

## Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD Kayuapu dengan Menggunakan Model *Reciprocal Teaching* Berbasis Media *Educative Game*

Disky Dwi Juliyanto<sup>1</sup>, Siti Masfuah<sup>2</sup>, F. Shoufika Hilyana<sup>3</sup>

Universitas Muria Kudus<sup>1,2,3</sup>

e-mail: [diskysm@gmail.com](mailto:diskysm@gmail.com)<sup>1</sup>, [siti.masfuah@umk.ac.id](mailto:siti.masfuah@umk.ac.id)<sup>2</sup>, [viccahilyana@gmail.com](mailto:viccahilyana@gmail.com)<sup>3</sup>

### Info Artikel

#### Sejarah Artikel

Diterima: 12 Januari 2023

Revisi: 27 Maret 2023

Disetujui: 29 April 2023

Dipublikasikan: 30 Juni 2023

#### Keyword

*Reciprocal Teaching*

*Educative Game*

*Critical Thinking*

### Abstract

This study aims to analyze the increase in science critical thinking skills of fifth grade students at SD Kayuapu before and after using the Reciprocal Teaching learning model based on educative game media. The research design uses a quantitative experiment, namely the Pre-Experimental Design with the One-Group Pretest-Posttest Design model. The data obtained through the written test method is a description test. The location of this research will be carried out in class V SD Kayuapu. The sample in this study was 20 grade V students using the saturated sample technique. The results of this study show that the percentage of the N-Gain value is 56%, which indicates a fairly effective increase. So, there is an increase in students' pretest and posttest scores before and after learning using the Reciprocal Teaching model based on educative game media on the critical thinking skills of fifth grade students at SD Kayuapu.

### Pendahuluan

Pendidikan adalah tempat di mana siswa mencari pengetahuan melalui instruksi yang mereka terima. Sebagai pendidik utama dalam pendidikan, guru bertanggung jawab untuk memberikan instruksi langsung kepada siswa untuk mengubah pengetahuan, sikap, dan keterampilan mereka. Aspek yang sangat signifikan menurut Hamdayama (2016) adalah signifikansi peran dan fungsi guru. Baik dalam pendidikan formal maupun informal, maupun dalam pendidikan nonformal, guru memegang peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu kompetensi penting seorang guru adalah kemampuan merencanakan, mengendalikan, dan melaksanakan evaluasi pembelajaran. Agar tetap menggunakan kurikulum 2013 yang mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, maka pendidik dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam membimbing dan mengarahkan peserta didik untuk mendorong minatnya dalam kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran yang efisien dan efektif, didukung oleh media, bahan ajar, dan lingkungan sekitar, menunjukkan kualitas pendidikan. Kemandirian siswa itu sendiri sangat diperlukan untuk berkembangnya proses pembelajaran yang efektif dan efisien agar tercipta siswa yang berkompeten (Ahmadi et al., 2013).

Demi terwujudnya siswa yang kompeten perlu diperlukan proses pembelajaran yang tepat. Berdasarkan hasil wawancara pemerolehan data awal dengan guru kelas V SD Kayuapu yaitu Ibu S, pada hari senin tanggal 14 November 2022, memberikan pendapat bahwa terdapat beberapa hambatan pada pembelajaran tematik. Dari pemerolehan data awal dapat dipahami bahwa siswa kelas V di SD Kayuapu, mengalami kesulitan belajar pada mata pelajaran tematik terutama pada muatan Bahasa Indonesia dan IPA yang berdampak pada hasil belajar siswa yang sebagian besar masih dibawah dari KKM yang telah ditentukan. Hal tersebut disebabkan oleh rendahnya minat siswa yang ditunjukkan dengan siswa masih pasif dan berpandangan bahwa pada mata pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia pada pembelajaran tematik sangat membosankan. Mengingat pentingnya mata pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, tentunya perlu

mendapatkan perhatian khusus seperti meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa terkhusus, agar dapat tercipta proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Kemampuan berpikir kritis sangat diperlukan untuk siswa, pada jalannya kegiatan pembelajaran. Dengan berpikir kritis siswa tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi pada jalannya proses pembelajaran. Menurut Lilisari (2013), menjelaskan bahwa berpikir kritis merupakan salah satu komponen proses berpikir tingkat tinggi, menggunakan dasar menganalisis pendapat dan memunculkan pengetahuan terhadap tiap-tiap makna untuk mengembangkan pola penalaran yang kohesif dan logis, sehingga dapat memacu siswa agar berperan aktif dan kreatif dalam jalannya kegiatan pembelajaran. Maka untuk memaksimalkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis peneliti memerlukan usaha peningkatan penguasaan siswa terhadap konsep-konsep yang terdapat pada mata pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia yang mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa dan meningkatkan hasil belajar IPA dan Bahasa Indonesia.

Salah satu pembelajaran yang mampu dijadikan alternatif dalam mata pelajaran IPA di SD adalah model pembelajaran *Reciprocal Teaching* berbasis pendekatan saintifik. Model *Reciprocal Teaching* menurut Shoimin, (2014) adalah model pembelajaran berupa kegiatan mengajarkan materi kepada teman. Pada model pembelajaran ini siswa berperan sebagai “guru” untuk menyampaikan materi kepada teman-temannya. Selain itu pembelajaran terbalik (*Reciprocal Teaching*) adalah suatu prosedur pembelajaran yang dirancang untuk mengajari siswa empat strategi pemahaman mandiri yaitu merangkum, membuat soal yang berkaitan dengan materi, menjelaskan dan memprediksi (Risnawati, 2008). Model pembelajaran *Reciprocal Teaching* sebagai salah satu metode pembelajaran penunjang meningkatnya kemampuan berpikir kritis siswa, model pembelajaran ini juga membutuhkan bantuan media guna untuk lebih meningkatkan hasil berpikir kritis peserta didik.

Secara istilah arti dari media adalah wahana penyalur informasi (Sutiman, 2017). Menurut Miftah (2015), hadirnya media sangat dibutuhkan sebagai salah satu penunjang berlangsungnya kegiatan proses belajar mengajar, karena media dapat mempermudah siswa memahami dan memecahkan permasalahan yang rumit tentang materi yang disampaikan oleh guru, media juga dapat membantu dalam penyampaian materi yang susah untuk dijelaskan oleh guru. Salah satu media yang menawarkan siswa terbantu dalam berpikir kritis adalah media berbasis *educative games*. Menurut Mustikasari et al. (2019), *Educative games* merupakan bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain, yang disadari memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri secara seutuhnya serta bersifat mendidik dan terdapat interaksi edukatif dimana anak didik tidak hanya diajak untuk bermain namun juga diajak untuk belajar.

Berdasarkan pernyataan diatas, didukung oleh penelitian terdahulu dari Umam (2018), yang memperoleh hasil bahwa kemampuan berpikir kritis siswa yang mengikuti model pembelajaran *Reciprocal Teaching* berbasis pendekatan saintifik lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan saintifik. Artinya model pembelajaran *Reciprocal Teaching* mampu membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis. Pendapat lain dari Damarjati (2021), menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa game edukasi dikatakan efektif dalam melatih kemampuan berpikir kritis siswa agar lebih baik. Pemanfaatan game edukasi dalam pelaksanaan pembelajaran juga dapat membuat siswa melakukan aktivitas permainan yang menyenangkan sehingga dapat menarik minat belajar siswa.

Berdasarkan uraian dari permasalahan yang ada, peneliti bertujuan untuk menganalisis peningkatan skor *pretest* dan *posttest* siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model *Reciprocal Teaching* berbasis media *educative game* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD Kayuapu. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu akan mengkaji lebih lanjut terkait kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran tematik Tema 6 (Panas dan

Perpindahannya), SubTema 3 (Pengaruh Kalor terhadap Kehidupan), dengan muatan Bahasa Indonesia dan IPA.

### Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen, dengan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Pada desain ini, pemberian *pretest* untuk mengetahui keadaan awal, selanjutnya kelas diberi perlakuan dengan model pembelajaran *Reciprocal Teaching* berbasis *media educative game*. Tindakan selanjutnya diberi *posttest* setelah diberi perlakuan. Keefektifan model *Reciprocal Teaching* berbasis *media educative game* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa diukur dengan membandingkan antara nilai  $O_1$  dan  $O_2$ . Bila nilai  $O_2$  lebih besar dibandingkan dengan nilai  $O_1$  maka model pembelajaran *Reciprocal Teaching* berbasis *media educative game* yang telah diterapkan efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa (Sugiyono, 2017). Penelitian dilakukan di kelas V SD Kayuapu. Waktu penelitian adalah serangkaian proses yang dilakukan selama penelitian. Waktu penelitian ini yaitu pada bulan Januari 2023. Populasi pada penelitian ini adalah 20 siswa kelas V SD Kayuapu di Desa Gondangmanis Kecamatan Bae Kabupaten Kudus. Instrument tes yang digunakan pada penelitian ini adalah metode tes tertulis dalam bentuk obyektif dengan jenis tes uraian.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini dimulai dari uji validasi instrumen penelitian sebelum dilakukannya penelitian. Kemudian, dilakukan uji prasyarat dengan uji normalitas. Menurut Arikunto (2016), normalitas merupakan suatu bentuk pengujian tentang kenormalan distribusi data. Tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data penelitian yang didapatkan berdistribusi normal atau mendekati normal, karena data yang baik merupakan data yang menyerupai distribusi normal. Teknik analisis untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa ditentukan berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* dengan uji *n-gain*. Analisis *N-Gain* digunakan untuk mencari peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Reciprocal Teaching* berbasis *media educative game*. Analisis peningkatan dengan uji *gain* berbasis SPSS 23 bisa dihitung sebagai berikut:

- a. Menentukan skor *posttest*
- b. Menghitung skor maksimum ideal
- c. Menentukan skor *pretest*
- d. Menghitung peningkatan dengan analisis *gain*

$$N. Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum ideal} - \text{skor pretest}}$$

- e. Menentukan kriteria peningkatan

Nilai N- Gain	Kriteria
$N- Gain \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq N- Gain < 0,70$	Sedang
$N- Gain < 0,30$	Rendah

- f. Menentukan kategori tafsiran efektivitas *N-Gain*

Persentase %	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil

Adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa menggunakan model pembelajaran *Reciprocal Teaching* berbasis media *educative game* ditentukan berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* hasil tes kemampuan berpikir kritis yang dianalisis menggunakan analisis peningkatan dengan uji N-gain berbantuan SPSS 24, sebagai berikut:

**Tabel 1 Analisis Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis**

	N-Gain Skor	N-Gain Skor Persen
Total	11,30	1186,03
Rata-rata	0,56	56%
Kategori	Peningkatan Sedang	Cukup Efektif

Pada Tabel 1, menunjukkan bahwa hasil analisis peningkatan dengan uji gain berbantuan SPSS 24 mendapatkan rata-rata nilai N-Gain sebesar 0,56 yang artinya kriteria peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Reciprocal Teaching* berbasis media *educative game* mendapat peningkatan dengan kriteria sedang. Kemudian, untuk persentase nilai N-Gain mendapatkan 56% yang menunjukkan penafsiran keefektifan model pembelajaran *Reciprocal Teaching* berbasis media *educative game* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dapat dikategorikan cukup efektif.

### Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada siswa V SD Kayuapu yang berjumlah 20 siswa. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis awal siswa dilakukan pengujian menggunakan lembar *pretest* yang berjumlah 12 soal yang bermuatan materi IPA dan Bahasa Indonesia. Selanjutnya, untuk diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Reciprocal Teaching Berbasis Media Educative Game* yang dilaksanakan tiga kali pertemuan, dan diberikan lembar *posttest* untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa setelah diberikan perlakuan. Untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa menggunakan model pembelajaran *Reciprocal Teaching* berbasis media *educative game* ditentukan berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* hasil tes kemampuan berpikir kritis yang dianalisis menggunakan analisis peningkatan dengan uji N-gain.

Hasil analisis kemampuan berpikir kritis siswa menggunakan model pembelajaran *Reciprocal Teaching Berbasis Media Educative Game* ditentukan berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* hasil tes kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran tematik yang dianalisis menggunakan analisis peningkatan dengan uji N-gain menggunakan SPSS 24, mendapatkan rata-rata nilai N-Gain sebesar 0,56 yang artinya kriteria peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Reciprocal Teaching* berbasis media *educative game* mendapat peningkatan dengan kriteria sedang. Kemudian, untuk persentase nilai N-Gain mendapatkan 56% yang menunjukkan penafsiran keefektifan model pembelajaran *Reciprocal Teaching* berbasis media *educative game* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dapat dikategorikan cukup efektif.

Berpikir kritis adalah salah satu kemampuan berpikir yang menuntut berpikir tingkat tinggi. Menurut Lukitasari (2018), setiap orang dituntut untuk berpikir secara beralasan dan reflektif dengan menggunakan penalarannya serta membuat keputusan tentang apa yang harus dilakukannya. Sehingga berpikir kritis itu berbeda dengan berpikir biasa. Tujuan dari berpikir kritis adalah untuk mempertimbangkan dan mengevaluasi informasi yang pada akhirnya memungkinkan kita untuk membuat keputusan. Ennis (2011), mengungkapkan secara singkat bahwa terdapat

enam kriteria atau indikator dalam berpikir kritis yang disingkat menjadi FRISCO. Orang yang berpikir kritis idealnya memiliki beberapa kriteria atau elemen dasar yang disingkat dengan FRISCO (*Focus, Reason, Inference, Situation, Clarity, and Overview*).

Hasil dari penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Amelia and Syahputra (2019), yang menjelaskan bahwa dari hasil penelitiannya membuktikan bahwa melalui penerapan model *Reciprocal Teaching* memberikan peningkatan kemampuan berpikir kritis dengan rata-rata persentase *N-Gain* sebesar 63,6% yang dapat ditafsirkan cukup efektif. Pernyataan tersebut diperkuat dengan hasil penelitian oleh Damayanti, Pratiwi, and Ismaya (2020), yang menjelaskan kemampuan berpikir kritis dapat meningkat dengan adanya proses pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran kooperatif dengan melihat peningkatan pada kemampuan berpikir kritis sebesar 25% dari sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa tidak terlepas dari kemampuan siswa memahami materi yang diberikan oleh guru. Menurut Umam (2018), model pembelajaran *Reciprocal Teaching* tidak hanya membantu memahami bacaan tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk memantau sendiri proses belajar dan berpikir. Tujuan pendekatan *Reciprocal Teaching* adalah memfasilitasi siswa untuk berkomunikasi dan saling membantu dalam kelompoknya masing-masing dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Pernyataan tersebut diperkuat pendapat oleh Anwar & Pramukantoro (2016), yang menjelaskan jika siswa lebih aktif untuk diskusi dan hasil pekerjaannya dijelaskan dengan baik sehingga meningkatkan kemampuan berpikir kreatif serta antusias siswa dalam pembelajaran dapat ditingkatkan. Penelitian lainnya dari Muslim (2015), berdasarkan hasil pengujian hipotesis dalam penelitiannya menyatakan bahwa rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *Reciprocal Teaching* lebih baik dari pada rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Penerapan model pembelajaran *Reciprocal Teaching* memberikan peningkatan aktivitas siswa dalam proses belajar yang memacu siswa dalam berpikir kritis. Pernyataan tersebut didukung oleh Shoimin (2017), yang menjelaskan bahwa melalui model pembelajaran *Reciprocal Teaching* dapat mengembangkan kreativitas siswa, memupuk kerja sama antar siswa, siswa belajar dengan mengerti sehingga tidak akan lupa, siswa termotivasi untuk belajar, siswa lebih memerhatikan pelajaran karena menghayati sendiri, memupuk keberanian berpendapat dan berbicara di dalam kelas; melatih siswa untuk menganalisis masalah dan mengambil kesimpulan dalam waktu singkat sehingga dapat memungkinkan siswa dalam berpikir kritis. Menurut Manohar (2014), model pembelajaran *Reciprocal Teaching* tidak hanya membantu memahami bacaan tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk memantau sendiri proses belajar dan berpikir. Tujuan pendekatan *Reciprocal Teaching* adalah memfasilitasi siswa untuk berkomunikasi dan saling membantu dalam kelompoknya masing-masing dalam memahami teks atau bacaan yang diberikan oleh guru.

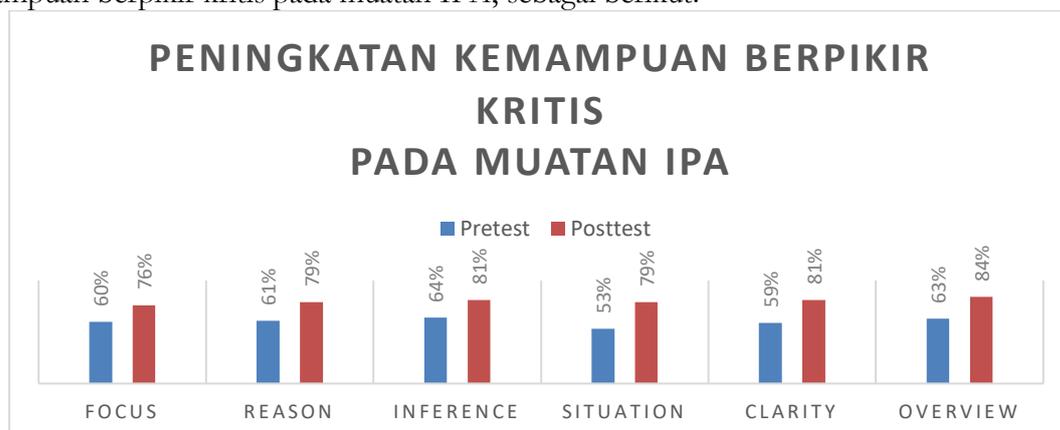
Model pembelajaran *Reciprocal Teaching* merupakan konsep baru dalam pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk belajar mandiri, kreatif, dan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran juga dapat membantu memecahkan kebutuhan yang sering dihadapi dalam penggunaan model pembelajaran yang bersifat tradisional (Masfuah et al., 2022). Selain menggunakan model *Reciprocal Teaching* agar kemampuan berpikir kritis meningkat yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *educative game*. Menurut Sari et al. (2020), *educative game* dapat berdampak positif bagi siswa, karena permainan dianggap menyenangkan, dan motivasi belajar siswa, sehingga mendorong siswa untuk berpikir kritis.

Pendapat lain dari Wahyuningtyas et al. (2022), menjelaskan bahwa pemanfaatan media yang tepat dapat mendorong keefektifan proses pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan dan dapat tercapai tujuan pembelajaran sesuai yang

diharapkan. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dan media yang efektif, memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa yang difokuskan untuk menjembatani siswa agar memperoleh pengalaman belajar dalam mengorganisasikan, meneliti, dan memecahkan masalah-masalah kehidupan yang kompleks sehingga lebih memahami materi dan sesuai dengan tujuan (Amalia et al., 2022).

Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran tematik diperjelas dengan adanya peningkatan persentase total skor jawaban benar siswa di setiap indikator soal tes kemampuan berpikir kritis. Pada muatan pembelajaran IPA indikator soal pertama (*Focus*), persentase jawaban benar *pretest* yaitu 60% dan persentase jawaban benar *posttest* yaitu 76%. Artinya, terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis dimana siswa mampu memberikan gambaran sederhana tentang benda-benda yang dapat dan tidak dapat menghantarkan kalor. Pada indikator soal kedua (*Reason*), persentase jawaban benar *pretest* yaitu 61% dan persentase jawaban benar *posttest* yaitu 79%. Artinya, terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis dimana siswa mampu menentukan dasar pengambilan keputusan dalam membedakan benda-benda yang dapat dan tidak dapat menghantarkan kalor. Pada indikator soal ketiga (*Inference*), persentase jawaban benar *pretest* yaitu 64% dan persentase jawaban benar *posttest* yaitu 81%. Artinya, terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis dimana siswa mampu membuat simpulan dari perbedaan benda-benda yang dapat mempercepat dan memperlambat perpindahan kalor.

Pada indikator soal keempat (*Situation*), persentase jawaban benar *pretest* yaitu 53% dan persentase jawaban benar *posttest* yaitu 79%. Artinya, terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis dimana siswa mampu memberikan penegasan lebih lanjut hubungan antar benda-benda yang dapat dan tidak dapat menghantarkan. Pada indikator soal kelima (*Clarity*), persentase jawaban benar *pretest* yaitu 59% dan persentase jawaban benar *posttest* yaitu 81%. Artinya, terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis dimana siswa dapat mempertimbangkan antara benda-benda yang dapat mempercepat dan memperlambat perpindahan kalor. Pada indikator soal keenam (*Overview*), persentase jawaban benar *pretest* yaitu 63% dan persentase jawaban benar *posttest* yaitu 84%. Artinya, terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis dimana siswa mampu mengkreasikan pengetahuan yang sudah di dapat untuk menganalisis benda-benda yang dapat dan tidak dapat menghantarkan kalor bagi kehidupan sehari-hari. Untuk lebih jelasnya, peneliti sajikan diagram peningkatan persentase total skor jawaban benar siswa di setiap indikator soal tes kemampuan berpikir kritis pada muatan IPA, sebagai berikut.

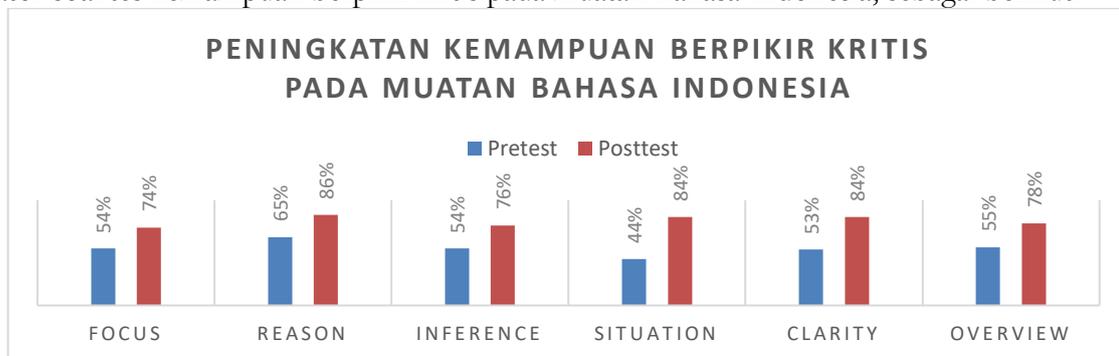


**Gambar 4. 1 Diagram Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Muatan IPA**

Pada Gambar 4.4, menunjukkan peningkatan total skor jawaban benar siswa di setiap indikator berpikir kritis FRISCO pada muatan pembelajaran IPA. Peningkatan yang dihasilkan menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Reciprocal Teaching* berbasis *educative game* mengalami peningkatan.

Sementara, pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia indikator soal pertama (*Focus*), persentase jawaban benar *pretest* yaitu 54% dan persentase jawaban benar *posttest* yaitu 74%. Artinya, terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis dimana siswa mampu memberikan gambaran sederhana tentang pengertian teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik. Pada indikator soal kedua (*Reason*), persentase jawaban benar *pretest* yaitu 65% dan persentase jawaban benar *posttest* yaitu 86%. Artinya, terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis dimana siswa mampu menentukan dasar pengambilan keputusan tujuan dari kata kunci dalam setiap paragraf pada teks penjelasan. Pada indikator soal ketiga (*Inference*), persentase jawaban benar *pretest* yaitu 54% dan persentase jawaban benar *posttest* yaitu 76%. Artinya, terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis dimana siswa mampu membuat kesimpulan dari isi teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.

Pada indikator soal keempat (*Situation*), persentase jawaban benar *pretest* yaitu 44% dan persentase jawaban benar *posttest* yaitu 84%. Artinya, terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis dimana siswa mampu memberikan penegasan lebih lanjut perbedaan antara teks penjas (eksplanasi) dengan teks narasi atau deskripsi yang ada di media cetak. Pada indikator soal kelima (*Clarity*), persentase jawaban benar *pretest* yaitu 53% dan persentase jawaban benar *posttest* yaitu 84%. Artinya, terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis dimana siswa mampu membuat pertimbangan kegunaan pokok pikiran dalam membuat teks penjas. Dan, pada indikator soal keenam (*Overview*), persentase jawaban benar *pretest* yaitu 55% dan persentase jawaban benar *posttest* yaitu 78%. Artinya, terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis dimana siswa mampu mengambil suatu keputusan untuk dilakukan dari pengetahuan yang ada untuk menganalisis kembali secara menyeluruh mulai dari awal sampai akhir penyusunan teks penjas. Untuk lebih jelasnya, peneliti sajikan diagram peningkatan persentase total skor jawaban benar siswa di setiap indikator soal tes kemampuan berpikir kritis pada muatan Bahasa Indonesia, sebagai berikut.



**Gambar 4. 2 Diagram Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Muatan Bahasa Indonesia**

Pada Gambar 4.5, menunjukkan peningkatan total skor jawaban benar siswa di setiap indikator berpikir kritis FRISCO pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Peningkatan yang dihasilkan menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Reciprocal Teaching* berbasis *educative game* mengalami peningkatan.

Berdasarkan uraian diatas, dapat diambil benang merahnya bahwa dalam penerapan model *Reciprocal Teaching* berbasis media *educative game* memberikan peningkatan skor *pretest* dan *posttest* siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model *Reciprocal Teaching* berbasis media *educative game* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD Kayuapu.

## Simpulan

Akhir tinjauan ini menunjukkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* hasil tes kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran tematik yang dianalisis menggunakan analisis peningkatan dengan uji N-gain menggunakan SPSS 24, yang mendapatkan rata-rata nilai N-Gain sebesar 0,56 yang artinya kriteria peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Reciprocal Teaching* berbasis media *educative game* mendapat peningkatan dengan kriteria sedang. Kemudian, untuk persentase nilai N-Gain mendapatkan 56% yang menunjukkan penafsiran keefektifan model pembelajaran *Reciprocal Teaching* berbasis media *educative game* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dapat dikategorikan cukup efektif.

### Daftar Pustaka

- Ahmadi, Ab., & Supriyono, W. (2013). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Amalia, N., Ermawati, D., & Kuryanti, M. S. (2022). Pengaruh Penggunaan Metode Hypnoteaching terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 5(7).
- Amelia, C., & Syahputra, E. F. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining untuk Meningkatkan Kemampuan Eksplorasi Siswa. *Jurnal Curere*, 3(1).
- Anwar, Moh. R., & Pramukantoro. (2016). Perbandingan Hasil Belajar Antara Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran Reciprocal Teaching dengan Model Pembelajaran STAD pada Standart Kompetensi Menerapkan Dasar-Dasar Kelistrikan Kelas X TAV di SMK Negeri 7 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2(2).
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (3rd ed.). Jakarta: Rineka Cipta.
- Damarjati, S. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2).
- Damayanti, A., Pratiwi, I. A., & Ismaya, E. A. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Model Think Pair Share Berbantuan Permainan Engklek pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 11(2).
- Ennis, R. H. (2011). *Critical Thinking*. United States of America: The New York Time Company.
- Hamdayama, J. (2016). *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Lilisari. (2013). Peningkatan Mutu Guru dalam Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi melalui Model Pembelajaran Kapita Selekta Kimia Sekolah Lannjutan. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 3(8), 175.
- Lukitasari, D. R. (2018). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan berbantuan film sebagai Sumber Belajar pada Pokok Bahasan Sikap Pantang Menyerah dan Ulet kelas X PM SMK Negeri 1 Batan*. Universitas Negeri Semarang.
- Masfuah, S., Fakhriyah, F., & Hilyana, F. S. (2022). Blended learning based on science literacy in science concept learning. *AIP Conference Proceedings*.
- Miftah. (2015). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatkan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 23–34.
- Muslim, S. R. (2015). Pengaruh penggunaan metode student facilitator and explaining dalam pembelajaran kooperatif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa di Kota Tasikmalaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika*, 1(1), 65–72.

- 
- Mustikasari, I., Supandi, & Damayanti, A. T. (2019). Pengaruh Model Student Facilitator And Explaining (SFAE) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(3), 303–309.
- Sari, N. M., Masfuah, S., & Ardianti, S. D. (2020). Model TGT Berbantuan Media Permainan Pletokan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 219–224.
- Shoimin, A. (2017). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (26th ed.). Bandung: Alfabeta.
- Sutiman. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Mata Pelajaran Korespondensi Di SMK Paket Keahlian Administrasi Perkantoran. *Jurnal Pustaka Universitas Negeri Yogyakarta*, 2(3).
- Umam, K. (2018). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa melalui Pembelajaran Reciprocal Teaching. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 2(3).
- Wahyuningtyas, S., Masfuah, S., & Ardianti, S. D. (2022). Efektifitas Video Konstekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. *Journal of Elementary Education*, 5(3).