



**PENGGUNAAN SWITCH GAME TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN
BERPIKIR KRITIS PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS VII D SMP NEGERI 2 PONOROGO**

Yulia Nur Widiana¹, Oksiana Jatningsih^{2*}, Hermayeni³

^{1,2,3} Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Lembaga Pendidikan dan Sertifikasi Profesi
Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

*Email Korespondensi: oksianajatningsih@unesa.ac.id

Abstract

This research aims to improve students' critical thinking skills in Pancasila Education subjects through a game-based learning model using switch games. This research was carried out in class VII D of SMP Negeri 2 Ponorogo in the 2022/2023 academic year. The subjects in this research were 33 class VII D students, consisting of 16 girls and 17 boys. This classroom action research uses quantitative descriptive data collection methods by conducting observations, interviews, and filling out questionnaires. The use of questionnaires in this research was used to determine students' critical thinking abilities with the indicators: (1) open-minded, (2) think fairly, (3) tend to look for reasons, (4) have curiosity, (5) desire to obtain accurate information and true (6) have flexibility (7) have concern. This research was carried out in 3 stages, namely, initial conditions, cycle 1 and cycle 2 which consisted of observation, action and reflection. The use of this learning model shows the results of a very significant increase in critical thinking skills seen from the average percentage value of 46.46% then in cycle 2 it increased to 65.30%. Then in cycle 2 students experienced a significant increase of 95.05%. Students have also made changes such as (1) explaining the problem; (2) selecting possible criteria as a solution to the problem; (3) designing alternative solutions; (4) deciding what things will be done; (5) review, and (6) monitor usage.

Keywords: Game based learning, switch game, critical thinking

How to Cite: Widiana, Yulia Nur. Jatningsih Oksiana, dan Hermayeni (2023). Pengaruh Penggunaan Switch Game terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran PPKn Kelas VII D SMP Negeri 2 Ponorogo. *Jurnal Edupedia Universitas Muhammadiyah Ponorogo*, 7(2): Halaman. 161-172.

ISSN 2614-1434 (Print)
ISSN 2614-4409 (Online)

PENDAHULUAN

Dewasa ini pendidikan bukan hanya menjadi sebuah pemenuhan kebutuhan formalitas Lebih dari itu pendidikan menjadi jalan pembuka dalam sebuah

cakrawala yang lebih luas, sehingga sangatlah penting bagi generasi muda. Bagaimana tidak, dengan memperoleh pendidikan generasi muda pasti akan memiliki batu pijakan yang kokoh di masa

yang akan datang.

Sejalan dengan Undang-undang Nomor 14 tahun 2005 mengenai guru dan dosen bahwa, guru merupakan pendidik profesional yang mana tugas utamanya yakni mendidik, mengajar, mengarahkan membimbing, melatih, mengevaluasi dan menilai peserta didik pada pendidikan usia dini melalui jalur formal pendidikan dasar dan menengah. Pendidikan tidak akan jauh dari proses pembelajaran, yang mana proses pembelajaran bermakna sebagai proses interaksi antara guru dan peserta didik dengan menggunakan berbagai sumber belajar. Pembelajaran menurut E. Mulyasa (dalam Wasgito, 2014) merupakan proses interaksi yang dilakukan antara peserta didik dan lingkungannya yang akan memunculkan perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik. Tugas utama guru dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator yang mampu menumbuhkan semangat dan gairah belajar peserta didik. Proses pembelajaran dilakukan setiap harinya di dalam kelas maupun luar kelas yang sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah dirancang. Dalam proses pembelajaran peserta didik diberikan bimbingan dan latihan untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, keterampilan, atau keahlian untuk mampu mengembangkan pola pikirnya.

Mengembangkan pola pikir peserta didik dapat diartikan sebagai upaya dalam

meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Berpikir kritis sendiri menurut Bayer (dalam Zubaidah, 2010) menjelaskan bahwa berpikir kritis bermakna melahirkan penilaian yang masuk akal, Bayer menganggap berpikir kritis sebagai penggunaan kriteria yang menilai kualitas sebuah kegiatan yang sederhana, seperti menyimpulkan suatu hal yang dilihat atau dirasakan pada kehidupan sehari-hari. Sedangkan berpikir kritis menurut Halpern (dalam Rangga, 2018) berpikir kritis merupakan suatu bidang yang mengembangkan kognitif yang diperlukan kesuksesan peserta didik. Fokus utama keterampilan berpikir kritis pada masa depan merupakan suatu atribut penting dalam mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi tantangan dan rintangan yang akan ditemui di masa yang akan datang. Lai (dalam Rangga, 2018) menjabarkan tujuh komponen yang harus dimiliki peserta didik untuk mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis yakni: (1) memiliki pemikiran yang terbuka, (2) memiliki pemikiran yang adil, (3) cenderung mencari alasan, (4) memiliki rasa ingin tahu, (5) Hasrat memperoleh informasi yang tepat dan benar (6) memiliki keluwesan (*flexibility*) (7) memiliki kepedulian. Dalam berpikir kritis terdapat empat komponen (Lai dalam Rangga (2018:2) yakni yang pertama mampu menganalisis pendapat, kedua

menggunakan penalaran induktif dan deduktif dalam membuat kesimpulan. Ketiga melakukan penilaian dan evaluasi serta yang terakhir mampu memecahkan masalah dan mengambil keputusan. Dalam hal ini berpikir kritis dapat diartikan sebagai keterampilan penting dalam dunia pendidikan. Keterampilan kolaborasi, komunikasi, bekerjasama, dan keterampilan lainnya dalam dunia pendidikan. Pentingnya berpikir kritis ini dalam dunia pendidikan sangatlah diperlukan karena bagaimanapun dengan berpikir kritis peserta didik mampu menemukan cara dalam memecahkan suatu masalah dan mengambil keputusan secara bijak.

Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) atau yang pada kurikulum Merdeka saat ini disebut dengan Pendidikan Pancasila, peserta didik pun dituntut untuk mampu memecahkan masalah. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sendiri menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menjelaskan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) bukan hanya sekedar menyampaikan konsep-konsep pengetahuan semata, namun juga dapat membimbing peserta didik menjadi warga masyarakat yang memiliki tanggung jawab, paham akan hak dan kewajiban sebagai warga negara yang baik

serta berpikiran rasional kritis dan kreatif serta mampu menempatkan diri berperan dalam menanggapi berbagai persoalan hidup di negaranya. Sedangkan menurut Jatmiko dkk (2023) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah mata pelajaran yang didalamnya memuat tentang prinsip-prinsip dan nilai karakter bangsa yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam lingkungan keluarga, sekolah dan lingkungan masyarakat. Melalui pembelajaran PPKn ini diharapkan peserta didik mampu memiliki karakteristik dan kepribadian yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila.

Saat ini pendidikan dituntut untuk mengikuti perkembangan jaman. Guru diharapkan mampu untuk mengembangkan pembelajaran sesuai dengan pendidikan abad 21. Perkembangan bidang ilmu pengetahuan sendiri memiliki pengaruh yang besar dalam dunia pendidikan. Guru maupun peserta didik dengan mudah untuk memilih, memperoleh, mengolah dan memanfaatkan informasi dengan mudahnya. Bentuk kemudahan untuk mengakses informasi dari berbagai sumber, dengan menggunakan *smartphone* yang peserta didik miliki. Namun dibalik kemudahan tersebut, bukan berarti tidak memiliki dampak yang kurang baik. Seperti halnya dari hasil observasi yang dilakukan

pada kelas VII D SMP Negeri 2 Ponorogo pada saat pembelajaran, dimana ada saatnya peserta didik diperbolehkan menggunakan *smartphone* untuk mencari sebuah jawaban. Peserta didik dengan mudahnya dapat menemukan jawaban yang diinginkan terkait soal atau tugas yang diberikan oleh guru. Hal tersebut, mengakibatkan peserta didik sulit untuk memecahkan dan menemukan solusi dalam menyelesaikan sebuah masalah. Kebiasaan tersebut dimanfaatkan oleh peserta didik untuk melakukan kecurangan dengan mencari jawaban secara cepat di internet melalui *smartphone* tanpa sepengetahuan guru. Keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam memecahkan masalah sulit ditingkatkan. Dari 33 peserta didik terdapat 10 peserta didik yang melakukan hal tersebut. Karena peserta didik sudah memiliki rasa ketergantungan dan kemudahan dalam menemukan jawaban yang dicari tanpa harus bersusah payah menemukan jawaban pada buku bacaan atau buku paket. Selain itu rasa ingin tau peserta didik juga terlihat kurang, dimana banyak peserta didik yang masih mengabaikan penjelasan yang diberikan oleh guru. Ketika guru memberikan kesempatan peserta didik untuk mengajukan pertanyaan terhadap materi yang disampaikan, hanya terdapat 2 peserta didik yang mau bertanya selebihnya tidak tertarik untuk mengajukan pertanyaan.

Melihat fenomena tersebut maka perlu adanya tindakan kelas yang diterapkan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka tindakan kelas yang diambil yakni, menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning*. Penggunaan model pembelajaran ini dikarenakan memiliki empat karakteristik menurut Malone dan Lepper (Hikmatyar, 2015) yakni (1) Adanya tantangan, yang digunakan untuk menarik minat peserta didik dengan tujuan peserta didik mampu menyelesaikan masalah dalam permainan yang diberikan. (2) Memunculkan rasa ingin tahu peserta didik baik secara sensorik maupun kognitifnya. (3) Adanya kontrol, yang berfungsi sebagai penentu nasib peserta didik untuk menentukan keputusan yang tepat yang akan memberikan hasil yang baik bagi peserta didik. Selain itu kontrol juga dapat dijadikan sebagai pengalaman yang baik bagi peserta didik. (4) Adanya fantasi yang meliputi emosi dan proses berpikir yang digunakan untuk menarik emosi peserta didik, memunculkan rasa ketertarikan dan kesenangan selain itu fantasi juga mampu mengembangkan daya imajinasi dan proses berpikir sehingga dapat meningkatkan pembelajaran. Menurut (Aini 2018: 251) *Game Based Learning* merupakan model pembelajaran yang dirancang untuk memadukan antara materi pembelajaran

dengan permainan saat proses pembelajaran. Sedangkan menurut Susilawati, dkk (2023) *Game Based Learning* merupakan pembelajaran yang dilaksanakan melalui permainan. Dengan demikian, *Game Based Learning* oleh peneliti diberi nama yakni, *Switch Game*.

Switch Game merupakan sebuah pola permainan edukasi yang dirancang dalam 3 bentuk tantangan. Tantangan yang pertama yakni, peserta didik menyelesaikan teka teki silang (TTS). Tantangan pertama yang harus diselesaikan oleh peserta didik yakni permainan *word search* atau permainan mencari kata. Dimana kata-kata yang dicari yakni kata-kata yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. Definisi dari permainan *word search* menurut Purnomo dan Hermawan (2016:1) permainan untuk mencari kata-kata yang disusun secara matriks. Kata-kata tersebut disusun secara vertikal horizontal ataupun tersusun lebih dari satu garis yang terhubung secara vertikal dan horizontal. Pengertian yang lain diutarakan oleh Lay dan Talakua (2023:107) menguraikan bahwa permainan *word search* adalah permainan yang di dalamnya terdapat kumpulan huruf yang tersusun secara acak pada sebuah kotak persegi. Dalam permainan ini peserta didik wajib menemukan kata yang tersembunyi di dalam kotak tersebut. Kata-kata yang disembunyikan tersebut bisa ditemukan

secara diagonal, vertikal dan horizontal.

Jadi dapat disimpulkan bahwa *word search* ini merupakan permainan edukasi untuk melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik untuk menemukan kata-kata yang tersembunyi pada kota-kotak secara acak. Sedangkan untuk tantangan yang kedua yakni, teka-teki Silang (TTS) ini menjadi permainan yang harus diselesaikan oleh peserta didik yang berkaitan dengan materi yang diajarkan di kelas VII. Teka-teki silang ini merupakan permainan yang mengasah otak yang diminati oleh banyak orang. Crystal (dalam Yulia dkk., 2013: 470) mendefinisikan bahwa teka teki silang sejenis permainan linguistik intelektual yang memiliki beberapa cara yang mirip dengan perdebatan verbal. Secara lebih luas dan memuaskan teka teki ini berbentuk dalam bahasa dan memiliki beberapa tujuan untuk memberikan pengaruh dalam kemampuan otak dan pengetahuan dalam menjadikan peserta didik aktif, menyenangkan, memunculkan semangat belajar, menumbuhkan rasa kreatifitas peserta didik, mengasah daya ingat peserta didik.

Sejalan dengan hal tersebut Khalilullah dalam Wulan dkk (2019:68) menjelaskan teka-teki silang adalah permainan yang berbentuk ruangan-ruangan kotak yang diisi dengan huruf-huruf yang akan membentuk sebuah kata

yang disesuaikan dengan petunjuk. Jadi dapat dikatakan bahwa teka-teki silang yakni sebuah permainan edukatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran yang memberikan tantangan kepada peserta didik berupa pertanyaan yang jawabannya harus sesuai dengan kotak yang telah disediakan.

Permainan ini dinyatakan akan selesai jika semua kotak-kotak yang kosong sudah diisi dengan jawaban yang sesuai. Terdapat 2 macam jenis pertanyaan yakni untuk kotak-kotak yang menurun dan kotak-kotak yang mendarat. Jadi dapat disimpulkan bahwa teka-teki silang merupakan permainan yang mengasah otak yang mana pemain akan diminta mengisi kotak-kotak di papan permainan dan akan dinyatakan selesai jika kotak-kotak tersebut sudah dipenuhi dengan jawaban yang sesuai. Permainan edukasi terakhir yang harus dimainkan oleh peserta didik pada *game switch game* ini yakni, *puzzle*. Bila ditilik dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003:352) *puzzle* merupakan jenis permainan teka-teki. Teka-teki yang diberikan yakni, Menyusun suatu gambar yang telah dipecah menjadi beberapa bagian kepingan. Kepingan tersebut dapat disusun atau digabungkan sesuai dengan pola yang telah dibuat menjadi sebuah gambar yang sempurna. Gambar yang diberikan yakni merupakan contoh dari perilaku kerjasama dan gotong royong yang ada di sekitar lingkungan peserta didik.

Melihat dari uraian latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk mengangkat judul “Pengaruh Penggunaan *Switch Game* Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Ppkn Kelas VII D SMP Negeri 2 Ponorogo”.

METODE

Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui karakteristik aktifitas ataupun keadaan subjek penelitian pada suatu populasi. Metode penelitian deskriptif ini digunakan untuk menunjukkan permasalahan yang timbul pada saat sekarang atau tengah berlangsung yang bertujuan untuk mendeskripsikan hal apa yang sedang terjadi sebagaimana mestinya pada saat penelitian dilaksanakan. Sudjana (2001:64) menjelaskan bahwa penelitian deskriptif merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu peristiwa, gejala dan kejadian yang terjadi pada saat sekarang. Sedangkan pendekatan Kuantitatif menurut Izzak Latunussa (dalam Sudjana 2004: 40) mendefinisikan bahwa penelitian kuantitatif yakni, penelitian yang menerapkan metode bilangan untuk mendeskripsikan observasi suatu objek ataupun variable yang mana bilangan menjadi bagian pengukuran Penelitian ini dilakukan pada kelas VII D di SMP Negeri 2 Ponorogo, dengan jumlah

peserta didik sebanyak 33 orang terdiri atas 17 peserta didik laki-laki dan 16 peserta didik perempuan. Objek dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam menyelesaikan tantangan yang berupa permainan yang diselesaikan secara berkelompok.

Tahap penelitian ini dimulai dengan melakukan observasi dan pembagian angket pada peserta didik. Sudjana (2001:109) menjelaskan bahwa observasi dijadikan alat pengumpulan data untuk mengukur tingkah laku individu ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang bisa diamati baik dalam situasi nyata atau sebenarnya atau situasi buatan sekalipun. Observasi dilakukan untuk mengetahui data dari guru dan peserta didik pada saat pembelajaran. Data yang diperoleh dari guru didapatkan dengan melakukan wawancara sedangkan dari peserta didik dilakukan dengan melalui pengamatan baik saat pembelajaran maupun diluar pembelajaran. Wawancara sendiri menurut Riduwan (dalam Wasgito 2014:37) memaparkan bahwa wawancara merupakan salah satu cara pengumpulan data yang diterapkan guna mendapatkan informasi langsung dari sumbernya atau dari narasumber. Wawancara ini digunakan untuk mengetahui informasi secara mendalam dari responden. Dalam penelitian ini wawancara dilakukan pada

Ibu Hermayeni selaku guru mata Pelajaran PPKn.

Angket yang digunakan pada penelitian ini dibagikan pada 33 peserta didik di kelas VII D. Data angket berupa pernyataan mengenai kemampuan berpikir kritis peserta didik. Alat yang digunakan yakni kuesioner yang didalamnya memuat indikator seperti halnya yang disampaikan oleh Ennis (2011:4) peserta didik memiliki peningkatan kemampuan berpikir kritis jika memiliki kriteria berikut; (1) menjelaskan masalah; (2) memilih kriteria yang mungkin sebagai solusi permasalahan; (3) merancang solusi alternatif; (4) memutuskan hal-hal yang akan dijalankan; (5) *me-review*, dan (6) memantau penggunaan. Data angket yang diperoleh ini digunakan sebagai pendukung untuk memperkuat data yang diperoleh berdasarkan observasi yang telah dilakukan. Angket memuat tentang respon peserta didik terkait dengan memfokuskan pertanyaan sesuai dengan materi yang telah disampaikan, biasa menyelesaikan tantangan yang diberikan oleh guru, bertanya tentang materi yang belum dimengerti dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Angket tersebut didisi dengan 4 kategori penilaian yakni, selalu (S); sering (S); kadang-kadang (K); tidak pernah (TP). Sehingga hasil pengolahan

disajikan dengan table frekuensi dan persentase.

Tabel 1. Kategori penilaian kemampuan berpikir kritis

No.	Interval	Kategori
1.	45 < Skor ≤ 60	Selalu
2.	30 < Skor ≤ 45	Sering
3	15 < Skor ≤ 30	Kadang-kadang
4.	≤ 15	Tidak Pernah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari observasi yang dilakukan pada kondisi awal, siklus 1, dan siklus 2 diperoleh hasil analisis data peserta didik sebagai berikut: Kondisi awal sebelum dilakukannya penerapan *Switch Game* menunjukkan bahwa nilai rata-rata tingkat berpikir kritis peserta didik kelas VII D sebesar 46,46% dengan 31 peserta didik belum menunjukkan kemampuan berpikir kritis dan 2 peserta didik menunjukkan kemampuan berpikir kritis. Hal ini dapat lihat berdasarkan table 1 dibawah ini.

Tabel 2. Analisis hasil kemampuan berpikir kritis pada kondisi awal

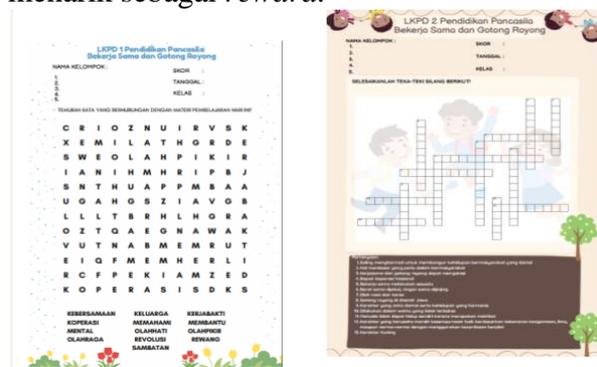
No.	Uraian	Kondisi Awal
1	Presentase rata-rata hasil nilai kuesioner siklus 1	46.46%
2	Jumlah peserta didik yang belum menunjukkan kemampuan berpikir kritis	31
3	Jumlah peserta didik yang menunjukkan kemampuan berpikir kritis	2

Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan berpikir kritis peseta didik masih kurang. maka perlu dilanjutkan siklus kedua dengan menerapkan model

pembelajaran *Game Based Learning* dengan menggunakan permainan *Switch Game* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

SIKLUS 1

Pada siklus ini, peserta didik dibagi menjadi 8 kelompok dengan jumlah anggota 4-5 orang. Peserta didik kemudian secara berkelompok diberikan tantangan untuk menyelesaikan 2 jenis permainan yakni *word search* dan teka-teki silang. Tatangan pertama, setiap kelompok harus menyelesaikan *word search* terlebih dahulu untuk bisa menukar kepermainan yang kedua. Masing-masing kelompok diberikan waktu selama maksimal 30 menit untuk menyelesaikan permainan *switch game* ini. Kelompok yang dapat menyelesaikan *switch game* akan mendapatkan bingkisan menarik sebagai *reward*.



Gambar 1. LKPD permainan *switch game word search* dan teka-teki silang

Kemampuan berpikir kritis peserta didik sudah mulai menunjukan peningkatan dari 46.46% menjadi 65.30%. Terdapat peserta didik yang menunjukkan kemampuan berpikir kritis sebanyak 32

peserta didik dan 1 peserta didik belum menunjukkan kemampuan berpikir kritis. Penerapkan model pembelajaran pada siklus kedua tersebut kemampuan berpikir kritis peserta didik menunjukkan peningkatan. Seperti yang ditunjukkan pada tabel 3 dibawah ini.

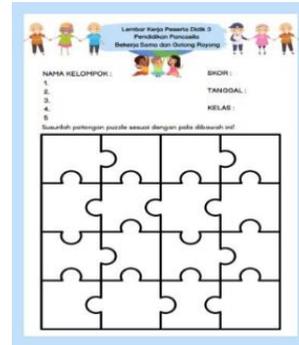
Tabel 3. Analisis hasil kemampuan berpikir kritis siklus 1

No.	Uraian	Siklus 2
1	Presentase rata-rata hasil nilai kuesioner siklus 2	65.30%
2	Jumlah peserta didik yang belum menunjukkan kemampuan berpikir kritis	1
3	Jumlah peserta didik yang menunjukkan kemampuan berpikir kritis	32

Pada tahap siklus ini peserta didik mulai menunjukkan kemampuan berpikir kritisnya, seperti peserta didik sudah mulai memiliki pemikiran yang terbuka, memiliki rasa ingin, Hasrat memperoleh informasi yang lebih tepat dan benar. Selain itu peserta didik tidak lagi menggunakan *smartphone* mereka untuk menjawab tantangan yang diberikan. Selain itu peserta didik juga mulai menunjukkan ketertarikannya untuk mencari jawaban pada buku pegangan PPKn.

Namun, dalam penggunaan waktu pembelajaran dengan menggunakan model ini belum terpakai secara efektif. Waktu pembelajaran masih tersisa selama 10 menit sebelum memasuki kegiatan penguatan mater pembelajaran. Berangkat dari hal tersebut peneliti memutuskan untuk

menambahkan satu game lagi yakni *puzzle* pada siklus ketiga.



Gambar 2. LKPD permainan *puzzle*

SIKLUS 2

Siklus kedua ini pola permainan dalam pembelajaran masih sama dengan siklus sebelumnya. Hanya saja ada penambahan satu jenis permainan untuk memaksimalkan penggunaan waktu pembelajaran agar lebih efektif. Siklus ini waktu yang semula tersisa selama 10 menit sudah dapat digunakan dengan efektif. *Puzzel* yang diberikan pada peserta didik memacu kemampu berpikir kritis peserta didik lebih meningkat lagi. Peserta didik juga sering mengajukan pertanyaan dan berdiskusi dengan kelompoknya secara lebih mendalam. Pada siklus ini peserta didik sudah menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis secara signifikan. Perubahan peningkatan kemampuan berpikir kritis ini terlihat dari kemampuan peserta didik untuk menuntaskan tantangan yang diberikan oleh guru.

Hal ini didukung dengan hasil pengisian kuesioner oleh peserta didik setelah penerapan model pembelajaran ini. Peserta didik menunjukkan sikap positif yang menunjukkan kemampuan berpikir kritis yang semakin berkembang seperti memiliki pemikiran yang adil, cenderung mencari alasan, memiliki keluwesan dan rasa kepedulian terhadap pendapat temannya. Peserta didik juga nampak membaca buku paketnya dengan sangat teliti sebagai cara untuk menambah wawasan mereka dalam menjawab tantangan yang diberikan.

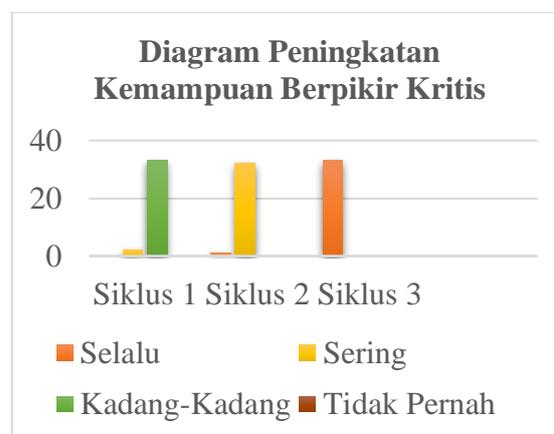
Tabel 4. Analisis hasil kemampuan berpikir kritis siklus 3

No.	Uraian	Siklus 3
1	Presentase rata-rata hasil nilai kuesioner siklus 3	95.05%
2	Jumlah peserta didik yang belum menunjukkan kemampuan berpikir kritis	0
3	Jumlah peserta didik yang menunjukkan kemampuan berpikir kritis	33

Menilik dari tabel 4 tersebut dapat dikatakan bahwa peserta didik sudah mengalami peningkatan kemampuan berpikir kritisnya. Terbukti peserta didik pada siklus 2 memiliki presentase sebanyak 65.30% menjadi 95.05%. Jadi peneliti tidak perlu melanjutkan lagi, karena peneliti berpendapat bahwa sudah terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik yang signifikan dibanding siklus 1 dan siklus 2. Seperti halnya tercapainya kriteria yang dimiliki peserta

didik seperti yakni: (1) memiliki pemikiran yang terbuka, (2) memiliki pemikiran yang adil, (3) cenderung mencari alasan, (4) memiliki rasa ingin tahu, (5) Hasrat memperoleh informasi yang tepat dan benar (6) memiliki keluwesan (*flexibility*) (7) memiliki kepedulian.

Peningkatan tersebut dapat dilihat dari diagram dibawah ini.



Gambar 3. Grafik rekapitulasi kemampuan berpikir kritis peserta didik siklus 1-3

Berdasarkan gambar 3 terlihat jelas bahwasan dari siklus 1 sampai siklus 3 kemampuan berpikir kritis peserta didik semakin mengalami peningkatan. Jadi dapat dikatakan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* menggunakan permainan *Switch Game* pada materi Kerjasama dan Gotong Royong pada kelas VII D di SMP Negeri 2 Ponorogo sudah berhasil.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan permainan

Switch Game mampu meningkatkan kemampuan berfikir kritis peserta didik kelas VII D semester genap tahun ajaran 2022/2023. Hal ini dapat dilihat dari presentasi nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata Pelajaran PPKn. Sebelum dilakukan Tindakan ini peserta didik memiliki presentase nilai rata-rata 46.46% kemudian pada siklus 2 meningkat menjadi 65.30%. Kemudian pada siklus ketiga peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan sebanyak 95.05%.

Berdasarkan dari simpulan di atas maka peneliti memberikan saran-saran berupa. (1) Bagi guru untuk mampu menerapkan dan mengembangkan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan permainan *Switch Game* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas VII D SMP Negeri 2 Ponorogo. (2) Peserta didik disarankan lebih meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya untuk memecahkan masalah-masalah pada saat proses pembelajaran. (3) Bagi sekolah dalam mengambil kebijakan kepada para guru diutamakan untuk menggunakan dan memanfaatkan fasilitas yang ada untuk menunjang proses pembelajaran serta mengembangkan model pembelajaran yang efektif, inovatif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Daniati, Novia. Dkk. (2014). Analisis Tingkat Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Padang Tentang Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Atrium Pendidikan Biologi*. 2(1). 1-10.
- Elan. Dkk. (2017). Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri. *Jurnal PAUD Agapedia*. 1(1).66-75.
- Elviza, Yulia. Dkk. (2013). Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Teknik Permainan Teka-Teki Silang di Kelas VII A SMPN 2 Sungai Penuh. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 1(2): 399-476.
- Fatimah, Dini Destiani Siti. Dkk. (2017). Perancangan *Game Puzzle* Untuk Pembelajaran Menggunakan Metodologi Multimedia. *Jurnal Algoritma*. 14(2). 281-287
- Fitriati, Ita. Dkk. (2021). Implementasi *Digital Game Based Learning* Menggunakan Aplikasi *Educandy* Untuk Evaluasi dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima. Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian 2021. 309-312.
- Garwan, Suryani dan Naniek Jusnita. (2020). Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris Melalui Metode Permainan *Word Search Game* di Siswa Kelas VIII SMPN 4 Kota Ternate. 18(1). 186-192.
- Indrawan dan Yuniawati. (2014). Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran Untuk Manajemen,

- Pembangunan, dan Pendidikan. Bandung: PT Refika Aditama.
- Isnaeni, Resti. Dkk. (2023). Penerapan *Words Search Game* Dalam Penguasaan Kosakata Pada Siswa SMK YPUI Parung. *Community Development Journal*. 4(2): 3531-3534.
- Jatmiko, Wahyu. Dkk. (2023). Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dengan Metode *Demonstrasi* Dalam Peningkatan Hasil Belajar PPKN Kelas X Tata Busana di SMK Muhammadiyah 5 Purwantoro Kab. Wonogiri. *Jurnal Edupedia*. 7(1). 87-95.
- Lay, Irene Christine. dan Alfrian C. Talakui. (2023). Perancangan *Game Word Search Puzzle* Berbasis Android. *Jurnal Nasional Seminar On Sustainable Agricultural Technology Innovation*. 4(2). 106-117.
- Rusnah dan Oneng Tri Mulya. (2018). Meningkatkan ketrampilan Berfikir Kritis Siswa Melalui Pendekatan Saintifik di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*. 3(2). 240-256.
- Sudjana, Nana. (2016). *Penilaian Hasil Belajar dan Mengajar*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyawati, Wiwik. Dkk. (2022). Analisis (Deskriptif Kuantitatif) Motivasi Belajar Siswa Dengan Model *Blended Learning* di Masa Pandemi Covid19. *Jurnal Kadikma* 13(1). 68-73.
- Susilawati, E., Ardiansyah, N., Arifin, S., Lesmi, K., Ariati, C., Fajar, A., & Wahyudi, W. (2023). *Media dan Teknologi Pendidikan*. Bandung: Widina Chakti Persada
- Wasgito, Mohammad Andi. dan Drs. Wayan Setiadarma, M.Pd. (2014). Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-teki Silang (TTS) Dalam Proses Pembelajaran Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kalianget. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*. 2(3). 36-43.
- Winarti, Endang Retno. Dkk. (2018). Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Melalui *Problem Based Learning* dengan *Peer Feedback Activity*. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*. 5(2): 197-207.