

MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA MENGGUNAKAN MODEL PETA PINTAR PADA SISWA SEKOLAH DASAR

T.A.S. Putri¹, A. Suriansyah², R. Purwanti³

¹²³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Lambung Mangkurat
Banjarmasin, Indonesia

e-mail: triayyusp@gmail.com¹, Ahmad.suriansyah@ulm.ac.id²,
ratna.purwanti@ulm.ac.id³

Abstrak

Problematika yang terdapat dalam penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPA. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perbaikan kualitas pembelajaran melalui aktivitas guru, menganalisis peningkatan aktivitas siswa, motivasi belajar dan keterampilan berpikir kritis, serta hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan 4 pertemuan. Subjek penelitian yaitu siswa kelas V SDN Pantai Hambawang berjumlah 12 orang siswa terdiri dari 7 orang siswa laki-laki dan 5 orang siswa perempuan. Data yang diambil merupakan data kualitatif diperoleh melalui observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, motivasi belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa kemudian menggunakan data kuantitatif untuk hasil belajar siswa yang diperoleh melalui tes tertulis secara kelompok dan individu. Tolak ukur keberhasilan penelitian yakni 76% siswa memperoleh atau melampaui KKM yang ditentukan yaitu ≥ 70 . Berdasarkan data temuan dan hasil dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan model pembelajaran PETA PINTAR (Problem Based Learning, Eksperimen, Team Games Tournament) mampu memberikan peningkatan terhadap aktivitas, dan motivasi belajar serta keterampilan berpikir kritis.

Kata kunci: Berpikir Kritis; Motivasi; Peta Pintar

Abstract

The problems in this research are the low learning motivation and critical thinking skills of students in science learning. This study aims to describe teacher activity, to analyze the student activity, learning motivation and critical thinking skills, as well as student learning outcomes. This study used Classroom Action Research (PTK) which was held in 4 meetings. The research subjects were the fifth grade students at Pantai Hambawang Elementary School, totaling 12 students consisting of 7 male and 5 female students. The types of data is qualitative data obtained through observing teacher activity, student activity, learning motivation and students' critical thinking skills then using quantitative data for student learning outcomes obtained through group and individual written tests. The benchmark for research success is that 76% of students get or exceed the specified KKM, which is ≥ 70 . Based on the data findings and results of this study, it can be concluded that teaching and learning activities by applying the PINTAR PINTAR learning model (Problem Based Learning, Experiments, Team Games Tournament) are able to provide an increase in activity, learning motivation and critical thinking skills.

Keywords : *Critical Thinking; Motivation; Peta Pintar*

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang semakin pesat menuntut seseorang memiliki standar tinggi yang harus dipenuhi, oleh karenanya harus ada peningkatan mutu sumber daya manusia yang berkualitas. Peningkatan sumber daya manusia tidak lepas dari dunia

pendidikan. Di abad 21 dunia pendidikan global yang berkembang pesat mendorong adanya perubahan yang harus diimbangi dengan pendidikan di negara kita. Untuk mewujudkan hal tersebut maka seorang peserta didik haruslah dibekali oleh kemampuan dasar yang sekarang dikenal istilah 6C (*Critical Thinking,*

Collaboration, Communication, Creativity, Citizenship, Character) yang diharapkan mampu mengimbangi permintaan dunia global di masa depan (Afif & Sunismi, 2021: 284–293). Untuk itu keterampilan pada siswa perlu disiapkan dalam menghadapi tantangan yang ada pada abad 21. Keterampilan abad 21 harus diajarkan di semua jenjang pendidikan, terutama di sekolah dasar, karena siswa telah mengalami perubahan zaman yang sangat cepat. Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) memegang peranan penting untuk menentukan kualitas pendidikan.

Keterampilan dan pengetahuan siswa termuat dalam salah satu tujuan kurikulum IPA di sekolah dasar, yaitu mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan. Sebagaimana dikemukakan Aslamiah & Agusta (2015: 67–76) menyatakan bahwa pembelajaran IPA didasarkan pada pemberdayaan peserta didik untuk membangun kemampuan, kerja ilmiah dan pengetahuan sendiri yang difasilitasi oleh guru dengan berorientasi kepada tujuan kurikulum pembelajaran IPA.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SD bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan tentang pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini IPA pada hakikatnya meliputi empat unsur utama yaitu sikap: rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat yang menimbulkan masalah baru yang dapat dipecahkan melalui prosedur yang benar; IPA bersifat *open ended*; proses: prosedur pemecahan masalah melalui metode ilmiah; metode ilmiah meliputi penyusunan hipotesis, perancangan eksperimen atau percobaan, evaluasi, pengukuran, dan penarikan kesimpulan; produk: berupa fakta, prinsip, teori, dan hukum; dan aplikasi: penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari. Empat unsur utama IPA ini seharusnya muncul dalam pembelajaran IPA Sustras dalam (Warsiki, 2018: 1–8).

Kenyataan yang ditemukan di SDN Pantai Hambawang bertolak belakang dengan kondisi ideal. Pada pembelajaran IPA sebelumnya banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep materi ajar sehingga berpengaruh pada keterampilan kritis yang belum berkembang dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran pun rendah. Akibatnya siswa tidak termotivasi untuk aktif dalam menemukan atau mencari informasi sendiri, sesuai dengan konsep materi. Dilihat dari kondisi ideal pertama dalam pembelajaran IPA, proses pembelajaran seharusnya mampu mengembangkan sikap rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat yang menimbulkan masalah baru yang dapat dipecahkan melalui prosedur yang benar; IPA bersifat *open ended*. Namun kenyataannya proses pembelajaran masih pasif dan membosankan karena guru hanya menggunakan metode ceramah, sehingga siswa kesulitan dalam mengembangkan sikap rasa ingin tahunya dalam pembelajaran.

Kondisi ideal kedua dalam pembelajaran IPA, proses pembelajaran seharusnya mampu mengembangkan proses atau prosedur pemecahan masalah melalui metode ilmiah. Namun pada kenyataannya selama proses pembelajaran guru tidak memakai model eksperimen ataupun proses pemecahan masalah lainnya dalam pembelajaran sehingga siswa tidak bisa terlibat secara aktif dalam mengembangkan proses pembelajaran dengan metode ilmiah dan pengetahuan yang didapat hanya melalui satu sumber. Kondisi ideal ketiga dalam proses pembelajaran IPA, proses pembelajaran seharusnya mampu mengembangkan fakta, prinsip, teori, dan hukum. Namun pada kenyataannya proses kegiatan yang berlangsung di kelas guru belum melibatkan siswa dalam membangun pengetahuannya sehingga siswa kurang memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Kondisi ideal keempat dalam proses pembelajaran IPA, proses pembelajaran seharusnya mampu mengembangkan penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari. Namun pada kenyataannya

proses kegiatan yang berlangsung di kelas masih bersifat satu arah (*one way*) dari guru ke siswa saja sehingga dominan guru yang melakukan proses pembelajaran serta masih terdapat siswa yang belum memahami betul mengenai materi yang diajarkan dan menganggap materi yang diberikan hanya sebatas pengetahuan semata. Oleh karena itu, pengetahuan dan pemahaman siswa akan pembelajaran IPA masih dikatakan belum berkembang sepenuhnya. Rendahnya aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA akan berdampak pada rendahnya pemahaman siswa baik dari segi konsep ataupun pemecahan masalah yang berhubungan dengan penyelesaian permasalahan terkait pembelajaran IPA sehingga akan berpengaruh besar terhadap hasil belajar siswa.

Dengan demikian, salah satu alternatif pemecahan masalah diatas adalah dengan menggunakan kombinasi model pembelajaran PETA PINTAR yang merupakan kombinasi dari 3 model pembelajaran yaitu *Problem Based Learning*, metode Eksperimen, dan *Team Games Tournament*. Kombinasi model pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk menemukan pengetahuannya sendiri dalam mata pelajaran IPA materi perubahan wujud benda yaitu dengan kombinasi model. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menunjukkan bahwa dalam pelaksanaannya dapat menghadapkan siswa pada masalah untuk menekankan pada pembelajaran yang kolaboratif dan merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang inovatif memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa melalui pembelajaran tim atau kelompok. Penekanan pada pembelajaran terletak pada aktivitas siswa untuk memecahkan masalah dengan menerapkan keterampilan mengidentifikasi, menganalisa, membuat, dan mempresentasikan produk hasil pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata.

Metode eksperimen adalah suatu cara mengajar, dimana siswa melakukan suatu percobaan tentang sesuatu hal, mengamati prosesnya serta menuliskan hasil percobaannya, kemudian hasil

pengamatan itu disampaikan ke kelas dan dievaluasi oleh guru. Penggunaan teknik ini mempunyai tujuan agar siswa mampu mencari dan menemukan sendiri berbagai jawaban atau persoalan - persoalan yang dihadapinya dengan mengadakan percobaan sendiri. Juga siswa dapat terlatih dalam cara berpikir yang alamiah. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Juita, 2019: 43-50) yang menyebutkan bahwa dengan eksperimen siswa menemukan bukti kebenaran dari teori sesuatu yang dipelajari.

Team Games Tournament (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif dengan dibentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri tiga sampai lima siswa yang heterogen. Dengan adanya kelompok heterogen inilah peserta didik berdiskusi dalam kelompoknya, belajar dan bersama-sama mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Sehingga ketika ada anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok lainnya dapat membantu menjelaskannya. *Team Games Tournament* adalah model yang digunakan untuk mengimbangi pembelajaran secara ilmiah yang dikombinasikan games secara berkelompok untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran.

Tujuan dilakukan penelitian ini yaitu mendeskripsikan aktivitas guru, menganalisis motivasi, aktivitas, dan menganalisis keterampilan berpikir kritis serta hasil belajar siswa kelas V SDN Pantai Hambawang dalam melaksanakan model pembelajaran PETA PINTAR (*Problem Based Learning*, Eksperimen, dan *Team Games Tournament*). Penelitian ini dilakukan untuk mendukung penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penelitian dengan menggunakan model *Problem Based Learning*, Eksperimen, dan *Team Games Tournament* dapat meningkatkan motivasi, aktivitas, keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa oleh Efendi & Wardani (2021) dengan penelitian yang berjudul "Komparasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Inquiry Learning* ditinjau dari Keterampilan Berfikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPA di

Sekolah Dasar” di dapatkan hasil penelitian bahwa rata - rata peningkatan kemampuan berpikir kritis. Juita 2019 yang menyatakan bahwa penggunaan metode pembelajaran eksperimen dengan langkah guru membimbings etiap kelompok untuk mengumpulkan data hasil eksperimen dapat meningkatkan aktivitas siswa mengumpulkan data hasil eskperimen. Masrinah et al. (2019) dengan penelitian yang berjudul “*Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis” didapatkan hasil penelitian bahwa keterampilan berpikir kritis dapat ditingkatkan melalui PBL karena pendekatan pembelajaran pada masalah autentik, dan siswa tidak hanya diminta untuk memahami suatu masalah saja akan tetapi juga harus mampu bekerja sama untuk memecahkan masalah tersebut, sehingga mampu menstimulus kemampuan dan keterampilan siswa, terutama keterampilan berpikir kritis. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Rachman & Kartiko (2021) dalam model pembelajaran TGT peserta didik akan diberikan tournament atau kompetisi setelah melakukan pembelajaran sehingga setiap kelompok akan bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran karena memiliki target yang harus dicapai. dengan adanya kegiatan penghargaan kelompok, dimana kelompok yang berhasil mendapatkan skor tertinggi akan mendapatkan hadiah. Oleh karena itu, membuat siswa lebih termotivasi untuk memperbaiki kualitas belajar mereka di siklus berikutnya.

METODE

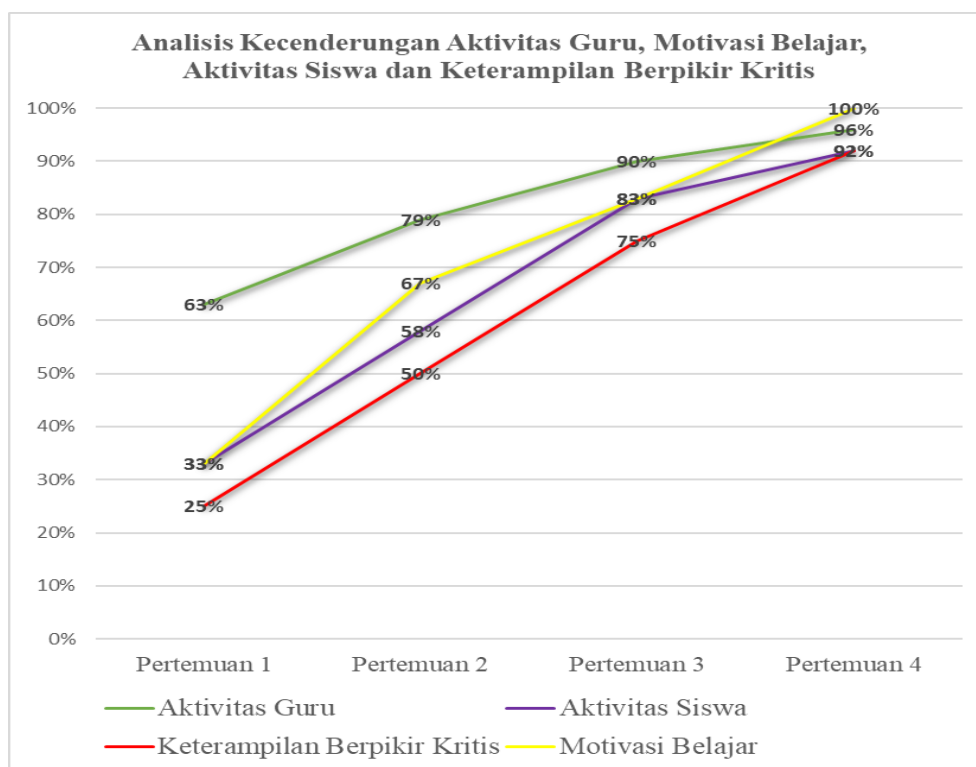
Berlandaskan pemaparan permasalahan yang akan diatasi, peneliti menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Rancangan metode penelitian ini, yaitu: Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan dan Refleksi. Penelitian tindakan kelas dilakukan di SDN Pantai Hambawang, Kab. Barito Kuala. Penelitian ini dilakukan dalam 4 kali pertemuan selama 2 minggu. Subjek penelitian yaitu siswa kelas V berjumlah 12 orang. Faktor yang diteliti pada penelitian ini adalah aktivitas guru dalam

mendeskrpsikan model PETA PINTAR, menganalisis peningkatan motivasi, aktivitas, dan keterampilan berpikir kritis. Terdapat beberapa orang yang terlibat dalam penelitian ini, peneliti sekaligus sebagai pengajar dalam proses pembelajaran, wali kelas V selaku observer, dan seluruh siswa kelas V SDN Pantai Hambawang.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi dan wawancara. Observasi digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas dan menganalisis peningkatan menggunakan alat bantu lembar observasi. Wawancara digunakan untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara tanya jawab secara langsung terkait sistem pembelajaran dengan observer. Data kualitatif diperoleh melalui observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, keterampilan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa kemudian menggunakan data kuantitatif untuk hasil belajar siswa yang diperoleh melalui tes tertulis secara kelompok dan individu. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif analisis dan dijabarkan dengan tabel, grafik dan interpretasi dengan persentase. Analisis data dilakukan dalam pengelompokan 5 kriteria penilaian dengan indikator keberhasilan aktivitas guru mencapai rentang skor 39-48 kriteria sangat baik, motivasi belajar siswa mencapai rentang skor 12-16 kriteria sangat tinggi, aktivitas siswa mencapai rentang skor 35-44 kriteria sangat aktif, dan keterampilan berpikir kritis siswa mencapai rentang skor 12-16 kriteria sangat terampil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perolehan hasil data penelitian yang dilakukan selama 4 pertemuan terhadap aktivitas guru menggunakan model PETA PINTAR pada kelas V SDN Pantai Hambawang yang berhasil mendapatkan perbaikan di setiap pertemuannya. Perbaikan tersebut terjadi karena rancangan pembelajaran yang sedemikian rupa dirancang oleh guru serta selalu merefleksikan kegiatan yang telah dilakukan. Terlihat pada gambar analisis kecenderungan sebagai berikut.



Gambar 1. Grafik Kecenderungan Aktivitas Guru, Motivasi Belajar, Aktivitas Siswa, dan Keterampilan Berpikir Kritis

Aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model PETA PINTAR (*Problem Based Learning*, Metode Eksperimen, dan *Team Games Tournament*) pada mata pelajaran IPA materi perubahan wujud benda mengalami peningkatan. Pada pertemuan I sampai pertemuan IV terjadi peningkatan pada setiap pertemuannya. Hal ini dikarenakan pada setiap pertemuan selalu dilakukan perbaikan pada aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model PETA PINTAR sehingga peningkatan skor perolehan dapat mencapai kriteria sangat baik.

Upaya pertama ialah guru melakukan refleksi setelah melakukan pembelajaran. Kegiatan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru menggunakan model PETA PINTAR menunjukkan bahwa skor yang diperoleh guru adalah 46 atau terlaksana dengan "Sangat Baik". Jika hasil penelitian dibandingkan indikator keberhasilan yang dibuat peneliti yakni guru mendapatkan kriteria sangat baik dengan perolehan skor 39-48. Artinya hampir seluruh aspek yang ditetapkan

dalam pembelajaran ini telah dilaksanakan dengan sangat maksimal dan kinerja guru sudah semakin baik dan meningkat setiap pertemuannya. Hal ini sejalan dengan Seco & Cendana (2022: 103–116) yang menyatakan refleksi dapat dimaknai sebagai proses berpikir kritis terhadap suatu pengalaman yang membantu seseorang untuk menyadari kesalahannya serta mencari solusi untuk permasalahan tersebut. Seco & Cendana (2022: 103–116) dalam hasil penelitiannya juga menegaskan bahwa refleksi pribadi tidak hanya memberikan peningkatan terhadap pengajaran guru namun juga meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa ketika guru melakukan refleksi pribadi, guru mampu mengetahui apa yang harus diperbaiki dalam pembelajaran dan hal tersebut berdampak kepada hasil belajar siswa.

Upaya kedua ialah guru mempelajari gaya belajar siswa. Kegiatan refleksi terhadap guru yang mempelajari siswa dengan mengamati siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini juga sejalan dengan Cholifah (2018: 65–74)

yang menyatakan mempelajari gaya belajar siswa sangat menentukan untuk perkembangan kualitas peningkatan pembelajaran. Jika guru mengetahui gaya belajar yang dimiliki oleh siswa maka dapat menciptakan hasil belajar siswa meningkat. Jika guru mengetahui gaya belajar siswa, maka guru dapat mengelola pembelajaran di kelas dengan mudah dengan menggunakan suatu metode yang spesifik.

Upaya ketiga ialah guru membimbing dan menjadi fasilitator selama proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran di kelas guru bertindak membimbing dan menjadi fasilitator. Dalam kegiatannya guru membimbing siswa selama melakukan eksperimen di kelas. Peran guru dalam proses pembelajaran dituntut untuk bisa membimbing dan memberi fasilitas siswa agar mereka dapat memahami potensi apa yang mereka miliki (Sihaloho et al., 2020:200). Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sugiarti et al. (2018: 59–68), bahwa seorang guru harus menyadari peranannya di dalam kelas. Peran guru dalam pembelajaran sangatlah signifikan, yaitu guru dapat menjadi pemberi informasi, manajer kelas, motivator, supervisor, mediator, evaluator, dan sebagainya (Arianti, 2019: 117–134). Jannah (2017: 51-53) yang menyimpulkan bahwa faktor yang paling berpengaruh dalam keberhasilan suatu pembelajaran adalah kualitas pendidikannya.

Hal ini diperkuat pula dengan pendapatnya Fakhurrizi (2018: 85–99) guru sebagai pembimbing diharapkan mampu menciptakan kondisi yang strategi yang dapat membuat peserta didik nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut. proses belajar mengajar hendaknya guru dapat mengarahkan dan membimbing siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar sehingga tercipta suatu interaksi yang baik antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa. Hal ini diperkuat oleh pendapatnya Lestari & Istyanto (2020: 21–31) yang menyimpulkan bahwa dengan adanya interaksi yang baik antara guru dan siswa, dapat menghasilkan pola komunikasi dua arah, sehingga keberhasilan siswa dalam

pembelajaran dapat tercapai. Guru sebagai pembimbing dan fasilitator juga memiliki arti guru dapat mengelola kelas dengan baik hal ini sejalan dengan Aslamiah et al. (2022: 54–61) yang menyatakan Guru sebagai pengelola kelas harus mampu merencanakan pengelolaan kelas yang tepat dan efektif pada kelasnya hal ini.

Upaya keempat ialah guru mempelajari keterampilan mengajar di era masyarakat 5.0. Sebagai seorang yang profesional semestinya guru meningkatkan pengetahuannya agar tidak tertinggal dengan zaman yang terus melegit hal ini sejalan dengan Suriansyah, et al (2023: 24–37) yang berpendapat guru harus meningkatkan pengetahuan sikap dan keterampilan secara terus menerus. Hal ini juga sejalan dengan Adirilany et al. (2023: 359-362) yang menyatakan di *era society* 5.0 siswa tidak hanya membutuhkan literasi dasar saja, melainkan kompetensi lainnya yaitu berpikir kritis, bernalar, kreatif, komunikatif, kolaboratif, dan memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah. Siswa belajar dari satu sama lain, tidak hanya dari guru. Oleh sebab itu, guru perlu memantau dengan cermat kegiatan dan memberikan umpan balik yang konstan.

Upaya terakhir ialah membuat model pembelajaran inovatif. Penelitian ini dirancang dengan menggunakan model pembelajaran inovatif yakni dengan menggabungkan tiga jenis model yang dapat meningkatkan aktivitas siswa selama proses belajar berlangsung di kelas. Hasilnya peningkatan siswa terlihat sangat jelas dalam 4 kali pertemuan. Model pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan selama proses pembelajaran berlangsung sejalan dengan Suriansyah & Amelia (2019: 25–32) yang menyatakan perlu inovasi baru dalam proses pembelajaran, inovasi yang dapat kita lakukan ialah dengan mengatur strategi, metode, model bahkan media yang dapat menciptakan proses pembelajaran yang mampu membuat siswa aktif, mudah memahami materi pelajaran dan menyenangkan bagi siswa.

Hal ini sejalan dengan pendapat oleh Metroyadi, et al. (2019: 77–88) yang menyatakan bahwa peningkatan aktivitas guru dipengaruhi oleh pemilihan model pembelajaran yang tepat serta sesuai dengan permasalahan yang muncul pada siswa. Selain itu, sejalan dengan pendapat dari Susanto dalam Agusta et al., (2019: 1–10) yang menyatakan bahwa aktivitas guru yang meningkat di setiap pertemuan tidak lepas dari pengaruh dari ketepatan dalam memilih strategi pembelajaran yang berdampak pada keberhasilan pembelajaran.

Berdasarkan paparan pemilihan model pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif, mudah memahami materi, dan menyenangkan bagi siswa peneliti membuat model pembelajaran PETA PINTAR dalam proses pembelajaran. Model tersebut terdapat beberapa langkah yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, langkah tersebut diantaranya ialah langkah pertama, **melakukan orientasi tentang permasalahan kepada siswa**. Langkah ini diambil dari *Problem Based Learning*, yang sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh (Suriansyah et al. 2021: 24–37; Noorhapizah, et al. 2019: 248–253; Agusta, et al. 2018: 453–459) yang menyatakan bahwa dengan langkah memberikan orientasi permasalahan kepada siswa dapat membina suasana atau iklim pembelajaran yang responsif.

Langkah kedua, **menampilkan video tentang permasalahan**. Langkah ini diambil dari *Problem Based Learning* yang sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh (Haqiqi, et al. 2021: 193; Dewi, et al. 2022: 979–984; dan Prananda, et al. 2021: 38–45) yang menyatakan bahwa dengan langkah menampilkan video tentang permasalahan dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah siswa, agar memiliki ketertarikan dalam pembelajaran sehingga kemampuan-kemampuan pemecahan masalah akan dimiliki siswa. Langkah ketiga, **membagi siswa menjadi kelompok kecil**. Langkah ini diambil dari *Team Games Tournament* yang sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh (Sutarman, 2019: 21–28; Aslamiah, et al. 2015: 67–76) yang menyatakan bahwa

dengan langkah membagi siswa menjadi kelompok kecil dapat meningkatkan kerja sama, tanggung jawab, dan membentuk jiwa sosial antar sesama.

Langkah keempat, **mengarahkan permasalahan**. Langkah ini diambil dari *Problem Based Learning* yang sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh (Kotto, et al. 2022: 24–27; Hignasari, 2023: 3302–3316; Utami, et al. 2022: 165–177) yang menyatakan bahwa dengan langkah mengarahkan permasalahan dapat meningkatkan daya pikir siswa tingkat tinggi. Langkah kelima, **mengerahkan siswa untuk meneliti dan membimbing proses eksperimen**. Langkah ini diambil dari Metode Eksperimen yang sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh (Sumar, 2020: 49–59; Zahriani, 2021: 92–109) yang menyatakan bahwa dengan langkah mengerahkan siswa untuk meneliti dan membimbing proses eksperimen dapat mengawasi dan membimbing kegiatan siswa sehingga mampu mengontrol perilaku siswa sehingga terlaksana kegiatan pembelajaran yang efisien.

Langkah keenam, **melakukan eksperimen untuk menguji hipotesis**. Langkah ini diambil dari Metode Eksperimen yang sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh (Okpatrioka & Ari, 2022: 174–181, Thalita, et al. 2019: 147–156; Suryani, 2019: 68–81) yang menyatakan bahwa dengan langkah melakukan eksperimen untuk menguji hipotesis, siswa dapat membuktikan fakta-fakta (objektif) yang ada melalui prosesnya. Langkah ketujuh, **membimbing setiap kelompok untuk mengumpulkan data hasil eksperimen**. Langkah ini diambil dari Metode Eksperimen yang sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh (Binawati, 2023: 54–61; Okpatrioka & Ari, 2022: 174–181; Suryani, 2019: 68–81) yang menyatakan bahwa dengan langkah membimbing setiap kelompok mengumpulkan data dapat meningkatkan daya analisis siswa dalam menginterpretasikan untuk mengolah informasi.

Langkah kedelapan, **meminta siswa menyampaikan hasil diskusi**. Langkah ini diambil dari *Problem Based Learning*

yang sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh (Muhtar, et al. 2020: 106–116; Wayan, et al. 2018: 676–682) yang menyatakan bahwa dengan langkah menyampaikan hasil diskusi dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa dan meningkatkan kepercayaan diri. Langkah kesembilan, **mengarahkan siswa bermain TGT bersama kelompok**. Langkah ini diambil dari *Team Games Tournament* yang sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh (Rosarian & Dirgantoro, 2020: 146; Sutarman, 2019: 21–28; Suryani, 2019: 68–81) yang menyatakan bahwa dengan langkah bermain TGT bersama kelompok dapat membantu anak dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan pada anak, selain itu pengelolaan tersebut dapat memberi kesempatan kepada anak untuk bersosialisasi dan berkomunikasi atau berinteraksi dengan lingkungan sekitar, serta membiasakan anak berperilaku disiplin, bertanggung jawab, dapat membangkitkan imajinasi, serta mengembangkan kreativitas anak.

Langkah kesepuluh, **memberikan penghargaan kepada kelompok**. Langkah ini diambil dari *Team Games Tournament* yang sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh (Syahroni, 2021: 37–44; Subakti & Prasetya, 2020: 106–117; Wani & Sutarini, 2022: 233–247) yang menyatakan bahwa dengan langkah memberikan penghargaan dapat membangkitkan atau mengembangkan minat siswa. Langkah kesebelas, **menarik kesimpulan bersama siswa**. Langkah ini diambil dari Metode Eksperimen yang sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh (Rachmawati, 2021: 43–59; Noor & Ranti, 2019: 75–82; Radiusman, 2020: 1–8) yang menyatakan bahwa dengan langkah menarik kesimpulan bersama siswa dapat membangun kembali pemahaman siswa terkait materi yang diajarkan.

Langkah kedua belas, **memberikan evaluasi**. Langkah ini diambil dari *Problem Based Learning* yang sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh (Suriansyah et al., 2019: 25–32; Rezki, 2022: 62–65; Phafianditsa et al., 2022: 111–121) yang menyatakan bahwa dengan langkah memberikan evaluasi

dapat meningkatkan daya pikir tingkat tinggi untuk mengukur pemahaman siswa. Langkah ketiga belas, **mengarahkan siswa menyanyikan lagu daerah/nasional**. Langkah ini diambil dari *Team Games Tournament* yang sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh (Sumantri, 2021: 421–432; Destiyani, 2021: 229; Adi, 2021: 181–194) yang menyatakan bahwa dengan langkah menyanyikan lagu daerah/nasional dapat bermanfaat dalam meningkatkan pendidikan karakter pada sikap nasionalisme siswa.

Berdasarkan teori diatas serta didukung dengan beberapa hasil penelitian relevan yang telah dilakukan sebelumnya untuk memperkuat penelitian ini, maka hasil penelitian ini dapat diterima yakni melalui model PETA PINTAR (*Problem Based Learning*, Eksperimen, dan *Team Games Tournament*) bahwa aktivitas guru dalam pembelajaran menjadi lebih baik dan mencapai indikator yang telah ditentukan. Sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dalam kegiatan pembelajaran secara keseluruhan, dan dapat meningkatkan aktivitas siswa dan keterampilan berpikir kritis, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena keberhasilan guru dalam kegiatan pembelajaran akan menunjang keberhasilan siswa dalam belajar.

Selanjutnya berdasarkan hasil grafik analisis kecenderungan terhadap motivasi belajar juga mengalami peningkatan yang tinggi. Hal tersebut disebabkan karena tiap aspek selalu diperhatikan untuk ditingkatkan pemerolehan skornya. Aspek yang pertama yaitu **attention (perhatian)** dalam pembelajaran dikembangkan dalam beberapa langkah model pembelajaran inovatif yang dibuat oleh peneliti. Langkah pertama yaitu pada aktivitas guru melakukan orientasi permasalahan kepada siswa, langkah ini dapat meningkatkan motivasi karena guru telah menggali pengetahuan awal siswa hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Anjani (2022: 98-101) yang menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran problem based learning dengan langkah orientasi awal

dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada kegiatan orientasi awal juga disuguhkan *Ice breaking* menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan guru untuk kembali memotivasi rasa semangat belajar siswa hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Febriandari et al. (2018: 485-493) yang menyatakan bahwa *Ice breaking* adalah cara yang digunakan guru untuk mencairkan suasana yang kurang kondusif. Guru dapat mengajak siswa melakukan permainan, bernyanyi, yel-yel, dan sebagainya. Sehingga, siswa dapat mengembalikan kembali konsentrasi dan motivasi belajarnya. Langkah selanjutnya yaitu pada aktivitas guru menampilkan video tentang permasalahan, langkah ini dapat meningkatkan motivasi karena siswa tertarik dengan materi pelajaran yang akan dipelajari hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Supit, 2020: 73–82; Prananda et al., 2021: 38–45; Aliyyah et al., 2021: 54–72; Agustini & Ngarti, 2020: 62–78; AlFath & Sugito, 2021: 219–227) yang menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran problem based learning dengan langkah menampilkan video dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Aspek kedua yaitu **relevance (keterkaitan)** dalam pembelajaran dikembangkan dalam beberapa langkah model pembelajaran inovatif yang dibuat oleh peneliti. Langkah pertama yaitu pada aktivitas guru menampilkan video tentang permasalahan, langkah ini dapat meningkatkan motivasi karena siswa tertarik dengan materi pelajaran yang akan dipelajari hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Supit, 2020: 73–82; Prananda et al., 2021: 38–45; Aliyyah et al., 2021: 54–72; Agustini & Ngarti, 2020: 62–78; AlFath & Sugito, 2021: 219–227) yang menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran problem based learning dengan langkah menampilkan video dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Langkah lain yang dapat meningkatkan aspek ini adalah pada aktivitas guru mengarahkan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, hal ini disebabkan karena siswa dapat menambah pengetahuan berdasarkan keadaan

lingkungan sekitar sehingga dapat menggali pengalaman yang sudah dimilikinya hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Muhartini 2023: 66–77) yang menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran problem based learning dengan langkah mengarahkan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Aspek ketiga yaitu **confidence (kepercayaan diri)** dalam pembelajaran dikembangkan dalam beberapa langkah model pembelajaran inovatif yang dibuat oleh peneliti. Langkah pertama yaitu pada aktivitas guru mengerahkan meneliti dan membimbing proses eksperimen, langkah ini dapat meningkatkan motivasi karena guru membimbing siswa sebelum melakukan pembelajaran sehingga siswa tidak bergantung pada guru membuat siswa lebih percaya atas kebenaran atau kesimpulan berdasarkan percobaannya sendiri dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Zulaekho (2020: 1–6) yang menyatakan bahwa penggunaan metode pembelajaran eksperimen dengan langkah guru membimbing siswa untuk meneliti dan membimbing proses eksperimen dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Langkah lain yang dapat meningkatkan aspek ini adalah pada aktivitas guru meminta siswa menyampaikan hasil eksperimen, hal ini disebabkan karena guru mendorong peserta didik untuk memiliki sifat percaya diri atas apa yang telah dilakukannya sehingga siswa lain dapat menanggapi hasil dari presentasi yang dilakukan antar kelompok hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Khusna et al., 2020: 274–282; Utami & Nisa, 2022: 165–177) yang menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran problem based learning dengan langkah meminta siswa menyampaikan hasil diskusi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Aspek keempat yaitu, **satisfaction (kepuasaan)** dalam pembelajaran dikembangkan dalam beberapa langkah model pembelajaran inovatif yang dibuat oleh peneliti. Langkah pertama yaitu pada aktivitas guru mengarahkan siswa bermain

TGT bersama kelompok, langkah ini dapat meningkatkan motivasi karena siswa tertarik dengan guru mengemas evaluasi pembelajaran melalui permainan bersama kelompoknya hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Mahardi et al., 2019: 98; Handayani, 2020: 116–122; Rachman & Kartiko, 2021: 193–203) yang menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* dengan langkah guru mengarahkan siswa bermain TGT bersama kelompok dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Langkah lain yang dapat meningkatkan aspek ini adalah pada aktivitas guru memberikan penghargaan kepada kelompok, hal ini disebabkan karena siswa merasa senang dan diapresiasi telah mengikuti pembelajaran dan dapat menyelesaikan tugas hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ummah (2021: 101) yang menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* dengan langkah memberikan penghargaan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Langkah selanjutnya yang dapat meningkatkan aspek ini adalah guru memberikan evaluasi, hal ini disebabkan karena siswa merasa senang karena telah menyelesaikan tugas hari ini dan merasa puas setelah menjawab pertanyaan hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu oleh (Utami & Nisa 2022: 165–177; Suhendra et al., 2022: 334–341; Nur, 2022: 63–70) yang menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dengan langkah memberikan evaluasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Melalui serangkaian langkah-langkah dan refleksi guru dalam penelitian, peningkatan pada motivasi siswa mengalami kenaikan yang maksimal dimana pada pertemuan terakhir sudah 100% siswa mencapai hasil motivasi belajar yang sangat tinggi berdasarkan hasil angket yang di isi siswa. Siswa menunjukkan sikap termotivasi seperti sebagian siswa sudah mulai belajar dirumah terkhusus pada muatan IPA, kesiapan siswa dalam pembelajaran terlihat dari alat penunjang pembelajaran sudah tersusun di meja, mulai berani

dalam menyampaikan pendapat, dan fokus dalam pembelajaran. Siswa sudah terbiasa dengan sistem pembelajaran yang berbeda dan beragam dari sikap siswa yang mampu menemukan sendiri pemahaman siswa atas materi yang diajarkan, terjadi interaksi dua arah, bertanya apabila mengalami kesulitan, sumber belajar yang beragam, serta apabila siswa menemukan permasalahan yang sulit siswa tidak mudah menyerah dan bertanggung jawab akan tugasnya. Hal ini terjadi karena aktivitas guru (kualitas guru) mempengaruhi pembelajaran sehingga membuat pembelajaran lebih bermakna dan memotivasi siswa dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan sehingga siswa tidak menerima seadanya hasil belajar mereka yang rendah (Chrismawati & Septiana, 2021: 1928–1934). Berdasarkan teori yang dipaparkan diatas serta didukung dengan beberapa hasil penelitian yang relevan terdahulu, maka hasil penelitian yang menunjukkan bahwa menggunakan kombinasi model PETA PINTAR dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dinyatakan dapat diterima.

Kemudian berdasarkan hasil analisis terhadap aktivitas siswa telah menunjukkan peningkatan yang tinggi. Peningkatan tersebut digambarkan melalui grafik pada analisis kecenderungan. Berdasarkan temuan data yang telah dipaparkan diatas dapat diketahui bahwa aktivitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran IPA materi perubahan wujud benda dengan menggunakan model PETA PINTAR (*Problem Based Learning*, Eksperimen, dan *Team Games Tournament*) telah berhasil mencapai kriteria sangat aktif dan aktivitas siswa meningkat secara signifikan disetiap pertemuannya. Hal tersebut disebabkan karena tiap aspek selalu diperhatikan untuk ditingkatkan pemerolehan skornya. Aspek pertama yaitu **aktivitas siswa merumuskan masalah**, aspek ini selalu meningkat disetiap pertemuan karena guru telah mengorientasi tentang permasalahan kepada siswa dengan menyampaikan tujuan pembelajaran, menyajikan masalah, dan memberikan kesempatan untuk bertanya jawab, hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu

yang dilakukan oleh (Raharjo, 2023: 34 ; Mayasari et al., 2022: 167–175; Kahar & Ili, 2022: 127–134) yang menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dengan langkah guru mengorientasi siswa dengan menyampaikan tujuan pembelajaran, menyajikan masalah, dan memberikan siswa bertanya jawab dapat meningkatkan aktivitas siswa, selain itu aspek ini dipengaruhi oleh motivasi yang terus ditingkatkan dalam setiap pertemuan. Seperti pada aspek *attention* (perhatian) yang dapat meningkatkan aktivitas siswa.

Aspek kedua yaitu **aktivitas siswa mengamati video**, aspek ini selalu meningkat disetiap pertemuan karena guru telah menampilkan video tentang permasalahan dengan menghadirkan fenomena permasalahan kepada siswa, meminta siswa mengamati fenomena masalah yang diyangkan, dan mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan terhadap fenomena masalah yang ditayangkan, hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Nugroho, 2021: 211 ; Cik'ani, 2021: 652–664) yang menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dengan langkah guru menampilkan video tentang permasalahan dapat meningkatkan aktivitas siswa mengamati video, selain itu aspek ini dipengaruhi oleh motivasi yang terus ditingkatkan dalam setiap pertemuan. Seperti pada aspek *relevance* (keterkaitan) yang dapat meningkatkan aktivitas siswa. Aspek ketiga yaitu **aktivitas siswa berdiskusi merumuskan hipotesis**, aspek ini selalu meningkat disetiap pertemuan karena guru telah mengarahkan siswa untuk berkelompok, memberikan arahan dan bimbingan pada setiap kelompok, hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Mayasari et al., 2022: 167–175; Syafri et al., 2022: 180–192) yang menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dengan langkah guru mengarahkan siswa untuk berkelompok dapat meningkatkan aktivitas siswa berdiskusi merumuskan hipotesis, selain itu aspek ini dipengaruhi oleh motivasi yang terus ditingkatkan dalam setiap pertemuan. Seperti pada

aspek *confidence* (kepercayaan diri) yang dapat meningkatkan aktivitas siswa.

Aspek keempat yaitu **aktivitas siswa melakukan eksplorasi**, aspek ini selalu meningkat disetiap pertemuan karena guru telah mengaitkan permasalahan yang berkaitan dengan dunia nyata dengan membimbing siswa untuk memahami masalah, memberikan sedikit pengarahan untuk memecahkannya, hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Suhaimi & Nasidawati 2020: 74–86) yang menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dengan langkah guru mengarahkan permasalahan yang berkaitan tentang permasalahan dapat meningkatkan aktivitas siswa melakukan eksplorasi, selain itu aspek ini dipengaruhi oleh motivasi yang terus ditingkatkan dalam setiap pertemuan. Seperti pada aspek *confidence* (kepercayaan diri) oleh siswa selama pembelajaran berlangsung yang dapat meningkatkan aktivitas siswa. Aspek kelima yaitu **aktivitas siswa melakukan eskperimen untuk menguji hipotesis**, aspek ini selalu meningkat disetiap pertemuan karena guru telah mengerahkan siswa untuk meneliti dan membimbing proses eksperimen dengan membagikan alat/bahan, membimbing mengerjakan LKK, memberikan arahan prosedur eksperimen, dan memastikan siswa melakukan eksperimen, hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Arum et al. 2021: 138–144; Mayangsari, et al. 2014: 27–31; Arikunto et al. 2021:41-50) yang menyatakan bahwa penggunaan metode pembelajaran eksperimen dengan langkah guru mengarahkan siswa untuk meneliti dan membimbing proses eksperimen dapat meningkatkan aktivitas siswa melakukan eskperimen untuk menguji hipotesis, selain itu aspek ini dipengaruhi oleh motivasi yang terus ditingkatkan dalam setiap pertemuan. Seperti pada aspek *relevance* (keterkaitan) oleh siswa selama pembelajaran berlangsung yang dapat meningkatkan aktivitas siswa.

Aspek keenam yaitu **aktivitas siswa mengumpulkan data hasil eksperimen**, aspek ini selalu meningkat disetiap pertemuan karena guru telah membimbing

setiap kelompok untuk mengumpulkan data hasil eksperimen dengan mengarahkan siswa membahas materi dikelompoknya, mendekati dan mengamati semua kelompok, menanyakan kesulitan yang dihadapi siswa dan memberikan batas waktu, hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Khalida & Astawan 2021: 182–189; Juita 2019: 43–50) yang menyatakan bahwa penggunaan metode pembelajaran eksperimen dengan langkah guru membimbing setiap kelompok untuk mengumpulkan data hasil eksperimen dapat meningkatkan aktivitas siswa mengumpulkan data hasil eksperimen, selain itu aspek ini dipengaruhi oleh motivasi yang terus ditingkatkan dalam setiap pertemuan. Seperti pada aspek *confidence* (kepercayaan diri) oleh siswa selama pembelajaran berlangsung yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Aspek ketujuh yaitu **aktivitas siswa mempresentasikan hasil diskusi**, aspek ini selalu meningkat disetiap pertemuan karena guru telah meminta siswa menyampaikan hasil diskusi dengan mengajak kelompok untuk menyampaikan hasil kegiatannya didepan kelas, memberikan sedikit gambaran materi kepada siswa agar timbul pertanyaan, memberikan apresiasi kepada siswa yang telah mempresentasikan hasil diskusinya, dan memberikan tanggapan atas hasil presentasi kelompok, hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Triza 2023: 39–47; Syafa'ah et al. 2021: 64–72) yang menyatakan bahwa penggunaan metode pembelajaran eksperimen dengan langkah guru meminta siswa menyampaikan hasil diskusi dapat meningkatkan aktivitas siswa mempresentasikan hasil diskusi, selain itu aspek ini dipengaruhi oleh motivasi yang terus ditingkatkan dalam setiap pertemuan. Seperti pada aspek *confidence* (kepercayaan diri) oleh siswa selama pembelajaran berlangsung yang dapat meningkatkan aktivitas siswa.

Aspek kedelapan yaitu **aktivitas siswa bermain TGT bersama kelompok**, aspek ini selalu meningkat disetiap pertemuan karena guru telah mengarahkan siswa bermain TGT

bersama kelompok dengan menjelaskan aturan permainan, memberikan contoh alur pelaksanaan permainan, mengarahkan seluruh kelompok mengikuti permainan, dan memandu jalannya permainan, hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Suriansyah et al., 2019: 27–36; Suhaimi & Putri 2019: 167–178; Handayani 2020: 116–122) yang menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* dengan langkah guru mengarahkan siswa bermain TGT bersama kelompok dapat meningkatkan aktivitas siswa bermain TGT bersama kelompok, selain itu aspek ini dipengaruhi oleh motivasi yang terus ditingkatkan dalam setiap pertemuan. Seperti pada aspek *attention* (perhatian) oleh siswa selama pembelajaran berlangsung yang dapat membuat aktivitas guru. Aspek kesembilan yaitu **aktivitas siswa terlibat dalam menarik kesimpulan**, aspek ini selalu meningkat disetiap pertemuan karena guru bersama siswa telah menarik kesimpulan dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan tanya jawab, memberikan tindak lanjut, dan menjelaskan pembelajaran yang akan datang, hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Anggraini & Wulandari 2020: 292–299; Ramadhan 2021: 358–369) yang menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dengan langkah guru bersama siswa menarik kesimpulan dapat meningkatkan aktivitas siswa terlibat dalam menarik kesimpulan, selain itu aspek ini dipengaruhi oleh motivasi yang terus ditingkatkan dalam setiap pertemuan. Seperti pada aspek *confidence* (kepercayaan diri) oleh siswa selama pembelajaran berlangsung yang dapat meningkatkan aktivitas siswa.

Aspek kesepuluh yaitu **aktivitas siswa menjawab test evaluasi**, aspek ini selalu meningkat disetiap pertemuan karena guru telah memberikan evaluasi dengan memberikan soal evaluasi, menghimbau kepada siswa untuk mengerjakan soal evaluasi dengan tertib dan tidak mencontek, memberikan waktu pengerjaan yang sesuai dengan jumlah soal evaluasi, dan memberikan

kesempatan kepada siswa untuk bertanya, hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Windarti et al. 2020: 165–175; Wahyuni et al. 2020: 153–166) yang menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dengan langkah guru memberikan evaluasi dapat meningkatkan aktivitas siswa menjawab tes evaluasi, selain itu aspek ini dipengaruhi oleh motivasi yang terus ditingkatkan dalam setiap pertemuan. Seperti pada aspek *satisfaction* (kepuasaan) oleh siswa selama pembelajaran berlangsung yang dapat meningkatkan aktivitas siswa. Aspek kesebelas yaitu **aktivitas siswa menyajikan lagu daerah/nasional**, aspek ini selalu meningkat disetiap pertemuan karena guru telah memberika penguatan kepada siswa pentingnya menyanyikan lagu daerah/nasional dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk memilih lagu daerah/nasional, memberi kesempatan kepada siswa untuk memimpin menyanyikan lagu daerah/nasional didepan kelas, dan menyajikan lagu daerah/nasional, hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Mahardi et al. 2019: 98; Kusuma & Khoirunnisa 2018: 186) yang menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dengan langkah guru mengarahkan siswa menyanyikan lagu daerah/nasional dapat meningkatkan aktivitas siswa bermain TGT bersama kelompok selain itu aspek ini dipengaruhi oleh motivasi yang terus ditingkatkan dalam setiap pertemuan. Seperti pada aspek *satisfaction* (kepuasaan) oleh siswa selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan teori diatas dan beberapa hasil penelitian relevan yang terdahulu untuk mendukung penelitian ini, maka hasil penelitian yang menunjukkan bahwa menggunakan model PETA PINTAR (*Problem Based Learning, Eksperimen, dan Team Games Tournament*) dapat meningkatkan aktivitas siswa dinyatakan dapat diterima.

Selanjutnya berdasarkan hasil analisa terhadap keterampilan berpikir kritis juga mengalami peningkatan yang tinggi. Peningkatan tersebut digambarkan melalui grafik analisis kecenderungan. Hal

tersebut disebabkan karena tiap aspek selalu diperhatikan untuk ditingkatkan pemerolehan skornya. Aspek pertama yaitu **mampu menganalisis argumen** dikembangkan melalui beberapa langkah pembelajaran. Langkah pertama yang mendukung peningkatan aspek ini adalah karena guru telah melakukan orientasi tentang permasalahan, langkah ini terdapat pada model *problem based learning*. Langkah ini juga digunakan pada beberapa hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menganalisis argumen (Noorhapizah et al., 2022: 613–624; Dimas et al., 2020: 21–30). Langkah lain yang mendukung peningkatan aspek ini adalah menampilkan video tentang permasalahan kepada siswa, langkah ini merupakan bagian dari *problem based learning*. Hasil serupa selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wulan, 2022: 1337–1343 dan Vera & Wardani 2018: 33–45). Selain itu aspek ini dipengaruhi oleh motivasi yang terus ditingkatkan dalam setiap pertemuan. Seperti pada aspek *attention* (perhatian) oleh siswa selama pembelajaran berlangsung yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Hal ini juga dipengaruhi aktivitas siswa yang terus ditingkatkan dalam setiap pertemuan. Seperti pada aspek siswa merumuskan masalah dan mengamati video yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Aspek kedua yaitu **mampu memecahkan masalah** dikembangkan melalui beberapa langkah pembelajaran. Langkah pertama yang mendukung peningkatan aspek ini adalah guru mengarahkan permasalahan yang berkaitan tentang masalah, langkah ini terdapat pada model *problem based learning*. Langkah ini juga digunakan pada beberapa hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan keterampilan memecahkan masalah (Suriansyah et al., 2021: 90–110). Langkah lain yang mendukung peningkatan aspek ini adalah mengerahkan siswa untuk meneliti dan membimbing proses eksperimen, langkah ini merupakan bagian dari eksperimen. Hasil serupa selaras dengan penelitian

yang dilakukan oleh (Hamdani. 2019: 139–145; Anwar et al. 2017: 16–25) yang menyatakan bahwa penggunaan metode pembelajaran eksperimen meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Langkah selanjutnya adalah membimbing setiap kelompok untuk mengumpulkan data hasil eksperimen dan memberikan evaluasi yang mendapatkan skor maksimal, langkah ini juga bagian dari eksperimen. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hamdani et al., 2019: 139–145; Anwar et al., 2017: 16–25) yang menyatakan bahwa penggunaan metode pembelajaran eksperimen meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Selain itu aspek ini dipengaruhi oleh motivasi yang terus ditingkatkan dalam setiap pertemuan. Seperti pada aspek *relevance* (keterkaitan) oleh siswa selama pembelajaran berlangsung yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Hal ini juga dipengaruhi aktivitas siswa yang terus ditingkatkan dalam setiap pertemuan. Seperti pada aspek siswa berdiskusi untuk merumuskan hipotesis, melakukan eksplorasi, melakukan eksperimen untuk menguji hipotesis, dan menjawab test evaluasi yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Aspek ketiga yaitu **mampu bertanya dan menjawab pertanyaan** dikembangkan melalui beberapa langkah pembelajaran. Langkah pertama yang mendukung peningkatan aspek ini adalah guru telah meminta siswa menyampaikan hasil diskusi terkait materi, langkah ini terdapat pada model *problem based learning*. Langkah ini juga digunakan pada beberapa hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan keterampilan mampu bertanya dan menjawab pertanyaan (Suriansyah et al., 2021: 90–110; Noorhapizah et al., 2019: 248–253; Masrinah et al., 2019: 924–932). Selain itu aspek ini dipengaruhi oleh motivasi yang terus ditingkatkan dalam setiap pertemuan. Seperti pada aspek *confidence* (kepercayaan diri) oleh siswa selama pembelajaran berlangsung yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Hal ini juga dipengaruhi aktivitas siswa yang terus ditingkatkan dalam

setiap pertemuan. Seperti pada aspek siswa mempresentasikan hasil diskusi terkait materi, melakukan eksplorasi, dan melakukan eksperimen untuk menguji hipotesis yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis.

Aspek keempat yaitu **mampu membuat kesimpulan** dikembangkan melalui beberapa langkah pembelajaran. Langkah yang mendukung peningkatan aspek ini adalah guru bersama siswa menarik kesimpulan, langkah ini terdapat pada metode eksperimen. Langkah ini juga digunakan pada beberapa hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan keterampilan mampu membuat kesimpulan (Suriansyah et al., 2021: 90–110; Noorhapizah et al., 2019: 248–253; Masrinah et al., 2019: 924–932) yang menyatakan bahwa penggunaan model TGT mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Selain itu aspek ini dipengaruhi oleh motivasi yang terus ditingkatkan dalam setiap pertemuan. Seperti pada aspek *satisfaction* (kepuasan) oleh siswa selama pembelajaran berlangsung yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Hal ini juga dipengaruhi aktivitas siswa yang terus ditingkatkan dalam setiap pertemuan. Seperti pada aspek siswa terlibat dalam menarik kesimpulan.

Peningkatan ini disebabkan karena saat pembelajaran dengan model PETA PINTAR ini membuat siswa memiliki aktivitas belajar yang tinggi dan terlibat aktif karena pembelajaran dikaitkan dengan kontekstual, membuat siswa bertukar pikiran dan bekerja sama dalam melakukan penyelidikan masalah dan memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan. Hal ini menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna, sehingga dengan proses pembelajaran yang bermakna tersebut akan membuat siswa lebih terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal inilah yang dapat membuat keterampilan berpikir kritis siswa meningkat. Keberhasilan penelitian ini didukung oleh beberapa peneliti terdahulu yakni sebagai berikut. Berdasarkan teori yang dipaparkan diatas serta dukungan beberapa hasil penelitian relevan yang sudah ada, maka hasil penelitian yang menunjukkan bahwa menggunakan model

pembelajaran PETA PINTAR dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dinyatakan dapat diterima.

PENUTUP

Berdasarkan hasil yang dilakukan oleh peneliti mengenai penelitian tindakan kelas terhadap siswa kelas V di SDN Pantai Hambawang, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran IPA menggunakan model PETA PINTAR dapat terlaksana dengan sangat baik pada setiap pertemuan, sehingga telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, motivasi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran IPA menggunakan model PETA PINTAR dapat terlaksana dengan sangat baik pada setiap pertemuan, sehingga indikator keberhasilan yang ditetapkan telah tercapai, aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran IPA menggunakan model PETA PINTAR dapat terlaksana dengan sangat baik pada setiap pertemuan, sehingga indikator keberhasilan yang ditetapkan telah tercapai, keterampilan berpikir kritis siswa dalam pelaksanaan pembelajaran IPA menggunakan model PETA PINTAR dapat terlaksana dengan sangat baik pada setiap pertemuan, sehingga indikator keberhasilan yang ditetapkan telah tercapai, hal ini berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar yang didapatkan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran IPA menggunakan model PETA PINTAR dapat terlaksana dengan sangat baik pada setiap pertemuan, sehingga telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Berdasarkan hasil temuan penelitian yang telah dilakukan peneliti, maka disarankan kepada guru penelitian ini sebagai bahan masukan dalam mempertimbangkan memilih dan menentukan model pembelajaran yang beragam sebagai upaya penciptaan suasana pembelajaran yang efektif dan efisien serta upaya peningkatan keaktifan siswa serta hasil belajar siswa di setiap pembelajaran. Bagi kepala sekolah, penelitian ini sebagai satu alternatif pilihan bahan masukan serta arahan dalam membina serta membimbing guru dalam

upaya meningkatkan aktivitas guru, motivasi belajar, aktivitas siswa, keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa menggunakan model yang variatif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Bagi peneliti lain, dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif pemanfaatan hasil penelitian ini dengan sebaik-baiknya dan sebagai referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya sehingga dapat dijadikan suatu kajian yang menarik untuk diteliti lebih mendalam dan dapat dikombinasikan dengan model dan pada mata pelajaran lain.

DAFTAR RUJUKAN

- Adi, T. T. (2021). Strengthening Children's Character Through Song Based Of Culture Tuti. *Jurnal Penelitian Musi*, 2(2), 181–194. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/pm/article/view/23903>
- Adirilany, S. F., Sari, S. Y., Ferdiansyah, S., Nisa, K., Dos, J., Doutel, S., Malang, U. N., & Timur, J. (2023). Pengawasan Pembelajaran yang Berpusat pada Siswa di Era. 1(2), 359-362. *Proceedings Series of Educational Studies Prosiding*. <http://conference.um.ac.id/index.php/pses/article/view/7903>
- Afif, K., Sunismi, & A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Bermuatan 6C (Critical Thinking, Creative Thinking, Collaboration, Communication, Character, dan Citizenship) pada Materi Pola Bilangan Kelas VIII. *Jp3*, 16(1), 284–293. <http://www.riset.unisma.ac.id/index.php/jp3/article/view/9830>
- Agusta, A. R., Noorhapizah, & Arlinda, R. (2019). Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Tema Benda-benda di Sekitar Kita Muatan PPKN Menggunakan Kombinasi Model Pembelajaran Group Investigation (GI), Numbered Head Together (NHT), dan Snowball Throwing Pada Siswa Kelas V SDN Pangeran 1 Banjarmasin. *Prosiding Seminar*

- Nasional PS2DMP ULM*, 5(1), 1–10.
<https://www.rumahjurnal.net/index.php/PS2DMP/article/view/795>
- Agusta, A. R., Setyosari, P., & Sa'dijah, C. (2018). Implementasi Strategi Outdoor Learning Variasi Outbound untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kerjasama Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(4), 453–459.
<http://journal.um.ac.id/index.php/jptp/article/view/10745>
- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(April 2020),2(2), 62–78.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/download/18403/14752>
- AlFath, A. M., & Sugito, S. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Melalui Media Video. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(2), 219–227.
<https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1394>
- Aliyyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., Sri, E., Herawati, B., & Febiantina, S. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran. *Jurnal Sosial Humaniora*, 12(1), 54–72.
<https://doi.org/10.30997/jsh.v12i1.4034>
- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2020). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292–299.
<https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>
- Anjani, E. D. (2022). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning (PTK Di Kelas IV SDN Cibogo Kec. Cikeusal). *UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.*, 21(4).
<https://doi.org/10.1136/emj.2003.012435>
- Arianti. (2019). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *DIDAKTIKA: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117–134.
<https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i2.181>
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas* (Suryani (ed.)). PT Bumi Aksara. 41-50.
[https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=-RwmEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&q=menjelaskan+bahwa+penelitian+tindakan+kelas+yaitu+rangkaian+tiga+buah+kata+yang+masing+masing+dapat+dijelaskan+sebagai+berikut:+1\)+Penelitian+merupakan+kegiatan+mencermati+suatu+o](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=-RwmEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&q=menjelaskan+bahwa+penelitian+tindakan+kelas+yaitu+rangkaian+tiga+buah+kata+yang+masing+masing+dapat+dijelaskan+sebagai+berikut:+1)+Penelitian+merupakan+kegiatan+mencermati+suatu+o)
- Arum, W. F., Prihandono, T., & Yushardi, Y. (2021). Penerapan Model Pembelajaran CLIS (Children Learning in Science) dengan Metode Eksperimen Dalam Pembelajaran Fisika di Kelas VIII SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 1(2), 138–144.
<https://doi.org/10.19184/jpf.v1i2.23150>
- Aslamiah, & Agusta, A. R. (2015). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Ekosistem Dengan Muatan IPA Menggunakan Kombinasi Model Pembelajaran Inquiry Learning, Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually (Savi) Dan Team Game Tournament (Tgt) Pada Kelas 5B SDN Sungai Miai 7. *Jurnal Paradigma*, 10(1), 67–76.
<https://ppjp.ulm.ac.id/jurnal/index.php/paradigma/article/view/2842>
- Aslamiah, & Fauzi, Z. A. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Materi Keputusan Bersama Melalui Model Mind Mapping Yang Divariasi Dengan Role Playing Di Kelas V Sdn Teluk Tiram 2 Banjarmasin.

ip3.com/index.php/Pendidikan/article/download/213/193

- Febriandari, E. I., Khakiim, U., & Pratama, N. A. E. (2018). Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Menerapkan Ice Breaking Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 3(4). <https://doi.org/10.28926/briliant.v3i4.253>
- Haqiqi, A. K., & Syarifa, S. N. (2021). Keefektifan Model Problem Based Learning Berbantuan Video dalam Liveworksheets Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 4(2), 193. <https://doi.org/10.21043/jmtk.v4i2.12048>
- Hidayat, A., & Jannah, F. (2021). Implementasi Model Bahimat Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Muatan Pkn. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(2), 31–38. <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/pkn/article/view/12248/7697>
- Hignasari, L. V. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran ICARE Berbantuan Permasalahan Matematika Realistik terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Ditinjau dari Ketermapilan Berpikir Kritis. *Journal on Education*, 5(2), 3302–3316. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1002>
- Irma Wahdatul Ummah. (2021). *The Effect of the TGT (Teams Games Tournament) Learning Model on the Collaborative Skills of Class VI Students on the Theme of Unity in Difference*. 4(6), 8377–8842. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/shes.v4i6.68587>
- Jannah, R. (2017). Upaya Meningkatkan Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Journal Of Islamic Elementary School*. <http://dx.doi.org/10.21070/madrosatuna.v1i1.1211>
- Juita, R. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Metode Eksperimen Pada Siswa Kelas IV SDN 02 Kota Mukomuko. *Indonesian Journal of Integrated Science Education*, 1(1), 43–50. <http://dx.doi.org/10.29300/ijisedu.v1i1.1404>
- Khusna, M., Sudaryanto, & Dian, D. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Berbasis Blended Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar pada Siswa Kelas VI SD Muhammadiyah Banjaran. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru*, 1(2), 274–282. <https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP/article/download/8117/pdf>
- Kotto, M. A., Babys, U., & Gella, N. J. M. (2022). Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematika Siswa Melalui Model PBL (Problem Based Learning). *Jurnal Sains Dan Edukasi Sains*, 5(1), 24–27. <https://doi.org/10.24246/juses.v5i1p24-27>
- Lestari, S. D., & Istyanto, S. B. (2020). Pola Komunikasi Guru Dan Siswa Berbasis Pendidikan Karakter Dengan Penerapan Mutu Bahasa Metode SENTRA (Studi di SDIT Harapan Bunda Purwokerto). *Journal of Scientific Communication (Jsc)*, 2(1), 21–31. <https://doi.org/10.31506/jsc.v2i1.7873>
- Masrinah, E. N., Aripin, I., & Gaffar, A. A. (2019). Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Seminar Nasional Pendidikan*, 924–932. <http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v12i3.9826>
- Mayasari, A., Arifudin, O., & Juliawati, E. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning (Pbl) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167–175. <https://doi.org/10.57171/jt.v3i2.335>
- 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 Kelas Iva Sdn Sungai Lulut 5 Kota. *Paper Knowledge .Toward a Media History of Documents*, 5(2), 77–88. <https://rumahjurnal.net/index.php/PS2DMP/article/view/785>
- Muhtar, Nurhayati, N., & Bissalam, U. (2020). Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas XII Madrasah Aliyah Negeri (Man) 1 Majene Melalui Pelatihan Public Speaking. *Abdimas Toddopuli: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(2), 106–116. <https://doi.org/10.30605/atipm.v1i2.258>
- Noorhapizah, Nur'alim, Agusta, A. R., & Fauzi, Z. A. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Keterampilan Membaca Pemahaman Dalam Menemukan Informasi Penting Dengan Kombinasi Model Directed Inquiry Activity (DIA), Think Pair Share (TPS) Dan Scramble Pada Siswa Kelas V SDN Pemurus Dalam 7 Banjarmasin. *Prosiding Seminar Nasional PS2DMP*, 5(3), 248–253. <https://repositori.uin-suka.ac.id/handle/123456789/13656>
- Noorhapizah, Pratiwi, Diani, A., & Ramadhanty, K. (2022). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Menggunakan Smart Model Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2(2), 613–624. <https://doi.org/10.53625/jcijurnalcakraawalilmiah.v2i2.3773>
- Noorhapizah, Pratiwi, D. A., Prihandoko, Y., Ayuni, H., & Putri, T. A. S. (2022). Development of HOTs-Based Teaching Materials, Multiple Intelligence, and Baimbai Wood Characters for River-Bank Elementary Schools. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 94–107. <https://doi.org/10.51276/edu.v4i1.302>
- Nugroho, W. (2021). Pendekatan Problem Based Learning Model Diskusi Kelompok Berbantuan Video YouTube untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Statistika. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 4(2), 211. <https://doi.org/10.21043/jmtk.v4i2.12259>
- Nur, W. (2022). Penerapan Project Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN Sidomulyo. *Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Palangka Raya*, 6(1), 63–70
- Okpatrioka, & Ari, N. (2022). Penerapan Metode Eksperimen pada Mata Pelajaran IPA Materi Sifat Cahaya Sekolah Dasar (Studi Deskriptif Kualitatif Melalui Library Research). *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(3), 174–181. <https://doi.org/10.20961/jpd.v8i1.41027>
- Phafiandita, A. N., Permadani, A., Pradani, A. S., & Wahyudi, M. I. (2022). Urgensi Evaluasi Pembelajaran di Kelas. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 3(2), 111–121. <https://doi.org/10.47387/jira.v3i2.262>
- Prananda, G., Wardana, A., & Darniyanti, Y. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1. *Jurnal Dharma PGSD*, 1(1), 38–45. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1267>
- Purwanti, R., Talia, Y. N., Aslamiah, & Meliha. (2019). Implementasi Model Problem Solving, Somatic, Auditory, Visualization And Intellectually (SAVI) Dan Course Review Horray (CRH) Untuk Meningkatkan Aktifitas Siswa Kelas VA Di SDN Pasar Lama 1 Banjarmasin. *Prosiding Seminar Nasional PS2DMP ULM*, 5(1), 127–138. <https://www.rumahjurnal.net/index.php/PS2DMP/article/view/809>
- Rachman, A. W. N. A., & Kartiko, D. C. (2021). Pengaruh Model

- Pembelajaran Kooperatif TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Ketuntasan Belajar Shooting Bola Basket. *Jpok*, 9(1), 193–203.
<https://doi.org/10.17509/eh.v8i2.5135>
- Rachmawati, A. (2021). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Berdasarkan. *JIPMat*, 6(1), 43–59.
<https://doi.org/10.26877/jipmat.v6i1.8080>
- Raharjo, S. (2023). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar dengan Problem Based Learning Berbasis Pendekatan Andragogi. *EDUSIANA : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.37985/edusiana.v1i1.34>
- Rezki, I. (2022). Kelayakan Pengembangan Materi Ajar Pokok Bahasan Hak Asasi Kelayakan Pengembangan Materi Ajar Pokok Bahasan Hak Asasi Manusia Berbasis Multimedia Interaktif Di SMP Manusia Berbasis Multimedia Interaktif Di SMP Feasibility Of Development Of Teaching Materi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi V*, 8(1), 62–65.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33084/tunas.v5i2.1489>
- Rosarian, A. W., & Dirgantoro, K. P. S. (2020). Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain [Teacher'S Efforts in Building Student Interaction Using a Game Based Learning Method]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2), 146.
<https://doi.org/10.19166/johme.v3i2.2332>
- Seco, V. Y. R., & Cendana, W. (2022). Penerapan Refleksi Pribadi Untuk Membantu Guru Menjalankan Peran Sebagai Fasilitator Pada Pembelajaran Daring. *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(02), 103–116.
<https://doi.org/10.53977/ps.v1i02.371>
- Sihaloho, G. T., Sitompul, H., & Appulembang, O. D. (2020). Peran Guru Kristen Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Proses Pembelajaran Matematika Di Sekolah Kristen [the Role of Christian Teachers in Improving Active Learning in Mathematics in a Christian School]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2), 200.
<https://doi.org/10.19166/johme.v3i2.1988>
- Subakti, H., & Prasetya, K. H. (2020). Pengaruh Pemberian Reward and Punishment Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Tinggi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basataka (JBT)*, 3(2), 106–117.
<https://doi.org/10.36277/basataka.v3i2.93>
- Sugiarti, T., Saputri, R. R., Murtikusuma, R. P., Trapsilasiwi, D., & Yudianto, E. (2018). Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Materi Fungsi Berdasarkan Kriteria Watson Ditinjau Dari Perbedaan Gender Siswa SMP KELAS VIII. 9, 59–68. <https://doi.org/10.31316/jderivat.v9i2.1934>
- Suhaimi, & Nasidawati. (2020). Kata kunci: Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Materi Bangun Ruang Menggunakan Kombinasi Model Problem Based Learning, Numbered Head Together Dan Course Review Horay Dengan Media Bangun Ruang Kelas V/C Sdn Handil Bakti Kabupaten Barito Kuala. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(2), 74–86.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33654/jpl.v15i2.1184>
- Suhaimi, & Putri, A. (2019). Implementasi Kombinasi Model Team Assisted Individualization, Numbered Head Together, Team Games Tournament untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Sisiwa PKn pada Siswa Kelas V SDN Pengambangan 9 Banjarmasin. *Prosiding Seminar Nasional PS2DMP ULM*, 5(1), 167–178.
<https://www.rumahjurnal.net/index.php/PS2DMP/article/view/812>

- Suhaimi, & Putri, A. (2019). Implementasi Kombinasi Model Team Assisted Individualization, Numbered Head Together, Team Games Tournament untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Sisiwa Pkn pada Siswa Kelas V SDN Pengambangan 9 Banjarmasin. *Prosiding Seminar Nasional PS2DMP ULM*, 5(1), 167–178. <https://www.rumahjurnal.net/index.php/PS2DMP/article/view/812>
- Suhendra, A., Ramlawati, & Asmawati. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Global Journal Saince IPA*, 1(1), 334–341. <https://doi.org/https://doi.org/10.35458/jpa.v1i2.675>
- Sumantri, L. (2021). Proses Internalisasi Kearifan Lokal Intangible Melalui Pendidikan Informal Untuk Memperkuat Karakter Bangsa. *Jurnal Pendidikan*, 30(3), 421–432. <https://doi.org/10.32585/jp.v30i3.1759>
- Sumar, W. T. (2020). Pengelolaan Kelas dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jambura Journal of Educational Management*, 1(4), 49–59. <http://dx.doi.org/10.37411/jjem.v1i1.105>
- Supit, D. (2020). Hubungan media pembelajaran video dan motivasi belajar siswa kelas V SD Advent Tikala The relationship of using video as instructional media and student motivation for students grade V SD Advent Tikala. *Cogito Smart Journal*, 6(1), 73–82. <https://doi.org/10.31154/cogito.v6i1.209>
- Suriansyah, A., Agusta, A. R., & Setiawan, A. (2021). Model Blended learning ANTASARI untuk Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Memecahkan Masalah. *Journal of Economics Education and Entrepreneurship*, 2(2), 90–110. <https://doi.org/10.20527/jee.v2i2.4102>
- Suriansyah, A., & Amelia, R. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Ips Menggunakan Kombinasi Model Think Pair And Share (TPS), Mind Mapping Dan Course Review Hooray (Crh) Pada Siswa Kelas Iv Sdn Pemakuan Kabupaten Banjar. *Prosiding Seminar Nasional PS2DMP ULM*, 5(2), 25–32. <https://rumahjurnal.net/index.php/PS2DMP/article/view/779>
- Suriansyah, A., Amelia, R., & Lestari, M. A. (2019). Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Menggunakan Kombinasi Model Problem Based Learning (Pbl), Think Pair and Share (Tps) Dan Teams Games Tournament (Tgt) Di Kelas Vb Sdn Teluk Tiram 1 Banjarmasin. *Prosiding Seminar Nasional PS2DMP ULM*, -, 5(1), 27–36. <https://www.rumahjurnal.net/index.php/PS2DMP/article/view/797>
- Suriansyah, A., Aslamiah, Sulaiman, & Noorhapizah. (2014). *Strategi Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Suriansyah, A., & Hikmah, M. (2023). *Strategi Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Manajemen Pendidikan Sekolah Dasar Di Era Adaptasi Kebiasaan Baru*. 1(01), 24–37. <https://dikседа.winayailmu.id/index.php/1/article/view/3>
- Sutarman, E. (2019). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Model Tgt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Ix G Semeseter I Smp Negeri 1 Kedunggalar. *Wahana*, 71(1), 21–28. <https://doi.org/10.36456/wahana.v71i1.1890>
- Suryani, T. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Siswa. *Wahana Didaktika*, 20(1), 68–81. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jp>

[sd/article/view/3859](https://doi.org/10.21009/PIP.351.4)

- Syahroni, I. (2021). Dampak Penghargaan Dalam Pembelajaran IPS DI Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 35(1), 37–44.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21009/PIP.351.4>
- Syafa'ah, F. R., Bektiarso, S., & Supriadi, B. (2021). Penerapan Pendekatan Pembelajaran Problem Posing Tipe Post Solution Dengan Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Ketuntasan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X 7 SMA Negeri 3 Lumajang. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 1(1), 64–72.
<https://doi.org/10.19184/jpf.v1i1.23137>
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156.
<https://doi.org/10.17509/jpgsd.v4i2.20543>
- Triza, H. (2023). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Fisika tentang Listrik Dinamis dengan Metode Eksperimen Sederhana di Kelas XII IPA 1 MAN 1 Solok Penulis Koresponden. *Progressive Of Cognitive and Ability*, 2(1), 39–47.
<https://doi.org/10.56855/jpr.v2i1.148>
- Utami, A. W., & Nisa, A. F. (2022). Penerapan Project Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn Sidomulyo. *Action : Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 2(2), 165–177.
<https://doi.org/10.51878/action.v2i2.1198>
- Wahyuni, S., Laila Fatmawati, T. K., & Hartini, S. (2020). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Daring Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Pada Siswa Kelas VI SD Muhammadiyah BAN. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.*, 153–166.
[10.26877/jp2f.v10i2.3650](https://doi.org/10.26877/jp2f.v10i2.3650)
- Wani, K. E., & Sutarini. (2022). Analisis Dampak Pemberian Reward and Punishment Pada Proses Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SDN 064955 Medan. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(3), 233–247.
<http://dx.doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3350>
- Warsiki, N. M. (2018). Implementasi Metode Eksperimen dalam Meningkatkan Prestasi Belajar IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 2(1), 1–8.
<https://doi.org/10.23887/jppp.v2i1.15331>
- Wayan Ekayanti, N., Paramitha, G. A., Putri, E., & Puspawati, D. A. (2018). Pechakucha: Inovasi Pembelajaran untuk Mengembangkan Kemampuan Berbicara Calon Guru Pechakucha: The Learning Inovation to Develop Speaking Skill of Teacher Candidates. *Proceeding Biology Education Conference*, 15(1), 676–682.
<https://jurnal.uns.ac.id/prosbi/article/view/33042>
- Windarti, A., Pambudi, D. I., & Asiyah, Y. N. (2020). Penerapan Model Problem-Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Di Kelas Iva Sd Unggulan 'Aisyiyah Bantul. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru*, 15(1), 165–175.
<http://eprints.uad.ac.id/id/eprint/21489>
- Wulan, D. C. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Pbl Berbantuan Video Youtube Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian, April*, 1337–1343.
<https://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/view/479>
- Zahriani, N. (2021). Upaya Kepala Sekolah Dalam Peningkatkan Kinerja

Guru Dan Partisipasi Orangtua Terhadap Pelaksanaan Aktivitas Pembelajaran Anak Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Tk Swasta Tunas Bangsa Medan Timur. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 92–109.

<https://doi.org/10.47006/pendalas.v1i1.65>

Zulaekho, S. (2020). Penggunaan metode eksperimen untuk meningkatkan motivasi belajar IPA pada tema peristiwa dalam kehidupan bagi siswa kelas VA SD Negeri 2 Leteh kecamatan Rembang. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 1–6. <https://doi.org/10.20961/jpd.v8i1.41027>.