



Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Muatan IPS Menggunakan Model Games

Risma Widia Safitri¹, Ahmad Suriansyah², Ratna Purwanti³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lambung Mangkurat

e-mail: rismawidiasafitri@gmail.com, ahmad.suriansyah@ulm.ac.id,
ratna.purwanti@ulm.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan aktivitas guru, mendeskripsikan aktivitas siswa, dan menganalisis keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa menggunakan model *games*. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan dengan jumlah siswa 29 orang. Jenis data penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, dan keterampilan berpikir kritis. Data kuantitatif hasil belajar diperoleh melalui tes tertulis secara individu dan kelompok. Hasil penelitian menunjukkan aktivitas guru dipertemuan empat memperoleh skor 40 kriteria "Sangat Baik", aktivitas siswa mencapai persentase 100% dipertemuan empat, keterampilan berpikir kritis dipertemuan empat mencapai 93%, dan hasil belajar siswa mampu meraih nilai ≥ 70 dengan mencapai persentase klasikal 100% dipertemuan empat. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan pada pembelajaran IPS menggunakan model *GAMES* dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, keterampilan berpikir kritis, dan hasil belajar siswa kelas VB SDN Manarap Lama 1.

Kata Kunci: *Hasil Belajar, Keterampilan Berpikir Kritis.*

Abstract

This research was conducted to describe teacher activities, describe student activities, and analyze critical thinking skills and student learning outcomes using the *games* model. This study used Classroom Action Research (PTK) which was held in four meetings with 29 students. The type of research data is qualitative and quantitative data. Qualitative data were obtained through observing teacher activities, student activities, and critical thinking skills. Quantitative data on learning outcomes were obtained through individual and group written tests. The results showed that teacher activity in the fourth meeting obtained a score of 40 in the "Very Good" criteria, student activity achieved a percentage of 100% in the fourth meeting, critical thinking skills in the fourth meeting reached 93%, and student learning outcomes were able to achieve a score of ≥ 70 by achieving a classical percentage of 100% in the meeting four. Based on the results of the study it can be concluded that social studies learning using the *GAMES* model can increase teacher activity, student activity, critical thinking skills, and student learning outcomes in class VB SDN Manarap Lama 1.

Keywords: *Learning Outcomes, Critical Thinking Skills.*

PENDAHULUAN

Pendidikan yang bermutu dan berkualitas diharapkan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia khususnya di Indonesia (Rodi, dkk., 2020). Dalam konteks tersebut, institusi sekolah sebagai penyelenggara pendidikan formal memainkan peran yang sangat penting dan bertanggung jawab sebagai penggerak sumber daya manusia, karena dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang terstruktur dan terjadwal. Dalam kegiatan belajar mengajar, kualitas pembelajaran terletak pada guru yang memegang peranan penting, meskipun unsur-unsur lain seperti kurikulum, administrasi, dan sarana prasarana juga dapat menunjang kualitas pembelajaran (Heriyansyah, 2018). Kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum 2013, dimana pembelajaran yang digunakan berupa pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang memadukan berbagai disiplin ilmu dan mengintegrasikan keterampilan, konsep, dan sikap ke dalam proses pembelajaran. jadi, dalam pembelajaran tematik pada sekolah dasar yang diajarkan terdapat beberapa mata pelajaran, antara lain Bahasa Indonesia, PPKn, IPA, dan IPS (Hikmah, dkk., 2022).

IPS merupakan pembelajaran yang berhubungan dengan menganalisis, dan mempelajari isu-isu sosial dari berbagai kegiatan dalam kehidupan sosial. Dalam standar IPS peserta didik dituntut untuk mampu memunculkan sikap peduli terhadap permasalahan yang terjadi di lingkungan masyarakat sekitarnya (Azizah, 2021). Berdasarkan permendiknas Nomor 2 Tahun 2006 seperti yang dijabarkan dalam Aprilia & Sukirno (2019) tentang standar isi, mata pelajaran IPS ditingkat SD bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam: mengenal konsep-konsep yang terkait dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; memiliki kemampuan berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan memperoleh keterampilan sosial; memiliki kesadaran dan komitmen terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; memiliki kemampuan dalam berkomunikasi, bekerja sama dan bersaing dalam masyarakat majemuk di tingkat lokal, nasional bahkan global.

Dalam konteks pendidikan IPS kurikulum 2013, maka meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah menjadi hal yang sangat penting. Menurut Noris dan Ennis dalam Lismaya (2019) menyatakan keterampilan berpikir kritis merupakan kemampuan untuk berpikir secara masuk akal dan reflektif ketika membuat keputusan terkait apa yang dilakukan ataupun diyakini. Masuk akal berarti pemikiran yang didasarkan pada fakta-fakta untuk mencapai keputusan terbaik, sedangkan reflektif berarti mencari solusi terbaik dengan sadar dan tegas.

Namun kenyataan di lapangan yang didapatkan berdasarkan wawancara yang dilakukan di SDN Manarap Lama 1 bersama wali kelas VB pada muatan IPS, beliau mengatakan bahwa siswa kurang memiliki kemampuan berpikir kritis dalam menemui atau menyelesaikan masalah yang mengakibatkan siswa menjadi pasif, kemampuan berpikir yang lambat, serta kesulitan dalam menemukan sebuah solusi dalam menyelesaikan masalah, dan kurangnya kesadaran siswa dalam bekerja sama, maka hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Selain wawancara bersama guru, peneliti juga melakukan pengamatan didalam kelas dan terjadi kesesuaian antara hasil wawancara dengan hasil pengamatan yang

didapatkan bahwa siswa masih belum mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya dalam memecahkan masalah yang dimana siswa hanya bergantung pada guru sebagai pemberi pengetahuan, siswa lambat berpikir dan siswa kurang memiliki kerjasama yang baik. Hal ini dikarenakan pembelajaran masih bersifat satu arah yang dimana hanya berfokus pada guru dan tidak adanya pengembangan model serta media pembelajaran yang diberikan oleh guru sehingga terjadinya pembelajaran yang monoton, dan siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan daya berpikir kritis siswa rendah yang berdampak pada hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, jika guru dan siswa tidak aktif dalam aktivitas pembelajaran dan siswa tidak memiliki kemampuan berpikir kritis untuk menganalisis informasi, maka mereka akan kesulitan dalam memecahkan masalah yang memerlukan pemikiran dalam menyelesaikan masalah tersebut. Hal ini dapat menyebabkan siswa menjadi pasif selama proses pembelajaran dan merasa bosan mengikuti pembelajaran, yang pada akhirnya dapat mengakibatkan rendahnya hasil belajar. Menurut Setyo, dkk., (2020) menyampaikan hasil belajar mencakup pengetahuan, penguasaan, dan keterampilan dasar dalam berbagai aspek kehidupan yang menunjukkan perubahan perilaku yang dicapai oleh peserta didik melalui usaha yang ditunjukkan.

Dengan mempertimbangkan permasalahan yang terjadi, salah satu cara untuk memperbaiki proses pembelajaran adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Model pembelajaran merupakan pembelajaran yang dilaksanakan guru agar menjadikan mudah kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan hasil belajar yang maksimal (Aprilianto, dkk., 2022). Hal ini akan meningkatkan aktivitas siswa, keterampilan berpikir kritis, dan hasil belajar. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *GAMES* yang didasarkan pada model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Kombinasi Model *Example Non Example* dan *Course Review Horay* (CRH).

Menurut Cahyo, dkk., (2018) model pembelajaran *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang memberikan persoalan kepada peserta didik dan mendorong mereka untuk mengatasi masalah tersebut melalui proses pembelajaran yang aktif. Dalam model ini, siswa diberikan suatu masalah dan diharapkan untuk menyelesaikannya secara individu maupun kelompok. Dengan cara ini, model pembelajaran ini dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar mereka. Hal ini sejalan dengan pandangan Rahmanto & Suprayitno (2018) yang menyatakan bahwa dengan model ini dapat menjadikan pembelajaran yang signifikan bagi peserta didik karena mereka terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar, sehingga ingatan mereka terhadap materi akan terjaga. Selain hal tersebut, peserta didik juga akan mengaplikasikan pengetahuan yang telah mereka peroleh secara mandiri dalam kehidupan sehari-hari karena mereka akan berupaya untuk mencari informasi yang mereka perlukan. Hal ini juga diperkuat menurut pandangan Radiansyah & Islami (2022) yang menyatakan bahwa model ini bersifat kontekstual, memberikan motivasi, melibatkan siswa secara aktif, dan memberikan keterampilan serta

pengalaman yang berguna. Oleh karena itu, penggunaan model *problem based learning* dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam berpikir secara lambat, belum mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, dan kemampuan dalam memecahkan masalah.

Kemudian peneliti mengkombinasikannya dengan model *Example Non Example*. Menurut Fitri (2020) menyatakan model *example non example* merupakan metode pembelajaran yang menggunakan contoh-contoh. Contoh-contoh yang dapat digunakan bisa berupa kasus ataupun gambar namun yang sesuai dengan kompetensi dasar (Sulistyawati, 2018). Menurut Wahyuni, dkk., (2022) menyatakan model *example non example* dapat melatih peserta didik untuk menganalisis masalah yang ada dalam proses pembelajaran. selain melatih kemampuan analisis siswa, model ini juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam memecahkan masalah. Sehingga dengan menggunakan model *Example Non Example* dapat mengatasi masalah siswa dalam lambat berpikir. Hal ini sejalan dengan pendapat Sulistyawati (2018) bahwa penggunaan model ini dapat mendorong siswa untuk mengemukakan pemikiran mereka dan membangun konsep secara progresif melalui pengalaman langsung dengan contoh yang telah dipelajari.

Kemudian peneliti menambah model pelengkap yaitu model *Course Review Horay* (CRH). Pembelajaran *course review horay* merupakan model pembelajaran hanya didasarkan pada prinsip bahwa peserta didik selain belajar serius, juga diajak untuk menyampaikan ilmu pengetahuan yang mereka dapat ketika pembelajaran berlangsung dalam bentuk *refreshing* atau peyegaran (Wartini, 2020). Sehingga dengan menggunakan model ini dapat mengatasi permasalahan siswa yang pasif dan kurang memiliki kerjasama yang baik. Karena model ini menurut Novera, dkk., (2021) merupakan model pembelajaran yang dapat melatih kerjasama saat menyelesaikan masalah dengan adanya pembentukan kelompok, pembelajaran menarik dan mendorong peserta didik untuk terjun kedalamnya sehingga pembelajaran tidak monoton.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan menganalisis keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Games (Problem Based Learning)* (PBL), *Example Non Example*, dan *Course Review Horay* (CRH)) pada muatan IPS siswa kelas VB SDN Manarap Lama 1.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian berpendekatan kualitatif dengan penelitian tindakan kelas (PTK). Adapun langkah langkah desain penelitian tindakan kelas terdiri dari empat tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi (pengamatan), dan refleksi. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan. Penelitian ini bersubjek 29 orang siswa kelas VB SDN Manarap Lama 1 disemester 2 tahun ajaran 2022/2023 yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

Adapun faktor yang diteliti dalam penelitian ini dalam menerapkan model *games* kombinasi dari model *Problem Based Learning* (PBL), *Example Non Example*, dan *Course Review Horay* (CRH) yakni aktivitas guru dalam

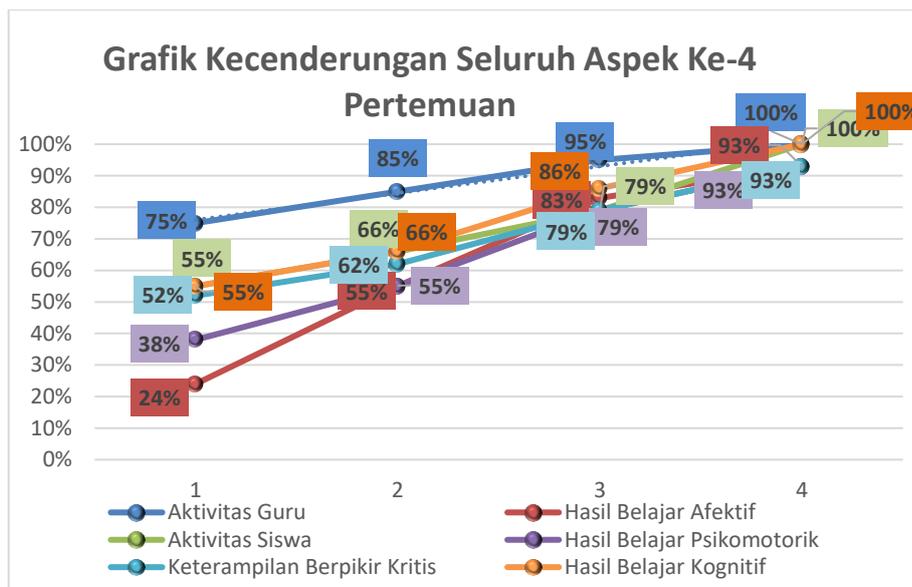
melaksanakan proses pembelajaran, aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, keterampilan berpikir kritis selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *GAMES* sebanyak 4 indikator. Selanjutnya hasil belajar siswa dalam bentuk penilaian dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Jenis data yang digunakan adalah data kualitatif dan kuantitatif. Pada data kualitatif dikumpulkan berdasarkan observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, dan keterampilan berpikir kritis. Sedangkan data kuantitatif disajikan dalam bentuk angka-angka seperti hasil belajar yang diambil dari evaluasi tertulis setelah pembelajaran berakhir. Pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan observasi terhadap aktivitas guru, aktivitas siswa, dan keterampilan berpikir kritis dengan menggunakan model pembelajaran *Games* pada muatan IPS dikelas VB SDN Manarap Lama 1 menggunakan lembar observasi dengan rubrik penilaian 4 kategori. Aktivitas guru dengan penilaian sangat baik, baik, cukup baik, dan kurang baik. aktivitas siswa dengan penilaian sangat aktif, aktif, cukup aktif, dan kurang aktif. Keterampilan berpikir kritis dengan penilaian sangat terampil, terampil, cukup terampil, dan kurang terampil. Selain melakukan observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, dan keterampilan berpikir kritis, pengumpulan data juga dilaksanakan dengan menggunakan tes evaluasi terhadap siswa di setiap pembelajaran berakhir yang akan dikerjakan secara individu pada setiap pertemuan.

Pengumpulan data dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan, setiap pertemuan dilaksanakan dalam waktu 2x35 menit. Penelitian dapat dikatakan berhasil apabila aktivitas guru, aktivitas siswa, keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar telah mencapai keberhasilan yang telah ditentukan. Aktivitas guru dapat dikatakan berhasil apabila mendapat kategori sangat baik dengan rentang nilai 34-40 dengan kriteria sangat baik. Aktivitas siswa dapat dikatakan berhasil apabila mendapat skor 26-32 dengan ketuntasan klasikal $\geq 80\%$ dengan kriteria sangat aktif. Keterampilan berpikir kritis dapat dikatakan berhasil apabila mencapai skor 13-16 dengan ketuntasan klasikal $\geq 80\%$ dengan kriteria sangat terampil. Dan hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik dapat dikatakan berhasil apabila mencapai nilai ≥ 70 dengan ketuntasan klasikal $\geq 80\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian pertemuan I sampai IV, berikut gambaran kecenderungan yang membuktikan terjadi peningkatan aktivitas guru, aktivitas siswa, keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *GAMES* kombinasi dari model *Problem Based Learning* (PBL), *Example Non Example*, dan *Course Review Horay* (CRH) yang akan dirangkum melalui grafik dibawah ini:



Gambar 1. Grafik Kecenderungan Seluruh Aspek Ke-4 Pertemuan

Berdasarkan gambar di atas, terlihat bahwa kualitas mutu pengajaran yang diberikan oleh guru dalam setiap pertemuan cenderung meningkat. Hal tersebut meningkat disebabkan adanya kegiatan refleksi yang diberikan oleh pengamat pada setiap pertemuan serta adanya perbaikan yang dilaksanakan guru berdasarkan hasil refleksi. Dengan demikian, guru dapat mempertahankan aspek yang sudah tercapai dan memperbaiki aspek yang belum tercapai. Oleh karena itu, kegiatan refleksi ini sangat penting dalam setiap pembelajaran jika ingin mencapai kualitas pembelajaran yang baik bahkan sangat baik. Selain itu, aktivitas guru yang berjalan baik juga berdampak pada peningkatan aktivitas siswa, keterampilan berpikir kritis dan juga terjadinya peningkatan pada hasil belajar pada setiap pertemuan.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model GAMES kombinasi dari model *Problem Based Learning (PBL)*, *Example Non Example*, dan *Course Review Horay (CRH)* pada muatan Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) mengalami peningkatan di setiap pertemuannya hingga mencapai nilai maksimal dengan kriteria "Sangat Baik". Peningkatan hasil pembelajaran yang dicapai oleh guru dapat disebabkan oleh kegiatan refleksi yang dilakukan oleh guru setelah setiap kegiatan pembelajaran. Melalui kegiatan ini, guru berusaha untuk memperbaiki kinerja mereka dari setiap pertemuan dan menerapkannya pada pertemuan berikutnya. Hal ini sejalan dengan Abdillah, dkk., (2021) yang menyatakan bahwa refleksi adalah kegiatan evaluasi dalam berbagai bentuk yang dilakukan oleh siswa terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan guru bertujuan meningkatkan proses belajar yang dilakukan guru di masa mendatang. Selain itu, kegiatan refleksi juga membantu guru untuk menentukan tindakan yang harus diambil selanjutnya. Dalam penelitian tindakan kelas, tujuan dari kegiatan refleksi antara lain: Mengkaji tingkat ketercapaian proses dan hasil pembelajaran siswa; Mengadakan evaluasi diri terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan; Mencari faktor-faktor yang menjadi penyebab kegagalan dan pendukung

keberhasilan; Merancang upaya peningkatan optimalisasi proses dan hasil pembelajaran.

Pendapat di atas sejalan dengan pandangan Hamalik dalam Suriansyah, dkk., (2019) yang menyatakan bahwa seorang guru yang baik adalah yang selalu berusaha meningkatkan kemampuannya agar pengajarannya berhasil. Kemudian menurut Noorhapizah, dkk., (2019) menyatakan bahwa keberhasilan dalam proses pengajaran sangat dipengaruhi oleh guru. Proses pembelajaran yang efektif dihasilkan dari peningkatan aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan memilih strategi atau model pembelajaran yang berfokus pada siswa serta ketepatan guru dalam memilih materi dan media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pandangan Metroyadi, dkk., (2019) yang menyatakan bahwa peningkatan skor aktivitas guru setiap pertemuan dipengaruhi oleh pemilihan model pembelajaran yang cocok dengan masalah yang dihadapi siswa. Hal ini diperkuat oleh Uno & Nurdin dalam Metroyadi, dkk., (2019) mengungkapkan bahwa model pembelajaran yang digunakan harus berfokus pada tujuan dan kompetensi yang ingin dicapai, disesuaikan dengan jenis bahan ajar atau materi, dan diselaraskan berdasarkan karakteristik siswa, situasi, dan kondisi kelas.

Peneliti percaya bahwa salah satu inovasi dalam proses pembelajaran adalah modifikasi model pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Dalam penelitian ini, guru menggabungkan model pembelajaran *Games* kombinasi dari model *Problem Based Learning*, *Example Non Example*, dan *Course Review Horay* untuk meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, keterampilan berpikir kritis, dan hasil belajar pada muatan IPS Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan. Model pembelajaran *Problem Based Learning*, *Example Non Example*, dan *Course Review Horay* termasuk dalam jenis model pembelajaran kooperatif, yang memerlukan kemampuan dan kreativitas guru dalam pelaksanaannya. Dengan menerapkan kombinasi model pembelajaran *Games*, guru menjadi aktif dalam proses pembelajaran dan dituntut untuk mengelola pembelajaran secara kreatif dan menyenangkan agar siswa tidak merasa bosan atau monoton. Hal ini dapat meningkatkan aktivitas siswa, keterampilan berpikir kritis, dan hasil belajar sehingga mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan.

Selain peningkatan yang terjadi pada aktivitas guru, terjadi juga peningkatan pada aktivitas siswa. Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *Games* kombinasi dari model *Problem Based Learning* (PBL), *Example Non Example*, dan *Course Review Horay* (CRH) pada muatan Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) mengalami peningkatan di setiap pertemuannya hingga mencapai nilai maksimal dengan kriteria "Sangat Aktif". Meningkatnya aktivitas siswa tidak lepas dari aktivitas guru yang juga meningkat ketika guru berusaha memperbaiki kekurangan pada setiap pertemuan dan melakukan refleksi diri agar lebih optimal pada pertemuan berikutnya. Selain itu, guru berhasil menciptakan pembelajaran aktif yang berpusat pada aktivitas siswa. Peran aktif siswa dalam proses belajar mengajar sangatlah penting. Hal ini sejalan dengan pendapat Sadirman dalam Suriansyah, dkk., (2019) bahwa belajar memerlukan aktivitas, tanpa aktivitas pembelajaran tidak dapat terjadi dengan baik. Kegiatan dalam proses belajar mengajar adalah kegiatan yang melibatkan partisipasi aktif siswa dalam belajar,

mengajukan pertanyaan yang kurang jelas, mencatat, mendengarkan, berpikir, membaca, dan kegiatan apa saja yang dapat dilakukan yang dapat mendukung pembelajaran.

Keaktifan siswa saat mengikuti proses pembelajaran akan mengakibatkan interaksi yang tinggi antara guru dan siswa bahkan dengan siswa itu sendiri. Hal tersebut menimbulkan suasana kelas menjadi bugar dan kondusif karena tiap siswa dapat mengaitkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang muncul dari siswa akan menjadikan terbentuknya pemahaman dan keterampilan yang menuju pada meningkatnya prestasi. Siswa dianggap aktif ketika mereka mengamati ciri-ciri perilaku seperti: sering bertanya kepada guru atau siswa lain, ingin menyelesaikan tugas yang diberikan guru, bisa menjawab pertanyaan, senang belajar, dll (Ariyanto, 2021). Berdasarkan pengetahuan prinsip-prinsip di atas, guru diharapkan mampu mengembangkan aktivitas siswa.

Kemudian meningkatnya aktivitas guru dan aktivitas siswa juga memberikan dampak pada peningkatan keterampilan berpikir kritis. Berdasarkan hasil observasi keterampilan berpikir kritis dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *games* kombinasi dari model *Problem Based Learning* (PBL), *Example Non Example*, dan *Course Review Horay* (CRH) pada muatan Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) mengalami peningkatan di setiap pertemuannya hingga mencapai nilai maksimal dengan kriteria "Sangat Terampil". Meningkatnya keterampilan berpikir kritis disebabkan oleh upaya guru untuk terus mendorong siswa agar dapat mencapai berbagai indikator keterampilan berpikir kritis, sehingga siswa dapat memperoleh skor maksimal keterampilan berpikir kritis yang berada pada kriteria sangat terampil. Selain itu peningkatan ini disebabkan ketika pembelajaran dengan model *games* siswa memiliki tingkat belajar yang tinggi dan dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran karena pembelajaran tidak hanya terkait dengan materi tetapi juga bersifat kontekstual, siswa terlibat dalam proses diskusi kelompok yang memungkinkan siswa untuk mengungkapkan pendapatnya dan menanggapi pendapat siswa lain, sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Hal tersebut menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna dan memudahkan bagi siswa dalam mengingat materi dan persoalan yang telah dibahas bersama. Sehingga hal tersebut mampu membuat keterampilan berpikir kritis siswa meningkat.

Berpikir kritis adalah kemampuan dalam berpikir untuk memperoleh langkah dan membuat keputusan yang akan dipakai dalam memecahkan suatu permasalahan (Wandira, dkk., 2022). Menurut Norris dan Ennis berpendapat dalam Lismaya (2019) berpikir kritis adalah berpikir secara masuk akal dan reflektif yang berfokus pada keputusan tentang apa yang harus dilakukan atau diyakini. Masuk akal artinya berpikir berdasarkan fakta untuk membuat keputusan terbaik, reflektif artinya secara sadar dan tegas mencari solusi terbaik. Hal ini sejalan dengan Ennis dalam Agusta & Noorhapizah (2020) juga memberikan pedoman dalam menerapkan pola berpikir kritis kepada siswa baik di kelas maupun dalam kehidupan sehari-hari, yaitu: menemukan pernyataan yang jelas dari setiap pernyataan; membuat alasan; mencoba menemukan informasi dengan baik; menggunakan referensi yang memiliki keleluasaan dan memamparkan dengan

mempertimbangkan situasi dan kondisi secara menyeluruh; mencoba tetap relevan dengan gagasan utama; mengingat kepentingannya yang nyata dan mendasar; mencari alternatif; berperilaku dan berpikir untuk melakukan sesuatu dan cari penjelasan sebanyak mungkin.

Meningkatnya keterampilan berpikir kritis yang terjadi dalam proses pengajaran guru juga tidak terlepas untuk memotivasi dan membimbing peserta didik agar dapat mengidentifikasi masalah, mengumpulkan informasi, mengembangkan alternatif pemecahan masalah, dan membuat kesimpulan penyelesaian. Hal ini selaras dengan pandangan Mahmuzah (2015) yang menyatakan bahwa peserta didik telah mampu berpikir kritis karena proses pengajaran yang dapat merangsang mereka untuk mengidentifikasi masalah, mengevaluasi atau membangun pendapat, serta menyelesaikan masalah dengan tepat. Hal ini sejalan dengan aktivitas guru yang dilakukan oleh siswa untuk mendorong mereka agar dapat berpikir kritis. Menurut Agusta & Noorhapizah (2020) keterampilan berpikir tingkat tinggi memegang peran utama dalam menciptakan generasi yang produktif dan memastikan kemajuan negara. Keterampilan yang perlu dikembangkan sejak usia dini adalah keterampilan berpikir kritis. Dengan keterampilan, siswa dapat berpikir secara mendalam dan terstruktur serta berani menyampaikan kebenaran dan mengevaluasi berbagai hal dari berbagai sudut pandang. Keterampilan ini akan membantu seseorang dalam membuat keputusan yang tepat dan optimal dalam hidupnya.

Dan terakhir peningkatan yang terjadi pada aktivitas guru, aktivitas siswa dan keterampilan berpikir kritis memberikan dampak pada meningkatnya hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil belajar siswa dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *games* kombinasi dari model *Problem Based Learning* (PBL), *Example Non Example*, dan *Course Review Horay* (CRH) pada muatan Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) mengalami peningkatan di setiap pertemuannya. Peningkatan ini disebabkan karena penerapan model *games* yang membuat siswa terlibat aktif dan memiliki tingkat aktivitas belajar yang tinggi. Hal ini disebabkan oleh pemahaman siswa terhadap konsep materi, antusiasme dalam belajar, kemampuan berpikir kritis dan kerjasama yang baik, kepercayaan diri untuk menyampaikan pendapat, serta kemampuan untuk berdiskusi dalam kelompok dan merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Seluruh faktor inilah yang membuat proses pembelajaran lebih mudah diingat dan dipahami oleh siswa sehingga hasil belajar mereka meningkat. Menurut Priansa dalam Setyo, dkk., (2020) menyampaikan hasil belajar adalah ketercapaian yang diperoleh peserta didik karena adanya upaya yang dilakukannya dalam berbagai bentuk misal penguasaan, pengetahuan, menunjukkan adanya perubahan tindakan atau tingkah laku.

Tiap pengajar pasti berharap agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang dibimbingnya. Oleh karena itu, pengajar harus membangun hubungan yang baik dengan peserta didik melalui proses pembelajaran. Keberhasilan setiap proses pembelajaran diukur dari seberapa jauh kemajuan belajar yang dicapai oleh peserta didik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang telah diperoleh peserta didik melalui aktivitas belajar. Pernyataan ini sejalan dengan pandangan Nawawi dalam

Suriansyah, Amelia, & Lestari (2019) yang menjelaskan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang diukur dari hasil tes mengenai sejumlah pelajaran tertentu. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Christina dalam (Setyo, dkk., (2020) menyatakan hasil belajar merupakan perubahan tindakan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran yang terjadi akibat lingkungan belajar yang sengaja dilakukan oleh guru melalui model pembelajaran yang dipilih dan digunakan saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hal tersebut, dalam penelitian ini guru mengkombinasikan model pembelajaran *games* kombinasi dari model *Problem Based Learning* (PBL), *Example Non Example*, dan *Course Review Horay* (CRH) yang nantinya dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar pada muatan IPS Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan. Melalui penerapan kombinasi model pembelajaran *games*, guru diharapkan dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Guru dihadapkan pada tugas untuk mengelola pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan agar siswa tidak merasa bosan atau jenuh. Hal ini akan berdampak pada peningkatan aktivitas siswa, keterampilan berpikir kritis, dan hasil belajar yang sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Hal tersebut sejalan dengan pandangan Metroyadi, dkk., (2019) yang menyatakan bahwa peningkatan hasil belajar disebabkan oleh aktivitas siswa. Model kooperatif dapat membangkitkan minat siswa dan membuat mereka mudah mengikuti pembelajaran, serta mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa. Ini sejalan dengan pandangan Sulaiman dalam Metroyadi, dkk., (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif, selain dapat meningkatkan hubungan sosial, juga dapat meningkatkan prestasi belajar. Hal ini didukung oleh Suhaimi & Nasidawati (2020), yang menyatakan bahwa semakin baik aktivitas guru ketika membimbing, merancang proses pembelajaran, mengorganisir, dan mengaitkan media dalam pembelajaran yang mendorong terciptanya proses belajar-mengajar yang efektif, akan berpengaruh pada aktivitas siswa dan meningkatnya prestasi belajar. Guru telah berusaha maksimal untuk meningkatkan setiap aspek dan terus meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat mencapai prestasi belajar yang optimal.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini juga didukung oleh penelitian-penelitian sebelumnya yang hasilnya relevan yang dilakukan oleh: Alexander & Pono (2019), Asriningtyas, dkk., (2018), Fatmawati (2017), Ilahi, dkk., (2022), Pratiwi (2022), Radiansyah & Islami (2022), Rahmah (2022), Suriansyah, Amelia, & Fitriyani (2019), Utami, dkk., (2019) telah membuktikan bahwa penerapan model *Problem Based Learning*, *Example Non Example*, dan *Course Review Horay* dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa pada setiap pertemuannya dikarenakan model pembelajaran tersebut dapat membangkitkan motivasi dalam belajar dan jika pemahaman siswa terhadap materi semakin baik maka hal ini akan memberikan dampak yang bersifat signifikan bagi hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran *games*, yakni *Problem Based Learning (PBL)*, *Example Non Example*, dan *Course Review Horay (CRH)* menunjukkan bahwa model tersebut berhasil diimplementasikan dengan sangat baik. Dengan adanya aktivitas guru yang dilaksanakan dengan sangat baik, siswa mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar mereka juga mengalami peningkatan yang signifikan. Oleh karena itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai panduan bagi para guru untuk menerapkan model pembelajaran agar mampu meningkatkan aktivitas siswa, keterampilan berpikir kritis, dan hasil belajar yang meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, L. A., Fauziah, A., Napitupulu, D. S., Sulisty, H., Fitriyani, Sakti, B. P., Khusnia, A. N., Noveni, N. A., Tarjo, Suwarno, Chamidah, D., Putri, V. G. S., Salman, I., & Nurkanti, M. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Penerapannya*. CV. Adanu Abimata.
- Agusta, A. R., & Noorhapizah. (2020). The Exploration Study of Teachers' Knowledge and Ability on Application of Critical Thinking and Creative Thinking Skills on Learning Process in Elementary School. *Advances in Social Science , Education and Humanities Research*, 501(Icet), 29–42. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201204.006>
- Alexander, F., & Pono, F. R. (2019). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Examples Non Examples Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Religiosity Entity Humanity (JIREH)*, 1(2), 110–126.
- Aprilia, R., & Sukirno. (2019). Pengembangan Buku Ajar IPS Berbasis Sekolah Lokal Kelas IV SD Kabupaten Aceh Tengah. *Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya Dan Kependidikan*, 6(1), 11–20.
- Aprilianto, A., Anjarini, T., & Ngazizah, N. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Critical Thinking and Collaboration Materi Sejarah Indonesia Kelas V SD Negeri Hargorojo Tahun Ajaran 2021/2022. *JOURNAL ON TEACHER EDUCATION*, 4(2), 369–379. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jote.v4i2.7585>
- Ariyanto, D. (2021). *Belajar TIK dengan Jigsaw*. Yayasan Lembaga Gumun Indonesia (YLGU).
- Asriningtyas, A. N., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 SD. *JKPM*, 5(1), 23–32. <http://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JPMat>
- Azizah, A. A. M. (2021). Analisis Pembelajaran IPS di SD/MI dalam Kurikulum 2013. *JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 5(1), 1–14.
- Cahyo, R. N., Wasitohadi, & Rahayu, S. T. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 27–32.
- Fatmawati. (2017). Meningkatkan Hasil Pembelajaran Tematik Pada Tema Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Examples Non Examples di Kelas III SD Negeri 06 Pekan Selasa Kecamatan Pauh Duo Kabupaten Solok Selatan. *MENARA Ilmu*, XI(74), 83–98.
- Fitri, A. (2020). Pengaruh Model Example Non Example Terhadap Kemampuan

- Pemahaman Konsep Bangun Datar pada Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah Dasar*, 5(1), 38–48. <https://doi.org/10.36805/jurnalsekolahdasar.v5i1.898>
- Heriyansyah. (2018). Guru Adalah Manajer Sesungguhnya di Sekolah. *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 118–120.
- Hikmah, N., Sari, R. P., Syahrial, & Noviyanti, S. (2022). Analisis Fakta Pada Muatan IPS Dalam Pembelajaran Kurikulum 2013 Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 342–348. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Ilahi, A., Nurbaiti, Lubis, M. S., & Nababan, L. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Tema 7 Subtema 3 “Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku” Menggunakan Model Course Review Horay (CRH) di Kelas IV SD Negeri 173243 AEK Botik, Kec. Pahae Jae Kab. Tapanuli Utara. *Jurnal Education and Development*, 10(3), 633–638.
- Lismaya, L. (2019). *Berpikir Kritis & PBL (Problem Based Learning)*. Media Sahabat Cendekia.
- Mahmuzah, R. (2015). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP Melalui Pendekatan Problem Posing. *Jurnal Peluang*, 4(1), 64–72.
- Metroyadi, Pratiwi, D. A., & Adenan, F. (2019). Implementasi Kombinasi Model Audiotory, Intellectually, Repitition (AIR), Mind Mapping dan Course Review Horay (CRH) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas IVA SDN Sungai Lutut 5 Kota. *Prosiding Seminar Nasional PS2DMP ULM*, 5(2), 77–88.
- Noorhapizah, Nur’alim, Agusta, A. R., & Fauzi, Z. A. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Keterampilan Membaca Pemahaman Dalam Menemukan Informasi Penting Dengan Kombinasi Model Directed Inquiry Activity (Dia), Think Pair Share (Tps) Dan Scramble Pada Siswa Kelas V SDN Pemurus Dalam 7 Banjarmasin. *Prosiding Seminar Nasional PS2DMP*, 5(3), 95–108. <http://eprints.ulm.ac.id/8286/>
- Novera, E., Daharnis, Erita, Y., & Fauzan, A. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Course Review Horay dalam Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6349–6356.
- Pratiwi, C. D. (2022). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Muatan Pembelajaran IPS Tema 7 Dengan Mengkombinasikan Model Problem Based Learning, Mind Mapping, dan Make A Match Kelas 5 SDN Kuin Selatan 1 Banjarmasin Barat*.
- Radiansyah, & Islami, A. N. (2022). Meningkatkan Hasil belajar Materi Gaya dan Gerak Menggunakan Model Problem Together Horay. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(3), 956–962.
- Rahmah, E. A. (2022). *Implementasi Model Mama Horay Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kerja Sama Dalam Muatan PKN Pada Siswa Kelas V SDN Timbung*.
- Rahmanto, L. T., & Suprayitno. (2018). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Muatan IPS Dalam Tema Indahnya Keberagaman Di Negeriku Kelas IV SDN Singogalih Sidoarjo. *JPGSD*, 06(11), 2105–2115.
- Rodi, M., Oktafiah, Y., & Wahyudi, P. (2020). Pengaruh Kedisiplinan Dan Fasilitas Kerja Terhadap Kinerja Guru (Studi Pada Smkn 1 Grati). *Jurnal EMA-Ekonomi Manajemen Akuntansi*, 4(2), 70–80. <https://doi.org/10.47335/ema.v4i2.40>

- Setyo, A. A., Fathurrahman, M., & Anwar, Z. (2020). *Strategi Pembelajaran Problem based Learning*. Yayasan Barcode.
- Suhaimi, & Nasidawati. (2020). Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Materi Bangun Ruang Menggunakan Kombinasi Model Problem Based Learning, Numbered Head Together dan Course Review Horay Dengan Media Bangun Ruang Kelas V/C SDN Handil Bakti Kabupaten Barito Kuala. *LENTERA Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(2), 74–86.
- Sulistiyawati, R. W. T. (2018). Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Example Non Examples Siswa Kelas VII-B MTs N Bantul Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 3(1).
- Suriansyah, A., Amelia, R., & Fitriyani, H. A. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Menggunakan Kombinasi Model Think Pair Share (TPS) , Mind Mapping dan Course Review Horay (CRH) Pada Siswa Kelas IV SDN Pemakuan Kabupaten Banjar. *Prosiding Seminar Nasional PS2DMP ULM*, 5(2), 25–32.
- Suriansyah, A., Amelia, R., & Lestari, M. A. (2019). Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Menggunakan Kombinasi Model Problem Based Learning (PBL), Think Pair Share (TPS) dan Teams Games Tournament (TGT) di Kelas VB SDN Teluk Tiram 1 Banjarmasin. *Prosiding Seminar Nasional PS2DMP*, 5(1), 27–36.
- Utami, N. B., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika dan Berpikir Kritis Siswa Kelas 4 SD. *EduMa*, 8(1), 33–40.
- Wahyuni, N. P. S., Widiastuti, N. L. G. K., & Santika, I. G. N. (2022). Implementasi Metode Examples Non Examples dalam Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 50–61.
- Wandira, S. A., Sukardi, & Surmilasari, N. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V pada Pembelajaran Matematika di SD Negeri 216 Palembang. *JOURNAL ON TEACHER EDUCATION*, 4(1), 180–189. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jote.v4i1.5477>
- Wartini. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperife Course Review Horay Pada Kelas IV SD Negeri 014 Rambah Samo. *Jurnal Pendidikan Rokania*, V(3), 307–315.