



Model *Procont Games*: Inovasi Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kolaborasi Murid Sekolah Dasar

Nidaul Husna^{1*}, Maimunah¹

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2478>

Article Info:

Received : 19 Juni 2026
Revised : 27 Juni 2026
Accepted : 21 Juli 2026
Published : 31 Juli 2026

Correspondence:

Nidaul Husna

Phone:

Abstract: This study was motivated by the low levels of student engagement, critical thinking skills, collaboration skills, and student learning outcomes in the IPAS subject. This indicates that the learning model previously used has not been able to create an active learning process or effectively encourage students to think critically and collaborate. This study aims to describe teacher activities and analyze student activities, critical thinking skills, collaboration skills, and student learning outcomes using the *Procont Games* model. The *Procont Games* model is a combination of three learning approaches: Problem-Based Learning, Contextual Teaching and Learning, and Team Games Tournament. This study employed a qualitative approach using Classroom Action Research (CAR), conducted over four sessions. The research subjects were fourth-grade students at SDN Benua Anyar 8 in Banjarmasin during the 2025/2026 school year, consisting of 21 students 13 boys and 8 girls. Data collection techniques included observation sheets and written tests, while data analysis was conducted using percentages and classical success indicators. The results of the study show that teacher activity, student activity, critical thinking skills, collaboration skills, and overall learning outcomes reached 100%. It can be concluded that the use of the *Procont Games* model successfully improved teacher activity, student activity, critical thinking skills, collaboration skills, and learning outcomes in elementary school students' IPAS (Integrated Natural Sciences) lessons.

Keywords: Critical Thinking; Collaboration; Model *Procont Games*; Elementary School; Classroom Action Research.

Citation: Husna, N., & Maimunah. (2026). Model *Procont Games*: Inovasi Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kolaborasi Murid Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(3), 4617-2624. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2478>

Pendahuluan

Pondasi penting dalam membangun sebuah bangsa adalah pendidikan. Hal ini karena dalam pendidikan, bukan sekadar berfokus pada pemberian pengetahuan dan keterampilan kepada murid, serta juga berperan dalam membentuk karakter, menumbuhkan perilaku positif, serta menanamkan nilai-nilai kehidupan sosial yang akan menjadi bekal dalam kehidupan bermasyarakat (Rahman et al., 2025). Sebagaimana diatur oleh Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2025 sebagai perubahan atas Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, yang menjelaskan bahwa tujuan pendidikan nasional ialah

untuk mengembangkan potensi individu dan membangun karakter disertai juga peradaban bangsa yang memiliki martabat. Atas dasar itu, pendidikan memegang peran yang begitu krusial dalam memajukan kualitas intelektual bangsa dan menumbuhkembangkan potensi diri setiap individu melalui proses pembelajaran yang terencana.

Sekolah dasar merupakan salah satu lembaga yang menyelenggarakan pendidikan bagi murid. Pendidikan sekolah dasar menjadi faktor paling mendasar yang mempengaruhi keberhasilan pada jenjang berikutnya (Najah et al., 2024). Dalam prosesnya, pembelajaran adalah hal yang terpenting (Darsyah,

2023). Pada tingkat sekolah dasar, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) ialah bagian dari mata Pelajaran wajib, karena itu harus diajarkan dalam pembelajaran. Fokus pembelajaran pada mata pelajaran IPAS mencakup kajian mengenai makhluk hidup dan benda tak hidup di alam semesta, keterkaitan antarkomponen, serta interaksi manusia (sosial) dalam hubungannya dengan lingkungan. Pada kurikulum 2013 maupun kurikulum sebelumnya mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) dipelajari secara terpisah, akan tetapi atas dasar pertimbangan pada perkembangan psikologi anak usia sekolah dasar yang merupakan fase strategis pengembangan berpikir ilmiah, kedua mata Pelajaran tersebut kemudian diintegrasikan. Dengan demikian, dua mata pelajaran ini, yakni IPA dan IPS dalam kurikulum merdeka belajar digabung menjadi satu mata pelajaran yang dinamakan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Suhelyanti et al., 2023).

Mata pelajaran IPAS berperan penting guna membantu murid menghadapi berbagai persoalan melalui pemahaman konsep-konsep sains (Purba et al., 2023). Ketika murid mempelajari lingkungan sekitar, mereka diberikan kesempatan untuk mengamati dan mengalami berbagai fenomena alam maupun sosial sebagai suatu kesatuan yang saling berkaitan. Melalui proses tersebut, murid dilatih untuk terbiasa melakukan kegiatan mengamati, mengeksplorasi, dan memahami berbagai fenomena yang menjadi dasar sebelum murid mempelajari suatu konsep dan topik yang lebih mendalam bidang IPA dan IPS pada jejang berikutnya (Alfatonah et al., 2023).

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018 mengenai Standar Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), kegiatan pembelajaran di sekolah dasar harus disusun guna membangun pemahaman konsep, keterampilan berpikir kritis, serta menumbuhkan kepedulian pada lingkungan dan kehidupan sosial disekitarnya. Oleh sebab itu, pembelajaran IPAS dalam kondisi yang ideal seharusnya tidak cukup hanya menitikberatkan pada penyampaian materi saja, tetapi juga perlu menghadirkan proses pembelajaran yang aktif, interaktif dan bermakna, di mana murid dapat berpikir kritis dalam menganalisis permasalahan lingkungan dan sosial serta memberikan alasan logis terhadap apa yang disampaikan. Murid aktif bertanya, berdiskusi dan mengemukakan pendapat, serta berkolaborasi dalam belajar. Kemudian, murid dapat menguasai konsep secara utuh, mampu menjelaskan dengan bahasanya sendiri, serta dapat menghubungkan materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata (Qibtiah et al., 2025). Fokus utama penelitian ini ditujukan pada peningkatan berpikir kritis dan kolaborasi sebagai keterampilan yang penting dimiliki oleh murid.

Keterampilan berpikir kritis ialah kompetensi esensial yang perlu untuk ditingkatkan melalui proses pembelajaran termasuk pada pembelajaran IPAS (Meliana et al., 2024). Pengertian berpikir kritis menurut Risandy et al. (2024) adalah keterampilan dalam menganalisis, mengevaluasi, dan memutuskan sesuatu dengan bijaksana, melibatkan tahapan pemahaman, pendapat, dan kesimpulan terhadap suatu permasalahan. Keterampilan berpikir kritis dalam proses belajar IPAS berperan guna membantu dalam pemecahan masalah kehidupan murid. Murid yang telah terlatih berpikir kritisnya mampu menghadapi permasalahan, menganalisisnya serta menyelesaikan permasalahan tersebut dengan cara yang cermat (Aslamiah et al., 2021). Guru diharapkan agar dapat melatih murid berpikir kritis, sebab berpikir kritis ini bukan keterampilan yang dimiliki sejak lahir, melainkan dibutuhkan latihan yang perlu dibiasakan agar keterampilan tersebut dapat berkembang (Sholihin & Hasim, 2025).

Selain berpikir kritis, keterampilan kolaborasi juga memegang peran penting dalam proses pembelajaran. Karena manusia pada hakikatnya tidak bisa menjalani hidup sendiri, melainkan membutuhkan hubungan dengan orang lain, ini merupakan kebutuhan penting bagi kehidupan manusia (Ridhani et al., 2024). Bentuk dari kolaborasi ialah terdapat pembagian tugas yang terstruktur, koordinasi antaranggota, tanggung jawab serta saling berbagi informasi untuk meraih tujuan yang telah ditentukan. Sunbanu et al. (2019) menyatakan bahwa jika murid memiliki banyak kesempatan untuk melakukan sesuatu bersama-sama, maka murid akan lebih cepat belajar dan memperoleh pemahaman. Karisma & Rini (2025) juga menyatakan apabila murid belum memiliki keterampilan kolaborasi maka mereka cenderung mengalami kesulitan dalam menemukan ide atau solusi untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang dapat menyebabkan target pembelajaran lebih sulit dicapai. Oleh karena itu, menyelesaikan tantangan pembelajaran secara kolaborasi akan lebih mudah terpecahkan dibandingkan dengan menyelesaikannya secara mandiri.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV di SDN Benua Anyar 8 Banjarmasin, teridentifikasi beberapa permasalahan yang mendasar dalam pembelajaran IPAS. Pertama, keterampilan berpikir kritis murid belum menunjukkan perkembangan yang maksimal. Kondisi tersebut dibuktikan dari masih banyak murid yang kesulitan dalam menganalisis permasalahan secara tepat, mengemukakan alasan secara logis, menghubungkan informasi yang diperoleh dengan konsep yang dipelajari, serta menarik kesimpulan berdasarkan fakta yang tersedia. Ketika murid diberikan suatu pertanyaan yang memerlukan penalaran, sebagian murid cenderung masih menunggu jawaban

dari guru atau teman yang lain tanpa berusaha menemukan solusi secara mandiri. Kondisi tersebut terjadi karena kurangnya pembiasaan aktivitas pembelajaran yang menuntut murid untuk berpikir kritis melalui kegiatan pemecahan masalah, analisis, dan pengambilan keputusan.

Pada aspek sosial, guru juga menyatakan bahwa keterampilan kolaborasi murid masih rendah, yang dibuktikan dengan masih adanya murid yang kurang aktif dalam kegiatan kelompok, cenderung bekerja sendiri, serta belum mampu berbagi tugas dan tanggung jawab secara merata dengan anggota kelompoknya. Selain itu, ketika berdiskusi, sebagian murid masih kurang mampu menghargai pendapat teman, kurang berpartisipasi dalam menyampaikan ide, dan mengalami kesulitan dalam mencapai kesepakatan bersama. Hal ini disebabkan pembelajaran bersifat individual, kurangnya pembiasaan penerapan pembelajaran kolaboratif secara konsisten, sehingga murid tidak terbiasa untuk mendengarkan pendapat orang lain, bernegosiasi, atau memecahkan masalah secara bersama-sama. Selanjutnya, berdasarkan hasil *pre-test* pada pembelajaran IPAS terhadap 21 orang murid kelas IV SDN Benua Anyar 8 Banjarmasin. Hasilnya menunjukkan hanya 10 (48%) orang yang memenuhi nilai di atas kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP), adapun 11 (52%) sisanya mendapatkan nilai di bawah KKTP yang telah ditentukan yaitu ≥ 65 . Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar murid belum mencapai ketercapaian tujuan pembelajaran IPAS.

Apabila permasalahan tersebut tidak segera ditindaklanjuti dan terus dibiarkan, maka akan berdampak pada rendahnya kualitas belajar murid, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Murid akan kurang mampu berpikir kritis dalam menghadapi permasalahan dan tidak memiliki keterampilan kolaborasi yang baik. Padahal, berpikir kritis dan kolaborasi ini merupakan keterampilan penting yang perlu dimiliki murid dalam menunjang proses pembelajaran (Hartina et al., 2020).

Upaya penyelesaian terhadap permasalahan ini dapat dilakukan dengan pembaharuan terhadap proses kegiatan dalam pembelajaran, yakni dengan model pembelajaran yang tepat. Herman (2025) menjelaskan bahwa ketika model pembelajaran itu tepat, maka dapat meningkatkan hasil belajar murid dan dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan serta bermakna, sehingga mendorong keterlibatan aktif murid dalam kegiatan pembelajaran. Dengan model pembelajaran tepat juga dapat membuat murid lebih mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis serta kolaborasi murid pada pembelajaran IPAS.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memberikan alternatif solusi yaitu dengan model pembelajaran yang

bernama *Procont Games* sebagai bentuk inovasi dalam pembelajaran. Model pembelajaran *Procont Games* adalah satu gabungan harmonis dari tiga kombinasi model pembelajaran, yang terdiri dari akronim yang merinci model-model tersebut, yakni ***Problem Based Learning*** (PBL), ***Contextual Teaching and Learning*** (CTL), dan model pembelajaran kooperatif tipe ***Team Games Tournament*** (TGT). ***Pro*** diambil dari kata *Problem*, yaitu pembelajaran yang berangkat dari permasalahan nyata untuk melatih keterampilan berpikir kritis murid. ***Cont*** diambil dari kata *Contextual*, yaitu pembelajaran yang mengaitkan isi materi dengan pengalaman murid dan kehidupan nyata agar pembelajaran lebih bermakna. Kemudian, ***Games*** bermakna pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif melalui kerja kelompok dan turnamen untuk meningkatkan keaktifan, kerja sama, dan motivasi belajar murid. Oleh karena itu penamaan *Procont Games* ini mencerminkan karakteristik utama model pembelajaran yang menekankan pada pemecahan masalah, keterkaitan dengan konteks kehidupan nyata, serta keterlibatan aktif murid melalui kegiatan permainan edukatif.

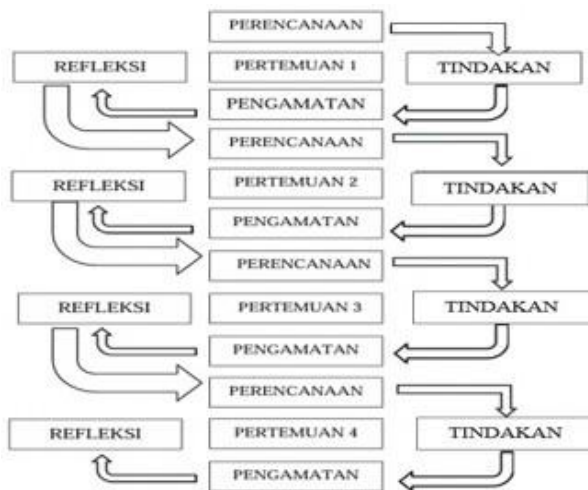
Model *Problem Based Learning* (PBL) dipilih sebagai model utama sebab model ini berorientasi pada penggunaan masalah oleh guru sebagai titik awal (*starting poin*) dalam pembelajaran, murid dihadapkan pada masalah yang harus mereka analisis dan pecahkan secara mandiri maupun kelompok (Faiziyah & Priyambodho, 2022). Model pembelajaran kedua ialah model *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Model CTL dipilih sebab model ini mengedepankan keterlibatan aktif murid dalam mengkonstruksi pengetahuan dengan mengaitkannya pada konteks kehidupan nyata (Alfriani & Andri, 2018). Model Pembelajaran ketiga yaitu model *Teams Games Tournament* (TGT). Model TGT dipilih karena model ini dirancang untuk mendorong aktivitas siswa dalam kelompok untuk berkolaborasi (Azizah & Winanto, 2025). Berdasarkan pemaparan yang telah diuraikan, peneliti tertarik melaksanakan penelitian yang berjudul “Model *Procont Games*: Inovasi Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kolaborasi Murid Sekolah Dasar” agar terjadi peningkatan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi pada pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar kelas IV SDN Benua Anyar 8 Banjarmasin.

Metode

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini ialah pendekatan kualitatif. Melalui pendekatan ini, data dikumpulkan dan disajikan dalam bentuk deskriptif yang bersumber dari hasil pengamatan terhadap perilaku subjek serta informasi yang diperoleh melalui tuturan lisan maupun tulisan (Trisliatanto, 2020). Adapun jenis penelitian ini, yaitu Penelitian

Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah suatu kegiatan penelitian yang dilakukan guru secara sistematis melalui beberapa tahapan yang dilakukan beberapa pertemuan secara kolaboratif dan partisipatif guna untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelas (Sanjaya, 2016).

Model Penelitian Kelas yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada Kemmis & McTaggart. Model tersebut mencakup empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan; (2) pelaksanaan; (3) pengamatan; dan (4) refleksi (Parnawi, 2020). Penelitian tindakan kelas dilaksanakan empat kali pertemuan. Secara lebih rinci berikut penjelasannya:



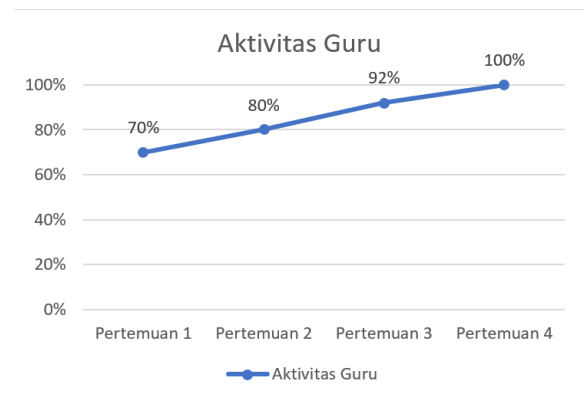
Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas Modifikasi Model Kemmis & McTaggart Sumber (Parnawi, 2020)

Lokasi penelitian berada di SDN Benua Anyar 8 Banjarmasin. Subjek penelitian meliputi seluruh murid kelas IV yang berjumlah 21 murid, terdiri atas 13 murid laki-laki dan 8 murid perempuan. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026 mata pelajaran IPAS. Objek penelitian difokuskan pada aktivitas guru, aktivitas murid, keterampilan berpikir kritis, keterampilan kolaborasi, dan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS yang diperoleh melalui penggunaan model *Procont Games*.

Pengumpulan data melalui observasi, asesmen keterampilan dan tes tertulis. Instrumen yang digunakan mencakup lembar observasi dan rubrik penilaian. Aktivitas guru dinilai berdasarkan penerapan langkah-langkah model *Procont Games*. Aktivitas murid diukur berdasarkan partisipasi dalam setiap tahapan pembelajaran model *Procont Games*, keterampilan berpikir kritis dilihat dari kemampuan menganalisis dan memecahkan masalah, keterampilan kolaborasi dilihat dari kemampuan bekerja sama dalam kelompok, dan hasil belajar dilihat dari capaian kognitif murid. Selanjutnya, data dianalisis dengan dikelompokkan ke dalam kriteria penilaian keberhasilan.

Setelah data terkumpul, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan memanfaatkan skala presentase, lalu hasil tersebut dibandingkan dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Aktivitas guru dikatakan berhasil apabila mencapai skor minimal ≥ 26 dengan kriteria sangat baik. Aktivitas murid secara individu dikatakan berhasil apabila mencapai skor minimal ≥ 34 dan $\geq 77\%$ murid secara klasikal dengan kriteria sangat aktif. Keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi secara individu dikatakan berhasil apabila mencapai skor minimal ≥ 13 dan $\geq 77\%$ murid secara klasikal dengan kriteria sangat terampil. Kemudian, hasil belajar dikatakan tuntas secara individu apabila mencapai skor minimal ≥ 65 dan secara klasikal mencapai $\geq 77\%$ dari seluruh murid yang mencapai ≥ 65 .

Hasil dan Diskusi Aktivitas Guru



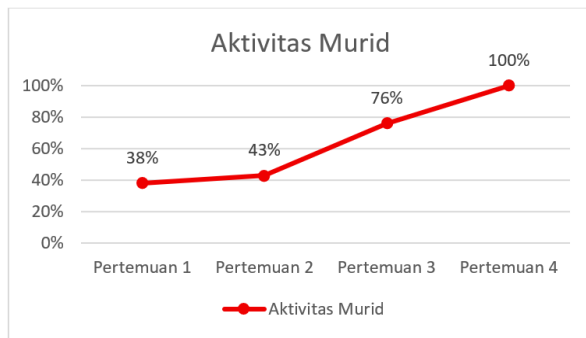
Gambar 1. Persentase Aktivitas Guru Setiap Pertemuan

Berdasarkan Gambar 1, aktivitas guru mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Pada pertemuan 1, aktivitas guru memperoleh skor 29 (70%) dengan kategori "baik". Selanjutnya, pada pertemuan 2 meningkat menjadi skor 32 (80%) dengan kategori "sangat baik". Peningkatan kembali terjadi pada pertemuan 3 dengan skor 37 (92%) dan tetap berada pada kategori "sangat baik". Pada pertemuan 4, aktivitas guru mencapai skor maksimal yaitu skor 40 (100%) dengan kategori "sangat baik".

Aktivitas Murid

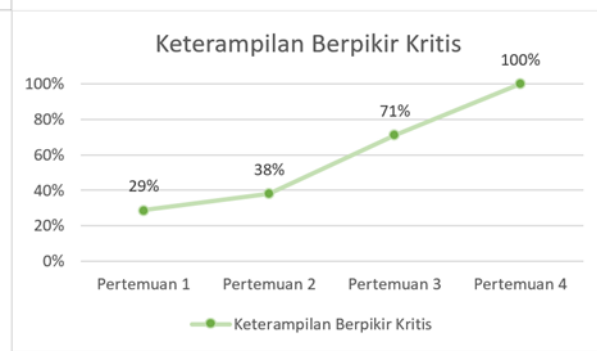
Berdasarkan Gambar 2, aktivitas murid mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Pada pertemuan I, aktivitas murid memperoleh persentase 38% dengan kategori "Sebagian Kecil Murid Sangat Aktif." Selanjutnya, pada pertemuan II meningkat menjadi 43% dengan kategori "Sebagian Kecil Murid Sangat Aktif." Peningkatan kembali terjadi pada pertemuan III dengan persentase 76% yang termasuk kategori "Sebagian Besar Murid Sangat Aktif." Pada

pertemuan IV, aktivitas murid mencapai persentase 100% dengan kategori "Seluruh Murid Sangat Aktif."



Gambar 2. Persentase Aktivitas Murid Setiap Pertemuan

Keterampilan Berpikir Kritis

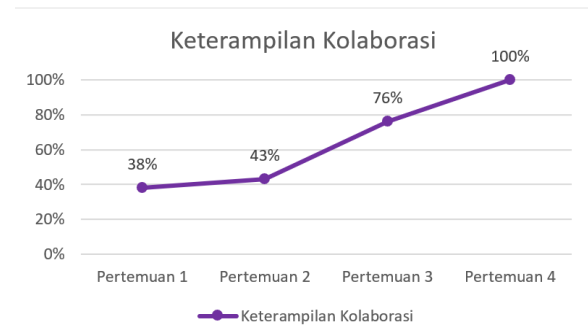


Gambar 3. Persentase Keterampilan Berpikir Kritis Setiap Pertemuan

Berdasarkan Gambar 3, keterampilan berpikir kritis murid mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Pada pertemuan 1, persentase keterampilan berpikir kritis mencapai 29% dengan kategori "Sebagian Kecil Sangat Terampil". Selanjutnya, pada pertemuan 2 meningkat menjadi 38% dengan kategori "Sebagian Kecil Sangat Terampil". Peningkatan kembali terjadi pada pertemuan 3 dengan persentase 71% yang termasuk kategori "Sebagian Besar Sangat Terampil". Pada pertemuan 4, keterampilan berpikir kritis mencapai 100% dengan kategori "Seluruh Murid Sangat Terampil".

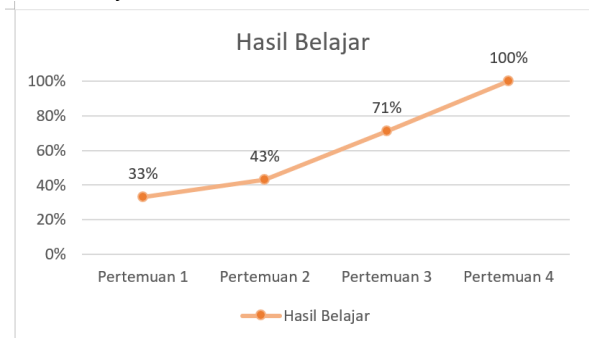
Keterampilan Kolaborasi

Berdasarkan Gambar 4, keterampilan kolaborasi murid mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Pada pertemuan 1, persentase keterampilan kolaborasi sebesar 38% dengan kategori "Sebagian Kecil Sangat Terampil". Persentase tersebut meningkat menjadi 43% pada pertemuan 2, kemudian meningkat menjadi 76% pada pertemuan 3, hingga mencapai 100% pada pertemuan 4 dengan kategori "Seluruh Murid Sangat Terampil".



Gambar 4. Persentase Keterampilan Kolaborasi Setiap Pertemuan

Hasil Belajar



Gambar 5. Persentase Hasil Belajar Setiap Pertemuan

Berdasarkan Gambar 5, hasil belajar murid mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Pada pertemuan 1, persentase ketuntasan hasil belajar sebesar 33% dengan kategori "Sebagian Kecil Tuntas". Persentase tersebut meningkat menjadi 43% pada pertemuan 2 dengan kategori "Hampir Setengah Murid Tuntas". Selanjutnya, pada pertemuan 3 meningkat menjadi 71% dengan kategori "Sebagian Besar Murid Tuntas". Peningkatan kembali terjadi pada pertemuan 4 hingga mencapai 100% dengan kategori "Seluruh Murid Tuntas".

Penerapan model Procont Games yang mengintegrasikan *Problem Based Learning* (PBL), *Contextual Teaching and Learning* (CTL), dan *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di kelas IV SDN Benua Anyar 8 Banjarmasin. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas guru, aktivitas murid, keterampilan berpikir kritis, keterampilan kolaborasi, dan hasil belajar secara bertahap hingga seluruh indikator keberhasilan tercapai pada pertemuan keempat. Temuan tersebut menunjukkan bahwa integrasi ketiga model pembelajaran mampu menciptakan proses pembelajaran yang aktif, bermakna, dan berpusat pada murid.

Peningkatan ini terjadi karena pada setiap akhir pertemuan dilakukan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran untuk mengidentifikasi kelebihan dan

kekurangan yang muncul selama proses pembelajaran. Hasil refleksi tersebut menjadi dasar bagi guru dalam melakukan perbaikan pada pertemuan berikutnya, seperti mengoptimalkan pengelolaan kelompok, meningkatkan bimbingan selama diskusi, mengatur alokasi waktu pembelajaran secara lebih efektif, serta memberikan kesempatan yang lebih merata kepada murid untuk berpartisipasi aktif. Perbaikan yang dilakukan secara berkelanjutan menjadikan pelaksanaan model *Procont Games* semakin optimal sehingga aktivitas guru dan aktivitas murid meningkat, yang selanjutnya berdampak positif pada meningkatnya keterampilan berpikir kritis, keterampilan kolaborasi, dan hasil belajar murid. Temuan ini sejalan dengan pendapat Noorhapizah et al. (2022) yang menyatakan bahwa refleksi dalam pembelajaran merupakan upaya guru untuk memperbaiki proses pembelajaran secara berkesinambungan sehingga tercipta pembelajaran yang lebih efektif.

Peningkatan aktivitas guru menjadi faktor utama yang mendorong keberhasilan pembelajaran. Guru semakin terampil melaksanakan sintaks *Procont Games* mulai dari penyajian permasalahan kontekstual, pembentukan kelompok heterogen, pembimbingan penyelidikan, fasilitasi presentasi, pelaksanaan *games tournament*, hingga refleksi pembelajaran. Pelaksanaan sintaks yang semakin optimal menciptakan suasana belajar yang lebih terarah dan memberikan kesempatan kepada seluruh murid untuk terlibat aktif selama proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan Nurzannah (2022) yang menyatakan bahwa kemampuan guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran merupakan faktor yang menentukan keberhasilan proses belajar. Selain itu, Herman (2025) juga menjelaskan bahwa penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kualitas pembelajaran karena memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Meningkatnya aktivitas guru berdampak pada meningkatnya aktivitas murid selama pembelajaran. Murid tidak lagi berperan sebagai penerima informasi, tetapi aktif mengidentifikasi permasalahan, berdiskusi, bertukar pendapat, mempresentasikan hasil kerja kelompok, serta mengikuti *games tournament*. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran telah beralih dari pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada murid. Kondisi ini sesuai dengan pendapat Lestariningsih et al. (2023) yang menyatakan bahwa faktor yang penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ialah keaktifan murid pada aktivitas belajarnya. Qibtiah et al. (2025) juga menyatakan bahwa keterlibatan aktif murid selama proses pembelajaran juga berkontribusi terhadap peningkatan partisipasi dan motivasi belajar murid.

Peningkatan aktivitas murid selanjutnya berdampak positif pada meningkatnya keterampilan berpikir kritis dan keterampilan kolaborasi. Tahapan *Problem Based Learning* melatih murid menganalisis permasalahan dan menentukan solusi berdasarkan informasi yang diperoleh, sedangkan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* membantu murid menghubungkan konsep dengan situasi kehidupan nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Sementara itu, kegiatan *Teams Games Tournament* mendorong murid untuk bekerja sama, menghargai pendapat teman, berbagi tanggung jawab, dan berkompetisi secara sehat. Dengan demikian, ketiga model tersebut saling melengkapi dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis sekaligus keterampilan kolaborasi. Temuan ini sesuai dengan Noorhapizah et al. (2022) yang menyatakan bahwa kemampuan berpikir kritis berkembang melalui aktivitas menganalisis dan mengevaluasi informasi, serta didukung oleh Sunbanu et al. (2019) yang menjelaskan bahwa keterampilan kolaborasi terbentuk melalui pengalaman bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Ridhani et al. (2024) juga menyatakan bahwa model pembelajaran inovatif berbasis masalah dan kooperatif mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi murid sekolah dasar.

Peningkatan aktivitas guru, aktivitas murid, keterampilan berpikir kritis, dan keterampilan kolaborasi berdampak terhadap peningkatan hasil belajar murid. Pembelajaran yang diawali dengan penyelesaian masalah, dilanjutkan diskusi kelompok, presentasi hasil, permainan edukatif, dan evaluasi individu memberikan pengalaman belajar yang aktif sehingga murid mampu membangun pemahaman konsep secara lebih mendalam. Hal tersebut terlihat dari meningkatnya ketuntasan hasil belajar hingga mencapai ketuntasan klasikal 100% pada akhir penelitian. Temuan ini sejalan dengan Asniwati et al. (2019) dan Metroyadi et al. (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif yang memberikan pengalaman belajar secara langsung mampu meningkatkan hasil belajar baik secara individu maupun klasikal. Selain itu, kegiatan evaluasi pada akhir pembelajaran juga membantu guru mengidentifikasi tingkat penguasaan konsep murid sekaligus menjadi dasar perbaikan pembelajaran berikutnya.

Hasil penelitian ini secara keseluruhan menunjukkan bahwa model *Procont Games* memiliki keunggulan dalam mengintegrasikan pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran kontekstual, dan pembelajaran kooperatif berbasis permainan ke dalam satu rangkaian pembelajaran. Integrasi tersebut mampu mewujudkan pembelajaran yang aktif, bermakna, kolaboratif, dan menyenangkan sehingga berdampak pada peningkatan aktivitas guru, aktivitas murid,

keterampilan berpikir kritis, keterampilan kolaborasi, dan hasil belajar pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Temuan ini memperkuat potensi model *Procont Games* sebagai alternatif model pembelajaran inovatif yang mendukung peningkatan kompetensi abad ke-21 pada implementasi Kurikulum Merdeka

Kesimpulan

Penerapan model *Procont Games* yang mengintegrasikan *Problem Based Learning* (PBL), *Contextual Teaching and Learning* (CTL), dan *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti efektif meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di kelas IV SDN Benua Anyar 8 Banjarmasin. Penerapan model tersebut meningkatkan aktivitas guru dan aktivitas murid, yang selanjutnya berdampak pada meningkatnya keterampilan berpikir kritis, keterampilan kolaborasi, dan hasil belajar murid, sehingga seluruh indikator keberhasilan penelitian tercapai. Peningkatan tersebut didukung oleh proses refleksi dan perbaikan kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada setiap pertemuan sehingga pelaksanaan sintaks pembelajaran semakin optimal. Dengan demikian, model *Procont Games* dapat menjadi alternatif model pembelajaran inovatif yang mendukung pembelajaran IPAS yang aktif, bermakna, kolaboratif, dan berorientasi pada peningkatan kompetensi abad ke-21 di sekolah dasar.

Ucapan Terimakasih

Saya ucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan artikel.

Referensi

- Alfatonah, I. N. A., Kisda, Y. V., Septarina, A., Ravika, A., & Jadidah, I. T. (2023). Kesulitan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 7, 3393–3405. <https://doi.org/10.31004/basicedu.vv7i6.6372>
- Alfriani, & Andri. (2018). Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) dan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 1–12. <http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/mutaaliyah>
- Aslamiah, Abbas, E. W., & Mutiani. (2021). 21st-Century Skills and Social Studies Education. *The Innovation of Social Studies Journal*, 2(2), 82–89. <https://doi.org/10.20527/>
- Asniwati, Hidayat, A., & Rafianti, W. R. (2019). Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika pada Materi Penjumlahan Pecahan Menggunakan Kombinasi Model Think Pair Share (TPS), Numbered Head Together (NHT) dan Talking Stick pada Siswa Kelas IV SDN Tatah Pemangkih Laut 2 Kecamatan Kert. *Prosiding Seminar Nasional PS2DMP*, 5(1), 49–62.
- Azizah, N., & Winanto, A. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Budaya dan Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dan Komunikasi Peserta Didik Kelas V B SDN Kutowinangun 01. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 304–316. <https://doi.org/10.23969/jp/v10i02.26602>
- Darsyah, S. (2023). Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 857–861. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.12957>
- Faiziyah, N., & Priyambodho, B. L. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis dalam Menyelesaikan Soal Hots Ditinjau dari Metakognisi Siswa. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11, 11. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.5918>
- Hartina, A. W., Wahyudi, & Permana, I. (2020). Dampak Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dalam Pembelajaran Tematik. *Journal of Education Action Research*, 6, 341–347. <https://doi.org/10.23887/jeaar.v6i3.49828>
- Herman. (2025). Strategi Pembelajaran Berbasis Model Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan yang Inovatif. *Jurnal Pedagogi: Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 7(1), 43–48. <https://doi.org/10.33627/gg.v6i2>
- Karisma, J., & Rini, T. P. W. (2025). Meningkatkan Keterampilan Bekerja Sama dalam Mata Pelajaran IPAS dengan Menggunakan Model Pembelajaran PBL, STAD, Make A Match dan Media Interaktif di Kelas 3 SDN Murung Raya 3 Banjarmasin. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(3), 270–282. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i03.7718>
- Lestariningsih, E. D., Prayitno, E., & Purnomo, E. A. (2023). Pengaruh Motivasi dan Keaktifan terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Matakuliah Pembelajaran Matematika SD. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 1(1), 71–77. <https://doi.org/https://doi.org/10.26714/jkpm.10.1.2023.71-77>
- Meliana, E. I., Sari, R., Jannah, F., & Agusta, A. R. (2024). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Lanting di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 11–22. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.16542>
- Metroyadi, Pratiwi, D. A., & Adenan, F. (2019). Implementasi Kombinasi Model Auditory,

- Intellectually, Repitition (AIR), Mind Mapping, dan Course Review Horay (CRH) untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kleas IVA SDN Sungai Lulut 5 Kota Banjarmasin. In Prosiding Seminar Nasional Ps2dmp Ulm.
- Najah, N., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2024). Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Siswa Menggunakan Kombinasi Model Pembelajaran PENTAS Pada MuATAN IPA Kelas IV SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2, 635–643.
<https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/index>
- Noorhapizah, Pratiwi, D. A., & Ramadhanty, K. (2022). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Smart Model untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2(613–624).
- Nurzannah, S. (2022). Peran Guru dalam Pembelajaran. *Journal Of Education*, 2(3), 26–34.
<https://doi.org/10.52121/alacrity.v2i3.108>
- Parnawi, A. (2020). Penelitian Tindakan Kelas (Classrom Action Research). In deepublish. Deepublish.
- Purba, P., Rahayu, A., & Murniningsih. (2023). Penerapan Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di SD Negeri Tahunan Yogyakarta. *RfandhaPress*, 1, 136–152.
<https://doi.org/10.56587/bemi.v1i2.80>
- Qibtiah, M., Farazwati, A., Manurung, L. W., Novi, D., Saputra, H., Destrinelli, & Rosmalinda, D. (2025). Peningkatan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran IPAS dengan menggunakan Canva di Kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Imliah Pendidikan Dasar*, 10, 354–365.
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.27226>
- Rahman, A., Hidayat, A., Agusta, A. R., & Sari, D. D. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Baramean untuk Meningkatkan Kolaborasi dan Hasil Belajar Matematika. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 265–275.
<https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1637>
- Ridhani, N., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2024). Increase activity, Critical Thinking Skills and Studen Collaboration using the PERMATA Model and Wordwall media in elementary schools. *Indonesian Journal of Primary Education*, 8(1), 113–128.
<https://doi.org/10.17509/ijpe.v8i1.73240>
- Risandy, L. A., Rofisian, N., & Ferryka, P. Z. (2024). Peran Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pelajaran IPAS Kelas IV di SDN 1 Beluk. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 1(3), 285–298.
<https://doi.org/10.62383/katalis.v1i3.608>
- Sanjaya, W. (2016). Penelitian Tindakan Kelas. Kencana Predana Media Grub.
- Sholihin, M. I., & Hasim, W. (2025). Peran Guru dalam Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah di SD Negeri 01 Trans Bangsa Negara. *Alacrity: Journal Of Education*, 5(2), 1080–1089.
<https://doi.org/10.52121/alacrity.v5i2.859>
- Suhelyanti, Syamsiah, Rahmawati, Tantu, Y. R. P. T., Kunusa, wiwin R., Suleman, N., Nasbey, H., Tangio, J. S., & Anzelina, D. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penerbit Yayasan Kita Menulis.
- Sunbanu, H. F., Mawardi, & Wardani, K. W. (2019). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Two Stay Two Stray di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3, 2038–2041.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.260>
- Trisliatanto, D. A. (2020). Metodologi Penelitian. Penerbit Andi.