

Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)

E-ISSN: 2986-9528 | P-ISSN: 2986-9439

Website <https://ejournal.lapad.id/index.php/pjpi>

Open Access under CC BY NC SA
Copyright © 2026, Rizki Tria Utami, et.al

Vol. 4, No. 2, 2026, 683-708
DOI: <https://doi.org/10.61930/pjpi.v4i2>

Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis, Kolaborasi dan Kemandirian Pada Muatan IPAS Menggunakan Model PNG Sekolah Dasar

Rizki Tria Utami^{1*}, Zain Ahmad Fauzi²⁾

^{1,2)} Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia

Email: rizkytriautamii@gmail.com *(correspondents) zain.fauzi@ulm.ac.id

Abstract:

This study was motivated by the low levels of students' critical thinking, collaboration, learning independence, and learning outcomes in Science and Social Studies (IPAS) learning among fifth-grade students at SDN Seberang Mesjid 1 Banjarmasin. The study aimed to improve learning activities, critical thinking, collaboration, learning independence, and learning outcomes through the implementation of a combination of Problem Based Learning (PBL), Numbered Heads Together (NHT), and Game Based Learning (GBL). The study employed qualitative and quantitative approaches using Classroom Action Research (CAR) conducted in four meetings involving 20 fifth-grade students. Data were collected through observations of teacher activities, student activities, critical thinking, collaboration, learning independence, and learning achievement tests, and were analyzed descriptively using percentages and classical learning mastery. The findings revealed that the combination of PBL, NHT, and GBL successfully improved all observed aspects. Teacher activity reached the very active category, student activity increased from 35% to 100%, critical thinking skills from 20% to 100%, collaboration skills from 40% to 100%, learning independence from 15% to 100%, and learning mastery from 15% to 100%. These findings indicate that integrating PBL, NHT, and GBL effectively enhances the quality of the learning process and students' learning outcomes in elementary school IPAS classes.

Keywords: *Problem Based Learning, Numbered Heads Together, Game Based Learning, Critical Thinking, Learning outcomes.*

Abstrak:

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, kemandirian, dan hasil belajar murid pada pembelajaran IPAS di kelas V SDN Seberang Mesjid 1 Banjarmasin. Penelitian bertujuan meningkatkan aktivitas pembelajaran serta keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, kemandirian, dan hasil belajar melalui penerapan kombinasi model Problem Based Learning (PBL), Numbered Heads Together (NHT), dan Game Based Learning (GBL). Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam empat pertemuan. Subjek penelitian berjumlah 20 murid kelas V. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas guru, aktivitas murid, keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, kemandirian, serta tes hasil belajar, kemudian dianalisis secara deskriptif menggunakan persentase dan ketuntasan klasikal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan kombinasi model PBL, NHT, dan GBL mampu meningkatkan

seluruh aspek yang diteliti. Aktivitas guru mencapai kategori sangat aktif, aktivitas murid meningkat dari 35% menjadi 100%, keterampilan berpikir kritis dari 20% menjadi 100%, keterampilan kolaborasi dari 40% menjadi 100%, keterampilan kemandirian dari 15% menjadi 100%, dan ketuntasan hasil belajar dari 15% menjadi 100%. Temuan ini menunjukkan bahwa kombinasi model PBL, NHT, dan GBL efektif meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar IPAS di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Problem Based Learning, Numbered Heads Together, Game Based Learning, Berpikir Kritis, Hasil Belajar.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor penting dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan adalah usaha untuk membentuk karakter sesuai norma masyarakat dan mendukung peserta didik dalam memperluas serta meningkatkan pengetahuan, keterampilan, nilai, sikap, dan perilaku yang bermanfaat. Tujuan pendidikan adalah mengembangkan kemanusiaan bagi generasi muda. Secara sederhana, pendidikan adalah proses pembelajaran yang membantu memahami dan berpikir lebih kritis (Muslih, 2022; Nasution dkk., 2022).

Salah satu jenis inovasi dalam pendidikan adalah penggunaan metode pengajaran yang kreatif, yang menekankan keterlibatan aktif murid dalam pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses belajar di mana murid berpartisipasi langsung dalam proses edukasi serta memperoleh pengetahuan secara langsung. Agar pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan, guru perlu mampu mengembangkan kemampuan berpikir, analisis, dan konsep diri, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang signifikan bagi mereka dan berpengaruh positif pada hasil belajar yang dicapai.

Pendidikan di era ke-21 ini memiliki urgensi untuk membangun keterampilan berpikir yang tinggi dan tidak hanya sekedar memahami materi. Hal ini diperlukan untuk menghadapi tantangan modern. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dalam Kurikulum Merdeka dirancang agar dapat menyatukan pemahaman tentang sains dan sosial, dengan penekanan pada penguatan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kerjasama, dan kemandirian dalam belajar.

Sesuai dengan capaian pembelajaran IPAS 2025, proses pembelajaran ini mendorong untuk mengasah kemampuan berpikir kritis, berkolaborasi, dan mandiri saat melaksanakan riset ilmiah atau menyelesaikan masalah dalam kelompok. Kondisi ideal pada muatan IPAS seharusnya keterampilan berpikir kritis murid berkembang

secara optimal murid mampu menganalisis informasi secara mendalam. Seluruh murid aktif dan berkontribusi dalam pembelajaran. Pembelajaran IPAS berlangsung aktif, interaktif, dan berpusat pada murid (Gina & Noorhapizah, 2024; Nurhayati dkk., 2025; Sari dkk., 2023; Suardika & Syarifuddin, 2025).

Menurut Stephen Brookfield Kusmawan, (2025) mengemukakan bahwa kemandirian belajar merupakan kesadaran diri, digerakkan oleh diri sendiri, kemampuan belajar untuk mencapai tujuannya. Adapun Menurut Arifudin, (2025), mendiskripsikan kemandirian belajar adalah berusaha untuk meningkatkan tanggung jawab dalam mengambil berbagai keputusan, melibatkan berbagai sumber daya dan aktivitas seperti membaca sendiri, belajar kelompok, latihan dan kegiatan korespondensi. Kemandirian merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan individu yang perlu dikembangkan sejak dini. Di sisi lain, kemandirian dalam belajar menjadi elemen emosional yang sangat penting untuk dikembangkan karena memiliki dampak besar pada hasil belajar, di mana dapat lebih aktif dalam proses belajar secara mandiri sesuai dengan motivasi yang dimiliki (Nurhamidah & Nurachadijat, 2023).

Dalam konteks pendidikan, kemandirian mencakup kemampuan mereka untuk mengambil keputusan, menyelesaikan masalah, bertanggung jawab atas tindakan, serta mengelola emosi dan waktu secara efektif. Kemandirian ini menjadi salah satu penunjang utama keberhasilan dalam menghadapi tantangan kehidupan, baik di lingkungan akademik maupun non akademik.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan masih terdapat beberapa tantangan dalam proses pembelajaran IPAS. Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Seberang Mesjid 1 pada tanggal 12 Januari 2026, ditemukan adanya perbedaan kemampuan belajar antar murid yang cukup beragam sehingga memerlukan strategi pembelajaran yang dapat mengakomodasi kebutuhan belajar seluruh murid secara optimal. Hasil belajar menunjukkan bahwa 12 dari 20 murid atau sekitar 60% murid masih mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS dan belum sepenuhnya mampu mengerjakan soal secara mandiri.

Selain itu, berdasarkan hasil pengamatan, aktivitas belajar murid juga masih perlu ditingkatkan. Dalam beberapa kegiatan pembelajaran, minat dan konsentrasi murid cenderung mengalami penurunan, terutama pada jam pelajaran setelah waktu

istirahat. Keterlibatan murid dalam proses pembelajaran juga belum merata, di mana sebagian murid masih kurang aktif dalam berdiskusi, bertanya, maupun bekerja sama dengan teman sekelompoknya. Kondisi tersebut menyebabkan interaksi pembelajaran belum berlangsung secara optimal sehingga pengembangan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan kemandirian murid masih perlu mendapat perhatian lebih. Apabila kondisi ini tidak segera diatasi melalui penerapan strategi pembelajaran yang tepat, maka dapat berdampak pada kurang optimalnya pemahaman konsep serta pencapaian tujuan pembelajaran IPAS.

Permasalahan tersebut juga diperkuat oleh hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal yang sama dengan dua murid, yaitu Arkan El Azzan dan Aurel wulandari serta hasil angket yang dibagikan kepada seluruh murid kelas V A. Penelitian yang dilakukan pada pembelajaran di kelas V A menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis masih kurang optimal, ditandai dengan kesulitan dalam menganalisis permasalahan, mengevaluasi informasi, dan menarik kesimpulan logis, cenderung menerima informasi secara pasif tanpa melakukan analisis mendalam. Wali kelas menyampaikan dari total 20 murid, hanya 10 orang atau sekitar (50%) yang menunjukkan murid mampu berpikir kritis, sedangkan 10 murid atau sekitar (50%) lagi menunjukkan pada kategori kurang atau masih malu menyampaikan pendapat sendiri.

Sedangkan yang diperoleh informasi bahwa keterampilan kolaborasi murid masih belum optimal. Guru menyampaikan bahwa ketika pembelajaran kelompok atau diskusi dilakukan, beberapa murid yang aktif mengerjakan tugas, sementara sebagian murid lainnya cenderung pasif dan kurang terlibat dalam kerja sama kelompok. Wali kelas menyampaikan dari total 20 murid, hanya 8 murid atau sekitar 45% yang menunjukkan keterampilan kolaborasi pada kategori baik, sedangkan 12 murid atau sekitar 55% lainnya masih berada pada kategori kurang. Kondisi ini disebabkan rendahnya rasa tanggung jawab, kepedulian, dan empati antarmurid dalam kegiatan kelompok, yang mengindikasikan rendahnya kecerdasan interpersonal murid. Data yang sama juga menunjukkan bahwa hanya 8 murid (45%) yang memiliki kecerdasan interpersonal pada kategori cukup, sementara sebagian besar murid, yaitu 12 murid (55%), menunjukkan kecerdasan interpersonal pada kategori kurang.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran inovatif yang dapat mengakomodasi pengembangan keterampilan berpikir kritis,

kolaborasi, dan kemandirian belajar secara terintegrasi. Kombinasi model *Problem Based Learning (PBL)*, *Numbered Heads Together (NHT)*, dan *Game Based Learning (GBL)* dipilih sebagai solusi strategis karena masing-masing model memiliki keunggulan yang saling melengkapi dalam mengembangkan ketiga keterampilan tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "**Judul**". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis maupun praktis dalam pengembangan model pembelajaran inovatif yang efektif untuk meningkatkan keterampilan abad 21 , khususnya dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian dapat didefinisikan secara umum sebagai upaya manusia untuk memperoleh pengetahuan secara sistematis dengan menggunakan alat dan metode tertentu. Secara luas, penelitian dapat berarti menemukan teori baru dengan menghentikan teori lama, menambahkan teori baru, atau benar-benar menemukan sesuatu yang baru. Penelitian ilmiah dapat kuantitatif atau kualitatif. (Negeri dkk., 2024)

Penelitian ilmiah bertujuan untuk memecahkan setiap masalah yang dihadapi manusia. Namun, ada beberapa penelitian yang kurang berpengaruh pada masalah nyata yang dihadapi manusia karena prosedur penelitian yang digunakan kurang mendalam dan bukan berdasarkan analisis masalah. Metodologi penelitian Pendekatan penelitian kualitatif menekankan pada pemahaman yang mendalam tentang masalah sosial yang dihadapi manusia ini adalah salah satu alternatif jawaban untuk menemukan solusi dan kebenaran ilmiah. (Waruwu, 2024)

Penelitian dapat menemukan solusi untuk masalah kompleks yang dapat mendorong inovasi dan kemajuan di berbagai bidang, seperti ilmu sosial, kesehatan, teknologi, dan pendidikan. Untuk menyediakan bukti empiris yang valid dan dapat dipercaya, metodologi penelitian yang terorganisir dan analisis yang cermat, baik melalui pendekatan kuantitatif maupun kualitatif, sangat penting. Dengan metode sampling sebagai komponen penting dari proses ilmiah tersebut, bukti ini menjadi dasar yang kuat untuk membangun kebijakan, praktik, dan teori yang lebih baik. (Waruwu, 2024)

Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian

Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah upaya guru untuk menilai daya serap, mengevaluasi kurikulum sekolah, metode dan teknik pembelajaran, dan hasil belajar dan perkembangan akademik peserta didik. PTK memungkinkan guru untuk menemukan dan menerapkan strategi atau kegiatan yang lebih efisien, terus berinovasi, dan meningkatkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Utomo dkk., 2024)

Istilah "penelitian tindakan" (PTK) muncul untuk membedakan penelitian tindakan dalam bidang lain. Selain itu, kata "kelas" ditambahkan untuk mengarah pada masalah kelas. PTK berasal dari awal penelitian ilmu pendidikan, yang diinspirasi oleh pendekatan ilmiah yang dipromosikan oleh filsuf John Dewey pada tahun 1910 dalam bukunya "Bagaimana Kita Berpikir dan Sumber dari Ilmu Pendidikan" (Pahleviannur dkk., n.d.)

Adapun tahapan model penelitian tindakan kelas (Arikunto, 2021) sebagai berikut:

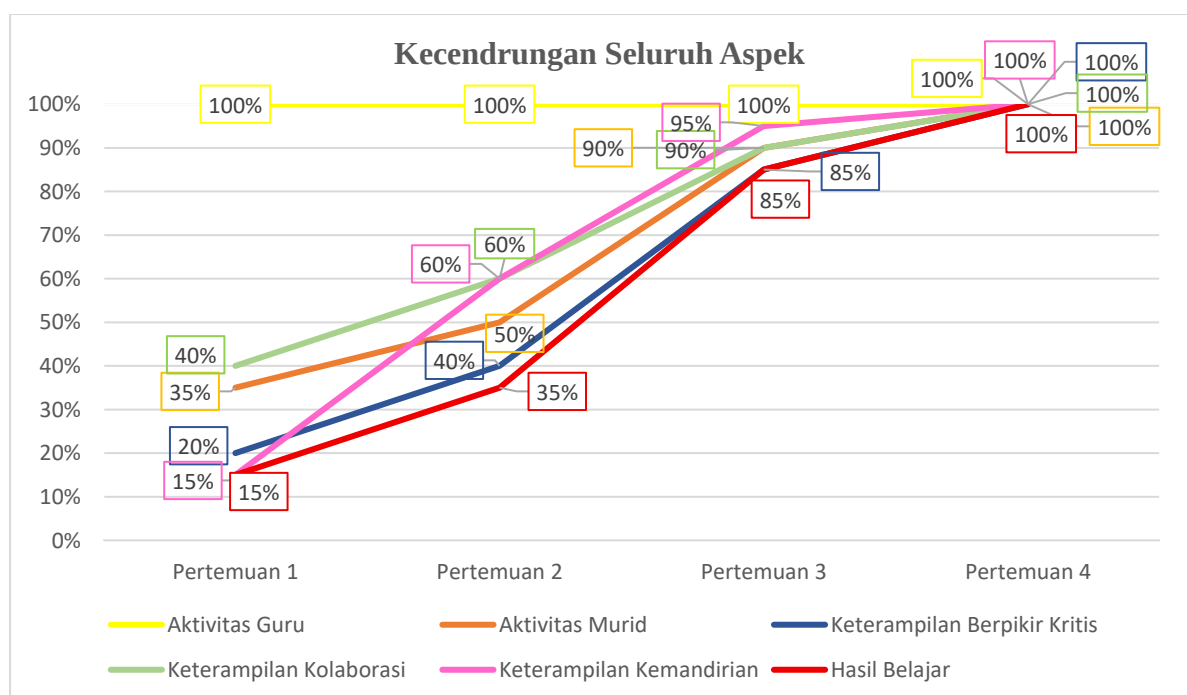
1. Perencanaan Tindakan Berdasarkan identifikasi masalah pada tahap pra-PTK, rencana tindakan disusun untuk menguji secara empiris hipotesis tindakan yang 46 ditentukan. Rencana tindakan ini mencakup semua langkah tindakan secara rinci.
2. Pelaksanaan Tindakan Tahap ini merupakan realisasi dari segala teori pendidikan dan teknik mengajar yang telah disiapkan sebelumnya dalam perencanaan. Dalam tahap ini guru konsisten dengan segala perencanaan yang telah dibuat. Hal yang harus diperhatikan adalah menyelaraskan relevansi antara tahap perencanaan dengan tahap pelaksanaan agar sejalan dengan maksud awal.
3. Pengamatan Tindakan Kegiatan observasi atau pengamatan ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Data yang dikumpulkan pada tahap ini tentang pelaksanaan tindakan dan rencana yang sudah dibuat, serta dampaknya terhadap proses dan hasil yang dikumpulkan dengan alat bantu atau instrumen pengamatan yang dikembangkan peneliti.
4. Refleksi Terhadap Tindakan Tahap ini untuk memproses data yang didapat pada saat melakukan pengamatan. Data yang dianalisis, lalu disintesis.

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di tahun ajaran 2025/2026 semester genap. Dengan subjek penelitian adalah kelas V SDN Seberang Mesjid 1 yang berjumlah

20 orang dengan rincian 4 orang laki-laki dan 8 orang perempuan. Ada beberapa alasan peneliti memilih melaksanakan penelitian tindakan kelas di Seberang Mesjid 1 kelas V pembelajaran yaitu:

Pada saat melakukan wawancara dan observasi dengan wali kelas dan juga kelas V ditemukan bahwa belum semua memahami konsep pembelajaran, hanya beberapa yang memiliki semangat dan motivasi belajar yang tinggi dan hanya beberapa yang menggali permasalahan melalui bertanya, belum mampu dalam memecahkan permasalahan serta tidak memiliki kemampuan berkomunikasi serta kerjasama yang baik. Rasa percaya diri untuk belajar mandiri dan menyelesaikan masalah secara independen masih perlu dikembangkan karena beberapa yang merasa tidak yakin dengan kemampuan mereka sendiri.

Berdasarkan hasil analisis data tentang aktivitas guru dalam melaksanakan langkah pembelajaran model PBL, NHT DAN GBL dapat digambarkan berikut ini:



Berdasarkan grafik kecenderungan seluruh aspek penelitian, terlihat bahwa seluruh aspek mengalami peningkatan pada setiap pertemuan hingga mencapai hasil optimal pada pertemuan IV. Aktivitas guru menunjukkan kondisi yang sangat baik sejak awal penelitian sehingga tidak mengalami perubahan pada setiap pertemuan. Sementara itu, aktivitas murid mengalami peningkatan yang konsisten, yaitu meningkat 15% dari pertemuan I ke II, kemudian meningkat 40% dari pertemuan II ke

III, dan kembali meningkat 10% dari pertemuan III ke IV hingga mencapai ketuntasan secara keseluruhan.

Keterampilan berpikir kritis murid juga menunjukkan perkembangan yang positif. Dari pertemuan I ke II mengalami peningkatan sebesar 20%, kemudian meningkat cukup signifikan sebesar 45% pada pertemuan II ke III, dan kembali meningkat 15% pada pertemuan III ke IV. Keterampilan kolaborasi memperlihatkan peningkatan bertahap, yaitu naik 20% pada pertemuan I ke II, kemudian meningkat 30% pada pertemuan II ke III, dan kembali meningkat 10% pada pertemuan III ke IV hingga seluruh murid mencapai kategori sangat terampil.

Perkembangan yang paling tinggi terlihat pada keterampilan kemandirian pada awal tindakan. Dari pertemuan I ke II terjadi peningkatan sebesar 45%, kemudian meningkat 35% pada pertemuan II ke III, dan kembali meningkat 5% pada pertemuan III ke IV. Hasil belajar murid juga mengalami peningkatan yang konsisten, yaitu naik 20% dari pertemuan I ke II, kemudian meningkat 50% dari pertemuan II ke III sebagai peningkatan terbesar selama penelitian, dan kembali meningkat 15% pada pertemuan III ke IV. Secara keseluruhan, grafik menunjukkan bahwa penerapan kombinasi model *Problem Based Learning (PBL)*, *Numbered Heads Together (NHT)*, dan *Game Based Learning (GBL)* mampu meningkatkan aktivitas guru, aktivitas murid, keterampilan berpikir kritis, keterampilan kolaborasi, keterampilan kemandirian, serta hasil belajar secara berkelanjutan hingga seluruh aspek mencapai indikator keberhasilan pada akhir penelitian.

1. Aktivitas Guru

Aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan kombinasi model *Problem Based Learning (PBL)*, *Numbered Heads Together (NHT)*, dan *Game Based Learning (GBL)* mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama proses penelitian, aktivitas guru pada pertemuan I memperoleh skor 32 dengan kategori "Sangat Aktif". Pada pertemuan-pertemuan berikutnya aktivitas guru tetap menunjukkan peningkatan hingga mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Peningkatan aktivitas guru dalam penelitian ini sejalan dengan teori aktivitas guru yang dikemukakan oleh Aini & Hadi (2023) yang menyatakan bahwa guru memiliki fungsi sebagai manajer, pemimpin, fasilitator, motivator, mediator, dan

evaluators dalam proses pembelajaran. Perbaikan yang terlihat dalam kemampuan analisis siswa tidak terlepas dari kegiatan guru yang terus-menerus memberikan arahan, melakukan dialog, dan mendorong siswa agar kemampuan analisis mereka berkembang. Di samping itu, secara teratur berusaha untuk memperbaiki (merefleksikan) setiap pertemuan, serta dengan memilih metode dan media yang sesuai sehingga kemampuan analisis siswa dapat meningkat. Seluruh indikator tersebut telah terlaksana selama proses penelitian sehingga aktivitas guru memperoleh kategori sangat baik (agnia aslam dkk., 2026).

Dalam teori ini guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, melainkan berperan sebagai fasilitator yang membantu murid menemukan dan mengembangkan pengetahuannya. Oleh karena itu, selama pembelajaran guru memberikan kesempatan kepada murid untuk mengamati permasalahan, berdiskusi, bertukar pendapat, mencari informasi, dan menyimpulkan hasil pembelajaran secara mandiri. Kondisi tersebut sesuai dengan yang menyatakan bahwa pendekatan konstruktivisme mendorong murid untuk berpikir aktif, mengembangkan kreativitas, menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan nyata, serta membangun pengetahuan melalui interaksi dan kerja sama dalam kelompok (Azizah Siti Lathifah dkk., 2024; Ilham dkk., 2023; Umar dkk., 2023).

Keberhasilan aktivitas guru juga dipengaruhi oleh penerapan model *Problem Based Learning* (PBL). Pada tahap awal pembelajaran guru mengorientasikan murid pada suatu masalah yang berkaitan dengan materi "Bencana Alam Memengaruhi Perubahan Lingkungan". Kegiatan tersebut membuat murid tertarik dan terdorong untuk mencari solusi terhadap permasalahan yang diberikan. Model PBL merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah nyata sebagai dasar pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, dan keterlibatan aktif murid dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga memfasilitasi murid untuk menemukan sendiri konsep yang dipelajari sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Adiilah & Haryanti, 2023; Karvandi dkk., 2024; Nizmatullayla & Fauzi, 2023; Sulistianah dkk., 2022; Widyasari dkk., 2023).

Selain PBL, aktivitas guru juga meningkat karena penerapan model *Numbered Heads Together* (NHT). Pada tahap ini guru membagi murid ke dalam kelompok

heterogen dan memberikan nomor kepada setiap anggota kelompok. Guru kemudian membimbing diskusi kelompok dan memanggil nomor secara acak untuk menyampaikan hasil diskusi. Strategi tersebut membuat seluruh murid terlibat aktif dalam kegiatan kelompok karena setiap anggota memiliki tanggung jawab yang sama. Model NHT mampu meningkatkan partisipasi murid, memperkuat kerja sama kelompok, meningkatkan komunikasi, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut lebih aktif dalam mengelola kelompok, membimbing diskusi, dan memastikan seluruh murid berpartisipasi selama pembelajaran berlangsung (Aditya dkk., 2022; Ikrom & Aripin, 2022; Mustamiroh dkk., 2023; Nuranisah, 2023).

Selanjutnya, penerapan model *Game Based Learning* (GBL) turut memberikan kontribusi terhadap peningkatan aktivitas guru. Guru menyajikan pembelajaran melalui permainan edukatif yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga suasana kelas menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Guru berperan dalam memilih permainan yang sesuai, menjelaskan aturan permainan, memfasilitasi pelaksanaan permainan, memberikan apresiasi kepada murid, serta melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Dengan adanya permainan edukatif, guru menjadi lebih mudah mengondisikan kelas dan mempertahankan perhatian murid selama proses pembelajaran berlangsung (Karima dkk., 2025; Pitriani dkk., 2024; Septiani dkk., 2024; Silvia dkk., 2024; Syahada & Sundi, 2024).

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian relevan yang dilakukan oleh Fathonah & Metroyadi, (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan kombinasi model PBL, NHT, dan TGT mampu meningkatkan aktivitas guru hingga mencapai persentase 98% dengan kategori sangat baik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran inovatif yang berpusat pada murid mampu meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa peningkatan aktivitas guru dalam penelitian ini terjadi karena guru mampu melaksanakan sintaks kombinasi model PBL, NHT, dan GBL secara optimal sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, terarah, menyenangkan, dan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

2. Aktivitas Murid

Aktivitas murid dalam pembelajaran IPAS menggunakan kombinasi model

Problem Based Learning (PBL), *Numbered Heads Together (NHT)*, dan *Game Based Learning (GBL)* mengalami peningkatan secara bertahap pada setiap pertemuan. Dari pertemuan I ke pertemuan II terjadi peningkatan sebesar 15%, kemudian meningkat kembali sebesar 40% pada pertemuan II ke pertemuan III, dan mengalami peningkatan sebesar 10% pada pertemuan III ke pertemuan IV hingga seluruh indikator keberhasilan aktivitas murid tercapai. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan kombinasi model *Problem Based Learning (PBL)*, *Numbered Heads Together (NHT)*, dan *Game Based Learning (GBL)* mampu meningkatkan keaktifan murid dalam mengikuti pembelajaran IPAS. Hasil tersebut membuktikan bahwa tindakan yang diberikan berhasil menciptakan pembelajaran yang berpusat pada murid (*student centered*), sehingga murid terlibat secara aktif dalam setiap tahapan pembelajaran.

Pada awal pembelajaran masih terdapat beberapa murid yang belum berpartisipasi secara aktif dalam diskusi dan penyelesaian tugas kelompok. Namun, setelah penerapan kombinasi model pembelajaran tersebut secara bertahap, keterlibatan murid dalam mengikuti seluruh tahapan pembelajaran semakin meningkat. Peningkatan aktivitas murid ini terlihat dari kemampuan murid dalam memperhatikan penjelasan guru, berpartisipasi dalam diskusi kelompok, mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan, serta menyelesaikan tugas yang diberikan. Hasil tersebut sejalan dengan teori aktivitas belajar yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila murid terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Abdul Fattah Nasution dkk., 2023; Hernita Pasongli dkk., 2022; Hidayat dkk., 2024; Ilham dkk., 2023; Widyasari dkk., 2023).

Peningkatan aktivitas murid terjadi karena model PBL memberikan kesempatan kepada murid untuk terlibat langsung dalam proses menemukan solusi terhadap masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Melalui penyajian masalah kontekstual, murid terdorong untuk mencari informasi, menganalisis permasalahan, dan mengemukakan berbagai alternatif pemecahan masalah. Aktivitas tersebut membuat murid tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar yang nyata. Temuan ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh murid melalui interaksi dengan lingkungan belajar serta pengalaman yang diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung (Aisyah & Gumala, 2025; Azizah

Siti Lathifah dkk., 2024; Ilham dkk., 2023; Karvandi dkk., 2024; Syamsuddin & Syamsuddin, 2023; Widyasari dkk., 2023).

Penerapan model NHT turut meningkatkan aktivitas murid selama pembelajaran. Melalui diskusi kelompok dan pemanggilan nomor secara acak, setiap murid terdorong untuk memahami hasil kerja kelompok serta aktif bertukar pendapat dan membantu teman. Kondisi ini membuat seluruh anggota kelompok terlibat secara merata dalam pembelajaran. Hasil tersebut sejalan dengan pendapat bahwa model NHT dapat meningkatkan partisipasi, tanggung jawab, kemampuan berkomunikasi, dan keterlibatan aktif murid dalam pembelajaran (Aditya dkk., 2022; Annida dkk., 2022; Ikrom & Aripin, 2022; Mustamiroh dkk., 2023; Nuranisah, 2023)

Penerapan model Game Based Learning (GBL) juga meningkatkan aktivitas murid selama pembelajaran. Melalui permainan edukatif, suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga murid lebih antusias, termotivasi, dan aktif mengikuti setiap kegiatan pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa GBL mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, serta meningkatkan keterlibatan murid dalam proses belajar (Karima dkk., 2025; Pitriani dkk., 2024; Septiani dkk., 2024; Silvia dkk., 2024)

Secara keseluruhan, peningkatan aktivitas murid dalam penelitian ini menunjukkan bahwa kombinasi model PBL, NHT, dan GBL efektif diterapkan pada pembelajaran IPAS di kelas V SDN Seberang Mesjid 1. Ketiga model tersebut saling melengkapi dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berpusat pada murid. PBL mendorong murid berpikir dan memecahkan masalah, NHT memastikan seluruh murid terlibat aktif dalam kerja kelompok, sedangkan GBL meningkatkan motivasi dan antusiasme belajar. Kondisi ini sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, interaktif, bermakna, dan berpusat pada murid. Dengan meningkatnya aktivitas murid selama proses pembelajaran, maka peluang tercapainya tujuan pembelajaran serta peningkatan keterampilan abad ke-21 menjadi semakin besar (Fathonah & Metroyadi, 2025; Gina & Noorhapizah, 2024; Hernita Pasongli dkk., 2022; Nasution dkk., 2022; Prastitasari, Jumadi, Marhamah, Purwanti, 2022; Suardika & Syarifuddin, 2025)

3. Keterampilan Berpikir Kritis

Keterampilan berpikir kritis murid dalam pembelajaran IPAS menggunakan

kombinasi model *Problem Based Learning (PBL)*, *Numbered Heads Together (NHT)*, dan *Game Based Learning (GBL)* mengalami peningkatan secara bertahap pada setiap pertemuan. Dari pertemuan I ke pertemuan II terjadi peningkatan sebesar 20%, kemudian meningkat kembali sebesar 45% pada pertemuan II ke pertemuan III, dan mengalami peningkatan sebesar 15% pada pertemuan III ke pertemuan IV hingga seluruh murid mencapai kategori sangat terampil. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan kombinasi model *Problem Based Learning (PBL)*, *Numbered Heads Together (NHT)*, dan *Game Based Learning (GBL)* mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis murid dalam pembelajaran IPAS. Hasil tersebut juga menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan telah berhasil mencapai indikator keberhasilan penelitian.

Peningkatan keterampilan berpikir kritis murid tidak terlepas dari penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* yang memberikan kesempatan kepada murid untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Melalui kegiatan tersebut, murid dilatih untuk mengidentifikasi masalah, mengumpulkan informasi, menganalisis data, serta menentukan solusi yang tepat terhadap permasalahan yang diberikan. Proses ini sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa PBL dapat mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan keterampilan pemecahan masalah ('Adiilah & Haryanti, 2023; Aisyah & Gumala, 2025; Nizmatullayla & Fauzi, 2023; Sulistianah dkk., 2022; Widyasari dkk., 2023).

Selain itu, model NHT dan GBL turut mendukung peningkatan keterampilan berpikir kritis murid. Melalui kegiatan diskusi kelompok pada NHT, setiap murid memiliki tanggung jawab untuk memahami hasil diskusi karena nomor yang dipanggil secara acak harus mampu mewakili kelompoknya. Sementara itu, permainan edukatif dalam GBL mendorong murid untuk menganalisis informasi, menentukan jawaban yang tepat, serta mengambil keputusan dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan. Kondisi tersebut membuat murid lebih aktif dalam mengemukakan pendapat, memberikan alasan yang logis, dan mengevaluasi jawaban yang diperoleh. Temuan ini sejalan dengan pendapat bahwa NHT dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan partisipasi aktif murid, sedangkan GBL mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui pembelajaran yang interaktif dan menantang (Aditya dkk., 2022; Nuranisah, 2023; Ikrom & Aripin, 2022; Karima dkk., 2025; Pitriani

dkk., 2024; Silvia dkk., 2024).

Secara keseluruhan, peningkatan keterampilan berpikir kritis murid menunjukkan bahwa kombinasi model PBL, NHT, dan GBL efektif dalam membantu murid memahami permasalahan, menganalisis informasi, memberikan solusi, serta menarik kesimpulan secara logis. Temuan ini sejalan dengan teori berpikir kritis yang menekankan kemampuan murid dalam memberikan penjelasan, mengidentifikasi masalah, mencari informasi yang relevan, menentukan solusi alternatif, dan menyimpulkan hasil pembelajaran (Agusta & Sa'dijah, 2021; Ilham dkk., 2023; Syamsuddin & Syamsuddin, 2023; Vani, 2022; Waleulu, 2025)

1. Keterampilan Kolaborasi

Keterampilan kolaborasi murid dalam pembelajaran IPAS menggunakan kombinasi model *Problem Based Learning* (PBL), *Numbered Heads Together* (NHT), dan *Game Based Learning* (GBL) mengalami peningkatan secara bertahap pada setiap pertemuan. Dari pertemuan I ke pertemuan II terjadi peningkatan sebesar 20%, kemudian meningkat kembali sebesar 30% pada pertemuan II ke pertemuan III, dan mengalami peningkatan sebesar 10% pada pertemuan III ke pertemuan IV hingga seluruh murid mencapai kategori sangat terampil. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan kombinasi model *Problem Based Learning* (PBL), *Numbered Heads Together* (NHT), dan *Game Based Learning* (GBL) mampu meningkatkan kemampuan murid dalam bekerja sama selama proses pembelajaran IPAS. Hasil tersebut juga menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan telah berhasil mencapai indikator keberhasilan penelitian.

Peningkatan keterampilan kolaborasi murid terlihat ketika mereka mampu membangun kerja sama yang baik selama proses pemecahan masalah dalam kelompok. Melalui model PBL, murid didorong untuk berdiskusi, berbagi informasi, dan mencari solusi secara bersama-sama terhadap permasalahan yang diberikan. Kegiatan tersebut membuat murid belajar menghargai perbedaan pendapat serta menyatukan ide-ide yang dimiliki untuk menghasilkan solusi terbaik. Temuan ini sejalan dengan pendapat bahwa pembelajaran berbasis masalah mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendorong kerja sama dan interaksi antarmurid dalam menyelesaikan permasalahan secara kelompok (Adiilah & Haryanti, 2023; Muhammad Imam Syafi'i, Ramdanil Mubarak, 2021; Nizmatullayla & Fauzi, 2023; Sulistianah dkk., 2022; Widyasari dkk.,

2023).

Peningkatan kolaborasi juga dipengaruhi oleh penerapan model NHT yang memberikan kesempatan kepada seluruh anggota kelompok untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi. Setiap murid memiliki tanggung jawab terhadap hasil kerja kelompok sehingga mereka saling membantu memahami materi dan memastikan semua anggota siap ketika nomor dipanggil. Situasi ini mendorong terciptanya komunikasi yang baik, rasa tanggung jawab bersama, serta keterlibatan seluruh anggota kelompok dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut sesuai dengan karakteristik pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama, interaksi positif, dan tanggung jawab bersama dalam mencapai tujuan kelompok (Abdul Fattah Nasution dkk., 2023; Aditya dkk., 2022; Devi dkk., 2023; Ikrom & Aripin, 2022; Mustamiroh dkk., 2023; Nuranisah, 2023)

Penerapan *Game Based Learning* membuat murid lebih mudah berinteraksi dan bekerja sama selama pembelajaran. Kegiatan permainan yang dilakukan secara berkelompok mendorong murid untuk saling mendukung, menyusun strategi, serta berkomunikasi secara efektif agar dapat menyelesaikan tantangan yang diberikan. Melalui aktivitas tersebut, murid belajar menghargai peran setiap anggota kelompok dan memahami pentingnya kerja sama dalam mencapai keberhasilan bersama. Hal ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan interaksi sosial, kerja sama tim, kreativitas, serta partisipasi aktif murid dalam pembelajaran (Karima dkk., 2025; Pitriani dkk., 2024; Septiani dkk., 2024; Silvia dkk., 2024; Simarmata dkk., 2025; Syahada & Sundi, 2024)

Secara keseluruhan, peningkatan keterampilan kolaborasi murid menunjukkan bahwa kombinasi model PBL, NHT, dan GBL efektif dalam mengembangkan kemampuan bekerja sama selama proses pembelajaran. Murid menjadi lebih aktif dalam memberikan pendapat, mendengarkan pendapat teman, mengerjakan tugas kelompok, serta terlibat dalam presentasi hasil diskusi. Hasil tersebut sesuai dengan indikator keterampilan kolaborasi yang meliputi kemampuan mengingatkan teman dalam tugas kelompok, berpartisipasi dalam penyelesaian tugas, memberikan pendapat, terlibat dalam presentasi, serta menghargai dan menerima pendapat orang (Islamiati dkk., 2023; Pratiwi dkk., 2025; Rahma dkk., 2024; Syafii, 2023)

2. Keterampilan Kemandirian

Keterampilan kemandirian murid dalam pembelajaran IPAS menggunakan

kombinasi model *Problem Based Learning (PBL)*, *Numbered Heads Together (NHT)*, dan *Game Based Learning (GBL)* mengalami peningkatan secara bertahap pada setiap pertemuan. Dari pertemuan I ke pertemuan II terjadi peningkatan sebesar 45%, kemudian meningkat kembali sebesar 35% pada pertemuan II ke pertemuan III, dan mengalami peningkatan sebesar 5% pada pertemuan III ke pertemuan IV hingga seluruh murid mencapai kategori sangat terampil. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan kombinasi model *Problem Based Learning (PBL)*, *Numbered Heads Together (NHT)*, dan *Game Based Learning (GBL)* mampu meningkatkan kemandirian murid dalam mengikuti proses pembelajaran IPAS. Hasil tersebut juga menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan telah berhasil mencapai indikator keberhasilan penelitian.

Peningkatan kemandirian murid dipengaruhi oleh penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* yang memberikan kesempatan kepada murid untuk menemukan dan memahami konsep melalui pemecahan masalah. Dalam kegiatan pembelajaran, murid dituntut untuk mencari informasi, mengolah data, dan menentukan solusi berdasarkan hasil pemikirannya sendiri. Proses tersebut membantu murid belajar mengambil keputusan serta membangun rasa percaya diri dalam menyelesaikan tugas. Temuan ini sejalan dengan pendapat bahwa PBL dapat mendorong murid menjadi lebih mandiri karena mereka terlibat langsung dalam proses menemukan pengetahuan dan memecahkan masalah yang diberikan ('Adiilah & Haryanti, 2023; Aisyah & Gumala, 2025; Prananda dkk., 2024; Sulistianah dkk., 2022; Syafii, 2023)

Kemandirian murid juga berkembang ketika mereka diberi tanggung jawab untuk memahami materi dan hasil diskusi kelompok. Melalui kegiatan NHT, setiap anggota kelompok harus mempersiapkan diri karena siapa pun dapat ditunjuk untuk mewakili kelompoknya. Situasi ini mendorong murid untuk belajar lebih sungguh-sungguh, berinisiatif memahami materi, serta tidak hanya bergantung pada teman yang dianggap lebih mampu. Dengan demikian, rasa tanggung jawab individu terhadap proses belajar menjadi semakin kuat. Kondisi tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran kooperatif yang mengembangkan tanggung jawab pribadi dan kesiapan belajar setiap murid (Eka dkk., 2025; Mona & Rachmawati, 2023; Pudholi dkk., 2025)

Suasana pembelajaran melalui *Game Based Learning (GBL)* turut memberikan dampak positif terhadap kemandirian murid. Saat mengikuti permainan edukatif,

murid berusaha memahami aturan, menjawab pertanyaan, dan menyelesaikan tantangan dengan kemampuan yang dimiliki. Aktivitas tersebut melatih murid untuk berani mencoba, mengambil keputusan, dan bertanggung jawab terhadap pilihannya sendiri. Pembelajaran yang menarik juga membuat murid lebih termotivasi untuk belajar tanpa harus selalu diarahkan oleh guru. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa GBL dapat meningkatkan motivasi belajar, kepercayaan diri, serta keterlibatan murid dalam proses pembelajaran (Karima dkk., 2025; Pitriani dkk., 2024; Septiani dkk., 2024; Silvia dkk., 2024; Simarmata dkk., 2025; Syahada & Sundi, 2024).

Secara keseluruhan, peningkatan keterampilan kemandirian menunjukkan bahwa kombinasi model PBL, NHT, dan GBL mampu membantu murid menjadi pembelajar yang lebih bertanggung jawab dan percaya diri. Murid mulai terbiasa menentukan cara belajar yang sesuai, mencari sumber informasi tambahan, menyampaikan pendapat secara mandiri, serta menyelesaikan tugas dengan kesadaran sendiri. Hasil penelitian ini sesuai dengan konsep kemandirian belajar yang menekankan kemampuan individu untuk mengelola proses belajarnya, mengambil tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, dan berusaha mencapai tujuan belajar tanpa ketergantungan yang berlebihan kepada orang lain (Deswita dkk., 2023; Eka dkk., 2025; Hardianto dkk., 2024; Permana, 2023; Stevanus dkk., 2023)

3. Hasil Belajar

Hasil belajar murid dalam pembelajaran IPAS menggunakan kombinasi model Problem Based Learning (PBL), Numbered Heads Together (NHT), dan Game Based Learning (GBL) mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Berdasarkan hasil penelitian, ketuntasan hasil belajar murid meningkat dari pertemuan I hingga pertemuan IV. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pemahaman murid terhadap materi pembelajaran semakin baik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan kombinasi model PBL, NHT, dan GBL. Semakin sering murid terlibat dalam kegiatan pembelajaran, semakin baik pula kemampuan mereka dalam memahami konsep dan menyelesaikan tugas yang diberikan.

Peningkatan hasil belajar murid dari pertemuan I sampai pertemuan IV menunjukkan adanya perkembangan yang konsisten baik pada hasil kerja kelompok maupun hasil evaluasi individu. Hal ini terjadi karena keterlibatan murid dalam pembelajaran semakin meningkat pada setiap pertemuan sehingga pemahaman

terhadap materi yang dipelajari juga menjadi lebih baik. Aktivitas belajar yang tinggi memberikan kesempatan kepada murid untuk memperoleh pengalaman belajar secara langsung, sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami dan diingat. Kondisi tersebut sejalan dengan pendapat bahwa hasil belajar akan meningkat apabila murid aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan memperoleh pengalaman belajar yang bermakna (Akbar dkk., 2025; Annida dkk., 2022; Hernita Pasongli dkk., 2022; Jae dkk., 2025; Nurhayati dkk., 2025)

Keberhasilan peningkatan hasil belajar juga dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik murid sekolah dasar. Hasil belajar merupakan indikator utama dalam menilai efektivitas proses pembelajaran di sekolah dasar. Guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mengarahkan murid untuk berpartisipasi aktif melalui kegiatan diskusi, pemecahan masalah, dan permainan edukatif. Pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik perkembangan murid membuat mereka lebih mudah menerima informasi dan memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu, pemilihan strategi pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar murid (Fauziah dkk., 2022; Hastuti & Yulianto, 2026; Karvandi dkk., 2024; Subawa dkk., 2025).

Peningkatan hasil belajar murid juga tidak terlepas dari penerapan kombinasi model pembelajaran yang digunakan selama penelitian. Model *Problem Based Learning* (PBL) membantu murid memahami konsep melalui kegiatan pemecahan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sehingga pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih bermakna. Model *Numbered Heads Together* (NHT) memberikan kesempatan kepada seluruh anggota kelompok untuk terlibat aktif dalam diskusi dan bertanggung jawab terhadap hasil belajar kelompok. Sementara itu, model *Game Based Learning* (GBL) menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga murid lebih termotivasi mengikuti pembelajaran. Kombinasi ketiga model tersebut membuat murid lebih aktif, fokus, dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung (Aditya dkk., 2022; Karima dkk., 2025; Nuranisah, 2023; Pitriani dkk., 2024; Sari dkk., 2023; Widyasari dkk., 2023).

Penerapan kombinasi model PBL, NHT, dan GBL terbukti mampu meningkatkan hasil belajar murid pada pembelajaran IPAS. Pembelajaran yang

berpusat pada murid memberikan kesempatan kepada mereka untuk membangun pemahaman sendiri melalui pengalaman belajar, interaksi kelompok, serta kegiatan yang menarik dan bermakna. Kondisi tersebut berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar yang semakin meningkat pada setiap pertemuan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. (Hulu dkk., 2023; Lotfhi & Aslamiah, 2025; Nasution dkk., 2022; Nurhayati dkk., 2025)

Bagian hasil melaporkan data temuan penelitian. Gunakan histogram atau grafik atau tabel untuk menggambarkan data temuan. Masing-masing harus diberi judul yang singkat dan informatif, serta nomor urut dan dirujuk dalam teks dengan nomor (misalnya tabel 1, dst.). Setiap ilustrasi diberi uraian penjelasan dan penafsiran atau simpulan terhadap data pada gambar atau tabel.

Pembahasan merupakan bagian yang sangat penting, berisi diskusi mendalam terhadap hasil temuan serta penafsiran peneliti terhadap temuan, melalui penjelasan apa yang menjadi temuan utama berdasarkan data yang diperoleh, mengapa dapat terjadi atau faktor apa yang berperan dalam temuan. Pada bagian ini temuan diperbandingkan dengan penelitian terdahulu dan teori-teori yang relevan, disertai penjelasan atau penafsiran mengapa diperoleh hasil yang sama atau berbeda.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan kombinasi model pembelajaran *Problem Based Learning*, *Number Head Together*, dan *Game Based Learning* dalam muatan IPAS dikelas V SDN Seberang Masjid 1 Banjarmasin menunjukkan peningkatan yang konsisten dan signifikan disetiap pertemuan. Aktivitas Guru Sangat Baik, Aktivitas Murid Hampir Seluruhnya Sangat Aktif, keterampilan berpikir kritis berada pada kategori Hampir Seluruhnya Sangat Terampil, keterampilan kolaborasi berada pada kategori Hampir Seluruhnya Sangat Terampil, keterampilan kemandirian juga Hampir Seluruhnya Sangat Terampil dan hasil belajar mencapai kriteria Tuntas.

DAFTAR PUSTAKA

'Adiilah, I. I., & Haryanti, Y. D. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran IPA. *Papanda*

Journal of Mathematics and Science Research, 2(1), 49–56.
<https://doi.org/10.56916/pjmsr.v2i1.306>

Abdul Fattah Nasution, Setia Ningsih, Mona Febrica Silva, Leli Suharti, & Jekson Parulian Harahap. (2023). Konsep Dan Implementasi Kurikulum Merdeka. *COMPETITIVE: Journal of Education*, 2(3), 201–211.
<https://doi.org/10.58355/competitive.v2i3.37>

Aditya, B. R., Jannah, F., & Nurhas, I. (2022). Problem-based numbered head together learning approach for a successful teaching strategy. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 8(1), 84–94. <https://doi.org/10.22219/jinop.v8i1.20861>

Agusta, A. R., & Sa'dijah, C. (2021). Kesiapan Guru Melaksanakan Pembelajaran Berbasis HOTS Ditinjau dari Pengetahuan dan Kemampuan Mengemas Perangkat Pembelajaran. *PADARINGAN: Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi*, 3(2), 402–424.

Aini, A., & Hadi, A. (2023). Peran Guru Dalam Pengelolaan Kelas Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Amin*, 2(2), 208–224. <https://doi.org/10.54723/ejpgmi.v2i2.104>

Aisyah, F. N., & Gumala, Y. (2025). Implementasi model problem-based learning (PBL) sebagai upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar: Literature review. *Papanda Journal of Mathematics and Science Research*, 4(1), 1–14. <https://doi.org/10.56916/pjmsr.v4i1.1027>

Akbar, D. R., Agusta, A. R., Jannah, F., & Rafianti, W. R. (2025). Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Menggunakan Model MEANING GREAT Dengan Media Animasi Berbasis Interaktif Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDN Kebun Bunga 4. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(4), 1286–1293.

Annida, S. F., Putra, A. P., & Zaini, M. (2022). Pengaruh Penggunaan E-Lkpd Berbasis Konsep Pembelahan Sel The Effect of Liveworksheets-Based E-LKPD to Learning Outcomes and Critical Thinking Skills for Students on The Concept of Cell Division. *QUANTUM: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 13(2), 155–167.

Aslam, A., Hidayat, A., Agusta, akhmad riandy, & Refianti, wahdah refia. (2026). Implementasi Model BATITI : Dalam Meningkatkan Keterampilan Menganalisis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*, 3(3), 985–990. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/index> E-ISSN

Azizah Siti Lathifah, Khoirunisa Hardaningtyas, Pratama, Z. A., & Moewardi, I. (2024). Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 36–42. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2233>

Deswita, Hasnawati, & Yumiati. (2023). Penerapan Pembelajaran berdiferensiasi terhadap kemampuan berpikir kreatif dan kemandirian belajar matematis murid sekolah dasar. *DE_JOURNAL (Dharmas Education Journal)*, 5(1), 1–14. http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal

Devi, R. S., Mulyasari, E., & Anggia, G. (2023). Peningkatan keterampilan kolaborasi peserta didik melalui penerapan model kooperatif tipe. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandir*, 09, 517–526.

- Eka, A., Rahmawati, L. E., Sabardila, A., Minsih, & Sulistyono, Y. (2025). Strategi Pemanfaatan Media Sosial dalam Meningkatkan Keterampilan Belajar Mandiri Pada Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(September), 201.
- Fathonah, S., & Metroyadi. (2025). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Keterampilan Kerjasama menggunakan Kombinasi Model Pembelajaran PBL, NHT dan TGT di Sekolah Dasar. 10(04), 341–359.
- Fauziah, N. N., Lestari, R., Rustini, T., & Arifin, M. H. (2022). Perkembangan Pendidikan IPS di Indonesia pada Tingkat Sekolah Dasar. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 89. <https://doi.org/10.29240/jpd.v6i1.4359>
- Gina, A., & Noorhapizah. (2024). Meningkatkan Aktivitas Dan Keterampilan Berpikir Kritis Materi Bangun Ruang Menggunakan Model Pintar Pada Siswa Kelas V SDN Nusa Indah 1 *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*, 02(01), 227–234. Meningkatkan Aktivitas Dan Keterampilan Berpikir Kritis Materi Bangun Ruang Menggunakan Model Pintar Pada Siswa Kelas V SDN Nusa Indah 1
- Hardianto, H., Baharuddin, M. R., & Dian Safitri, R. (2024). Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Terhadap Pendidikan Karakter Mandiri Pada Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 80–91. <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v9i1.3728>
- Hastuti, L. ratri, & Yulianto, S. (2026). CJPE: Cokroaminoto Juornal of Primary Education Pengembangan Media Lapbook Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar Pendahuluan Pendidikan merupakan landasan yang penting dalam menunjang kemajuan negara „ Pengembangan Media Lapbook Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar Latifa, 9, 513–527. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/index> E-ISSN
- Hernita Pasongli, Eva Marthinu, Julianto La Taju, Syarifuddin Adjam, Facriah Djumati, & M. Ikhsan. (2022). Aktivitas Belajar Peserta Didik dengan Pembelajaran Literasi, Orientasi, Colaborasi dan Refleksi (Loc-R) di SMP Negeri 7 Kota Ternate. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(3), 579–588. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v3i3.133>
- Hidayat, A., Rasmawan, R., Oktavianty, E., & Sutamah, S. (2024). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Melalui Pendekatan Kimia Kontekstual Pada Materi Konsep Mol. *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan*, 8(2), 240–247. <https://doi.org/10.26418/jurnalkpk.v8i2.77792>
- Hulu, P., Harefa, A. O., & Mendrofa, R. N. (2023). Studi Model Pembelajaran Inkuiri terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 152–159. <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.97>
- Ikrom, F. D., & Aripin, F. Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (Nht) Terhadap Motivasi Belajar Ips Di Sekolah Dasar (Studi Literatur). *Jurnal JP3M (PGSD, PJKR, PPKN dan ...)*, 03(01), 63–77. <https://jurnal.upg.ac.id/index.php/jp3m/article/view/276>

- Ilham, M. F., Arba'iyah, & Tiodora, L. (2023). Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Multilingual*, 3(3), 380–391.
- Islamiati, S. A., Zulfiati, H. M., & Wijayanti, L. (2023). Project Based Learning Berbasis Ajaran Tamansiswa Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 2(1), 99–107. https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnas_ppg_ust/article/view/1584
- Jae, E., Rosmaiyadi, & Marhayani, D. A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal PRIMED: Primary Education Journal atau Jurnal Ke-Sdan*, 5(1), 151–157. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.36636/primed.v5i1.5156>
- Karima, muhammad kaulan, Pramudiyanti, Oktaviana, W., Putri, ade bagus, Oriyani, B., Sari, ika kartika, Marcheila, L., & Damayanti, T. (2025). Jurnal mudabbir. *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Game-Based Learning (GBL) untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*, 5(2), 360–374.
- Karvandi, M. K., Ibrahim, M., Nafi'ah, N., & Hidayat, M. T. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran IPA. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(3), 981–990. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i3.832>
- Lotfhi, A., & Aslamiah. (2025). *Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis, Kerjasama, dan Hasil Belajar Pada Muatan PPKN dengan Menggunakan Model BERPIKIR Dikelas IV SDN Alalak Utara 2*. 10(03), 218–232.
- Mona, N., & Rachmawati, R. C. (2023). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dan Keterampilan Kreativitas Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Guru Profesional*, 1(2), 150–167. <https://doi.org/10.26877/jpgp.v1i2.230>
- Muhammad Imam Syafi'i, Ramdanil Mubarak, Y. (2021). Pendidikan Dasar dan Keguruan. *Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 4(2), 53–62.
- Muslih, M. (2022). Pendidikan Karakter Religius pada Siswa di Sekolah Dasar Attarbiyah Al-Islamiah. Membangun Karakter Dan Budaya Literasi Dalam Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. *Conference of Elementary Studies*, 254–260. <https://journal.um-surabaya.ac.id/Pro/article/view/14930>
- Mustamiroh, M., Jannah, A. M., Buhari, M. R., Muhlis, M., & Djangka, L. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Numbered Heads Together untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(2), 277–288. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i2.234>
- Nasution, F., Anggraini, lili yulia, & Putri, K. (2022). pengertian pendidikan sistem pendidikan sekolah luar biasa dan jenis jenis sekolah luar biasa. *Edukasi nonformal*, 2(8.5.2017), 2003–2005.
- Negeri, U., Thaha, S., Jambi, S., & Kuantitatif-kualitatif, P. (2024). Pendekatan penelitian kuantitatif dan kualitatif serta tahapan penelitian. 15(1), 82–92.
- Nizmatullayla, & Fauzi, zain ahmad. (2023). *Meningkatkan Aktivitas Keterampilan*

Berpikir Kritis Menggunakan Model Problem Based Learning Dibantu Dengan Model Problem Based Learning Dibantu Dengan Model. 01(02), 315–323.

- Nuranisah, S. (2023). Pengaruh Model Numbered Head Together Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(2), 130–135. <https://doi.org/10.24176/jino.v6i2.7785>
- Nurhayati, Mansuryah, siti maryam, & Mardiana, D. (2025). corresponding author*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 481–493.
- Pahleviannur, M. R., Mudrikah, S., Bano, V. O., Rizqi, M., Syahrul, M., Latif, N., Prihastari, E. B., & Aini, K. (n.d.). *Penelitian tindakan kelas*.
- Permana, G. (2023). Implementasi Konsep Kurikulum Merdeka dan Perangkat Pembelajaran Terbuka dalam Meningkatkan Kreativitas dan Kemandirian Peserta Didik. *Conference of Elementary School*, 292–301.
- Pitriani, N. W., Dantes, N., & Sariyasa. (2024). Game Based Learning Berorientasi Kahoot! Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 643–650. <https://jurnaldidaktika.org/643>
- Prananda, G., Judijanto, L., StaviniBELIA, Aristanto, Ramadhona, R., & Lestari, N. C. (2024). Evaluasi Literatur Terhadap Pengaruh Game-Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04). <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.18683>
- Prastitasari, Jumadi, Marhamah, Purwanti, S. (2022). Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 1 Februari 2022 Penggunaan Model Pairing Untuk Meningkatkan Utilizing Pairing Model To Improve the Motivation , Activities , and Mathematic Learning Outcomes of the Elementary School Students. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11, 276–288.
- Pratiwi, S., Noviati, N., & Selegi, S. F. (2025). Model Pembelajaran Learning Community: Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Kolaborasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 820–834. <https://doi.org/10.51574/jrip.v5i2.3516>
- Pudholi, Y. A., Wardani, K., Rizky, H., Fadhilah, R., Jadid, B., Ramadhan, B. A., & Khairunnisa, A. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Ilmiah*, 2(7), 3055–3060. <https://doi.org/https://doi.org/10.62335>
- Rahma, M., Fauzi, zain ahmad, & Fa'uni, arini mayang. (2024). Menggunakan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Di Kelas VB. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 177–185.
- Sari, uci purnama, Syafany, V., Hani, winda sutia, & Adillah, R. (2023). analisis kondisi pembelajaran yang harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)*, 2(2), 39331–39334.
- Septiani, I. R., Ali, E. Y., & Ismail, A. (2024). Analisis Keefektifan Implementasi Game Based Learning dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Sistem Tata Surya. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1560–1566. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1171>

- Silvia, R., Dian, D., Rosniawaty, Himmatul, K., & Wiwik, M. (2024). Game based learning educaplay. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(3), 511–519. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/4069/2708>
- Simarmata, W. G., Sitanggang, R. L., Purba, H. S., & Prayuda, M. S. (2025). Penerapan Metode Berbasis Permainan (GBL) Untuk Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa SD N 18 Bonandolok Sianjur Mula Mula. *Jurnal Pendidikan-Media, Strategi, dan Metode*, 01(05), 279–287. <https://doi.org/https://doi.org/10.0905.vol2iss2no10pp129>
- Stevanus, I., Adella, V., Saradefha, H., April, J., Stevanus, I., Adella, V., & Saradefha, H. (2023). Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Ips Di Masa Pandemi Pendahuluan Kondisi pandemik berdampak luas terhadap berbagai aspek kehidupan manusia di seluruh dunia , sekolah dasar khususnya di negara- terlihat kegiatan mengalami pembela. 9(April), 246–258.
- Suardika, I. K., & Syarifuddin. (2025). Analisis Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada. *Jurnal Pendidikan, Sosial dan Pengabdian Masyarakat (JPSPM)*, 02(01), 64–69.
- Subawa, I. G. B., Agustini, K., Pradnyana, I. M. A., Sugihartini, N., & Hartawan, I. M. W. (2025). Penguatan Kompetensi Dasar Guru Sekolah Dasar Melalui Pengenalan Computational Thinking Dan Aktivitas Unplugged Coding Di Desa Ngis-Karangasem. 10(1), 1063–1069.
- Sulistianah, L., Taufik, M., Nurhasanah, A., Fkip, P., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2022). 6801-Article Text-26974-1-10-20221222. 07, 373–385.
- Syafii, I. (2023). Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa melalui Model Pembelajaran berbasis Proyek: Materi Hakikat Ilmu Kimia dan Metode Ilmiah. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 3(1). <https://doi.org/10.59818/jpi.v3i1.439>
- Syahada, H. A., & Sundi, V. H. (2024). Meningkatkan Partisipasi Belajar melalui Model “Game Based Learning” pada Pembelajaran Tematik di Kelas 3 UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan. *Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah*, 875–886. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23654>
- Umar, Syamsudin, ichwan P., & Abdussahid. (2023). Pendekatan konstruktif dalam pembelajaran ips di sekolah dasar: konsep teori, strategi, dan model belajar terintegratif. *eL- Muhibb jurnal pemikiran dan penelitian*, 7(1), 83–98.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. 4, 1–19.
- Vani, E. (2022). Tujuan Berpikir Kritis. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* <https://jurnal.unibrah.ac.id/index.php/JIWP>, 9(20), 1–5. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.5281/zenodo.8436970>
- Waleulu, A. (2025). Pengaruh Pemberian Tugas Terstruktur Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together (NHT) Terhadap Hasil Belajar Sisswa SMA Nrgri 5 Seram Bagian Barat The Efect Of Structured Assigment Using The Number Head Together (NHT) Coop. *IndonesianJournalofSocialScienceandEducation (IJOSSE)*, 1(3).

<https://doi.org/https://doi.org/10.62567/ijosse.v1i3.1190>

Waruwu, M. (2024). *Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep , Prosedur , Kelebihan dan Peran di Bidang Pendidikan*. 5, 198–211.

Widyasari, D., Miyono, N., & Saputro, susilo adi. (2023). Peningkatan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 61–67.
<https://doi.org/10.70713/pjp.v3i2.31003>

