

**MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS
MENGUNAKAN MODEL *MAGIC* DENGAN PERMAINAN *CITIZENSHIP
MATCH MASTER SDN TELUK DALAM 1***

Risda¹, Diani Ayu Pratiwi²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Lambung Mangkurat

¹risdarisna17@gmail.com, ²diani.pratiwi@ulm.ac.id,

ABSTRACT

The problem in this research is the low level of activity and critical thinking skills student. This is due to the lack of use of varied learning models and media and students not being able to solve problems. Efforts to overcome this are by using the MAGIC model and the Citizenship Match Master game. The aim of this research is to analyze increases in student activity and critical thinking skills. This research uses the type of Classroom Action Research (PTK). The research subjects were 20 students of the VA class at SDN Teluk Dalam 1 Banjarmasin. The research results showed that student activity at meetings 1 to 4 increased from 35% with criteria "less active" to 95% with criteria "very active". Critical thinking skills at meetings 1 to 4 increased from 30% with criteria "less skilled" to 85% with criteria "very skilled". Based on the findings, it is concluded that the MAGIC model with the Citizenship Match Master Game can increase student activity and critical thinking skills and it is recommended to use this model as a reference in using the learning model.

Keywords: activity, critical thinking, magic model, citizenship match master game

ABSTRAK

Permasalahan penelitian ini adalah rendahnya aktivitas dan keterampilan berpikir kritis siswa. Hal ini disebabkan kurangnya penggunaan model dan media pembelajaran yang bervariasi serta siswa belum mampu memecahkan masalah. Upaya mengatasinya dengan menggunakan model *MAGIC* dan permainan *Citizenship Match Master*. Tujuan Penelitian ini adalah menganalisis peningkatan aktivitas dan keterampilan berpikir kritis siswa. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian yaitu siswa kelas VA SDN Teluk Dalam 1 Banjarmasin yang berjumlah 20 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada pertemuan 1 sampai 4 meningkat dari persentase 35% dengan kriteria "kurang aktif" menjadi 95% dengan kriteria "sangat aktif". Keterampilan berpikir kritis pada pertemuan 1 sampai 4 meningkat dari persentase 30% dengan kriteria "kurang terampil" menjadi 85% dengan kriteria "sangat terampil". Berdasarkan temuan disimpulkan bahwa model *MAGIC* dengan Permainan *Citizenship Match Master* dapat meningkatkan aktivitas dan keterampilan berpikir kritis siswa serta disarankan penggunaan model tersebut sebagai salah satu referensi dalam menggunakan model pembelajaran.

Kata Kunci: *aktivitas, berpikir kritis, model magic, permainan citizenship match master*

A. Pendahuluan

Pendidikan di era modern ini tidak hanya berkutat pada penyampaian informasi, tetapi menuntut pengembangan keterampilan berpikir kritis pada siswa. Siswa perlu dilatih untuk tidak hanya menjadi konsumen informasi, namun juga sebagai produsen dan pemikir kritis yang dapat menganalisis, mengevaluasi, dan menyintesis informasi dengan bijak. Keterampilan ini dikatakan sebagai fundamen untuk kemampuan siswa dalam menghadapi tantangan, menyelesaikan suatu masalah, dan mengambil keputusan yang bijak. Oleh karenanya, upaya peningkatan keterampilan berpikir kritis ini menjadi keharusan dalam proses pembelajaran.

Proses terorganisir berupa pelibatan aktivitas internal, antara lain menganalisis perkiraan, memunculkan inkuiri hayati serta pengambilan keputusan inilah yang dimaksud dengan berpikir kritis. Siswa yang mampu terampil dalam berpikir kritis bisa menghasilkan perkiraan yang bijak dalam menghasilkan keputusan agar mendapatkan atau membantah suatu hal yang sifatnya benar atau salah. Berpikir secara kritis adalah salah satu kemampuan yang dikembangkan di muatan pelajaran PPKn. Muatan PPKn menurut Bloom memiliki tiga aspek yang dikembangkan, diantaranya yaitu kemampuan kognitif berupa pengetahuan, kemampuan afektif

berupa sikap, serta psikomotorik (Jamaluddin *et al.*, 2020:14).

Pada realitanya, dalam pembelajaran PPKn ternyata guru lebih memfokuskan pada aspek kognitif saja. Dalam pembelajaran PPKn, selain bertujuan untuk mencapai ketuntasan kognitif melalui tes, tetapi juga pada pembentukan perilaku yang secara umum dikenal penilaian karakter. Hanya saja dalam pembelajaran PPKn tidak semua guru sukses membentuk karakter anak didiknya. Permasalahan ini disebabkan guru menggunakan pedoman pembelajaran yang kurang pas dan menimbulkan dampak pada hasil yang diperoleh dalam pembelajaran hanya pada aspek kognitif saja (Basiroh & Murdiono, 2022:580).

Dalam proses pembelajaran di kelas, diperlukannya usaha bagi seorang guru untuk menciptakan suatu kondisi yang selalu dalam situasi yang diharapkan. Kondisi ideal dalam muatan PPKn yang tercantum pada standar isi Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP, 2006) yakni agar para siswa setidaknya mempunyai kemampuan: (1) Siswa mampu terlibat aktif secara langsung saat pembelajaran, (2) Siswa mumpuni dalam pengembangan kemampuan berpikir secara kritis, (3) Siswa sanggup belajar secara kelompok, dan (4) Siswa mampu memahami konsep-konsep PPKn. Apabila kondisi ideal ini tidak terlaksana dengan baik, akibatnya guru dan siswanya mengalami kesulitan dalam pelaksanaan belajar

mengajar dalam kelas, selain itu pengaturan dalam hal kelola kelas oleh guru tidak akan berjalan sesuai target dan tidak efektif.

Namun pada kenyataan di lapangan sangat jauh dari kondisi ideal. Sesuai kondisi nyata yang ada di lapangan, dilakukan observasi di kelas VA SDN Teluk Dalam 1 Banjarmasin yaitu terlihat kurangnya aktivitas dan keterampilan berpikir kritis siswa. Rendahnya aktivitas siswa ini terlihat dari kurangnya minat dan motivasi dalam belajar khususnya dalam pelajaran PPKn yang disebabkan pembelajaran yang kurangnya variasi juga tidak menyenangkan alhasil siswa merasa bosan. Sedangkan rendahnya keterampilan berpikir kritis dapat ditunjukkan dari sebagian besar siswa belum mampu dalam pemecahan masalah karena gaya mengajar yang hanya menekankan pada penjelasan satu arah dan tidak memberikan umpan balik seperti kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Permasalahan ini juga sejalan dengan rendahnya hasil belajar siswa.

Masalah yang terjadi ini diperkuat juga dengan hasil wawancara bersama ibu Lina Erliati, S.Pd. selaku wali kelas VA SDN Teluk Dalam 1 Banjarmasin, diperoleh informasi bahwa sebagian siswa yaitu 10 orang dengan persentase 50% dari 20 siswa kelas VA tidak memiliki minat belajar yang tinggi sehingga berdampak pada aktivitas siswa yang rendah. Dari

siswa sebanyak 20 orang, sebagian besar dari mereka yaitu 13 orang dengan persentase 65% belum mampu berpikir kritis dalam menjawab setiap soal atau permasalahan yang berhubungan dengan PPKn dan mereka juga belum mampu memahami konsep-konsep PPKn. Rendahnya aktivitas dan kemampuan berpikir kritis ini menyebabkan hasil belajar mereka juga menurun. Selain itu, menurut wawancara di SDN Teluk Dalam 1 diperoleh data dari rekap penilaian akhir semester 1 (PAS) hasil belajar pada muatan PPKn ternyata masih rendah. Dari 20 siswa, hanya 55% siswa yang dapat memenuhi KKM, sedangkan sisanya yaitu 45% masih belum tuntas dalam mata pelajaran PPKn. Pencapaian hasil belajar dengan persentase 55% cenderung dianggap rendah karena berada di bawah rata-rata dan memerlukan perbaikan atau upaya tambahan untuk mencapai ke tingkat yang lebih baik.

Melihat fakta permasalahan tersebut, terdapat dua asumsi yang menjadi penyebabnya. Asumsi pertama, dalam pengembangan memecahkan permasalahan, daya tarik atau minat, bakat dan keahlian yang tertanam dalam diri siswa yang dilakukan dinilai kurang efektif sehingga menyebabkan kurangnya keterampilan berpikir yang kritis dari siswa dalam kegiatan belajar. Sedangkan asumsi kedua disebabkan karena proses pembelajaran yang monoton karena hanya berpatokan pada satu sumber

yaitu buku saja, guru kurang dalam menggunakan media pembelajaran sehingga pembelajaran tidak menyenangkan. Hal ini dapat mengakibatkan kegiatan pembelajaran kurang bermakna bagi siswa sehingga ingatan mereka terhadap materi akan cepat memudar. Kondisi ini tentu tidak diharapkan dalam aktivitas selama proses pembelajaran berlangsung.

Jika permasalahan-permasalahan di atas tidak diberikan penanganan lebih lanjut, tentunya akan berpengaruh dalam perolehan hasil belajar siswa yang rendah dan pembelajaran yang kurang menarik minat belajar siswa. Lebih jauh lagi, permasalahan tersebut dapat menyebabkan gairah belajar siswa menurun, kemampuan belajar siswa juga akan menurun, kemampuan menangkap materi kurang, siswa tidak akan merasakan pembelajaran yang bermakna, serta proses pembelajaran yang dilaksanakan hanya akan menjadi sia-sia. Sehingga untuk mengatasi permasalahan di atas, dalam upaya meningkatkan aktivitas belajar, keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar dalam muatan PPKn pada siswa kelas VA SDN Teluk Dalam 1 Banjarmasin, peneliti tertarik dalam menerapkan pembelajaran melalui model *MAGIC* yang merupakan perpaduan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), *Group Investigation* (GI), dan *Make a Match*.

Model pembelajaran *MAGIC* ini merupakan akronim yang

mencerminkan kombinasi dari tiga model penting yang diperlukan dalam pembelajaran. Model pertama yaitu *Problem Based Learning* (PBL) yang menekankan pembelajaran melalui pemecahan masalah aktual dan siswa dihadapkan pada situasi masalah yang memerlukan pemikiran kritis dan pencarian sosial. Pernyataan ini sejalan dengan beberapa peneliti yang berpendapat bahwasannya salah satu model yang cocok diaplikasikan untuk peningkatan tingkat keterampilan berpikir yang kritis ialah PBL. Pada pembelajaran berpusat permasalahan (PBL) ditemukan sintaks atau langkah dalam pembelajaran yang diterapkan untuk merangsang timbulnya keterampilan berpikir siswa, terutama secara kritis (Laela *et al.*, 2023:167).

Model kedua yaitu GI berupa melibatkan pembelajaran dalam konteks kelompok kerja yang kooperatif, siswa diajak bekerja sama untuk menyelidiki dan mendalami topik tertentu, serta terjadinya kolaborasi antar anggota kelompok hingga mendorong pertukaran ide dengan pemahaman yang lebih komprehensif. Dari model ini siswa diwajibkan melakukan kolaborasi dengan kelompok yang diperuntukkan pada pemecahan suatu kasus yang telah diajukan oleh seorang guru. Selain itu siswa dapat saling berbagi pengetahuan, berargumentasi, mengutarakan pendapat mereka, menghormati argumen yang disampaikan anggota lain serta berusaha mengurut

informasi tanpa dibantu oleh guru disebabkan peran guru disini hanya untuk memfasilitasi dan juga bisa memberikan motivasi kepada siswanya (Diyah *et al.*, 2021:17).

Sedangkan yang terakhir adalah *Make a Match* yang dapat mencakup pembuatan kartu pasangan atau presentasi visual untuk memperjelas hubungan konsep. Dengan menggabungkan ketiga model pembelajaran ini, maka model *MAGIC* dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan karena adanya kerja sama kelompok dan penerapan konsep dalam konteks yang relevan sehingga menumbuhkan keterampilan berpikir yang kritis dalam diri siswanya. Tujuan penerapan *Make a Match* pada saat kegiatan belajar berlangsung untuk memudahkan siswa memahami materi pelajaran supaya tidak membuat mereka jenuh, akhirnya kegiatan belajar tersebut berubah menjadi pembelajaran yang menantang dan menarik daya minat bagi siswa (Fikar *et al.*, 2022:179).

Selain penggunaan kombinasi dari tiga model pembelajaran seperti PBL, GI dan *Make a Match*, peneliti juga menggunakan permainan *Citizenship Match Master*. Permainan ini diterapkan agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat Oktomi (2022:11839) bahwa dengan menerapkan metode permainan ini menimbulkan perasaan bahagia dan tidak adanya tekanan bagi siswa untuk belajar, melalui adanya media

kartu berisi soal dan gambar yang dikemas semenarik mungkin dan kegiatan belajar yang menyenangkan, sedikitnya bermanfaat dalam hal membantu kemampuan belajar siswa dan menanamkan motivasi siswa untuk bergairah ketika belajar.

Permainan *Citizenship Match Master* adalah permainan pendidikan yang dirancang untuk peningkatan dalam hal pemahaman para siswa mengenai muatan dalam pancasila dan konsep kewarganegaraan. Dengan menggunakan kartu-kartu interaktif, permainan ini menantang siswa untuk menjadi "*Master*" dalam mencocokkan kartu berisi permasalahan dengan kartu jawaban yang berkaitan dengan PPKn. Dengan demikian, peneliti pun tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan tujuan untuk menganalisis peningkatan aktivitas dan keterampilan berpikir kritis siswa.

B. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan pada penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif ialah salah satu cara atau metode penelitian yang dipergunakan untuk mengeksplorasi dan mencari tahu makna yang bersumber dari berbagai permasalahan dalam segi sosial atau kemanusiaan (Fiantika *et al.*, 2022:81). Sedangkan menurut Pahleviannur *et al.* (2022:3), Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat dimaknai sebagai proses dalam mengkaji suatu permasalahan dalam pembelajaran di kelas berupa

perenungan diri untuk pemecahan suatu persoalan dengan melakukan beberapa tindakan yang telah direncanakan dan disusun secara matang pada keadaan nyata serta menganalisa setiap pengaruh dari tindakan yang terencana.

Lokasi PTK ini dilaksanakan di SDN Teluk Dalam 1 beralamat di Jalan Skip Lama No. 9 RT. 38 RW. 03, Kelurahan Teluk Dalam, Kecamatan Banjarmasin Tengah, Kota Banjarmasin, Provinsi Kalimantan Selatan, dengan kode pos 70117. Adapun subjek penelitian di SDN Teluk Dalam 1 adalah siswa kelas V SDN Teluk Dalam 1 berjumlah 20 siswa dengan 12 laki-laki dan 8 perempuan.

Aktivitas siswa dalam pembelajaran dikategorikan berhasil apabila mencapai ketuntasan skor $\geq 82\%$ siswa mencapai skor pada lembaran pengamatan jika skor antara 22-28 dan memperoleh kategori "Sangat Aktif". Keterampilan berpikir kritis siswa dapat dikatakan berhasil apabila skor $\geq 82\%$ siswa mencapai skor pada lembaran pengamatan jika skor antara 17-20 dan memperoleh kategori "Sangat Terampil".

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil analisis data aktivitas siswa dengan menggunakan model *MAGIC* dan Permainan *Citizenship Match Master* pada pertemuan 1 sampai pertemuan 4 ini disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini:

Tabel 1. Rekapitulasi Aspek Aktivitas Siswa Pada Pertemuan 1-4

	Kriteria	P1	P2	P3	P4
1	Sangat Aktif	35%	55%	80%	95%
2	Aktif	40%	35%	10%	5%
3	Cukup Aktif	15%	10%	10%	0%
4	Sangat Aktif	10%	0%	0%	0%
	Jumlah Ketuntasan Klasikal	7	11	16	19
	Persentase Ketuntasan Klasikal	35%	55%	80%	95%
	Kriteria	Kurang Aktif	Cukup Aktif	Aktif	Sangat Aktif

Berdasarkan data dalam tabel 1. menunjukkan dari pertemuan 1 hingga pertemuan 4 mengalami peningkatan. Pada pertemuan 1, aktivitas siswa secara klasikal dalam kegiatan pembelajaran pertemuan I sebanyak 7 orang dengan persentase 35% dengan kriteria kurang aktif. Jika persentase ini dibandingkan dengan indikator keberhasilan pada aktivitas siswa yang telah ditetapkan oleh guru, maka kegiatan pembelajaran pertemuan I ini masih belum dapat dianggap berhasil. Pada pertemuan 2, aktivitas siswa klasikal dalam kegiatan pembelajaran sebanyak 11 siswa dan persentasenya hanya 55% dengan kriteria cukup aktif. Sedangkan pada pertemuan 3 sebanyak 16 orang siswa dengan persentase 80% dengan kriteria aktif. Jika persentase ini dibandingkan dengan indikator keberhasilan pada

aktivitas siswa yang telah ditetapkan, maka kegiatan pembelajaran pada pertemuan III ini masih belum dikatakan berhasil.

Hal ini disebabkan siswa kurang aktif dalam aspek membentuk kelompok dan dalam mendiskusikan permasalahan bersama teman kelompoknya. Pencapaian yang dapat dikatakan belum berhasil ini sejalan dengan aktivitas guru yang masih kurang dalam mengajak siswanya diskusi dan membahas dalam kelompoknya untuk menentukan penyelesaian dari suatu masalah. Dimana pada tahap ini guru akan memberikan LKK (Lembar Kerja Kelompok) yang berisi permasalahan mengenai materi Keberagaman Sosial dan Budaya Masyarakat.

Selanjutnya pada pertemuan IV adalah 95% dengan 19 orang tergolong pada kriteria Sangat Aktif. Apabila persentase ini dibandingkan dengan indikator keberhasilan pada aktivitas siswa yang telah ditetapkan oleh guru, maka kegiatan pembelajaran pertemuan IV dapat dikatakan berhasil. Hal ini disebabkan karena indikator keberhasilan aktivitas siswa mencapai $\geq 82\%$ -100% dengan kategori sangat aktif.

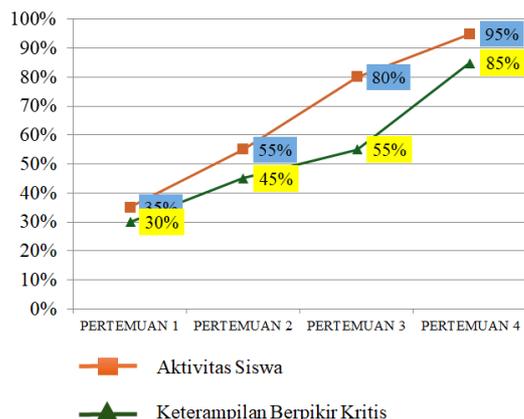
Dari aspek aktivitas siswa yang meningkat pada setiap pertemuannya maka berpengaruh baik pada keterampilan berpikir kritis yang juga mengalami kenaikan peningkatan saat mengikuti pembelajaran dengan penerapan model *MAGIC* dan permainan

Citizenship Match Master, yang dapat disimak dalam tabel.

Tabel 2. Rekapitulasi Aspek Berpikir Kritis Siswa Pada Pertemuan 1-4

Kriteria	P1	P2	P3	P4
1 Sangat Terampil	30%	45%	55%	85%
2 Terampil	10%	25%	30%	15%
3 Cukup Terampil	50%	20%	15%	0%
4 Sangat Terampil	10%	10%	0%	0%
Jumlah Ketuntasan Klasikal	6	9	11	17
Persentase Ketuntasan Klasikal	30%	45%	55%	85%
Kriteria	KT	CT	CT	ST

Data dalam tabel 2. menunjukkan skor yang diperoleh dari setiap pertemuan mengalami peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa dari pertemuan 1 hingga pertemuan 4 serta mendapatkan kriteria yang sesuai dengan indikator keberhasilan. Di pertemuan 4, aspek keterampilan berpikir kritis telah memperoleh kriteria yang sesuai indikator keberhasilan dengan persentase 85% dan kriteria "Sangat Terampil". Hal ini berdampak pada hasil belajar afektif, psikomotorik, dan kognitif siswa terjadi peningkatan secara klasikal. Berdasarkan hasil data yang dikemukakan sebelumnya, di bawah ini terdapat grafik kecenderungan aktivitas dan keterampilan berpikir kritis siswa pada pertemuan 1 hingga 4 yang dapat diamati:



Gambar 1. Grafik Kecenderungan Faktor yang Diteliti Pertemuan 1-4

Berdasarkan pada gambar grafik, dapat diketahui bahwa adanya hubungan aktivitas siswa dan keterampilan berpikir kritis siswa. Dengan meningkatnya aktivitas siswa, maka keterampilan berpikir kritis siswa juga akan meningkat.

Dengan menggunakan model *MAGIC* dan permainan *Citizenship Match Master* telah terbukti berhasil dalam meningkatkan aktivitas, keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa, serta kegiatan belajar yang berlangsung supaya lebih menyenangkan dan bermakna, menjadikan siswa aktif berpartisipasi mengikuti pembelajaran, serta timbulnya motivasi dalam melaksanakan pembelajaran. Peningkatan ini tidak luput dari peningkatan aktivitas guru yang selalu mencoba memperbaiki kekurangan di pertemuan sebelumnya dan sepenuhnya berusaha untuk menambah lebih banyak siswa agar mencapai target yang diharapkan dengan kriteria sangat aktif. Hal ini juga berdampak pada aktivitas siswa yang bahkan melebihi dari target pencapaian

indikator keberhasilan yang ditentukan oleh peneliti.

Meningkatnya persentase aktivitas siswa pada setiap pertemuan ini juga terjadi karena peneliti berusaha memperbaiki hal-hal yang masih kurang atau tidak sesuai harapan dalam melakukan pembelajaran agar ke depannya siswa turut andil atau berpartisipasi lebih aktif lagi dalam mengikuti proses pembelajaran dari sebelumnya. Guru juga selalu merefleksi hasil pemantauan aktivitas siswa dalam setiap pertemuan. Kegiatan siswa yang belum dalam kriteria sangat aktif menjadi renungan dan tindak lanjut untuk pertemuan selanjutnya. dengan demikian, adanya refleksi atau perbaikan ini besar harapannya dapat menemukan kekurangan maupun kelebihan selama proses pembelajaran berlangsung sehingga dapat diaplikasikan demi peningkatan kualitas pembelajaran yang lebih baik ke depannya (Anwar & Rozhana, 2020; Hidayat *et al.*, 2021; Nurhamidah *et al.*, 2022; Ali *et al.*, 2023).

Hal ini membuktikan bahwa guru dapat menciptakan proses pembelajaran secara optimal dan aktivitas belajar siswa dapat ditingkatkan sesuai yang diharapkan. Sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh Sarifudin (2019), agar mengalami peningkatan untuk menjadi pendidik yang profesional diperlukan adanya pembinaan kerjasama pimpinan sekolah dengan guru untuk perbaikan mutu para guru.

Di samping itu, peningkatan aktivitas siswa yang telah berhasil tidak luput dari tertanamnya motivasi belajar dalam diri siswa, dan peran penting dari seorang guru ialah mendukung tumbuhnya gairah belajar anak didiknya, sehingga siswa lebih berpartisipasi aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Guru juga memiliki tugas lain yakni sebagai sosok dalam membimbing, fasilitator hingga motivator bagi siswanya untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran (Nurhasanah *et al.*, 2021; Meri & Mustika, 2022; Fauzi & Mustika, 2022).

Hal ini serupa dengan pendapat Suhaemi *et al.* (2020) proses pembelajaran akan kondusif dan berhasil meraih target pembelajaran apabila siswa memiliki rasa semangat maupun suatu motivasi dalam diri mereka yang tinggi saat proses belajar. Sejalan juga dengan pendapat Sirojuddin & Holis (2020) bahwa guru berperan mendorong aktivitas dan memunculkan motivasi belajar siswa, sehingga mereka memperoleh hasil belajar yang optimal. Untuk memperoleh hasil belajar yang cemerlang, guru tentulah mampu menciptakan sikap seorang pemimpin yang tegas sehingga dapat memancing motivasi siswa untuk belajar. Diperkuat dengan pendapat Tyera *et al.* (2022); Pratiwi *et al.* (2023) bahwasannya dibutuhkan refleksi pembelajaran oleh pengajar sekaligus sosok pendidik dalam upaya meningkatkan keterampilan profesional dan sebagai langkah

utama dalam menciptakan ketuntasan kegiatan saat proses belajar.

Kemudian menurut Suhaemi *et al.* (2020) transfigurasi dalam pola mengajar dan belajar pastinya memberikan banyak dampak dan berakibat pada beberapa orang. Dimana dampak ini juga tidak luput akan pentingnya sosok seorang guru yang harus sedia dengan berbagai macam situasi belajar dan keadaan anak didiknya. Aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan belajar sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Dalam hal memutuskan alternatif model pembelajaran haruslah yang sejalan dalam pembelajaran karena alternatif tersebut tentunya menunjang keberhasilan tujuan pembelajaran yang diharapkan bahkan mendorong para siswa untuk belajar lebih aktif. Selain itu, dengan menanamkan rasa senang belajar dalam diri siswa terhadap pelajaran dapat menjadikan siswa berhasil meraih hasil belajar mereka yang maksimal (Suhaimi & Nasidawati, 2020; Suparmini, 2021; Ariana, 2022).

Selain menggunakan model pembelajaran, permainan *Citizenship Match Master* juga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dimana siswa belajar secara kontekstual dan saling kerjasama saat memasang kartu yang dibatasi oleh waktu. Berbeda dengan model *Make a Match*, permainan ini berisi peraturan yang akan menantang siswa untuk menjadi "Master" dan berlomba untuk

mengumpulkan pasangan kartu yang benar sebanyak-banyaknya. Dimana inovasi permainan keberadaannya menciptakan kegiatan pembelajaran lebih menantang, situasi menjadi senang bagi siswa dan menjadikan pembelajaran jauh lebih memiliki arti. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat Oktomi (2022) bahwasannya dengan menerapkan metode permainan ini menimbulkan perasaan bahagia dan tidak adanya tekanan bagi siswa untuk belajar, melalui adanya media kartu berisi soal dan gambar yang dikemas semenarik mungkin dan kegiatan belajar yang menyenangkan, sedikitnya bermanfaat dalam hal membantu kemampuan belajar siswa dan menanamkan motivasi siswa untuk bergairah ketika belajar. Aktivitas siswa mencapai indikator keberhasilan dimana hal ini dapat tercapai karena telah terlaksananya pembelajaran secara maksimal dalam masing-masing aspek di aktivitas siswa melalui penerapan model *MAGIC* dengan permainan *Citizenship Match Master*.

Keterampilan berpikir secara kritis adalah keterampilan berpikir dengan menggunakan logika dimana siswa diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam penyelesaian sebuah kasus permasalahan dalam kehidupan sehari-harinya. Peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa dapat dipengaruhi beberapa faktor di antaranya pada pembelajaran siswa itu sendiri (Oktavianingrum, 2020;

Noorhapizah *et al.*, 2022; Ichda *et al.*, 2023; Leni & Novitawati, 2024).

Sejalan dengan pendapat Pratiwi & Nursyidah (2021:247) yang menyatakan bahwa keterampilan berpikir kritis adalah kemahiran dalam penggunaan pertimbangan sesuatu yang benar atau salah berupa sebuah proses menganalisis, memahami makna, dan mengolah informasi baik itu yang hasil akhirnya dapat dipastikan sebagai dasar suatu perbuatan. Selain itu, peningkatan aktivitas siswa berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis yang meningkat. Soal-soal yang disajikan dalam bentuk HOTS menekankan pada kemahiran pemahaman konsep terlebih dulu, memproses dan mengolah lalu informasi tersebut diterapkan berdasarkan pemberian masalah yang kemudian ditanggapi berupa kemampuan berpikir kritis. Aktivitas siswa seperti mengerjakan evaluasi berbasis HOTS dapat meningkatkan berpikir kritis siswa (Pardede *et al.*, 2020; Saraswati & Agustika, 2020; Hidayati *et al.*, 2021). Lebih lanjut, Agusta & Pratiwi (2020) menyatakan bahwa berpikir dengan tingkat yang lebih tinggi yang dikembangkan lebih fokus pada berpikir secara kritis, berpikir kreatif, dan kemampuan dalam pemecahan suatu persoalan dilakukan dengan menggalinya secara transparan.

Adanya model pembelajaran *MAGIC* telah berhasil diterapkan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam hal berpikir secara kritis, kegiatan belajar sesuai akan jauh lebih memiliki makna dan

menggembarakan, siswa tidak akan pasif, serta menciptakan terjadinya interaksi dua arah antara guru dan para siswa. Peningkatan ini tercipta sebab adanya aktivitas guru yang selalu meningkat dan mengupayakan jumlah siswa dalam kriteria “sangat aktif” sebanyak-banyaknya. Hal ini mempengaruhi kinerja siswa di luar pencapaian indikator keberhasilan yang optimal. Indikator skor kinerja siswa berhasil karena pembelajaran tercapai secara maksimal untuk masing-masing indikator aktivitas siswa dengan menerapkan model pembelajaran *MAGIC*.

Aspek pertama, yaitu mampu mengidentifikasi masalah muncul pada langkah kedua model pembelajaran *MAGIC*. Sama halnya dengan hasil penelitian oleh Syarifuddin *et al.* (2023); Lestiana & Metroyadi, 2023; Nazwa & Asniwati, 2023; Leni & Novitawati (2024) bahwa model *PBL* dan *GI* telah mampu menaikkan tingkat keterampilan berpikir kritis siswa secara substansial dalam mendefinisikan masalah, memahami masalah, mencari referensi, dan menyusun ulang permasalahan yang dihadapi. Dimana hal inilah yang telah menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada keterampilan berpikir siswa secara kritis menggunakan ketiga model tersebut.

Aspek kedua, yaitu mampu mengumpulkan informasi muncul pada langkah keempat dan kelima model pembelajaran *MAGIC*. Sejalan dengan hasil penelitian oleh

Susilawati & Supriyatno (2023) bahwa berpikir kritis siswa meningkat secara substansial. Hal ini dikarenakan dalam setiap pertemuan guru selalu menggunakan indikator yaitu membuat jawaban sementara, mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, mengemukakan pendapat, menjawab dan mengajukan pertanyaan. Mengumpulkan informasi ini membutuhkan pertukaran ide dan informasi antar siswa untuk meningkatkan pemikiran kritis.

Aspek ketiga, yaitu mampu menyusun alternatif pemecahan masalah muncul pada langkah ketiga model pembelajaran *MAGIC*. Sejalan dengan hasil penelitian oleh Pratiwi & Sofiwati (2018); Apiati & Hermanto (2020); Purbonugroho *et al.* (2020) bahwa berpikir kritis siswa meningkat dimana ini dikarenakan dalam setiap pertemuan guru selalu menggunakan indikator kemampuan berpikir kritis yakni memeriksa keabsahan pendapat/argumen, pernyataan dan penyelesaian masalah, menyusun alternatif beserta alasan, mengidentifikasi informasi yang relevan dan tidak relevan mengenai suatu permasalahan, dugaan, dan mengorganisasikan jawaban/menyelesaikan permasalahan disertai alasan.

Aspek keempat, mampu menyampaikan pendapat muncul pada langkah keenam dan ketujuh model pembelajaran *MAGIC*. Sejalan dengan hasil penelitian oleh Saepuloh & Rodiah (2020); Nisa & Budiyo (2023); Bamabang (2023)

bahwa berpikir kritis siswa meningkat secara signifikan. Hal ini dikarenakan dalam setiap pertemuan guru selalu menggunakan indikator kemampuan berpikir kritis yakni melakukan pengungkapan fakta yang ada dan perumusan inti masalah, penentuan konsep yang dipilih dan mampu mengidentifikasi, menyelesaikannya sesuai perencanaan awal dan mengutarakan pendapat yang logis, pemeriksaan kembali jawaban, penggunaan alternatif yang lain, serta penarikan suatu kesimpulan. pengungkapan argumen atau pendapat ini akan merangsang keterampilan berpikir secara kritis dalam diri siswa.

Aspek kelima, mampu membuat kesimpulan muncul pada langkah ketujuh kombinasi model pembelajaran *MAGIC*. Sejalan dengan hasil penelitian Hidayati *et al.* (2021); Sundari & Sarkity (2021); Noorhapizah *et al.* (2022) memaparkan bahwa keterampilan berpikir yang kritis akan muncul ketika siswa dapat menggabungkan informasi atau pengetahuan yang berbeda dengan pengetahuan yang sudah ada sebelumnya, yang selanjutnya dikembangkan melalui penarikan kesimpulan darinya. Jadi dengan aktivitas siswa yang berhasil meningkat, maka keterampilan berpikir siswa yang kritis turut mengalami peningkatan. Berdasarkan paparan di atas, jelas bahwa keterampilan berpikir kritis dengan menerapkan model pembelajaran *MAGIC* dan permainan *Citizenship Match Master* telah

berhasil karena terus mengalami peningkatan dari pertemuan 1, 2, 3, hingga pertemuan 4.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pada muatan PPKn dengan menggunakan model pembelajaran *MAGIC* dengan permainan *Citizenship Match Master* pada kelas VA di SDN Teluk Dalam 1, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dapat dikatakan telah berhasil mengalami peningkatan pada setiap pertemuan hingga meraih kategori “sangat aktif”. Keterampilan siswa dalam berpikir yang kritis juga telah terjadi peningkatan pada setiap pertemuan hingga meraih kategori “sangat terampil”. Di setiap pertemuan-pertemuan di atas, saran yang perlu dipertimbangkan yaitu penelitian ini dapat menjadi salah satu pedoman, acuan maupun sumber referensi dimana hasil temuan yang diperoleh akan diaplikasikan dan diinovasikan kembali demi kualitas sekolah dasar yang berubah ke arah yang lebih positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusta, A. R., & Pratiwi, D. A. (2020). *Learning Material Development Containing Critical Thinking and Creative Thinking Skills Based on Local Wisdom*. 501(Icet), 43–57.
- Ali, L. F., Hartoto, & Nurlaili. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Global Journal Teaching Profesional*, 2(4), 1–10.

- Anwar, M. F., & Rozhana, K. M. (2020). Pembelajaran Group Investigation dan Talking Chips untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 4(2), 107–113.
- Ariana, I. G. G. (2022). Meningkatkan Aktivitas Belajar IPA Pasca Pandemi dengan Model Pembelajaran CLIS pada Siswa Kelas V SD. *Journal of Education Action Research*, 6(1), 87–94.
- Bamabang, S. (2023). The Effect of Group Investigation Model on Reading Comprehension and Critical Thinking Skills of Grade V Elementary School Students. *Daengku: Journal of Humanities and Social Sciences Innovation*, 3(1), 1–6.
- Basiroh, F., & Murdiono, M. (2022). PENERAPAN PENGGUNAAN BANDICAM PADA MATA KULIAH PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 7(November), 579–587.
- Diyah, I., Palupi, R., & Rahayu, T. S. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Group Investigation (GI) dan Teams Games Tournament (TGT) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Matematika. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 4(1), 10–20.
- Fauzi, S. A., & Mustika, D. (2022). Peran Guru sebagai Fasilitator dalam Pembelajaran di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 2492–2500.
- Fiantika, F. R., Wasil, M., Jumiyati, S., Honesti, L., Wahyuni, S., Mouw, E., Jonata, Mashudi, I., Hasanah, N., Maharani, A., & Ambarwati, K. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Y. Novita & M. Hum (eds.)). PT. Pustaka Pelajar.
- Fikar, J., Tahir, M., & Nurhayati. (2022). EFEKTIVITAS PENERAPAN METODE MAKE A MATCH DALAM PEMBELAJARAN MUFRODAT BAHASA ARAB PADA SISWA. *Jurnal AS-SAID*, 2(1), 176–188.
- Hidayat, A., Jannah, F., & Udzmah, N. (2021). Implementasi Model Bahimat Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Muatan PKN. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(02), 1–8.
- Hidayati, A. R., Fadly, W., & Ekapti, R. F. (2021). Jurnal Tadris IPA Indonesia Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 1(1), 34–48.
- Ichda, M. A., Alfian, M., & Kuncoro, T. (2023). Literacy Studies : Implementation of Problem-based Learning Models to Improve Critical Thinking Skills in Elementary School Students. *ICITEP: International Conference on Innovation and Teacher Professionalism*, 202, 222–233. <https://doi.org/10.18502/kss.v8i1.0.13449>
- Jamaluddin, A., Wahab, J., Muhlis, & Imam, B. (2020). Pengembangan Instrumen Keterampilan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pijar MIPA*, 15(1), 13–19. <https://doi.org/10.29303/jpm.v15i1.1296>
- Laela, I. N., Prasetyaningtyas, K. I., Purwokerto, M., & Info, A. (2023). PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR

- KRITIS SISWA. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(2), 166–178. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i2.19284>
- Leni, W., & Novitawati. (2024). Meningkatkan Aktivitas Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Kombinasi Model PBL , GI , Dan MAM Kelas V SDN Sungai MIAI 8. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*, 01(03), 492–499.
- Lestiana, N., & Metroyadi. (2023). Meningkatkan Aktivitas dan Keterampilan Berpikir Kritis Menggunakan Model PBL, GI dan Make A Match. *Sindoro Cendekia Pendidikan*, 1(4), 61–67.
- Meri, E. G., & Mustika, D. (2022). Peran Guru dalam Pembelajaran di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 200–208.
- Nazwa, & Asniwati. (2023). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Menggunakan Model Batuah pada kelas V SDN Telawang 1 Banjarmasin. *Sindoro Cendekia Pendidikan*, 1(4), 1–17.
- Nisa, A. K., & Budiyo, J. (2023). Influence of Group Investigation Model Assisted by Media Puzzle to Increase Understanding of Science Concepts of Class V Students. *ArTiES Journal: Art and Technology in Elementary School*, 1(1), 12–17.
- Noorhapizah, Pratiwi, D. A., & Ramadhanty. (2022). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Menggunakan SMART Model untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2(2), 613–624.
- Nurhamidah, Amida, N., & Elvia, R. (2022). Model Pembelajaran Discovery Berbasis Blanded Learning untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Kimia Mahasiswa. *Jurnal Kependidikan Kimia*, 10(1), 1–9.
- Nurhasanah, Nasution, J. A., Nelissa, Z., & Fitriani. (2021). Peranan Guru Kelas sebagai Pembimbing pada Siswa SD. *Jurnal Suloh*, 6(1), 35–42.
- Oktavianingrum, N. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Melalui Model Problem Based Learning (STUDI LITERATUR). *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1–14.
- Oktomi, B. (2022). Peningkatan Kemampuan Membaca Siswa dengan Menggunakan Permainan Kartu Huruf Bergambar pada Pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Muaro Jambi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 11838–11846.
- Pahleviannur, M. R., Mudrikah, S., & Mulyono, H. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas* (F. Sukmawati & D. W. Mulyasari (eds.)). CV. Pradina Pustaka.
- Pardede, O. B., Sinaga, E. A., Depari, W. B., & Gultom, R. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis (Critical Thinking) Siswa Melalui Penggunaan Soal HOTS dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Bahasa*, 9(4), 24–41.
- Pratiwi, D. A., Augusta, A. R., & Azzahra, D. R. (2023). The Development of Elementary School Teaching Materials Based on Pancasila Students to Improve the Character of Kayuh Baimbai. *In 4th Annual Civic Education Conference (ACEC 2022)*, 109–119. <https://doi.org/10.2991/978-2-38476-096-1>
- Pratiwi, D. A., & Nursyidah, V. O.
-

- (2021). Implementasi Model Taman Ceria Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *ITQAN: Jurnal Ilmu Ilmu Pendidikan*, 12(2), 245–260.
- Pratiwi, D. A., & Sofiwati, N. (2018). Problem Solving Learning , Think Pair and Share (TPS) based on Audio Visual Media Improving Oral Activities. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 274, 54–59.
- Saepuloh, D., & Rodiah, S. (2020). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Melalui Model Group Investigation Untuk Meningkatkan Literasi Ekonomi Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 13(1), 30–41.
- Saraswati, P. M. S., & Agustika, G. N. S. (2020). Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi dalam Menyelesaikan Soal HOTS Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 257–269.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/25336>
- Sarifudin. (2019). Implementasi Supervisi Kepala Sekolah Terhadap Kinerja Guru dalam Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Kota Bogor. *Islamic Managemen*, 2(1), 49–70.
<http://jurnal.staialhidayahbogor.ac.id/index.php/jim/article/view/374/0>
- Sirojuddin, & Holis, M. (2020). Peran Guru sebagai Konselor dalam Kegiatan Belajar Siswa. *Al-Miftah: Jurnal Sosial Dan Dakwah*, 1(1), 1–14.
<http://ejournal.iaimu.ac.id/index.php/almiftah/article/view/85>
- Suhaemi, A. N., Laurenza, D., Pandu, F. B., & Abhista, D. P. (2020). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Daring di Era Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multidisiplin*, 3(1), 195–199.
<https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/snip/article/view/27>
- Suparmini, M. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar. *Journal of Education Action Research*, 5(1), 67–73.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/article/view/44302>
- Susilawati, S., & Supriyatno, T. (2023). Problem Based Learning Model in Improving Critical Thinking Ability of Elementary School Students. *Advance in Mobile Learning Educational Research*, 3(1), 638–647.
<https://doi.org/10.25082/AMLER.2023.01.013>
- Syarifuddin, A., Nawir, M., & Quraish, H. (2023). THE EFFECT OF PROBLEM BASED LEARNING AND GROUP. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 143–147.
- Tyera, L., Megawati, M., & Rusli, M. (2022). Penerapan Keterampilan Proses Dasar Berbasis Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 112–123.
<https://www.educativo.marospub.com/index.php/journal/article/view/18>
-