendapatkan perhatian lebih agar bisa mencapai standar yang diharapkan.

Tabel 3. Perbandingan Rata-Rata Peningkatan Critical Thinking Berbantuan Media Question Card

Kategori	Siklus I	Siklus II
Rata-Rata	73.0	79.75
Presentase	62.5%	75.0%
Jumlah Siswa Tuntas (≥ 70)	15	18
Jumlah Siswa Tidak Tuntas (< 70)	9	6



Gambar 1. Perbandingan Rata-Rata dan Ketuntasan Critical Thinking

Berdasarkan informasi yang disajikan perbandingan hasil peningkatan kemampuan *Critical Thinking* siswa antara Siklus I dan Siklus II dengan bantuan media *Question Card*. Terlihat bahwa rata-rata nilai siswa meningkat dari 73,0 pada Siklus I menjadi 79,75 pada Siklus II, menunjukkan adanya kemajuan signifikan

dalam pemahaman siswa. Presentase ketuntasan juga mengalami peningkatan dari 62,5% menjadi 75,0%, yang berarti lebih banyak siswa mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (≥ 70). Jumlah siswa yang tuntas meningkat dari 15 orang menjadi 18 orang, sementara siswa yang belum tuntas menurun dari 9 menjadi 6 orang. Data ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Question Card* berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dari siklus ke siklus.

Pembahasan

Penerapan *Joyful Learning* Berbantuan Media *Question Card* untuk Meningkatkan *Critical Thinking*

Penerapan model *Joyful Learning* berbantuan media *Question Card* dalam pembelajaran matematika di SDN 7 Suwawal bertujuan untuk meningkatkan motivasi, keaktifan, dan kemampuan berpikir kritis siswa. *Joyful Learning* menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi dan aktif berpartisipasi dalam pembelajaran (Ramadan et al., 2023). Hal ini sejalan dengan hasil pengamatan pada Siklus 1, di mana sebagian siswa mulai menunjukkan peningkatan keaktifan dalam menjawab pertanyaan, meskipun masih ada siswa yang pasif.

Pada Siklus 1, peneliti menyusun bahan ajar dan soal evaluasi yang berfokus pada indikator berpikir kritis. Selama pelaksanaan, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan pertanyaan dari *Question Card*. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian siswa mulai aktif menjawab dan berdiskusi, namun masih ada yang kurang berpartisipasi. Penelitian oleh (Kinanti & Istianah, 2022) menunjukkan bahwa penggunaan kartu pertanyaan dalam pembelajaran dapat meningkatkan interaksi antar siswa dan mendorong mereka berpikir kritis. Dalam penelitian ini, media *Question Card* disusun secara variatif untuk mengakomodasi keberagaman kemampuan siswa. Refleksi dari Siklus 1 mengindikasikan perlunya perbaikan dalam penyusunan pertanyaan agar lebih mudah dipahami oleh siswa dan lebih bervariasi tingkat kesulitannya. Hal ini didukung oleh temuan (Sardin & Harsi, 2022) yang menyatakan bahwa variasi dan kesesuaian tingkat kesulitan pertanyaan sangat penting untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa.

Pada Siklus 2, perbaikan dilakukan dengan menyusun ulang pertanyaan di *Question Card* agar lebih variatif dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Pelaksanaan Siklus 2 menunjukkan peningkatan signifikan dalam keaktifan dan kemampuan berpikir kritis siswa. Siswa yang sebelumnya pasif mulai berani menjawab pertanyaan dan aktif berdiskusi. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan *Joyful Learning* berbantuan media *Question Card* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, yang pada gilirannya meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Peningkatan Critical Thinking Siswa dengan penerapan Joyful Learning Berbantuan Question Card Siswa

Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dapat dilihat dari hasil evaluasi yang dilakukan pada akhir setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Joyful Learning berbantuan media Question Card secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di SDN 7 Suwawal. Berpikir kritis merupakan kemampuan penting dalam pembelajaran matematika yang melibatkan analisis, evaluasi, dan pemecahan masalah secara logis (Sukmawati, 2021). Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah penerapan Joyful Learning berbantuan Question Card.

Pada Siklus 1, rata-rata nilai siswa mencapai 73,0 dengan 62,5% siswa tuntas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70. Meskipun ada kemajuan, masih terdapat 9 siswa yang belum mencapai target tersebut. Penelitian (Safirah & Sumaryati, 2025) mendukung temuan ini dengan menyatakan bahwa suasana belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, namun perlu penyesuaian media agar sesuai dengan variasi kemampuan peserta didik.

Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus 2, terjadi peningkatan nyata dengan rata-rata nilai siswa mencapai 79,75 dan 75% siswa tuntas KKM. Hal ini menunjukkan bahwa upaya perbaikan yang dilakukan berhasil meningkatkan critical thinking siswa. Penelitian oleh (Nunuy Nurlina & Rosi Iskandar, 2023) yang menegaskan bahwa penggunaan media yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa dapat meningkatkan tingkat berpikir kritis siswa. Peningkatan jumlah siswa dengan predikat "Sangat Baik" dari 25% menjadi 41,6% menunjukkan efektivitas Question Card dalam memfasilitasi berpikir kritis siswa.

Data ini mendukung pendapat bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif dapat meningkatkan berpikir kritis siswa. Penelitian (Khosslipah et al., 2022) sejalan dengan temuan ini, yang menekankan bahwa penerapan metode Joyful Learning dapat meningkatkan kemampuan analisis dan sintesis siswa, yang merupakan bagian penting dari berpikir kritis. Dengan demikian, penerapan Joyful Learning berbantuan media Question Card tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga memperkuat kemampuan berpikir kritis mereka, yang sangat penting dalam pembelajaran Matematika dan bidang studi lainnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas di SDN 7 Suwawal dengan penerapan model *Joyful Learning* berbantuan media *Question Card* pada pembelajaran matematika kelas IV, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Question Card* yang tepat dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Pada siklus pertama, meskipun sudah ada peningkatan, masih terdapat siswa yang kesulitan dan kurang berpartisipasi, terlihat dari nilai rata-rata yang mencapai 73,0 dengan ketuntasan 62,5%. Namun, setelah perbaikan pada media *Question Card* di siklus kedua, hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan nilai rata-rata mencapai 79,75 dan ketuntasan 75%. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, mendorong siswa untuk lebih aktif dalam diskusi. Meskipun demikian, masih diperlukan pendampingan intensif untuk beberapa siswa agar mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Diperlukan perhatian lebih terhadap keberagaman kemampuan siswa agar semua peserta didik dapat mengikuti pembelajaran secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Assingkily, M. S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Panduan Menulis Artikel Ilmiah dan Tugas Akhir*. Yogyakarta: K-Media.
- Irkhani, M., & Sutriyani, W. (2025). Pengaruh Penerapan Model PBL Berbantuan *Question Card* terhadap Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 15(1), 365–373.
- Kholipah, N., Surindra, B., & Forijati, R. (2022). Penerapan Media *Question Card* dalam Model Pembelajaran *Problem-Based Learning* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 8(1), 43–52. <https://doi.org/10.29407/pn.v8i1.18626>
- Kinanti, P., & Istianah, F. (2022). Pengembangan Media *Qc* Materi Tata Surya Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(5), 973–986.
- Mahmudi, M. B., & Arief, A. (2025). Strategi *Joyful Learning* dalam Meningkatkan Motivasi, Keterlibatan dan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 3(1), 96–103.
- Nunuy Nurlina, & Rosi Iskandar. (2023). Penggunaan Media Kartu Tebak Kata untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Mitra Pilar: Jurnal Pendidikan, Inovasi, Dan Terapan Teknologi*, 2(2), 97–104. <https://doi.org/10.58797/pilar.0202.07>
- Ramadan, F., Istiningsih, S., & Erfan, M. (2023). PENGARUH MODEL JOYFULL LEARNING BERBANTUAN MEDIA KARTU BILANGAN TERHADAP KEMAMPUAN NUMERASI PESERTA DIDIK KELAS III SD NEGERI 1

MIDANG. *Renjana Pendidikan Dasar*, 3(3), 169–175.

Safirah, D., & Sumaryati, S. (2025). PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN BERBANTU PERMAINAN KARTU AKUNTANSI TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF. *JURNAL EDUCATION AND DEVELOPMENT*, 13(1), 31–36.

Sardin, S., & Harsi, R. A. (2022). Pengaruh Media Kartu Dalam Model Pembelajaran Joyful Learning Untuk Mengembangkan pemahaman Konsep Siswa Materi Pecahan Kelas V SDN 1 MASIRI. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 4(2), 131–140.

Sukmawati, R. (2021). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas II SDN Wonorejo 01. *Glosains: Jurnal Sains Global Indonesia*, 2(2), 49–59.