



PENINGKATAN KEMAMPUAN BELAJAR PPKN MELALUI METODE *GAME-BASED LEARNING* DENGAN MEDIA *WORDWALL* PADA SISWA KELAS X E DI SMA NEGERI 6 MADIUN

Neila Nur Ni'ma

nikmanur17@gmail.com

Universitas PGRI Madiun

Nurhadji

nurhadjinugraha@unipma.ac.id

Universitas PGRI Madiun

Mahfud Fauzi

mahfudfauzi88@guru.sma.belajar.id

SMA Negeri 6 Madiun

Alamat: Jl. Setia Budi No.85, Kanigoro, Kec. Kartoharjo, Kota Madiun, Jawa Timur 63118, Indonesia

Korespondensi penulis : *nikmanur17@gmail.com*

Abstract *This study aims to enhance the quality of critical thinking education for grade X E students at SMAN 6 Madiun through the implementation of the Games-Based Learning model. Facing the challenges of 21st-century education, it is crucial for all parties, including the government, the community, and teachers, to collaborate in improving the quality of education. This classroom action research (CAR) involves two cycles with stages of planning, action, observation, and reflection. The research methods include direct observation, interviews with students and teachers, and evaluation of student learning outcomes. Data analysis was conducted both qualitatively and quantitatively. In the first cycle, only 20 out of 37 students met the established critical understanding indicators (CUIs). After reflection and improvements in the second cycle, the number of students meeting the CUIs increased to 31, showing a 29% improvement. The results indicate that the Games-Based Learning model is effective in enhancing students' critical thinking skills. Implementing this model makes learning more engaging and interactive, encouraging student involvement and improving their critical thinking abilities. Based on these findings, the Games-Based Learning approach is recommended for application in other subjects, with adjustments made according to students' needs. This study concludes that with proper planning and appropriate learning strategies, the quality of education can be significantly improved..*

Keywords: *Wordwall Media, Learning Outcomes, Pancasila and Civic Education (PPKn).*

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berpikir kritis siswa kelas X E SMAN 6 Madiun melalui penerapan model pembelajaran Games-Based Learning. Menghadapi tantangan pendidikan di abad ke-21, penting bagi semua pihak, termasuk pemerintah, masyarakat, dan guru, untuk bekerja sama dalam meningkatkan mutu pendidikan. Penelitian tindakan kelas (PTK) ini melibatkan dua siklus dengan tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Metode penelitian melibatkan observasi langsung, wawancara dengan siswa dan guru, serta evaluasi hasil belajar siswa. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Pada siklus pertama, hanya 20 dari 37 siswa mencapai indikator pemahaman kritis (IPK) yang ditetapkan. Setelah melakukan refleksi dan perbaikan pada siklus kedua, jumlah siswa yang mencapai IPK meningkat menjadi 31 siswa, menunjukkan peningkatan sebesar 29%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Games-Based Learning efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Penerapan model ini membuat pembelajaran

lebih menarik dan interaktif, mendorong keterlibatan siswa, dan meningkatkan kemampuan mereka dalam berpikir kritis. Berdasarkan hasil tersebut, pendekatan Games-Based Learning direkomendasikan untuk diterapkan pada mata pelajaran lainnya dengan penyesuaian sesuai kebutuhan siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa dengan perencanaan yang baik dan strategi pembelajaran yang tepat, kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan secara signifikan.

Kata kunci: *Media Wordwall*, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

LATAR BELAKANG

Pesatnya pendidikan di era abad 21 ini perlu adanya pemikiran dan sikap dalam peningkatan mutu pendidikan. Hal tersebut perlu adanya kerjasama dari berbagai pihak diantaranya yaitu pemerintah, masyarakat, kalangan pendidikan untuk berpartisipasi mengatasi keter tertinggal serta meningkatkan prestasi yang telah dicapai saat ini. Selain itu perbaikan kualitas dan mutu pendidikan di Indonesia tentunya para guru juga harus melakukan usaha, pembinaan serta aksi nyata untuk mewujudkan tujuan atau kompetensi yang hendak dicapai. Menurut Mulyasa (2007), peran guru tidak hanya terbatas pada menyampaikan pengetahuan, tetapi juga mencakup peran sebagai perencana, pelaksana, dan penilai. Meskipun tanggung jawab untuk meningkatkan mutu pendidikan berada pada semua pihak yang terlibat, guru tetap merupakan elemen kunci dalam proses belajar-mengajar (Arikunto, 2012).

Pendidikan harus diselenggarakan secara demokratis dan berkeadilan, belajar dengan pembelajaran merupakan proses yang terstruktur karena dipengaruhi oleh faktor sejarah, budaya, karakteristik siswa, karakteristik guru, proses belajar dan pembelajaran memiliki sifat alami dan tidak terlepas dari berbagai hambatan praktis. Untuk itu, peningkatan kualitas pendidikan di sekolah menjadi penting. Upaya peningkatan ini dapat dilakukan melalui berbagai langkah, seperti meningkatkan bekal awal siswa, meningkatkan kompetensi guru, meningkatkan kualitas kurikulum, meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa, serta menyediakan bahan ajar dan sarana belajar yang memadai. Dalam proses pendidikan, terdapat tiga aspek utama, yaitu aspek kognitif, aspek psikomotorik, dan aspek afektif. Ketiga aspek ini tersebut bersinergi dalam proses pembelajaran. Aspek kognitif erat kaitannya dengan hasil belajar peserta didik, sehingga peningkatan dalam aspek kognitif perlu dilakukan oleh tenaga pengajar. Era digitalisasi sudah mulai memasuki berbagai sektor dalam kehidupan di Indonesia tentu dapat juga diimplementasikan dalam bidang pendidikan nasional.

Perkembangan teknologi yang pesat bisa dimanfaatkan pada bidang pendidikan agar bisa memperbaiki mutu pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Berkembangnya teknologi informasi sebagai tuntutan dari era globalisasi bisa digunakan untuk mengembangkan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Korucu & Alkan (2011) yaitu pemanfaatan teknologi *mobile* memberi pengaruh besar kepada lembaga pendidikan, salah satunya ialah tercapainya tujuan pembelajaran secara jarak jauh

Kemajuan teknologi saat ini telah memberikan efek yang positif yakni bersifat fasilitatif (memudahkan). Teknologi memberikan penawaran berupa ketenangan dan kesantiaian yang semakin banyak. Penerapan teknologi dalam dunia pendidikan tentunya dapat diimplementasikan dalam pelaksanaan penilaian pada aspek kognitif yang berbasis website *wordwall*. *Wordwall* berbasis website yang terintegrasi teknologi digital sehingga bisa memudahkan pada penilaian pembelajaran yang berlangsung dalam kegiatan belajar mengajar.

Namun pada kenyataannya sampai saat ini berdasarkan Fathurrohman (dalam Septiana dan Kurniawan, 2018) menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran belum sesuai dengan yang diharapkan. Pembelajaran yang kurang fleksibel, penuh hafalan, membosankan bahkan kegiatan pembelajaran tidak disesuaikan dengan kebutuhan siswa sehingga tingkat berpikir kritis siswa belum dapat berkembang dengan baik. Masalah lain yang muncul adalah model pembelajaran yang belum sesuai. Pembelajaran yang berpusat pada guru menyebabkan siswa hanya duduk, mendengarkan, mencatat, dan menghafal materi (Septiana dan Kurniawan, 2018). Kondisi di lapangan juga serupa terjadi di SMAN 6 Madiun X E salah satu diantaranya tingkat kemampuan

peserta didik yang masih sangat rendah dalam pembelajaran. Peserta didik tidak mampu berpendapat sesuai dengan materi pembelajaran, selain itu siswa tidak dapat menyelesaikan permasalahan yang disajikan dengan baik dan benar.

Permasalahan tersebut perlu adanya perbaikan mengenai proses pembelajaran siswa khususnya peserta didik kelas X E SMAN 6 Madiun dengan menerapkan model pembelajaran *Games-Based Learning* yang dirasa tepat untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik pada materi Bhinneka Tunggal Ika mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Konsep Pembelajaran PPKN

Model pembelajaran pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan berbasis literasi di SMA, yang melibatkan dukungan sekolah terhadap budaya literasi melalui kebijakan pendidikan dan fasilitas, serta pengembangan literasi budaya, digital, dan sains melalui tahapan pembelajaran yang terstruktur, dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi peserta didik di SMA. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model tersebut dapat mengatasi permasalahan rendahnya literasi siswa dan memberikan panduan untuk pengembangan literasi yang komprehensif dalam konteks pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan (Nuryati, N., et. al., 2021).

Konsep pembelajaran PPKN bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang memiliki rasa cinta tanah air, berakhlak mulia, berwawasan kebangsaan, serta memiliki kemampuan untuk berpartisipasi aktif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara (Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F., 2020). Tujuan ini berfokus pada pengembangan karakter dan kompetensi yang diperlukan agar siswa dapat menjadi individu yang bertanggung jawab dan berkontribusi positif bagi masyarakat dan negara. Untuk mencapai tujuan tersebut, berbagai pendekatan pembelajaran digunakan dalam PPKN, antara lain pendekatan saintifik yang menekankan pada pemahaman konsep melalui observasi dan eksperimen, pendekatan kontekstual yang mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi nyata yang relevan dengan kehidupan siswa, serta pendekatan kooperatif yang mendorong kerja sama dan interaksi antar siswa.

Strategi pembelajaran PPKN juga perlu inovatif dan kreatif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Misalnya, penggunaan metode *game-based learning* yang menyenangkan dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran. Dengan menerapkan strategi ini, diharapkan pembelajaran PPKN dapat berjalan lebih dinamis dan efektif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Metode Game-Based Learning (GBL)

Metode *Game-Based Learning* (GBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan elemen-elemen permainan ke dalam proses belajar mengajar untuk merangsang motivasi, partisipasi, dan pencapaian tujuan pembelajaran siswa (Aoliyah, N., 2023). GBL menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, memungkinkan siswa untuk belajar dengan lebih efektif sambil menikmati aktivitas tersebut. Karakteristik utama GBL meliputi penetapan tujuan pembelajaran yang jelas, aturan main yang dapat dipahami dengan mudah, sistem penghargaan yang memotivasi, dan umpan balik yang konstruktif untuk memperbaiki kinerja siswa.

Ada berbagai jenis GBL yang dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran, seperti simulasi yang memungkinkan siswa untuk mengalami situasi dunia nyata secara virtual, *role-playing* yang meminta siswa untuk mengambil peran karakter dalam skenario tertentu, dan permainan edukatif yang dirancang khusus untuk mengajarkan konsep-konsep tertentu dengan cara yang menyenangkan. Dengan mengintegrasikan berbagai jenis GBL ke dalam pembelajaran, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan memberikan pengalaman pembelajaran yang mendalam bagi siswa.

Media Pembelajaran Wordwall

Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* memiliki dampak positif yang signifikan terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa di SMA Taman Mulia Kubu Raya. Melalui metode

eksperimen dengan desain Quasy Experimental dan Nonequivalent Control Group Design, Wordwall terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa. Indikator minat belajar tertinggi adalah perasaan senang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Wordwall efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa (Hidayaty, A., et. al. 2022). Wordwall memiliki keunggulan dalam kemudahan penggunaan, fleksibilitas dalam disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, serta ketersediaannya secara online. Dalam pembelajaran PPKN, Wordwall dapat dimanfaatkan untuk menciptakan beragam media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Guru dapat menggunakan Wordwall untuk membuat peta konsep, garis waktu, dan permainan edukatif yang memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan fitur-fitur yang dimilikinya, Wordwall memberikan kontribusi positif dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan menarik, meningkatkan pemahaman serta minat siswa terhadap materi PPKN.

METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini, guru menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelasnya. PTK merupakan metode penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran (Aini, et. al., 2020). Metode ini melibatkan empat tahap utama: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Pebriana, 2018). Penelitian ini berfokus pada upaya guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di kelas X E SMAN 6 Madiun dengan menerapkan model pembelajaran Games-Based Learning. Pendekatan PTK dipilih karena memungkinkan guru untuk melakukan intervensi langsung dalam proses pembelajaran dan mengevaluasi efek dari tindakan yang dilakukan secara berkelanjutan. Dengan melalui dua siklus penelitian, setiap tahap tindakan dievaluasi dan direfleksikan untuk perbaikan lebih lanjut pada siklus berikutnya.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data menggunakan beberapa teknik. Pertama, observasi digunakan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran di kelas dan mencatat interaksi serta respon siswa selama pembelajaran berlangsung (Susanti, A., & Janattaka, N., 2020). Observasi ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan data tentang perilaku siswa, partisipasi, dan tingkat keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Kedua, wawancara dilakukan dengan siswa dan guru untuk mendapatkan informasi lebih mendalam mengenai pengalaman mereka dengan model pembelajaran Games-Based Learning dan persepsi mereka tentang efektivitasnya. Wawancara ini membantu menggali informasi kualitatif yang tidak dapat diukur dengan metode lain (Nissa, S. F., & Renoningtyas, N., 2021). Ketiga, lembar evaluasi hasil belajar digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa. Lembar evaluasi ini terdiri dari berbagai tes dan soal yang dirancang untuk mengukur tingkat berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran (Simatupang, T., & Appulembang, O., 2022). Data dari lembar evaluasi ini memberikan gambaran kuantitatif tentang peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan terhadap data yang diperoleh dari observasi dan wawancara. Data ini dianalisis dengan cara mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul dan mengevaluasi interaksi serta respon siswa terhadap model pembelajaran yang diterapkan (Taliak, J., et. al., 2024). Analisis ini membantu memahami bagaimana model pembelajaran Games-Based Learning mempengaruhi dinamika kelas dan keterlibatan siswa. Sementara itu, analisis kuantitatif dilakukan terhadap data dari lembar evaluasi hasil belajar. Penggunaan statistik deskriptif, seperti rata-rata dan persentase, digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dari siklus ke-1 ke siklus ke-2. Hasil analisis ini memberikan bukti numerik tentang efektivitas model pembelajaran yang diterapkan dan menunjukkan peningkatan kualitas pembelajaran yang dicapai. Kombinasi analisis kualitatif dan kuantitatif memberikan gambaran komprehensif tentang dampak model pembelajaran Games-Based Learning terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

*PENINGKATAN KEMAMPUAN BELAJAR PPKN MELALUI METODE GAME-BASED
LEARNING DENGAN MEDIA WORDWALL PADA SISWA KELAS X E
DI SMA NEGERI 6 MADIUN*

Sehingga dapat dikatakan pada penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus untuk meningkatkan kualitas pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di kelas X E SMAN 6 Madiun dengan menerapkan model pembelajaran Games-Based Learning. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan lembar evaluasi hasil belajar. Menggunakan analisis kualitatif untuk data observasi dan wawancara, dan analisis kuantitatif untuk data lembar evaluasi hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti di kelas X E SMAN 6 Madiun dengan jumlah siswa 37 ini dengan proses pengambilan data yang dilakukan menerapkan model pembelajaran *Games-Based Learning* dengan jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas pada materi Bhinneka Tunggal Ika di mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Kegiatan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan prosedur sebagai berikut :

1. Perencanaan (Planning)

Tahap perencanaan adalah langkah awal dalam penelitian ini, yang mencakup beberapa aktivitas penting:

- a. Observasi Awal: Peneliti melakukan observasi awal untuk memahami situasi dan kondisi kelas. Observasi ini penting untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dan lingkungan belajar mereka.
 - b. Pengumpulan Data Siswa: Data awal mengenai siswa dikumpulkan, termasuk informasi demografis dan kemampuan awal mereka.
 - c. Penyiapan Materi, Modul Ajar, dan Instrumen Penilaian: Materi ajar dan modul pembelajaran disiapkan dengan cermat, termasuk instrumen penilaian yang akan digunakan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran.
 - d. Persiapan Media Pembelajaran: Media pembelajaran yang akan digunakan dalam model Games-Based Learning dipersiapkan. Media ini dirancang untuk menarik minat siswa dan memfasilitasi pemahaman materi.
 - e. Koordinasi dengan Guru Pengampu: Peneliti berkoordinasi dengan guru pengampu mata pelajaran untuk memastikan bahwa rencana pembelajaran selaras dengan kurikulum dan kebutuhan kelas.
2. Pelaksanaan dan Pengamatan (Act and Observe) adalah tahapan penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara bersamaan dengan peneliti bertindak sebagai guru. Rencana tindakan yang sudah dibuat bersifat fleksibel dan dapat berubah sesuai kebutuhan di kelas
3. Refleksi (*Reflect*) adalah tahap akhir penelitian. Tahap ini hasil yang telah dikumpulkan akan dianalisis kemudian menentukan berhasil tidaknya penelitian yang telah dilakukan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti berikut hasil analisis peningkatan siswa kelas X E SMAN 6 MADIUN :

Tabel 1. Siklus 1

No	Nama Peserta Didik	Penilaian Kognitif			Catatan
		Nilai	IPK Tercapai	IPK Belum Tercapai	
1.	Aditya Rendra Perdana	85	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan
2.	Affan Yuga Priyawangsa	82	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan
3.	Agustin Dwi Cahyaningtyas	82	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan
4.	Amelia Eka Cahya	79		√	Belum mencapai ketuntasan IPK dengan predikat mulai berkembang
5.	Ananda Hanzel Oktaviano P. E	79		√	Belum mencapai ketuntasan IPK dengan predikat mulai berkembang
6.	Andreana Pratiwi	82	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan

*PENINGKATAN KEMAMPUAN BELAJAR PPKN MELALUI METODE GAME-BASED
LEARNING DENGAN MEDIA WORDWALL PADA SISWA KELAS X E
DI SMA NEGERI 6 MADIUN*

7.	Anggraini Cinta Oktora	85	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan
8.	Ardea Safa Kirana	80	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan
9.	Atlantik Ardhana	79		√	Belum mencapai ketuntasan IPK dengan predikat mulai berkembang
10.	Aurellia Rizki Anggraini	80	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan
11.	Chika Ayu Alifia	75		√	Belum mencapai ketuntasan IPK dengan predikat mulai berkembang
12.	Chintya Dara Yanti	70		√	Belum mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan
13.	Davina Rahmadanti Purnomo	90	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan
14.	Estiningtyas Sekar Gantari	79		√	Belum mencapai ketuntasan IPK dengan predikat mulai berkembang
15.	Gilang Indra Dewa	85	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan
16.	Hannan Azam Mu'tashim	85	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan
17.	Hasan Syarif	75		√	Belum mencapai ketuntasan IPK dengan predikat mulai berkembang
18.	Ilham Indra Permana	79		√	Belum mencapai ketuntasan IPK dengan predikat mulai berkembang
19.	Indrajid Junianta Mukti	79		√	Belum mencapai ketuntasan IPK dengan predikat mulai berkembang
20.	Jasmine Lathifatul Nur A	95	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan
21.	Jonathan Scorpionaldo A. K	80	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan
22.	Julita Pastiga	79		√	Belum mencapai ketuntasan IPK dengan predikat mulai berkembang
23.	Junianne Putri Syakina	95	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan
24.	Keyza Assmaya Okta R	75		√	Belum mencapai ketuntasan IPK dengan predikat mulai berkembang
25.	Kheysa Mega Hendriyani W	70		√	Belum mencapai ketuntasan IPK dengan predikat mulai berkembang
26.	Muhammad Miftah G. R	70		√	Belum mencapai ketuntasan IPK dengan predikat mulai berkembang
27.	Muhammad Rafan Omar R.	79		√	Belum mencapai ketuntasan IPK dengan predikat mulai berkembang
28.	Nabilla Anggun Rizki Destiya	85	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan
29.	Najwa Eka Salsabila	90	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan
30.	Oktavia Syifa Gema R.	80	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan
31.	Rafa Pratama	80	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan
32.	Randha Oktaviano Ardyansyah	75		√	Belum mencapai ketuntasan IPK dengan predikat mulai berkembang
33.	Riva Novianti	85	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan
34.	Ryandika Rizky Dwi A. P	82	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan

*PENINGKATAN KEMAMPUAN BELAJAR PPKN MELALUI METODE GAME-BASED
LEARNING DENGAN MEDIA WORDWALL PADA SISWA KELAS X E
DI SMA NEGERI 6 MADIUN*

35.	Serly Agustina Candy	80	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan
36.	Titan Alief Alrieky	80	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan
37.	Ubaidillah Nur Hasan	79		√	Belum mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan

Tabel 2. Siklus 2

No	Nama Peserta Didik	Penilaian Kognitif			Catatan
		Nilai	IPK Tercapai	IPK Belum Tercapai	
1.	Aditya Rendra Perdana	90	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan
2.	Affan Yuga Priyawangsa	85	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan
3.	Agustin Dwi Cahyaningtyas	85	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan
4.	Amelia Eka Cahya	82	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan
5.	Ananda Hanzel Oktaviano P. E	82	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan
6.	Andreana Pratiwi	90	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan
7.	Anggraini Cinta Oktora	95	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan
8.	Ardea Safa Kirana	82	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan
9.	Atlantik Ardhana	82	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan
10.	Aurellia Rizki Anggraini	85	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan
11.	Chika Ayu Alifia	79		√	Belum mencapai ketuntasan IPK dengan predikat mulai berkembang
12.	Chintya Dara Yanti	90	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan
13.	Davina Rahmadanti Purnomo	100	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan
14.	Estiningtyas Sekar Gantari	82	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan
15.	Gilang Indra Dewa	90	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan
16.	Hannan Azam Mu'tashim	95	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan
17.	Hasan Syarif	79		√	Belum mencapai ketuntasan IPK dengan predikat mulai berkembang
18.	Ilham Indra Permana	85	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan
19.	Indrajid Junianta Mukti	85	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan
20.	Jasmine Lathifatul Nur A	90	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan
21.	Jonathan Scorpionaldo A. K	85	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan
22.	Julita Pastiga	100	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan

*PENINGKATAN KEMAMPUAN BELAJAR PPKN MELALUI METODE GAME-BASED
LEARNING DENGAN MEDIA WORDWALL PADA SISWA KELAS X E
DI SMA NEGERI 6 MADIUN*

23.	Junianne Putri Syakina	79		√	Belum mencapai ketuntasan IPK dengan predikat mulai berkembang
24.	Keyza Asmaya Okta R	79		√	Belum mencapai ketuntasan IPK dengan predikat mulai berkembang
25.	Kheysa Mega Hendriyani W	75		√	Belum mencapai ketuntasan IPK dengan predikat mulai berkembang
26.	Muhammad Miftah G. R	79		√	Belum mencapai ketuntasan IPK dengan predikat mulai berkembang
27.	Muhammad Rafan Omar R.	85	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan
28.	Nabilla Anggun Rizki Destiya	90	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan
29.	Najwa Eka Salsabila	85	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan
30.	Oktavia Syifa Gema R.	100	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan
31.	Rafa Pratama	79		√	Belum mencapai ketuntasan IPK dengan predikat mulai berkembang
32.	Randha Oktaviano Ardyansyah	82	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan
33.	Riva Novianti	85	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan
34.	Ryandika Rizky Dwi A. P	85	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan
35.	Serly Agustina Candy	85	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan
36.	Titan Alief Alrieky	90	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan
37.	Ubaidillah Nur Hasan	80	√		Sudah mencapai ketuntasan IPK dengan predikat berkembang sesuai harapan

Hasil penelitian ini terdiri dari dua siklus, dengan rincian sebagai berikut:

Pada siklus pertama, hasil evaluasi menunjukkan bahwa belum semua siswa mencapai tingkat berpikir kritis yang diharapkan. Dari data yang diperoleh, beberapa siswa menunjukkan peningkatan, namun masih banyak yang belum mencapai ketuntasan indikator pemahaman kritis (IPK).

Berikut adalah hasil penilaian pada siklus 1:

- Jumlah Siswa yang Mencapai IPK: 20 siswa
- Jumlah Siswa yang Belum Mencapai IPK: 17 siswa

Pada siklus kedua, setelah melakukan refleksi dan perencanaan ulang, implementasi Games-Based Learning menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai tingkat berpikir kritis yang diharapkan. Berikut adalah hasil penilaian pada siklus 2:

- Jumlah Siswa yang Mencapai IPK: 31 siswa
- Jumlah Siswa yang Belum Mencapai IPK: 6 siswa

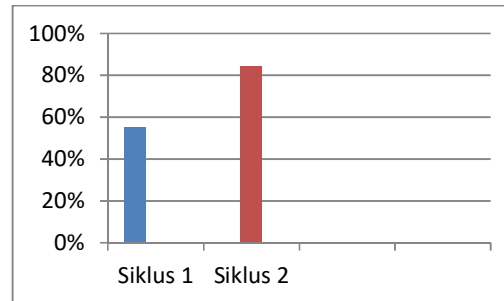
Perbaikan yang dilakukan pada siklus kedua berhasil meningkatkan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan IPK sebesar 29%. Grafik berikut menunjukkan peningkatan hasil berpikir kritis siswa dari siklus 1 ke siklus 2.

Dapat dikatakan adanya peningkatan kualitas pembelajaran siswa dalam berpikir kritis melalui model pembelajaran Games Based Learning. Siklus 1 berdasarkan analisis data yang diperoleh peneliti hasil lembar kerja evaluasi siswa belum menunjukkan adanya peningkatan yang

baik dalam berpikir kritis siswa. Karena pada siklus 1 belum menunjukkan adanya keberhasilan siswa dalam berpikir kritis siswa peneliti melakukan refleksi hasil dari siklus 1 kemudian peneliti melakukan perencanaan untuk penelitian di siklus 2. Hasil pada siklus 2 yang diperoleh dari analisis data siswa menunjukkan keberhasilan berdasarkan indikator yang telah ditentukan. Selain siklus 2 mengalami peningkatan berpikir kritis siswa yang lebih baik yakni meningkat sebanyak 29 %.

Berdasarkan hasil analisis data dari kedua siklus, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Games-Based Learning efektif dalam meningkatkan kualitas berpikir kritis siswa. Pada siklus pertama, hasil belum optimal sehingga dilakukan perbaikan pada siklus kedua yang kemudian menunjukkan peningkatan signifikan. Keberhasilan penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan Games-Based Learning mampu membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif, meningkatkan keterlibatan siswa, dan mendorong mereka untuk berpikir kritis. Penerapan metode ini dapat direkomendasikan untuk digunakan pada mata pelajaran lainnya dengan penyesuaian sesuai dengan konteks dan kebutuhan siswa.

Peningkatan hasil berpikir kritis siswa dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dapat dilihat pada grafik berikut :



Grafik 1. Grafik Peningkatan Hasil Berpikir Kritis Siswa

Dapat dilihat pada Grafik 1 bahwa terdapat peningkatan signifikan pada siklus 2 dibandingkan dengan siklus 1. Pada siklus pertama, meskipun sudah ada upaya untuk menerapkan model pembelajaran *Games-Based Learning*, hasilnya belum menunjukkan keberhasilan yang diharapkan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Banyak siswa yang masih kesulitan untuk mencapai indikator pemahaman kritis yang telah ditetapkan. Namun, setelah melakukan refleksi dan perbaikan pada siklus kedua, hasilnya menunjukkan perubahan yang positif. Pada siklus kedua, penerapan model pembelajaran yang telah disempurnakan berhasil meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan. Sebagian besar siswa mampu mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, menunjukkan bahwa mereka telah mengalami peningkatan dalam berpikir kritis. Peningkatan ini menunjukkan bahwa dengan perencanaan yang baik dan penyesuaian strategi pembelajaran, kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan secara efektif. Hal ini juga menegaskan pentingnya evaluasi dan refleksi dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang optimal.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut penelitian tindakan kelas dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran siswa melalui model pembelajaran *Games Based Learning* telah tercapai pada siklus 2, sehingga penelitian berhasil dan selesai di siklus 2 ini.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Games-Based Learning secara efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian dilakukan dalam dua siklus menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK), yang

mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada siklus pertama, hasil belum optimal. Setelah refleksi dan perbaikan pada siklus kedua, jumlah siswa yang mencapai IPK meningkat. Analisis data kualitatif dan kuantitatif dari observasi, wawancara, dan lembar evaluasi hasil belajar mengkonfirmasi bahwa model pembelajaran ini meningkatkan keterlibatan siswa, membuat pembelajaran lebih menarik, dan efektif dalam mendorong mereka untuk berpikir kritis. Dengan demikian, penelitian ini berhasil mencapai tujuannya, dan model pembelajaran Games-Based Learning dapat direkomendasikan untuk digunakan pada mata pelajaran lainnya dengan penyesuaian sesuai dengan konteks dan kebutuhan siswa.

DAFTAR REFERENSI

- Aini, N., Surya, Y. F., & Pebriana, P. H. (2020). Peningkatan kemampuan berpikir kritis dengan menggunakan model Problem Based Learning (PBL) pada siswa kelas IV MI Al Falah. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 2(2).
- Aoliyah, N. (2023). Penggunaan Teknik Game-Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah dan Dampaknya Terhadap Minat Belajar Siswa. *Kala Manca: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11(1), 31-36.
- Arikunto, S. (2012). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fakhriyah, F. (2014). Penerapan Problem Based Learning dalam upaya mengembangkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 3(1).
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar negri bojong 3 pinang.
- Marensi, V., Suarman, S., & Syahza, A. (2023). The Effectiveness of Using Wordwall-Based Learning Media in Increasing Student Learning Activities. *JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*. <https://doi.org/10.33578/pjr.v7i2.9165>.
- Mulyasa. (2007). *Menjadi guru profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854-2860.
- Nuryati, N., Bowo, A., & Paiman, P. (2021). Development of literacy-based learning for Pancasila and citizenship education in senior high school. , 2, 1-10. <https://doi.org/10.12928/IJEI.V2I1.3003>.
- Pebrian, P. H. (2018). Penerapan metode Hypnoteaching untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi anak pada siswa kelas III SDN 030 Bagan Jaya. *Jurnal Basicedu*, 2(1).
- Septiana, T. S., & Kurniawan, M. R. (2018). Penerapan model Problem Based Learning untuk meningkatkan berpikir kritis siswa kelas 5 pada mata pelajaran PKN di SD Muhammadiyah Kauman tahun 2016/2017. *Jurnal Fundamental Pendidikan Dasar*, 1(1).
- Simatupang, T., & Appulembang, O. (2022). KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS VIII PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH [THE CRITICAL THINKING ABILITIES OF GRADE 8 MATHEMATICS STUDENTS USING THE PROBLEM-BASED LEARNING MODEL]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 6(2), 138-156.
- Susanti, A., & Janattaka, N. (2020). Analisis Keterampilan Guru dalam Mengadakan Variasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 SDN 1 Gondang Kabupaten Tulungagung. *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 51-62.

*PENINGKATAN KEMAMPUAN BELAJAR PPKN MELALUI METODE GAME-BASED
LEARNING DENGAN MEDIA WORDWALL PADA SISWA KELAS X E
DI SMA NEGERI 6 MADIUN*

- Taliak, J., Al Farisi, T., Sinta, R. A., Aziz, A., & Fauziyah, N. L. (2024). Evaluasi Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa. *Journal of Education Research*, 5(1), 583-589.
- Wahyuni, S. (2011). Mengembangkan ketrampilan berpikir kritis siswa melalui pembelajaran IPA berbasis Problem Based Learning. Diakses melalui <http://ebookbrowser.net/40-sri-wahyuni-pdf-d243266722>.
- Wati, D. S. (2018). Peningkatan hasil belajar PPKN dan keaktifan siswa melalui model pembelajaran Problem Based Learning. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 6(2)