ISSN: 2614-6754 (print)
ISSN: 2614-3097(online)

Halaman 24999-25007
Volume 8 Nomor 2 Tahun 2024

Meningkatkan Aktivitas, Berpikir Kreatif, dan Hasil Belajar Siswa pada Muatan PPKn Menggunakan Model *MAGERN* Pada Siswa Kelas V SDN Belitung Selatan 5

Najunda Dwi Cahyani[1], Aslamiah[2]

[1,2] Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lambung Mangkurat

e-mail: najundadwicahyani@gmail.com

Abstrak

Rendahnya aktivitas, berpikir kreatif, dan hasil belajar siswa dalam penelitian ini menjadi permasalahannya. Proses pembelajaran selalu berjalan satu arah, tidak ada kesempatan bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitasnya, dan pembelajaran yang berlangsung kurang bermakna. Berdasarkan hal tersebut, penelitian dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut dan mendeskripsikan mengenai aktivitas guru, menganalisis aktivitas, berpikir kreatif, dan hasil belajar. Penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tiga kali pertemuan. Subyek penelitian adalah dua puluh lima siswa kelas VA tahun ajaran 2023/2024. Data penelitian ini dikumpulkan melalui ujian tertulis dan observasi, kemudian ditampilkan dengan menggunakan tabel dan grafik. Selanjutnya, dianalisis menggunakan persentase dan indikator keberhasilan yang telah ditentukan sebelumnya. Hasil penelitian menunjukkan aktivitas guru terlaksana "sangat baik", aktivitas siswa terlaksana "Hampir seluruh siswa aktif", keterampilan berpikir kreatif terlaksana "Hampir seluruh siswa terampil" dan hasil belajarnya juga demikian memenuhi kriteria "Tuntas". Dapat disimpulkan bahwa model *MAGERN* dapat meningkatkan aktivitas, berpikir kreatif, dan hasil belajar siswa.

Kata kunci: *Aktivitas Belajar, Berpikir Kreatif, Hasil Belajar, MAGERN*

Abstract

The low level of activity, creative thinking and student learning outcomes in this research are the problems. The learning process always goes in one direction, there is no opportunity for students to express their creativity, and the learning that takes place lacks meaning. Based on this, research was conducted to overcome these problems and describe teacher activities, analyze activities, creative thinking and learning outcomes. The classroom action research used in this research consisted of three meetings. The research subjects were twenty-five class VA students for the 2023/2024 academic year. This research data was collected through written exams and observations, then displayed using tables and graphs. Next, it is analyzed using predetermined percentages and success indicators. The results of the research showed that teacher activities were carried out "very well", student activities were carried out "Almost all students were active", creative thinking skills were carried out "Almost all students were skilled" and learning outcomes also met the "Complete" criteria. It can be concluded that the *MAGERN* model can increase activity, creative thinking and student learning outcomes.

Keywords : *Learning Activities, Creative Thinking, Learning Results, MAGERN*

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 merupakan hasil pendekatan baru pemerintah terhadap pendidikan, yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan jangka panjang di Indonesia. Perbedaan

utama antara kurikulum 2013 dan kurikulum sebelumnya terletak pada modifikasi yang dilakukan di tingkat satuan pengajaran. Konsep kurikulum 2013 juga mengalami perubahan. (Sinambela, 2019).

Kurikulum 2013 menuntut siswa untuk berpikir bebas, memahami masalah, mengembangkan strategi pemecahan masalah, dan mengemukakan gagasan secara bebas dan terbuka saat belajar. Kegiatan pembelajaran guru bertujuan untuk memandu belajar siswa berpikir kritis dan kreatif untuk memecahkan masalah. (Sinambela, 2019). Keterampilan berpikir kreatif sangat membantu meningkatkan keterampilan berpikir dan hasil belajar selama proses pembelajaran, serta membantu siswa menerapkan di kehidupan untuk memecahkan permasalahan yang ditemuinya. (Hagi & Mawardi, 2021).

Terdapat 4 aspek keterampilan berpikir kreatif siswa yang diadaptasi dari Damira & Alberida, (2022) Kelancaran, yaitu keaktifan siswa menghasilkan banyak gagasan untuk menyelesaikan masalah Fleksibilitas, yaitu keaktifan siswa memberikan gagasan dari berbagai sudut pandang Berpikir orisinal, yaitu keaktifan siswa menghasilkan banyak gagasan untuk memecahkan masalah Menciptakan sesuatu yang baru atau unik melalui peta pikiran Pemikiran mendetail (elaborasi), yaitu aktivitas siswa menggunakan peta pikiran untuk menjelaskan sesuatu secara rinci (Febrina dkk, 2023).

Oleh sebab itu, sekolah menjadi lembaga yang mempunyai peranan penting dalam pembentukan kepribadian khususnya pada tingkat dasar. Anak sekolah dasar merupakan masa emas (*golden age*). Mengajarkan statistika kepribadian sebagai bekal masa depan setiap orang dan negara Indonesia. Memiliki tujuan dan ruang lingkup untuk pendidikan partisipatif, cerdas dan, berkarakter adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) (Anatsya & Dewi, 2021).

Pendidikan kewarganegaraan ini bertujuan untuk mengembangkan warga negara yang dapat memahami dan menjalankan hak dan tanggung jawabnya agar menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, cakap, dan beretika sesuai ketentuan Pancasila dan Undang-Undang 1945. Peran guru dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan sangat penting. berkaitan erat satu sama lain dengan mengaktifkan pembelajaran siswa maka siswa harus memperoleh keterampilan berpikir kritis, keterampilan asosiasi, dan keterampilan kreatif, terutama dalam proses pengembangan keterampilan. Keterampilan tersebut dikembangkan untuk melatih kemampuan berpikir logis dan sistematis siswa melalui proses belajar mengajar berbasis model untuk mengembangkan berpikir kritis, dan kemampuan kreatif. (Sumiyati, 2018).

Keberhasilan akademik seorang anak secara ideal ditentukan oleh aktivitas yang dilakukannya selama mengikuti kelas. Pentingnya kegiatan ini terletak pada kenyataan bahwa dalam kegiatan pembelajaran hendaknya anak ikut serta secara aktif dalam proses pembelajaran, kegiatan belajar yang lebih hidup akan memberikan pengaruh yang positif. Untuk menunjang keberhasilan pembelajaran, diperlukan keterlibatan anak dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian dan aktivitas dalam proses pembelajaran. (Zulfida & Aslamiah, 2023). Adapun Sikap yang ditanamkan dalam proses belajar dan pembelajaran antara lain : sikap rasa ingin tahu, kerjasama, saling menghormati, toleransi. Sikap yang ditanamkan melalui proses pembelajaran yang positif dan menyenangkan (Rahman & Agusta, 2023).

Hal tersebut akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut Rahman (2021), hasil belajar adalah hasil yang dicapai seseorang dalam berusaha mengembangkan kemampuannya. Hasil tersebut merupakan hasil upaya yang dilakukan dengan menggunakan kemampuan kognitif, emosional, dan psikomotorik seseorang untuk membantu orang mencapai tujuannya dengan memperoleh pengalaman dalam waktu singkat. singkat, dan mampu merasakannya. Pengamatan langsung atau tidak langsung menghasilkan perubahan dan pengetahuan, dan hasil evaluasi siswa menunjukkan tujuan pembelajaran.

Namun, kenyataan dilapangan yang sebenarnya berbeda dari keadaan ideal. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan pada hari Kamis tanggal 20 Desember 2023 dan hari Jumat tanggal 21 Desember 2023 dengan guru kelas VA Bapak Faizal Afriza, S.Pd. Dari dua puluh lima siswa, hanya lima (20%) yang berpartisipasi dalam

pembelajaran. Dikarenakan pada saat proses pembelajaran keterlibatan siswa kurang yang akhirnya memberikan suasana kurang aktif selama proses pembelajaran dan hanya beberapa siswa yang aktif dalam mengajukan pertanyaan-pertanyaan, serta siswa kurang memahami materi pembelajaran karena kurangnya konsentrasi selama proses pembelajaran. Hal Selanjutnya juga ditemukan bahwa siswa belum menunjukkan kriteria kemampuan berpikir kreatif saat pembelajaran berlangsung karena belum adanya soal atau pertanyaan yang tidak memberikan siswa kesempatan untuk menjawab dengan berbagai ide/gagasan, siswa tidak diberikan kesempatan untuk menyampaikan ide/gagasannya selama proses pembelajaran berlangsung, siswa tidak bisa memecahkan masalah dengan berbagai cara. Maka dari itu siswa kesulitan dalam menciptakan atau pun menghasilkan ide/gagasan baru. Hal ini terlihat dalam proses pembelajaran 25 siswa: hanya 4 (16%) yang mampu mengungkapkan pemikiran berbeda yang mereka miliki selama belajar. Pre-test juga diberikan untuk melihat seberapa baik siswa belajar. Hal ini menunjukkan bahwa hanya 7 siswa atau 28% yang mampu memenuhi KKM yang ditetapkan Permendikbud (2018), yaitu ≥70 pada mata pelajaran PPKn di SDN Belitung Selatan 5.

Adapun cara agar siswa lebih terlibat, mendorong mereka berpikir kreatif, dan membantu mereka belajar lebih banyak di kelas, maka kualitas proses belajar mengajar di kelas perlu ditingkatkan. Untuk menyiasati permasalahan tersebut, salah satu cara agar siswa lebih terlibat, berpikir kreatif, dan hasil belajar pada mata pelajaran PPKn adalah dengan menggunakan perpaduan berbagai model baru PBL, *Jigsaw*, dan NHT. Kombinasi ketiga model ini dinamakan model pembelajaran *MAGERN*. Model pembelajaran *Problem Based Learning* menurut (Asniwati, Fauzi, & Rahima, 2019) meningkatkan aktivitas guru dan menurut (Azizah dkk, 2023) dapat meningkatkan dan mengembangkan keterampilan berpikir kreatif. Kemudian model pembelajaran Jigsaw menurut (Susanto, 2019) dalam (Rosyadi & Fauzi, 2024) dapat meningkatkan keaktifan siswa dan menurut (Florentina & Leonard, 2017) dapat meningkatkan kemampuan siswa mengungkapkan ide atau gagasan. Kemudian model pembelajaran *Numbered Heads Together* menurut (Evita, 2018) dalam (Rosyadi & Fauzi, 2024); (Prameswari & Cinantya, 2023) dapat meningkatkan aktivitas siswa dengan mengkondisikan setiap anggota kelompok dapat terlibat aktif dan lebih interaktif.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam penelitian ini. Menggunakan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif (Nursapiah, 2020). Penelitian ini mengamati siswa kelas VA semester genap di SDN Belitung Selatan 5 Kecamatan Banjarmasin Barat. Siswa Kelas VA pada tahun ajaran 2023/2024 dijadikan sebagai subjek penelitian. Dengan jumlah dua puluh lima, yang terdiri dari sebelas perempuan dan empat belas laki-laki. Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan cara mengamati aktivitas guru, aktivitas siswa, dan berpikir kreatif siswa selama pembelajaran. Untuk tes tertulis, hasil belajar afektif menggunakan penilaian guru, serta hasil belajar psikomotorik melalui kegiatan kelompok. Dalam penelitian ini terdapat dua jenis data yaitu data kualitatif berupa observasi/pengamatan aktivitas guru, aktivitas siswa, kemampuan berpikir kreatif, dan hasil belajar individu. Sedangkan data kuantitatif berupa pemerolehan skor klasikal dari hasil observasi aktivitas siswa, pemikiran kreatif, dan hasil belajar.

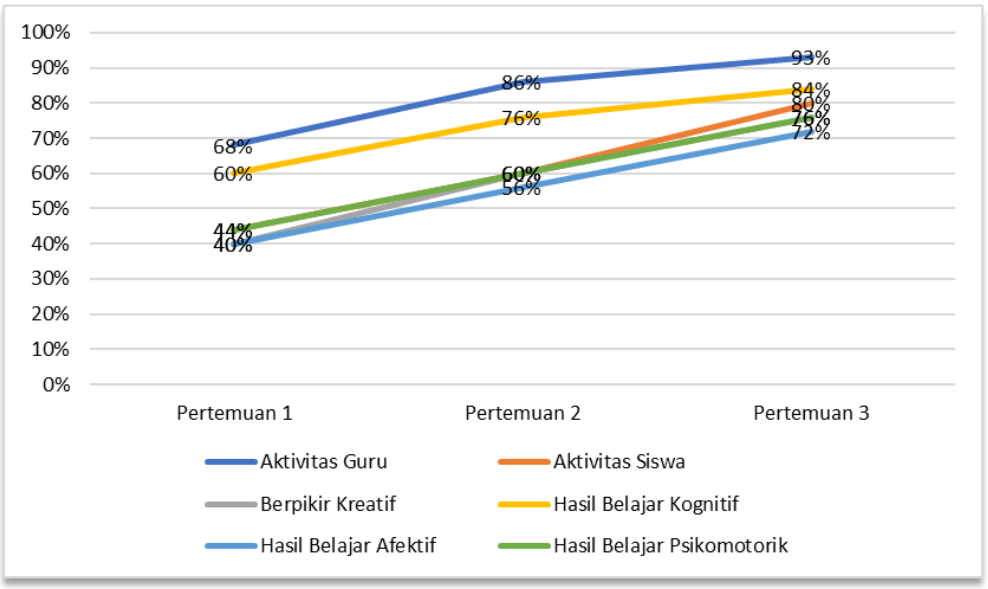
Faktor yang diteliti aktivitas guru, aktivitas siswa, berpikir kreatif, dan hasil belajar. Aktivitas guru yang diteliti yaitu mengorentasikan siswa pada masalah, mengorganisasikan siswa untuk belajar, membimbing investigasi secara berkelompok, membimbing siswa menyiapkan hasil investigasi, mempersentasikan hasil investigasi, pemberian *reward*, refleksi dan penilaian. Aktivitas siswa yang diteliti orientasi masalah (mengamati) , pengorganisasian untuk belajar (menyimak dan menanya), merancang proses pemecahan masalah (merancang), investigasi kelompok (pengumpulan data), menyiapkan laporan (menghasilkan), menyajikan hasil investigasi (mengaitkan), menyimpulkan serta merefleksikan (pemecahan masalah), Keterampilan berpikir kreatif yang diteliti kemampuan siswa dalam kelancaran berpikir, kemampuan siswa dalam berpikir luwes, kemampuan

siswa dalam menyampaikan pendapatnya sendiri, kemampuan siswa dalam berpikir elaborasi. Sedangkan hasil belajar yang diteliti ada tiga yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dalam pembelajaran PPKn, guru dikatakan berhasil jika memperoleh nilai minimal ≥24 yang termasuk dalam rentang sangat baik. Aktivitas siswa secara individu mencapai kisaran skor minimum ≥21 dan, secara klasikal mencapai ≥63% siswa dalam kategori aktif dan sangat aktif, maka aktivitas tersebut dianggap efektif. Berpikir kreatif seorang siswa dianggap berhasil jika mendapat nilai minimal pada rentang ≥10 dan secara klasikal harus diterima oleh minimal ≥63% siswa pada kategori terampil dan sangat terampil. Siswa kelas V SDN Belitung Selatan 5 dianggap tuntas jika hasil belajarnya mendapat nilai KMM ≥70. Kelas dianggap tuntas secara keseluruhan jika setidaknya ≥63% siswa mendapat nilai ≥70.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, data aktivitas guru, aktivitas siswa, kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa pada pertemuan I sampai III dapat dilihat adanya peningkatan pada setiap pertemuan akibat perubahan yang dilakukan, digambarkan pada grafik berikut:



Gambar 1. Grafik Kecenderungan Kenaikan

Berdasarkan grafik kecenderungan aktivitas guru pada pertemuan I 68% kriteria baik skor 19, namun hal ini tentunya masih ada beberapa indikator yang belum tercapai. Pertemuan II aktivitas guru 86% memenuhi kriteria sangat baik skor 24, namun hal ini tentunya masih ada beberapa indikator yang belum tercapai. Pertemuan III aktivitas guru 93% memenuhi kriteria sangat baik skor 26, namun hal ini tentunya masih ada beberapa indikator yang belum tercapai.

Pertemuan pertama memperlihatkan peningkatan yang berkelanjutan dalam keterlibatan siswa; pada kelompok cukup aktif persentase perolehannya sebesar 44% yang berarti siswa belum mencapai indikator keberhasilan ≥63%. Pada kelompok cukup aktif persentase pada pertemuan kedua sebesar 60% yang menunjukkan belum mencapai indikasi keberhasilan ≥63%. 80% peserta kelompok Aktif sudah mencapai indikator keberhasilan pada pertemuan ketiga.

Perkembangan berpikir kreatif siswa juga dimulai pada pertemuan I. Pada kategori kurang aktif diperoleh proporsi sebesar 40% yang berarti belum mencapai kriteria keberhasilan ≥63%. Pada kelompok cukup aktif persentase pada pertemuan kedua sebesar

60% yang menunjukkan belum mencapai indikasi keberhasilan ≥63%. Pada kategori Aktif, 76% peserta pertemuan ketiga telah memenuhi indikator keberhasilan.

Grafik tersebut menunjukkan bahwa pada pertemuan I hasil belajar siswa pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor masing-masing sebesar 60%, 40%, dan 44%. Hal ini menunjukkan bahwa mereka belum mencapai kriteria keberhasilan ≥63%. Komponen kognitif meningkat menjadi 76%, komponen afektif meningkat menjadi 56%, dan komponen psikomotorik meningkat menjadi 60% pada pertemuan kedua. Unsur afektif dan psikomotorik belum mencapai indikasi keberhasilan ≥63%, sedangkan aspek kognitif sudah mencapai nilai yang ditetapkan. Selanjutnya pada pertemuan ketiga hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan sebesar 84% pada aspek kognitif, 72% pada unsur afektif, dan 76% pada aspek psikomotorik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah mampu memenuhi indikator keberhasilan.

Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran *MAGERN* kombinasi dari *Problem Based Learning, Jigsaw*, dan *Numbered Heads Together* yang dipilih oleh guru untuk menentukan keberhasilan dalam pembelajaran dengan adanya perbaikan aspek-aspek aktivitas guru dalam pembelajaran dari pertemuan 1 hingga 3. Hal ini didukung oleh pendapat berikut (Azizah dkk, 2023): Keterampilan berpikir kreatif siswa dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran melalui model yang disebut pembelajaran berbasis masalah (PBL). Menurut (Nahar dkk, 2022) pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah metode pembelajaran berbasis masalah dan model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif bagi siswa. Menurut (Florentina & Leonard, 2017), model pembelajaran *jigsaw* dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam mengungkapkan ide dan pikirannya ketika menyelesaikan masalah. Menurut (Khoer, 2019), model NHT memungkinkan siswa untuk benar-benar berpartisipasi dalam diskusi dan cocok untuk memastikan tanggung jawab individu dalam diskusi kelompok. Aktivitas siswa dan kemampuan berpikir kreatif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Dapat disimpulkan bahwa penerapan langkah-langkah model *MAGERN* meningkatkan aktivitas guru, meningkatkan aktivitas dan keterampilan berpikir kreatif siswa, serta berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Langkah-langkah model *MAGERN* yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

Guru mengorientasikan siswa pada suatu permasalahan melalui video pembelajaran. Langkah ini diperlukan karena bertujuan agar siswa memperoleh gambaran mengenai masalah yang diberikan sehingga siswa terstimulus dalam mengasah keterampilan berpikir kreatifnya. Langkah ini sejalan dengan pendapat (Agusta & Noorhapizah, 2019) orientasi masalah Upaya guru terus difokuskan untuk membimbing dan membimbing seluruh siswa agar menampilkan kemampuan terbaiknya, terutama keterampilan yang termasuk dalam indeks kreativitas. (Suriansyah dkk. 2021: 24–37); (Noorhapizah, dkk. 2019: 248–253); (Agusta, dkk. 2018: 453–459) menyatakan mengorientasikan siswa pada permasalahan, akan tercipta lingkungan belajar yang responsif.

Guru mengorganisasikan setiap kelompok dengan masalah yang sudah mereka dapatkan. Langkah ini diperlukan karena bertujuan mengasah kemampuan siswa dalam berkerjsama serta menganalisis permasalahan yang diberikan dan menyusun tugas-tugas belajar sehingga mempermudah siswa dalam penyelesaiannya. Hal ini agar siswa terbiasa memecahkan masalah dengan efektif dan efesien menggunakan keterampilan berpikir kreatifnya. (Suriansyah, Amelia, & Lestari, 2019) aktivitas guru harus mendorong siswa dalam pemecahan masalah dalam situasi kehidupan nyata, siswa dapat memperoleh pengetahuan sendiri melalui kegiatan pembelajaran langsung, siswa menjadi terbiasa mencari informasi sebelum melakukan kegiatan pemecahan masalah (Asniwati dkk., 2019) ; (Asvifah & Wahjudi, 2019); (Apriana, 2023); (Ngatiyem, 2021) dimana siswa dengan tingkat kemampuan tinggi, sedang, dan rendah yang masing-masing memiliki ciri khasnya masing-masing harus ditempatkan dalam kelompok oleh guru dengan menggunakan teknik pengelompokan heterogen untuk memastikan diskusi kelompok berjalan selancar mungkin.

Guru membimbing investigasi kelompok dengan mendorong siswa mengumpulkan informasi dan pemecahan masalah melalui diskusi dengan tim ahli. Langkah ini diperlukan

karena bertujuan agar siswa mengasah kemampuan siswa dalam mengeksplorasi dan mengevaluasi informasi-informasi yang didapatkan saat berdiskusi bersama tim ahli. Hal ini dapat melatih ketelitian siswa dalam menyaring informasi yang didapat menggunakan keterampilan berpikir kreatif. (Agusta & Noorhapizah, 2019) memaparkan bahwa aktivitas guru harus terus berupaya untuk membimbing siswa dalam mencari tahu sampai pada menganalisis hasil temuan dilapangan bersama kelompok mereka. Menurut (Rahmawati & Suriansyah, 2024) Sebagai fasilitator, guru membantu setiap kelompok mengatasi kesulitan belajar, mendorong kreativitas siswa, dan melatih

Guru membimbing kelompok untuk menyiapkan hasil investigasi. Langkah ini diperlukan karena bertujuan menstimulus kemampuan siswa untuk menuliskan informasi yang telah dievaluasi dari tim ahli kemudian kembali berdiskusi bersama kelompok asal siswa fokus dalam menyerap informasi. Tindakan ini sesuai dengan penjelasan Maulana, Fauzi, dan Asniwati (2019) guru perlu menggunakan strategi pembelajaran yang membantu siswa memahami isi materi dan mendorong partisipasi siswa di kelas. Aldi dan Purwanti (2023) menyatakan bahwa mendorong percakapan siswa dan memberi mereka tugas untuk mendokumentasikan hasil pembicaraan mereka adalah dua tindakan instruktur yang meningkatkan kebahagiaan siswa dalam setiap pertemuan.

Guru memanggil salah satu nomor kelompok untuk mempresentasikan hasil investigasinya. Tahapan ini penting karena bertujuan untuk mengetahui tingkat kesiapan siswa dalam memberikan presentasi dan memanggil nomor secara acak untuk menunjukkan bahwa setiap kelompok mempunyai kesempatan yang sama. Tindakan ini konsisten dengan pernyataan Ulfah (2016) bahwa dimasukkannya statistik menunjukkan bahwa setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berbagi penelitian mereka, yang pada gilirannya mendorong diskusi kelompok di antara siswa. Sesuai (Fatimah & Aslamiah 2021) dalam (Rahmawati & Suriansyah, 2024), (Muhtar, dkk. 2020: 106–116) dan (Wayan, dkk. 2018: 676–682), menyampaikan hasil pembicaraan meningkatkan siswa ' kemampuan komunikasi lisan dan meningkatkan kepercayaan diri mereka. Kembangkan keberanian dan keterampilan berpikir kritis anak-anak.

Guru memberikan *reward* kepada setiap kelompok. Karena tujuan dari langkah ini adalah agar rasa percaya diri siswa selama proses pembelajaran lebih meningkat, maka hal ini penting. Hasilnya, motivasi dan jumlah aktivitas belajar yang dilakukan siswa dapat meningkat. Langkah ini sejalan dengan pandangan (Mulyo, Ika Asri; Mahmud, 2022). Menurut mereka, tindakan guru yang memberikan penghargaan terhadap keterlibatan siswa melalui penghargaan berdampak pada motivasi siswa. Dengan memberikan hadiah, siswa diyakini akan merasa karyanya dihargai sehingga akan meningkatkan semangat belajarnya. (Subakti & Prasetya, 2020: 106–117); (Wani & Sutarini, 2022: 233–247) menegaskan bahwa memberikan hadiah kepada siswa dapat memicu atau menumbuhkan minat mereka.

Guru membimbing siswa untuk melakukan refleksi dan penilaian mengenai pembelajaran yang telah dilakukan. Untuk merangsang pemahaman, ketepatan, dan ketepatan siswa dalam mengkomunikasikan temuan materi yang berhubungan dengan proses dan hasil belajar, maka fase ini diperlukan. Pemahaman dan kemampuan siswa mengkomunikasikan hasil belajar menunjukkan hal tersebut. Langkah ini sejalan dengan pendapat (Budiono, Hendra: Utomo, 2022) bahwa aktivitas guru haruslah membantu siswa menyelesaikan pembelajarannya, yaitu memberikan kesempatan ini kepada siswa untuk menyelesaikan pembelajarannya dalam bahasa/teksnya sendiri berdasarkan pemahaman yang diterimanya. Sejalan dengan yang dinyatakan oleh (Rahmawati & Suriansyah, 2024) Penilaian ini menciptakan pembelajaran aktif dan mengoptimalkan pembelajaran selanjutnya.

SIMPULAN

Berdasarkan yang didapatkan dari PTK menggunakan model *MAGERN* sebanyak 3x tindakan/pertemuan di SDN Belitung Selatan 5. Peneliti menyatakan aktivitas guru “Sangat Baik” karena mengikuti langkah-langkah model pembelajaran. Aktivitas siswa memenuhi kriteria “Aktif”, dan secara klasikal 80% siswa telah memenuhi kriteria “Hampir Semua Siswa

Aktif". Keterampilan berpikir kreatif siswa memenuhi seluruh kriteria "Terampil" dan secara klasikal 76% memenuhi kriteria "Hampir Semua Siswa Terampil". Hasil belajar siswa secara berkelompok dan individu telah mencapai kriteria "Tuntas". Hasil belajar siswa berada pada kriteria kualifikasi tuntas pada ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik yang telah melampaui indikator keberhasilan yakni 72% pada ranah afektif, pada ranah kognitif 84%, dan 76% pada ranah psikomotorik.

DAFTAR PUSTAKA

Aldi & Ratna Purwanti. (2023) Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Muatan PPKn Menggunakan Model PATRI pada Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar,* Vol.8, No.3. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/10630/4531

Anatsya, Ervina & Dini Aggareni Dewi. (2021). Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, Vol.9, No.2, Hal. 292. https://doi.org/10.23887/jpku.v9i2.34133

Agusta, A. R., Setyosari, P., & Sa"dijah, C. (2018). Implementasi Strategi Outdoor Learning Variasi Outbound untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kerjasama Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(4), 453–459. http://journal.um.ac.id/index.php/jptp p/article/view/10745

Agusta, A. R., & Noorhapizah. (2019). Penerapan Strategi Outdoor Learning Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. Ps2Dmp Ulm, 5(2), 1–14.

Apriana, D. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa melalui Model Problem Based Learning pada Materi Bioteknologi Paska Pandemi Covid-19 di kelas X MA As Shiddiqiyah. 1, 15–25.

Asniwati, Fauzi, Z. A., & Rahima, L. (2019). Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Tema Daerah Tempat Tinggalku Muatan Ppkn Materi Keberagaman Karakteristik Individu Menggunakan Kombinasi Model Problem Based Learning (PBL), Numbered Heads Together (NHT), Dan Make a Match Pada Kelas IV SDN Pekauman 3. *Prosiding Seminar Nasional PS2DMP ULM*, 5(1), 155–166. https://repo-dosen.ulm.ac.id//handle/123456789/13648

Asvifah, F. F., & Wahjudi, E. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi Pada Materi Pelajaran Akuntansi Keuangan Di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK),* 07(03), 460–465.

Azizah, Shofi Nur dkk. (2023). Implementasi Model Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Tema 1 Subtema 3 Kelas III Sd Negeri 1 Waluyorejo. *Journal of Social Humanities and Education,* Vol.2, No.1, Hal.223. https://doi.org/10.55606/concept.v2i1.248

Budiono, Hendra; Utomo, A. (2020). Strategi Guru Dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis (Critical Thinking) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V Sekolah Dasar. ADI WIDYA: *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 139–145. https://doi.org/10.25078/aw.v5i2.1445

Febrina, Nadya dkk. (2023). Model Pembelajaran Protection Landing Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa SD Muatan IPA. *Journal On Teacher Education*, Vol.5, No.1. https://doi.org/10.31004/jote.v5i1.17255

Florentina, Noviyani & Leonard. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa. *Jurnal Formatif*, Vol.7, No. 2.

Hagi, Nanda Afrita & Mawardi. (2021). Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol.3, No.2.

Khoer, M. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Koperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Terhadap Peningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa (Studi Eksperimen pada Siswa Kelas VII Mata Pelajaran IPS di MTs Ma'arif Cipakem

Kabupaten Kuningan). *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi,* Vol.16, No.2, Hal.114.

Maulana, Z., Fauzi, Z. A., & Asniwati. (2019). Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Tema Daerah Tempat Tinggalku Muatan PPkn Menggunakan Kombinasi Model Pembelajaran Problem Based Learning, Mind Mapping Dan Word Square Di Kelas IV SDN Sungai Pantai 2 Barito Kuala. *Prosiding Seminar Nasional PS2DMP ULM*, 5(2), 16

Muhtar, Nurhayati, N., & Bissalam, U. (2020). Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas XII Madrasah Aliyah Negeri (Man) 1 Majene Melalui Pelatihan Public Speaking. *Abdimas Toddopuli: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(2), 106–116. https://doi.org/10.30605/atjpm.v1i2.2 58

Mulyo, Ika Asri; Mahmud, A. (2020). Mediasi Motivasi Belajar dalam Hubungan Sosial Media dan Pemberian Reward dengan Aktivitas Belajar. *Economic Education Analysis Journal*, 9(2), 516–531. https://doi.org/10.15294/eeaj.v9i2.39428

Nahar, Tohirotun dkk. (2022). Peningkatan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran PPKn Melalui Metode Problem Based Learning (PBL) Pada Siswa Kelas III MI Miftahul Huda Desa Kertomulyo Kecamatan Margoyoso. *Jurnal Pendidikan dan Sains,* Vol.2, No.1, Hal.145.

Ngatiyem. (2021). Penerapan Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *ACTION : Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 1(2), 149–156.

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), 248–253. https://repodosen.ulm.ac.id//handle/123456789/ 13656

Nursapiah. (2020). Penelitian Kualitatif. Medan: Wal Ashri Publishing.

Prameswari, Dyah Ken & Celia Cinantya. (2023). Improving Activities, Critical Thinking Skills And Ppkn Content Learning Outcomes Using The Panda Model. *Journal of General Education Science,* Vol.2, No.1. https://journal.berpusi.co.id/index.php/JoGEs/article/download/387/331

Rahman, Muhammad Maulidi & Akhmad Raindy Agusta. (2023). Meningkatkan

Motivasi dan Kreativitas Siswa Menggunakan Model Pandora Pada Kelas IV di SDN Puntik Dalam. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Konseling*, Vol.1, No.3.

Rahman, Sunarti. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hail Belajar. Pascasarjana Uniersitas Negeri Gorontalo. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 289.

Rahmawati, Selvia & Ahmad Suriansyah. (2024). Meningkatkan Aktivitas dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa dalam Muatan PKn melalui Model BALOGO di Kelas V SDN Antasan Kecil Timur 1 Banjarmasin. *Journal Tunas Bangsa*, Vol. 11, No.1. https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/download/2268/1572

Rosyadi, Reza & Zain Ahmad Fauzi. (2024).Meningkatkan Aktivitas Peserta Didik Sekolah Dasar Dengan Model Jigsaw, NHT dan TGT. *Jurnal Locus : Penelitian & Pengabdian,* Vol.3, No.4. https://locus.rivierapublishing.id/index.php/jl/article/download/2530/570

Sinambela, Pardomuan Nauli Josip Mario. (2019). Kurikulum 2013 dan Implementasinya dalam Pembelajaran, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar.* Vol. 3, No.4.

Subakti, H., & Prasetya, K. H. (2020). Pengaruh Pemberian Reward and Punishment Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Tinggi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basataka (JBT),* 3(2), 106117. https://doi.org/10.36277/basataka.v3i 2.93

Sumiyati, Elfa. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Aktivitas untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VI pada Pelajaran PKn SDN 09 Kabawaten. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 10, No.2.

Suriansyah, A., Agusta, A. R., & Setiawan, A. (2021). Model Blended learning ANTASARI untuk Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Memecahkan Masalah. *Journal of Economics Education and Entrepreneurship*, 2(2), 90–110. https://doi.org/10.20527/jee.v2i2.410

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 And Share (TPS) dan Teams Games Tournament (TGT) di Kelas VB SDN Teluk Tiram 1 Banjarmasin. *Prosiding Seminar Nasional PS2DMP ULM,* 5(1), 27–36.

Ulfah, M. (2016). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Number Heads Together Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 7(1), 93– 113. https://doi.org/10.17509/jppd.v7i1.30062

Wani, K. E., & Sutarini. (2022). Analisis Dampak Pemberian Reward and Punishment Pada Proses Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SDN 064955 Medan. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan,* 1(3), 233–247. http://dx.doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3350

Wayan Ekayanti, N., Paramitha, G. A., Putri, E., & Puspawati, D. A. (2018). Pechakucha: Inovasi Pembelajaran untuk Mengembangkan Kemampuan Berbicara Calon Guru Pechakucha: The Learning Inovation to Develop Speaking Skill of Teacher Candidates. *Proceeding Biology Education Conference*, 15(1), 676682. https://jurnal.uns.ac.id/prosbi/article/v iew/33042

Zulfida, Yasmina & Aslamiah. (2023). Meningkatkan Motivasi, Aktivitas dan Perkembangan Nilai Agama dan Moral Menggunakan Model DIRAUT Pada Anak Kelompok B. *Jurnal Inovasi Kreativitas Anak Usia Dini,* Vol. 3, No.2.