

**Meningkatkan Ketrampilan Berpikir Kritis Siswa Melalui Kreasi Model Permainan “Cipta Kuis Tebak-Tebakan Adik Simba” pada Pelajaran Bermuatan Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial**

**Lini Yulliyanti**

SD Negeri 2 Danyang  
lini.yulliyanti@gmail.com

**Article History**

received 14/11/2020

revised 21/11/2020

accepted 26/11/2020

**Abstract**

*Implementation of the 2013 curriculum, requires teachers to carry out learning with a scientific approach. In an effort to improve learning, teachers need to do self-reflection and observe the situation during the learning process. From here, the writer found an idea to improve students' critical thinking skills by create a game, namely " Cipta Kuis Tebak-tebakan ADIK SIMBA". The results study and discussion show that there is a suitability/ relevance of the author's ideas with the theory of a scientific approach. From this game activity, shows its relevance to the critical thinking skill enhancement theory presented by Mira Azizah, et al. (2019), which shows students' cognitive processes in analyzing systematically, specifically on the problems at hand, distinguishing problems carefully, as well as identifying and reviewing information based on the classification of basic questions of ADIK SIMBA. According to the discussion, it can be concluded that students' critical thinking skills in natural and social sciences can be improved by "Cipta Kuis Tebak-tebakan ADIK SIMBA" game model.*

**Keywords:** Games, quiz, ADIK SIMBA, critical thinking skill

**Abstrak**

Pelaksanaan kurikulum 2013, mengharuskan guru melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan saintifik. Dalam upaya perbaikan pembelajaran, guru perlu melakukan refleksi diri dan mengamati situasi selama pembelajaran berlangsung. Dari sini penulis menemukan sebuah gagasan untuk meningkatkan ketrampilan berpikir kritis siswa melalui kreasi permainan dengan nama “Cipta Kuis Tebak-tebakan ADIK SIMBA”. Hasil kajian dari pembahasan menunjukkan adanya kesesuaian/ relevansi dari gagasan penulis dengan teori pendekatan saintifik. Dari aktifitas permainan edukasi ini juga menunjukkan relevansinya dengan teori peningkatan ketrampilan berpikir kritis yang disampaikan Mira Azizah, dkk. (2019), dimana menunjukkan proses kognitif siswa dalam menganalisis secara sistematis, spesifik atas masalah yang dihadapi, membedakan masalah dengan teliti, serta mengidentifikasi dan mengkaji informasi berdasarkan klasifikasi pertanyaan dasar ADIK SIMBA. Sesuai pembahasan, dapat dibuat simpulan bahwa ketrampilan berpikir kritis siswa pada pelajaran bermuatan ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial dapat ditingkatkan melalui kreasi model permainan “Cipta Kuis Tebak-tebakan ADIK SIMBA”

**Kata kunci:** Permainan, kuis, ADIK SIMBA, ketrampilan berpikir kritis



## PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar (KBM) atau yang sekarang lebih populer dengan istilah pembelajaran merupakan inti dari aktifitas sekolah. Unsur sekolah yang utama adalah adanya guru dan siswa atau pendidik dan peserta didik. Semua sekolah melaksanakan kegiatan yang sama yaitu interaksi antar unsur sekolah seperti pendidik, peserta didik, dan sumber belajar untuk mencapai tujuan sebagaimana yang terdefiniskan dalam silabus masing-masing. Dalam interaksi pembelajaran peserta didik atau siswa mendapatkan informasi dari pendidik dan sumber belajar seperti: buku, media serta pengalaman langsung dari praktik. Sebaliknya guru atau pendidik sebagai unsur pokok dalam interaksi ini akan menerima feedback atau informasi balikan dari peserta didik tentang pemahaman dari informasi yang disampaikan. Feedback ini dapat diketahui dari sikap, pemikiran dari komunikasi siswa kepada guru. Dari sini dapat kita pahami bahwa adanya interaksi antar unsur tersebut melahirkan suatu kondisi yang dinamakan proses belajar mengajar atau pembelajaran. Dan dari proses pembelajaran ini, kinerja seorang guru akan dapat dinilai, sebagaimana pendapat Santris (Yulliyanti, 2021), yang mengatakan bahwa kinerja guru dapat dilihat dari interaksi saat belajar mengajar di kelas.

Dengan berlakunya kurikulum 2013, maka secara nasional semua guru wajib melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan saintifik (scientific approach). Menurut I Wayan Suja dalam makalahnya, pendekatan ini mencakup dua pola penalaran. Pertama, penalaran induktif (inductive reasoning) yaitu dimulai dari yang bersifat khusus menuju umum, dan kedua adalah penalaran deduktif (deductive reasoning) yaitu penalaran yang dimulai dari pernyataan-pernyataan yang bersifat umum menuju khusus. (Suja, 2019). Sehingga menurutnya, konsep pendekatan saintifik ini lebih mengarah pada model pendidikan humanis, yaitu dimaknai sebagai pendidikan yang memberikan ruang kepada siswa/ peserta didik untuk berkembang sesuai potensinya, menjadi pusat belajar dan tidak menjadi obyek dalam pembelajaran, sehingga karakter, keterampilan, dan kognisinya dapat berkembang maksimal. Namun demikian, dalam pelak-sanaannya karakteristik individu dan cara belajar siswa, serta motivasinya tidak sama. Sehingga pada saat tertentu guru perlu menerapkan strategi unik yang tetap relevan dengan model tersebut, namun dapat membangkitkan semangat belajar siswa dan dapat lebih berpikir kritis untuk menemukan suatu pemahaman baru sebagai hasil dari pengalaman/ aktifitasnya dalam belajar.

Upaya perbaikan dalam pembelajaran merupakan bagian dari tugas an tanggungjawab guru itu sendiri. Dalam upaya ini seorang guru harus dapat melakukan refleksi diri yang terus menerus. Dari refleksilah guru akan mendapatkan informasi kekurangan/ kelemahan selama proses pembelajaran berlangsung, demikian pula untuk kelebihan/ kekuatan dari suatu penerapan strategi mengajar akan dapat diketahui. Subyantoro (2014) berpendapat, dalam proses perenungan, terbuka peluang untuk menemukan kelemahan praktik pembelajaran yang selama ini dilakukan yang mungkin tanpa disadari. Oleh karenanya penting bagi guru untuk merenung (refleksi diri) dalam upaya peningkatan mutu/ kualitas pembelajaran. Selain itu, guru juga semestinya terus belajar agar didapatkan penyegaran ilmu pengetahuan baik materi maupun teknik yang sesuai dengan perkembangan jaman. Proses belajar secara kontinu dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti: buku, media elektronik dan internet serta pengalaman orang lain.

Ide/ gagasan lahir dari pengalamannya sendiri. Dengan melihat kekurangan/ kelemahan dan mengamati situasi saat proses pembelajaran berlangsung, maka sebuah ide akan dapat lahir sebagai perwujudan awal dari pemecahan masalah yang muncul. Demikian halnya yang penulis lakukan, setelah merenung, mengamati situasi yang ada dan menyadari kekurangan, maka sebagai solusi pemecahan masalah yang muncul tersebut, lahirlah ide/ gagasan penulis tentang kreasi model permainan edukasi

“Cipta Kuis Tebak-tebakan ADIK SIMBA”. Pemikiran ini didasarkan pada hasil refleksi guru (penulis) yang saat ini pada tahun pelajaran 2021/2022 mengajar di kelas V SD Negeri 2 Danyang, Kecamatan Purwodadi, Kabupaten Grobogan, Provinsi Jawa Tengah. Secara umum, baik sebelum pelaksanaan pembelajaran daring ataupun selama pelaksanaan pembelajaran daring, guru sudah melaksanakan proses pembelajaran dengan pendekatan saintifik. Guru menggunakan model Problem Based Learning (PBL). Meskipun demikian, yang terjadi adalah sikap kritis siswa masih kurang. Siswa cenderung menemukan jawaban atas pertanyaan yang ada saja (dari guru), sehingga saat guru memberikan pemodelan lain yang relevan masih sulit untuk dipahami. Sebagai contoh, pada saat guru memberikan masalah “Ekosistem”. Guru sudah memandu siswa untuk mengamati permasalahan melalui media gambar/ video. Membimbing siswa berdiskusi, dan siswa menemukan jawaban atas masalah yang ada. Sampai disini tidak ada masalah yang berarti, namun pada saat siswa diberikan pertanyaan mendetail atas permasalahan, siswa kurang siap dalam menjawab pertanyaan guru. Dari sini guru mengetahui jika ketrampilan berpikir kritis siswa masih kurang.

Atas refleksi diatas, guru (penulis) mencoba mengajukan gagasan baru, yaitu dengan menciptakan sebuah permainan “Cipta Kuis Tebak-tebakan ADIK SIMBA” pada pelajaran bermuatan pengetahuan alam dan sosial. Seperti disampaikan Ridwan Abdullah Sani dalam artikelnya berjudul: “Inovasi Pembelajaran” bahwa tidak ada teori yang sempurna. Tidak ada satu pun teori yang cocok bagi setiap individu dan semua praktek pendidikan tidak dilatar belakangi oleh teori khusus. Dan lagi menurutnya, seseorang perlu belajar tentang menggunakan ide dari berbagai pandangan. Maka bermula dari pernyataan ini, penulis mencoba melakukan kajian dengan melihat masalah, peluang serta tantangan yang ada dalam proses pembelajaran di kelas tinggi khususnya. Hasil dari semua itu, penulis berkesimpulan, agar motivasi belajar siswa tetap tinggi, belajar tidak membosankan, dan ketrampilan menalar, menganalisis dan mencipta siswa semakin baik, siswa perlu mendapatkan permainan edukasi yang dapat mengembangkan pola pikir dan sikap kritisnya serta mampu berpikir HOTS dengan bimbingan yang terarah. Oleh karenanya penulis selaku guru membuat ide/ gagasan ini dengan tujuan untuk meningkatkan ketrampilan berpikir kritis siswa kelas tinggi pada pelajaran bermuatan ilmu pengetahuan alam dan sosial melalui kreasi model permainan “Cipta Kuis Tebak-tebakan ADIK SIMBA”.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Seiring berjalannya waktu, paradigma pembelajaran juga semakin berkembang dan mengarah pada perubahan pola. Pembelajaran yang dulu berpusat pada guru (*teacher center*), sekarang berubah arahnya menjadi berpusat pada siswa (*student center*). Hal ini tentu saja sebagai akibat semakin berkembangnya model dan inovasi pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran sebagai hasil dari proses refleksi belajar mengajar demi pencapaian tujuan pembelajaran yang baik. Kunandar (Pratiwi, 2015) menjelaskan pembelajaran sebagai proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku yang lebih baik. Maka menurutnya tugas guru adalah menciptakan kondisi lingkungan yang menunjang terjadinya perubahan perilaku tersebut. Berlakunya kurikulum 2013 secara nasional mengharuskan guru atau pendidik di sekolah umum baik itu PAUD, SD, SMP/ sederajat, dan SMA/ Sederajat untuk melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan yang sesuai dengan paradigma kurikulum 2013 tersebut, dimana salah satu pendekatan yang banyak digunakan adalah saintifik atau pendekatan berbasis proses keilmuan.

Disebutkan dalam buku pendekatan pembelajaran saintifik (Nurdyansyah, 2015), pendekatan saintifik adalah pendekatan yang menggunakan langkah dan kaidah ilmiah dalam proses pembelajaran. Masih menurut I Wayan Suja dalam makalahnya yang

berjudul: “Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran” memberikan hakikat bahwa pembelajaran dengan pendekatan saintifik dapat disepadankan dengan proses ilmiah. Dan menurut keyakinannya, pendekatan ilmiah merupakan titian emas untuk pengembangan sikap (*afektif*), keterampilan (*psikomotorik*), dan pengetahuan (*kognitif*) siswa (Suja, 2019)

Menurut Daryanto (Nurdyansyah, 2015) terdapat langkah-langkah ilmiah pada pendekatan saintifik meliputi: menemukan masalah, merumuskan masalah, mengajukan hipotesis, mengumpulkan data, menganalisis data, dan menarik kesimpulan. Implementasi kegiatan inti dalam pendekatan saintifik harus memberikan pengalaman belajar siswa. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengonstruksi konsep, pengetahuan, pemahaman, serta keterampilan melalui kegiatan mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan. Sementara Prihadi menyatakan jika langkah-langkah dimaksud tidak harus dilakukan urut, namun dapat dilakukan sesuai pengetahuan yang akan dipelajari (Suja, 2019).

Dari paparan pendapat diatas memberikan informasi bagi kita sebagai pendidik, bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran saintifik guru perlu menempatkan diri sebagai fasilitator, bukan pusat belajar. Sedangkan siswa atau peserta didik menjadi subyek belajar untuk mendapatkan pengalaman baru atas suatu konsep materi yang diajarkan, sehingga dapat memahami konsep dengan benar (pengetahuan/ *kognitif*), mampu berikap atas konsep yang diterima sesuai keadaan nyata sekitar (sikap/ *afektif*) dan dapat mengaplikasikan dalam kehidupan bermasyarakat (Ketrampilan/ *psikomotorik*).

### **Ketrampilan Berpikir Kritis Siswa**

Menurut Dewey, berpikir kritis dimaknai sebagai pertimbangan aktif, terus menerus, dan teliti atas keyakinan atau pengetahuan yang diterima berdasarkan alasan pendukung dan kesimpulan yang menjadi kecenderungan (Wahyuni, 2011) Sementara itu (Azizah dkk., 2018) menyatakan, keterampilan berpikir kritis adalah proses kognitif siswa dalam menganalisis secara sistematis dan spesifik masalah yang dihadapi, membedakan masalah secara cermat dan teliti, serta mengidentifikasi dan mengkaji informasi untuk merencanakan strategi pemecahannya.

Menurut Haris (Wahyuni, 2011) terdapat 4 (empat) elemen dalam berpikir kritis yaitu: 1) Analisis yang merupakan kemampuan memecahkan dan mengelompokkan informasi, menentukan hubungan sebab akibat dan kemampuan menarik kesimpulan; 2) Attention atau perhatian, atas fenomena di sekitar lingkungan siswa; 3) Awareness yaitu kesadaran peserta didik untuk melihat dan mengeksplorasi kehidupan sekitar; 4) Pemberian pertimbangan mandiri atau independent judgement yang membutuhkan bukti valid sehingga menjadikan siswa mampu berpikir kritis.

Siswa yang mampu berpikir kritis akan menunjukkan karakteristiknya seperti dijelaskan La, yaitu: (1) mampu memahami hubungan logis antara ide/ gagasan, (2) mampu merumuskan ide secara ringkas dan tepat, (3) mampu mengidentifikasi, membangun, dan mengevaluasi argumen, (4) mampu mengevaluasi keputusan, (5) mampu mengevaluasi bukti dan mampu hipotesis, (6) mampu mendeteksi inkonsistensi dan kesalahan umum dalam penalaran, (7) mampu menganalisis masalah secara sistematis; (8) mampu mengidentifikasi relevan dan pentingnya ide, (9) mampu menilai keyakinan dan nilai-nilai yang dipegang seseorang, dan (10) mampu mengevaluasi kemampuan berpikir seseorang. (Azizah dkk., 2018).

Sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, Ian Wright, C.L Bar, dkk memberikan pendapatnya seperti dikutip (Wahyuni, 2011) dapat dilakukan dengan cara-cara berikut:

- a. Membaca kritis, dengan langkah:
  - 1) Amati dan baca sekilas buku teks sebelum membaca secara keseluruhan
  - 2) Menghubungkan teks dengan konteksnya
  - 3) Membuat pertanyaan mengenai kandungan teks saat membaca

- 4) Merefleksi kandungan teks yang berhubungan dengan pendapat atau pendirian sendiri
  - 5) Membuat ringkasan kandungan teks dengan menggunakan kata-kata anda sendiri
  - 6) Evaluasi teks dari segi logika, kredibilitas, dan reabilitas.
  - 7) Bandingkan teks yang anda baca dengan teks yang lain mengenai persamaan dan perbedaannya.
- b. Meningkatkan daya analisis, dengan berdiskusi kelompok;
  - c. Mengembangkan kemampuan observasi/ mengamati, dengan mengoptimalkan pemakaian indera, dan mengungkapkan secara verbal apa yang ada dalam pikiran;
  - d. Meningkatkan rasa ingin tahu, kemampuan bertanya, dan refleksi;
  - e. Metakognisi yang berarti memahami cara berpikir sendiri.

Selain itu, Susanto (Suwarsi dkk., 2018) juga berpendapat bahwa keterampilan dalam berpikir dapat dikembangkan melalui perlakuan khusus untuk melatih proses berpikir agar memasuki memori penyimpanan jangka panjang, sehingga pengetahuan yang didapatkan akan lebih bermakna. Dari pendapat ini, kita sebagai guru dapat membuat perlakuan khusus untuk melatih siswa dalam berpikir dengan cara mengemasnya ke dalam situasi/ suasana yang lebih menyenangkan seperti permainan.

### Permainan dalam Proses Pembelajaran

Strategi pembelajaran menurut Sanjaya adalah perencanaan yang berisi mengenai rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. (Wahyuni, 2011). Strategi pembelajaran dibutuhkan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Sebuah permainan, dengan memanfaatkan fungsinya dalam proses pembelajaran dianggap sebagai kegiatan yang rekreatif dan juga edukatif. Permainan dalam pendidikan atau lebih populer dengan istilah permainan edukasi adalah salah satu teknik/ strategi untuk menyampaikan suatu konsep pelajaran dengan lebih menyenangkan agar siswa tidak bosan dan lebih bersemangat. Permainan juga memiliki peran dalam upaya meningkatkan antusias siswa dalam pembelajaran. Permainan juga dapat difungsikan sebagai penguatan (*reinforcement*) atau salah satu cara untuk mengevaluasi siswa setelah menerima materi yang disampaikan oleh guru dengan suasana menyenangkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Freire yang dinyatakan oleh (Silva & Paniago, 2018) yang diterbitkan dalam International Journal of Science and Research (IJSR) sebagai berikut: *“each individual builds his knowledge from lived experiences, making the learning process different for each student, so teaching should be motivating and instigating. Some tools can be used as support in this path, such as games, ..., as it makes the content more attractive in the eyes of students.”*

Menurut Hidayat dan Tatang seperti yang dituliskan Firda Fatimah dalam kompasiana.com (Fatimah, t.t., 2020), menyebutkan pentingnya permainan dalam proses pembelajaran, karena alasan berikut:

- a) Permainan mampu menghilangkan kebosanan;
- b) Permainan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana gembira;
- c) Permainan menimbulkan semangat kerjasama sekaligus persaingan yang sehat;
- d) Permainan membantu peserta didik yang lambat dan kurang motivasi;
- e) Permainan mendorong guru untuk kreatif.

Dengan menerapkan permainan edukatif, maka siswa dapat melakukan tugas belajar dengan suasana yang menyenangkan. Permainan yang dimainkan secara kelompok, dapat meminimalisasi sifat individu pada diri siswa, yang sekaligus akan

meningkatkan semangat kerjasama. Tidak hanya itu, dalam konteks permainan, siswa juga dilatih untuk bersaing secara sehat/suportif, menghargai usaha dan hasil kerja. Bagi siswa permainan dapat meningkatkan antusiasnya dalam mengikuti pembelajaran, terlebih lagi jika permainan itu menarik dan mengasyikkan. Oleh karenanya guru dituntut untuk inovatif dengan memberikan permainan edukatif yang mampu menunjang kualitas pembelajaran di kelas.

Memperhatikan paradigma kurikulum 2013, dan perubahan pola pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa dengan pendekatan saintifik, dan menimbang pentingnya berpikir kritis bagi siswa, serta konsep pembelajaran dan pentingnya strategi permainan dalam proses pembelajaran, maka penulis yakin bahwa dengan membuat gagasan kreasi model permainan edukatif: “Cipta Kuis Tebak-tebakan ADIK SIMBA” pada pelajaran bermuatan ilmu pengetahuan alam dan sosial ini, akan memberikan iklim belajar kelas yang baik, mengatasi kebosanan siswa, relevan dengan pelaksanaan kurikulum 2013 dan dapat diintegrasikan pada setiap model pembelajaran kooperatif, serta mampu meningkatkan ketrampilan berpikir kritis siswa.

### **Permainan “Cipta Kuis Tebak-tebakan ADIK SIMBA”**

Cipta adalah usaha penciptaan atau perwujudan dari sesuatu yang belum ada menjadi ada. Kuis adalah nama lain dari pertanyaan. Dalam konteks proses pembelajaran, permainan tebak-tebakan disini, adalah sebuah permainan antar kelompok belajar yang dilakukan dengan cara saling melempar pertanyaan dan menjawab pertanyaan dari masing-masing kelompok berdasarkan panduan guru.

5W + 1H adalah kependekan dari what, who, where, when, why dan how. Dalam istilah Bahasa Indonesia, 5W + 1H ini dikenal dengan istilah ADIK SIMBA (varlord, 2014). ADIK SIMBA adalah kependekan dari Apa, Dimana, Kapan, Siapa, Mengapa, dan Bagaimana, yang merupakan makna dari 5W + 1H. 5W + 1H atau ADIK SIMBA merupakan pokok pertanyaan mendasar dari sebuah informasi. Senada dengan ini, Juleha Br Pinem, menyatakan 5W+1H sebagai unsur yang digunakan untuk memahami inti sebuah cerita atau pokok berita (Juleha, 2020). Menurutnya, guru hanya fokus pada penyampaian materi, tidak mengajak siswa untuk aktif dalam menentukan 5W+1H atas suatu teks berita. Karenanya belum cukup untuk menarik perhatian dan semangat belajar siswa untuk ikut berperan dalam pembelajaran. Terlepas dari apakah informasi ini berupa teks berita, kejadian, ataupun konsep pengetahuan, sesungguhnya kita dapat menggunakan kata tanya dasar tersebut untuk dikembangkan, guna menggali seluruh informasi dalam bentuk apapun termasuk dalam konsep ilmu pengetahuan alam dan sosial.

Penjabaran konsep pengembangan ADIK SIMBA diatas dapat disajikan percontohan berikut: (1) Sebagai contoh ketika guru memberikan permasalahan tentang ekosistem, dalam konsep ini siswa dapat menggali informasi (berpikir kritis) dengan mengembangkan kata “Apa/ what”, seperti: Apa artinya?, Apa saja jenis/ macam/ variasi nya?, Apa contohnya?, dll. Dari sini siswa akan mendapatkan banyak informasi tentang konsep yang dipelajari; (2) Pengembangan kata tanya “Dimana/ Where?”, dimana siswa diarahkan untuk mengetahui tempat/ posisi. Pertanyaan dimana tidak selamanya mempertanyakan tempat secara spesifik seperti alamat, namun dalam arti yang lebih luas, kata dimana ini bisa mempertanyakan tempat secara global. Sebagai contoh dalam pembahasan ekosistem, siswa akan mendapatkan informasi bahwa ekosistem bisa berada di darat dan air; (3) Pengembangan kata tanya “Kapan/ When?”, berfungsi untuk mendapatkan informasi waktu. Guru harus memberikan pengertian siswa bahwa kita harus selalu berpikir dalam arti luas dan sempit. Dalam arti luas, pertanyaan waktu ini bisa merujuk pada tanggal, bulan, tahun, jam, menit ataupun masa (rentang waktu). Untuk konsep pengetahuan sosial waktu spesifik bisa seperti: “Kapan proklamasi terjadi?”, sedangkan contoh yang berupa masa, “Kapan perang diponegoro terjadi?”. Dalam

konteks pertanyaan “Kapan/ When?” ini tidak dapat merujuk pada suatu waktu/masa, maka siswa juga apat diarahkan untuk mendapatkan suatu kondisi/ situasi sebagai penjelas dari waktu, misalnya: Kapan ekosistem terjadi?, Kapan gotongroyong terjadi?, Kapan gerhana bulan terjadi?, yang kesemuanya merujuk pada situasi; (4) Pengembangan kata tanya “Siapa/ Who?”, merupakan upaya penggalian informasi yang merujuk pada subyek/ obyek peristiwa. Dalam konteks ilmu pengetahuan alam dan sosial, siapa ini menanyakan subyek kejadian bisa berupa orang, dan atau benda sekitar kejadian. Sebagai contoh: Siapa yang ada dalam ekosistem air?, Siapa yang terlihat dalam gotongroyong?, Siapa yang melakukan kegiatan produksi?, atau Siapa yang terlibat dalam proses fotosintesis?, yang kesemuanya ini adalah hasil dari pengembangan kata dasar yang merujuk pada informasi suatu subyek/ obyek; (5) Pengembangan kata tanya “Mengapa/ Why?” dan “Bagaimana/ How?” ini merupakan konsep pertanyaan untuk menggali informasi sebab akibat dan proses kejadian. Berdasar pada pertanyaan ini, siswa diminta untuk menemukan alasan dari suatu kondisi yang terjadi. Selain itu siswa juga akan menemukan akibat-akibatnya yang merupakan bagian dari lanjutan sebab tadi. Sebagai contoh saat guru memberikan permasalahan tentang banjir atau hutan gundul. Berbekal pada kata tanya “Mengapa/ Why?” dan “Bagaimana/ How?” ini, siswa akan memperoleh informasi sebab-sebab dan akibat yang timbul dari konsep yang dipelajari serta proses terjadinya. Dalam konteks contoh tadi, misalnya: “Mengapa terjadi banjir?” atau “Mengapa hutan bisa gundul?”, lalu bagaimana semua itu bisa terjadi?.

Dari paparan diatas, maka model permainan “Cipta Kuis Tebak-tebakan ADIK SIMBA” ini dapat didefinisikan sebagai permainan antar kelompok belajar untuk menghasilkan butir pertanyaan dan jawaban sebagai hasil dari ketrampilan berpikir kritis siswa berdasarkan pada pengembangan pertanyaan: Apa, Dimana, Kapan, Siapa, Mengapa dan Bagaimana (ADIK SIMBA) terhadap suatu konsep pengetahuan (materi pelajaran) dengan cara saling melempar dan menjawab pertanyaan yang difasilitasi oleh guru.

### **Tujuan Permainan**

Sesuai dengan kajian dan permasalahan dimuka, kreasi permainan “Cipta Kuis Tebak-tebakan ADIK SIMBA” ini bertujuan sebagai berikut:

1. Membiasakan siswa untuk belajar dengan pendekatan saintifik (berpusat pada siswa);
2. Meningkatkan ketrampilan berpikir kritis siswa kelas tinggi, melalui penciptaan kuis tebak-tebakan;
3. Meningkatkan penguasaan materi oleh siswa sendiri dari aktifitas menemukan pertanyaan dan jawaban kuis;
4. Meningkatkan sikap sosial, seperti: toleransi, menghargai pendapat, kerjasama antar siswa;
5. Meningkatkan percaya diri siswa dengan bahan permainan yang sudah didapatkan sebelumnya;
6. Meningkatkan jiwa sportifitas siswa dalam belajar dan bermain;
7. Memenuhi tujuan pembelajaran dengan usaha siswa menemukan konsep pelajaran sendiri.

### **Langkah Kerja Model Permainan**

1. Guru membagi siswa/ peserta didik dalam kelompok genap yang beranggotakan 3 sampai 5 anak;
2. Guru membimbing siswa/ peserta didik dalam pengembangan pertanyaan ADIK SIMBA terhadap konsep permasalahan yang sedang dibahas;
3. Setiap kelompok membuat pertanyaan (kuis) tebak-tebakan dan jawaban berbentuk essay/ jawaban singkat, dan Guru memeriksanya sebelum di

- permainkan/ ditandingkan, untuk melihat materi kuis tidak keluar dari kerangka konsep pelajaran yang sedang di ajarkan;
4. Guru membuat bagan pertandingan kelompok;
  5. Guru mengundang kelompok bermain di depan kelas sesuai bagan dan guru memandu permainan;
  6. Guru dan kelompok lain yang tidak bertanding bertindak sebagai juri;
  7. Setiap ronde permainan tebak-tebakan berlangsung selama 3 pertanyaan dari tiap kelompok, dan jika terjadi permainan seri guru memberikan 1 pertanyaan rebutan sebagai penentu hasil;
  8. Guru menandingkan kembali kelompok yang menang dengan pertanyaan (kuis) yang belum dipertanyakan pada ronde sebelumnya;
  9. Guru menghitung skor dan memberikan penghargaan kepada kelompok yang menang;
  10. Guru melakukan closing permainan dengan melakukan evaluasi dan memberi penguatan;

Langkah kerja permainan diatas adalah sebagai ilustrasi pelaksanaan model permainan "Cipta Kuis Tebak-tebakan ADIK SIMBA". Pada saat pembagian kelompok harus berjumlah genap, hal ini dimaksudkan agar lebih mudah dipertandingkan dengan system gugur. Guru memberikan pemahaman siswa cara berpikir kritis siswa dengan menghubungkan pertanyaan dasar ADIK SIMBA. Guru menentukan waktu diskusi untuk penciptaan kuis dan jawaban. Guru memantau kegiatan kelompok dan mengarahkan serta memeriksa hasil kerja kelompok sebelum di pertandingan. Banyaknya butir soal kuis dari masing-masing kelompok dibatasi 10 soal essay atau jawaban singkat. Meskipun dalam pertandingan tebak-tebakan soal yang digunakan hanya 3 pertanyaan, hal ini digunakan sebagai cadangan jika nantinya kelompok harus bertanding kembali pada saat menang ronde awal. Setelah waktu cipta kuis selesai, guru memandu permainan antar kelompok dan sekaligus menjadi juri. Diakhir permainan guru memberi skor pemenang dan memberikan penghargaan. Guru menutup permainan (closing) dengan melakukann evaluasi proses dan penguatan pemahaman konsep yang sudah ditemukan siswa saat melakukan permainan.

Dengan menjawab tebakan (pertanyaan) lawan kelompok, ini akan membuktikan adanya kesiapan dari anggota kelompok, sebagai hasil karena telah menemukan konsep yang sama dari proses analisis saat berdiskusi menyusun kuis dan jawaban sebelumnya. Implementasi dalam proses permainan "Cipta Kuis Tebak-tebakan ADIK SIMBA" ini juga membuktikan kesesuaian dan relevansinya dengan teori pendekatan saintifik yang dinyatakan Daryanto sebagaimana dikutip Musfiqon dan Nurdyansyah (2015), dimana semua siswa terlibat langsung dan menjadi subyek belajar (berpusat pada siswa) melalui langkah-langkah ilmiah seperti: menemukan dan merumuskan masalah melalui penciptaan kuis atau membuat pertanyaan, mengajukan hipotesis, mengumpulkan data, menganalisis data, dan menarik kesimpulan yaitu dengan membuat jawaban atas kuis/ pertanyaan yang sudah dibuat.

Dengan menggunakan konsep pertanyaan ADIK SIMBA untuk menyusun pertanyaan (kuis) dari suatu konsep pelajaran yang menjadi permasalahan, maka tanpa disadari siswa sudah dibiasakan untuk berpikir kritis dan HOTS. Aktifitas dalam permainan "Cipta Kuis Tebak-tebakan ADIKSIMBA" ini juga meminta seluruh anggota kelompok untuk terlibat dalam pembelajaran dan saling bekerjasama, untuk menemukan pertanyaan dan jawaban, berpikir kritis dan reflektif. Hal ini membuktikan jika gagasan kreasi model permainan ini, sesuai dan relevan dengan teori yang disampaikan (Azizah dkk., 2018) diatas, yaitu siswa memiliki keterampilan berpikir kritis, dimana adanya proses kognitif siswa dalam menganalisis secara sistematis dan spesifik terhadap masalah yang dihadapi, membedakan masalah secara cermat dan



teliti, serta mengidentifikasi dan mengkaji informasi berdasarkan klasifikasi pertanyaan dasar ADIK SIMBA.

### SIMPULAN

Berdasarkan semua paparan pembahasan diatas dapat dibuat simpulan, bahwa ketrampilan berpikir kritis siswa kelas tinggi pada pelajaran bermuatan ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial dapat ditingkatkan melalui kreasi model permainan “Cipta Kuis Tebak-tebakan ADIK SIMBA”.

Karena ini adalah sebuah gagasan, maka penulis dapat memberikan saran/rekomendasi sebagai berikut:

1. Menurut penulis, gagasan kreasi permainan “Cipta Kuis Tebak-tebakan ADIK SIMBA” ini dapat diaplikasikan pada pelajaran bermuatan ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial, namun pembaca dapat mengkaji ulang atau melakukan aplikasi pada muatan pelajaran lain;
2. Hasil kajian penulis menunjukkan bahwa gagasan model permainan ini sesuai dan relevan dengan pendekatan saintifik serta dapat meningkatkan ketrampilan berpikir kritis siswa, yaitu melalui upaya siswa (kelompok) membuat kuis tebak-tebakan dan jawabannya yang dikembangkan dari konsep pertanyaan ADIK SIMBA, oleh karenanya pembaca dapat melakukan pengujian di kelas atas gagasan ini;
3. Durasi proses dan banyaknya soal (kuis) kelompok disesuaikan dengan kebijakan guru masing-masing; dan
4. Bentuk penghargaan dari model permainan ini dapat disesuaikan dengan kondisi kearifan lokal sekolah masing-masing.

### DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, M., Sulianto, J., & Cintang, N. (2018). ANALISIS KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA SEKOLAH DASAR PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KURIKULUM 2013. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 35 No. 1, 10.
- Fatimah, F. (t.t.). Inilah 5 Alasan Mengapa Permainan Diperlukan dalam Proses Pembelajaran. <https://www.kompasiana.com/>. Diambil 24 November 2021, dari <https://www.kompasiana.com/fatimahfirdaus/5f5ac18e097f360ac35702e2/inilah-5-alasan-mengapa-permainan-diperlukan-dalam-proses-pembelajaran?page=all#section1>
- Juleha, B. P. (2020). Analisis Kemampuan Siswa Menentukan 5W+1H dalam Teks Berita Kelas V SD Negeri 064020 Medan Sunggal Tahun Pelajaran 2020/2021. Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality.
- Musfiqon, & Nurdyansyah. (2015). Pendekatan Pembelajaran Saintifik. Nizamia Learning Center.
- Pratiwi, R. (2015). Penerapan Pembelajaran Aktif Metode Bingi untuk meningkatkan Aktifitas Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Tunas Mekar. FITK UIN Syarif Hidayatullah.
- Silva, F. T. D., & Paniago, R. N. (2018). Investigative-Action Practices in Science Teaching during the Supervised Internship at the Goiano Federal Institute. 9(8), 9.
- Subyantoro, DR., M.Hum. (2014). Penelitian Tindakan Kelas (4 ed.). Semarang: Duta Publishing Indonesia.
- Suja, I. W. (2019, November 12). Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran. Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Abad XXI. Seminar Doktor Berbagi.
- Suwarsi, Mukti, Z., & Prabowo, A. (2018). Meningkatkan Keterampilan HOTS Siswa melalui Permainan Kartu Soal dalam Pembelajaran PBL. *PRISMA*, 1, 8.
- varlord. (2014). Apa Pengertian 5W+1H? Brainly. <https://brainly.co.id/tugas/1122384>

- Wahyuni, I. (2011). Upaya Meningkatkan Berpikir kritis dan Hasil Belajar IPS Sejarah Dengan Menerapkan Strategi Inkuiri Sosial di Kelas VII D SMP Negeri 1 Bawen Tahun Ajaran 2010/2011. UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG.
- Yulliyanti, L. (2021). PENINGKATAN KOMPETENSI BELAJAR SISWA MELALUI STRATEGI KOLABORASI KOMUNITAS DENGAN PEMANFAATKAN APLIKASI GOOGLE MEET UNTUK PEMBELAJARAN DARING YANG INTERAKTIF DAN KOMUNIKATIF. Jurnal Inovasi dan Riset Akademik (JIRA), 2 No 8, 1298–1308.