



**MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN KERJA SAMA
SISWA KELAS V MATA PELAJARAN IPAS MENGGUNAKAN MODEL *PRIME* +
MEDIA KAHOOT DI SDN KELAYAN DALAM 4 BANJARMASIN**

Muhammad Naufal¹, Ahmad Suriansyah²

Universitas Lambung Mangkurat ^{1,2}

e-mail: mnaufal7704@gmail.com, ahmad.suriansyah@ulm.ac.id.

Diterima: 20/7/2026; Direvisi: 3/9/2026; Diterbitkan: 9/9/2026

ABSTRAK

Rendahnya keterampilan berpikir kritis dan kerja sama siswa dalam pembelajaran IPAS berdampak langsung terhadap minimnya ketuntasan hasil belajar, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran kolaboratif yang interaktif dan berbasis digital. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kerja sama siswa pada pembelajaran IPAS melalui penerapan model *PRIME* (*Problem-Based Learning* dan *Team Games Tournament*) berbantuan media *Kahoot* di kelas V SDN Kelayan Dalam 4 Banjarmasin. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan selama empat pertemuan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian sebanyak 19 siswa kelas V. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas guru, observasi aktivitas dan keterampilan siswa, tes evaluasi hasil belajar kognitif, serta dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *PRIME* berbantuan media *Kahoot* terbukti efektif meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran secara konsisten. Aktivitas guru meningkat hingga mencapai kriteria sangat baik (100%), keaktifan klasikal siswa melonjak hingga 89% (sangat aktif), keterampilan berpikir kritis mencapai 84% (sangat terampil), dan keterampilan kerja sama mencapai 90% (sangat terampil). Dampak positif tersebut secara nyata meningkatkan ketuntasan hasil belajar kognitif siswa dari 53% pada pertemuan 1 menjadi 95% (18 dari 19 siswa tuntas) pada pertemuan 4. Dengan demikian, model *PRIME* berbantuan media *Kahoot* sangat efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan abad ke-21 serta hasil belajar IPAS di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Berpikir Kritis, IPAS, Kerja Sama, Media Kahoot, Problem-Based Learning, Team Games Tournament*

ABSTRACT

The low level of critical thinking and collaboration skills among elementary students in Science and Social Studies (IPAS) directly leads to unsatisfactory learning mastery, necessitating interactive and digital-based collaborative learning innovations. This study aims to enhance students' critical thinking and collaboration skills in IPAS learning through the implementation of the *PRIME* model (*Problem-Based Learning* and *Team Games Tournament*) combined with *Kahoot* media in the fifth grade of SDN Kelayan Dalam 4 Banjarmasin. This study employed Classroom Action Research (CAR) conducted over four meetings during the second semester of the 2025/2026 academic year, involving 19 fifth-grade students as research subjects. Data were collected through observation of teacher and student activities, cognitive learning tests, and documentation, then analyzed using descriptive qualitative and quantitative techniques. The results indicated that the implementation of the *PRIME* model and *Kahoot* media



successfully improved both the learning process and student outcomes across all cycles. Teacher activity reached 100% (very good), classical student activity increased to 89% (highly active), critical thinking skills achieved 84% (highly skilled), and collaboration skills reached 90% (highly skilled). These improvements significantly enhanced cognitive learning mastery from 53% in the first meeting to 95% (18 out of 19 students achieving mastery) in the fourth meeting. Thus, the PRIME model combined with Kahoot media is highly effective for improving 21st-century skills and learning outcomes in elementary school IPAS.

Keywords: *Collaboration, Critical Thinking, IPAS, Kahoot Media, Problem-Based Learning, Team Games Tournament*

PENDAHULUAN

Dalam konteks pendidikan abad ke-21, pengembangan keterampilan 6C menjadi tuntutan utama dalam mempersiapkan generasi yang adaptif (Arifin & Mu'id, 2024). Peserta didik dituntut untuk memiliki kompetensi *critical thinking* (berpikir kritis), *collaboration* (kerja sama), *communication* (komunikasi), *creativity* (kreativitas), *character* (karakter), dan *citizenship* (kewarganegaraan). Oleh karena itu, guru tidak hanya bertindak sebagai penyampai materi pelajaran, tetapi juga harus memfasilitasi lingkungan belajar yang menumbuhkan kompetensi abad ke-21 secara komprehensif (Hoeruman et al., 2025; Jami'ah et al., 2025; Noorhapizah et al., 2023).

Keterampilan berpikir kritis merupakan inti dari pembelajaran bermakna pada era modern (Mashudi, 2021). Berpikir kritis merupakan proses reflektif dan rasional yang berfokus pada pengambilan keputusan serta penarikan kesimpulan yang logis dalam memecahkan masalah (Ennis, 1985). Melalui kemampuan ini, siswa dilatih untuk menganalisis, mengevaluasi, dan merefleksikan informasi sebelum menentukan tindakan atau solusi (Rasyidi, 2024; Suciono, 2021). Indikator berpikir kritis mencakup lima aspek, yaitu *elementary clarification* (memberikan penjelasan sederhana), *basic support* (membangun keterampilan dasar), *inference* (menyimpulkan), *advanced clarification* (membuat penjelasan lanjut), dan *strategy and tactics* (mengatur strategi dan taktik) (Alfidyah, 2025; Fisher, 2013; Noorhapizah et al., 2022; Suriansyah & Agusta, 2021). Pengembangan aspek-aspek tersebut sangat fundamental agar siswa memiliki kemampuan analisis yang mendalam terhadap materi pembelajaran.

Keterampilan berpikir kritis harus diimbangi dengan keterampilan kerja sama agar siswa siap berinteraksi secara sosial di lingkungan nyata (Sarifah & Nurita, 2023). Kerja sama merupakan aktivitas kelompok yang menuntut anggota untuk menyatukan beragam ide dan pandangan guna mencapai tujuan bersama (Ananda & Agusta, 2023). Kolaborasi yang efektif terbukti memperkuat metakognisi, daya kritis, dan motivasi belajar siswa (Babullah et al., 2024). Keterampilan kerja sama mencakup lima indikator utama, yaitu berkontribusi (*contributing*), bekerja secara produktif (*working productively*), bertanggung jawab (*being responsible*), fleksibel (*flexible*), dan menghormati orang lain (*respecting others*) (Lundgren, 1994; Pratiwi, 2025; Selvi et al., 2023; Suriansyah et al., 2022; Undari, 2023). Keterpaduan antara berpikir kritis dan kerja sama memungkinkan siswa memecahkan masalah secara mandiri sekaligus menguji pemikirannya melalui diskusi kelompok (Fathonah, 2024; Khatimah, 2023; Kusuma et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas V SDN Kelayan Dalam 4 Banjarmasin pada awal semester genap tahun 2026, ditemukan kesenjangan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Proses pembelajaran masih



didominasi pendekatan *teacher-centered*, interaksi antarsiswa rendah, serta pemanfaatan media digital belum optimal. Kondisi tersebut menyebabkan keterampilan berpikir kritis dan kerja sama siswa belum berkembang. Dampaknya, hasil belajar siswa tergolong rendah; sebanyak 53% (10 dari 19 siswa) belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu nilai 70.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa perpaduan *Problem-Based Learning* (PBL) dan *Team Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pemecahan masalah serta menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan (Ismi & Rafianti, 2023). Selain itu, pemanfaatan media *game-based learning* seperti *Kahoot* terbukti efektif meningkatkan antusiasme dan pemahaman kognitif siswa (Surya, 2023). Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada integrasi model PRIME (*Problem-Based Learning* dan *Team Games Tournament*) yang disinergikan dengan media *Kahoot* secara utuh dalam pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya. Penerapan inovasi pembelajaran digital ini diharapkan mampu meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, keterampilan berpikir kritis, kerja sama, dan ketuntasan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang dilaksanakan dalam empat kali pertemuan dengan mengikuti tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Azizah, 2021; Machali, 2022). Penelitian dilaksanakan di kelas V SDN Kelayan Dalam 4, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan, pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian berjumlah 19 siswa yang terdiri atas 10 siswa laki-laki dan 9 siswi perempuan pada mata pelajaran IPAS materi pokok Indonesiaku Kaya Raya. Data penelitian dikumpulkan menggunakan instrumen yang terstruktur, meliputi lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi keterampilan berpikir kritis dan kerja sama siswa, lembar penilaian afektif dan psikomotorik (formatif), instrumen tes evaluasi kognitif (sumatif), serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Seluruh instrumen dirancang secara sistematis guna merekam perkembangan mutu pembelajaran pada setiap siklus tindakan.

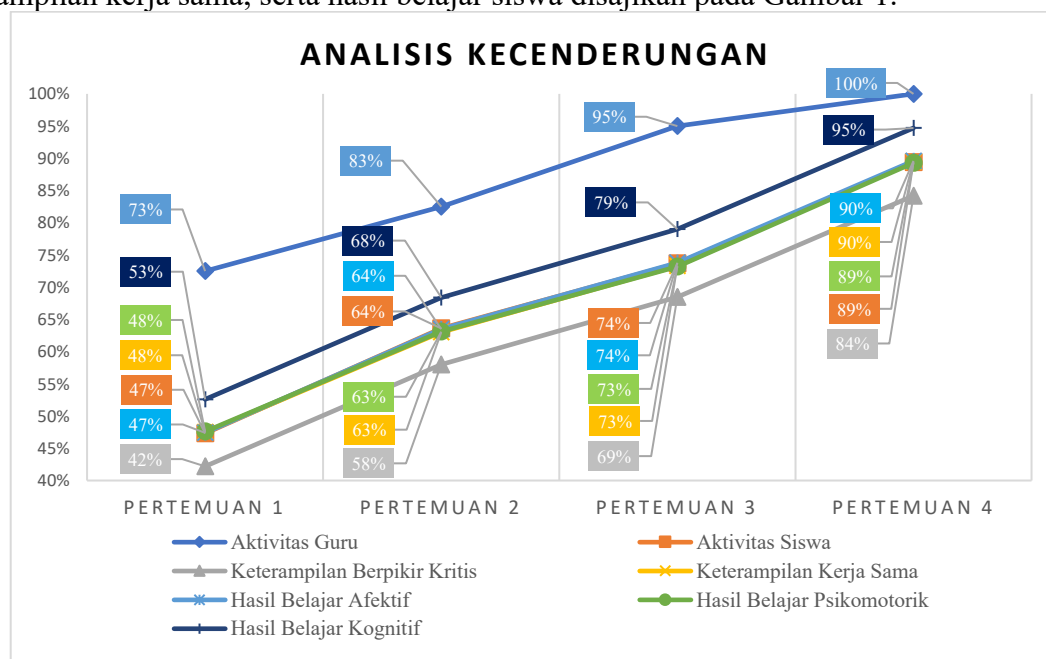
Instrumen tes evaluasi hasil belajar kognitif berupa butir soal pilihan ganda dan uraian dikembangkan sendiri (*self-developed*) oleh peneliti berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran IPAS materi pokok Indonesiaku Kaya Raya. Kualitas instrumen tes telah melalui uji validasi isi (*content validity*) dan validasi konstruk (*construct validity*) melalui *expert judgment* oleh dosen ahli dan guru senior serta dinyatakan valid. Butir soal juga telah melalui uji coba empiris dan dinyatakan reliabel, dengan tingkat kesukaran dan daya pembeda yang proporsional untuk mengukur pencapaian kognitif siswa pada akhir setiap pertemuan. Seluruh data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif persentase ketuntasan belajar secara berkala.

Kriteria keberhasilan tindakan ditetapkan secara komprehensif berdasarkan standar mutu proses dan hasil pembelajaran. Aktivitas guru ditargetkan mencapai persentase $\geq 80\%$ dengan kategori sangat baik, sedangkan aktivitas siswa secara klasikal ditargetkan mencapai $\geq 80\%$ pada kategori sangat aktif. Keterampilan berpikir kritis dan keterampilan kerja sama siswa secara klasikal ditetapkan mencapai $\geq 80\%$ pada kategori sangat terampil. Sementara itu, ketuntasan hasil belajar kognitif (sumatif) secara klasikal ditargetkan mencapai $\geq 80\%$ dari total siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 (KKTP), yang didukung oleh capaian afektif dan psikomotorik klasikal $\geq 80\%$ pada kategori sangat baik dan sangat terampil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan tindakan kelas menggunakan model PRIME berbantuan media *Kahoot* selama empat pertemuan terbukti meningkatkan mutu proses dan capaian belajar siswa secara berkelanjutan. Intervensi pembelajaran kooperatif berbasis kuis digital ini memicu antusiasme siswa dalam mengikuti tahapan diskusi dan turnamen akademik. Seluruh aspek yang diamati menunjukkan grafik peningkatan yang konsisten dari pertemuan 1 hingga pertemuan 4. Perkembangan menyeluruh dari aktivitas guru, aktivitas siswa, keterampilan berpikir kritis, keterampilan kerja sama, serta hasil belajar siswa disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Analisis Kecenderungan Peningkatan Proses dan Hasil Belajar Siswa Pertemuan 1–4

Berdasarkan Gambar 1, aktivitas guru menunjukkan tren peningkatan yang konsisten pada setiap pertemuan. Pada pertemuan 1, skor aktivitas guru berada pada angka 73% (kategori baik) karena guru masih beradaptasi dalam mengelola transisi fase turnamen *Kahoot*. Melalui evaluasi dan refleksi berkelanjutan, aktivitas guru meningkat menjadi 85% pada pertemuan 2, 93% pada pertemuan 3, dan mencapai skor maksimal 100% (kategori sangat baik) pada pertemuan 4. Aktivitas siswa secara klasikal juga mengalami peningkatan pesat sebagaimana tertera pada Gambar 1. Keterlibatan siswa meningkat dari 47% (kategori sebagian kecil sangat aktif) pada pertemuan 1 menjadi 63% pada pertemuan 2, 79% pada pertemuan 3, hingga mencapai 89% (kategori hampir seluruh siswa sangat aktif) pada pertemuan 4 seiring meningkatnya rasa percaya diri siswa dalam mengoperasikan media interaktif.

Peningkatan keterampilan berpikir kritis dan kerja sama siswa tertera jelas pada Gambar 1. Keterampilan berpikir kritis siswa meningkat dari 42% pada pertemuan 1 menjadi 58% pada pertemuan 2, 74% pada pertemuan 3, dan mencapai 84% (hampir seluruh siswa sangat terampil) pada pertemuan 4. Keterampilan kerja sama siswa juga meningkat secara konsisten dari 48% pada pertemuan 1 menjadi 63% pada pertemuan 2, 79% pada pertemuan 3, hingga mencapai 90% (hampir seluruh siswa sangat terampil) pada pertemuan 4. Peningkatan keterampilan proses tersebut berdampak linier terhadap capaian hasil belajar siswa pada Gambar 1. Hasil



belajar afektif meningkat dari 47% pada pertemuan 1 menjadi 90% pada pertemuan 4, sedangkan aspek psikomotorik meningkat dari 48% menjadi 89%. Pada hasil belajar kognitif (sumatif), ketuntasan belajar siswa meningkat secara signifikan dari 53% pada pertemuan 1 menjadi 68% pada pertemuan 2, 84% pada pertemuan 3, dan mencapai 95% pada pertemuan 4.

Pembahasan

Aktivitas Guru

Peningkatan terjadi karena guru berperan maksimal sebagai peranan penting dalam proses pembelajaran. Peningkatan aktivitas guru tidak hanya dengan guru membuat rencana pembelajaran, menyampaikan materi, dan memberi nilai pada siswa saja, tetapi juga harus mengelola kelas. Guru juga tidak hanya sekedar memberikan materi di kelas, tetapi juga memahami anak saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini terjadi karena guru sebagai pemegang utama dalam proses pembelajaran di kelas mampu mengelola kelas dengan baik (Aini dan Hadi, 2023; Mea, 2024; Panjaitan dan Hafizzah, 2025; Ridhani dkk., 2024).

Aktivitas Siswa

Peningkatan kegiatan aktivitas siswa ini terjadi karena dari setiap pertemuan peneliti selaku guru berusaha melakukan perbaikan pada kekurangan atau kelemahan yang dimiliki dalam melakukan kegiatan pembelajaran agar kedepannya siswa turut berpartisipasi aktif dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran. Guru selalu melakukan refleksi dari hasil observasi aktivitas siswa pada setiap pertemuan. Aktivitas siswa yang belum nilai maksimal dengan kriteria sangat aktif menjadi renungan dan tindak lanjut untuk pertemuan berikutnya. Adanya refleksi ini diharapkan dapat menemukan kekurangan dan kelebihan selama proses pembelajaran berlangsung sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran di pertemuan selanjutnya (Aulia dan Rafianti, 2024; Luthfiyani dkk., 2025; Mahfuzah, 2023).

Keterampilan Berpikir Kritis

Berpikir kritis adalah kemampuan yang sangat penting untuk menunjang keberhasilan pemahaman siswa, yang berdampak pada hasil belajar siswa (Suriansyah dan Purwanti, 2025). Hal ini juga sejalan dengan pendapat Fadholi dan Mahmud (2024) yang menyatakan bahwa kemampuan berpikir kritis menjadi salah satu yang harus dilatih pada peserta didik sehingga kemampuan berpikir kritis peserta didik sangat penting dalam menjamin keberhasilan pembelajaran. Dengan keterampilan berpikir kritis siswa mampu untuk menafsirkan, menganalisis, dan memberikan solusi alternatif untuk permasalahan. Sebagaimana dijelaskan oleh Suriansyah dkk (2023) bahwa dalam pemecahan masalah, kemampuan berpikir kritis sangat diperlukan karena dapat merumuskan dan menyelesaikan masalah.

Keterampilan Kerja Sama

Meningkatnya keaktifan belajar siswa memberikan dampak positif terhadap keterampilan kerja sama yang turut mengalami kenaikan signifikan pada setiap siklus tindakan. Capaian ini berkaitan erat dengan karakteristik model PRIME yang memadukan investigasi kelompok dengan turnamen akademik berbasis media *Kahoot*. Dalam implementasinya, guru dituntut untuk memiliki kepekaan strategi dalam memilih model yang relevan guna mengaktifkan interaksi sosial siswa di kelas. Hal ini sejalan dengan temuan Hadi et al. (2025), Nisa et al. (2025), serta Olfah et al. (2024) yang menegaskan bahwa efektivitas peningkatan kerja sama siswa sangat bergantung pada kompetensi guru dalam merancang skenario kolaboratif yang terarah. Kerja sama tim yang solid terbukti mampu mereduksi rasa cemas siswa sekaligus menumbuhkan iklim saling menghargai pendapat antarteman sebaya.

Hasil Belajar



Penilaian hasil belajar pada penelitian ini dibagi menjadi 2 penilaian yaitu penilaian formatif yaitu hasil belajar afektif dan psikomotorik yang diambil selama proses pembelajaran dengan mengamati aktivitas siswa yang guru arahkan, dan penilaian sumatif yaitu hasil belajar kognitif yang diambil berdasarkan hasil evaluasi masing-masing siswa yang dilaksanakan di akhir pembelajaran pada setiap pertemuannya. Didapatkan hasil bahwa penilaian formatif yaitu hasil belajar afektif dan psikomotorik disetiap pertemuannya selalu menunjukkan peningkatan yang signifikan, hingga pada pertemuan 4 siswa mampu memperoleh nilai dengan kriteria hampir seluruh siswa berperilaku sangat baik dan kriteria hampir seluruh siswa sangat terampil. Pada penilaian sumatif yaitu hasil belajar kognitif disetiap pertemuannya juga selalu menunjukkan peningkatan yang signifikan, hingga pada pertemuan 4 siswa mampu memperoleh nilai tuntas berjumlah 18 orang dari 19 orang keseluruhan dengan persentase 95%.

Hal ini karena guru mampu memilih model pembelajaran inovatif yang tepat sehingga mampu membangkitkan siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dan berpengaruh pada meningkatnya kualitas proses dan perkembangan siswa (Az-Zahra dkk., 2026; Najah dkk., 2024; Wulandari dkk., 2024). Hal ini juga sejalan dengan pendapat Mahfuzah (2023) bahwa pemilihan model dan strategi pembelajaran yang tepat sangat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan aktivitas siswa. Selain itu pentingnya inovasi guru dalam pembelajaran dan maksimalnya aktivitas guru dalam setiap pertemuan juga turut memberikan pengaruh (Hartini dkk., 2025; Khairunnisa dkk., 2026; Widayati dkk., 2025). Inovasi dan digitalisasi dalam pembelajaran memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah (Ani dkk., 2025; Khairatunnisa dkk., 2025). Hal ini juga terjadi karena dengan guru secara maksimal melaksanakan setiap langkah model *PRIME* + media Kahoot ini maka turut meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kerja sama siswa dalam pemecahan masalah yang berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Penerapan inovasi model pembelajaran *PRIME* yang memadukan sintaks *Problem-Based Learning* dan *Team Games Tournament* berbantuan media interaktif *Kahoot* terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kualitas proses serta hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. Keterlaksanaan tindakan kelas secara bertahap berhasil mengoptimalkan performa guru dalam mengelola dinamika kelas serta mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Integrasi pendekatan berbasis *game-based learning* ini secara konsisten mampu menumbuhkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam memecahkan masalah kontekstual, memperkuat semangat kerja sama antaranggota kelompok, serta memfasilitasi perkembangan ranah afektif dan ranah psikomotorik. Seluruh peningkatan keterampilan proses tersebut memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan ketuntasan capaian pemahaman kognitif siswa secara optimal, bermakna, dan menyeluruh di kelas.

Implikasi penelitian ini menegaskan bahwa penggabungan model kooperatif dan gamifikasi dapat menjadi alternatif strategi pedagogis efektif untuk menciptakan suasana kelas era modern yang menyenangkan. Praktisi pendidikan disarankan mengadaptasi sintaks ini pada berbagai materi sains lain dengan memastikan kesiapan sarana digital, stabilitas jaringan, dan manajemen waktu yang terencana. Mengingat penelitian tindakan kelas ini memiliki limitasi ruang lingkup subjek yang terbatas, penelitian masa depan disarankan untuk menguji keefektifan model tersebut melalui metode eksperimen kuantitatif (*experimental design*) dengan populasi serta sampel yang lebih luas. Selain itu, kajian lanjutan juga perlu meneliti retensi daya ingat jangka panjang dan variabel keterampilan berpikir lainnya secara



komprehensif guna memperkuat pembuktian generalisasi temuan pada jenjang pendidikan sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- 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/10.35473/jpgmi.v2i2.2145>
- Alfidyah, M. (2025). Penerapan model Problem Based Learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Indonesia*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.1234/jpgsdi.v1i1.2025>
- Ananda, H., & Agusta, A. R. (2023). Meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kerjasama menggunakan model PELITA pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Konseling*, 1(3), 466–494. <https://doi.org/10.31004/jpsk.v1i3.466>
- Ani, F., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2025). Dampak kebijakan digitalisasi pendidikan terhadap kualitas pembelajaran di SMA Negeri 2 Dusun Hilir. *Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah*, 10(2), 751–760. <https://doi.org/10.34125/jkps.v10i2.751>
- Arifin, B., & Mu'id, A. (2024). Pengembangan kurikulum berbasis keterampilan dalam menghadapi tuntutan kompetensi abad 21. *Daarus Tsaqofah: Jurnal Pendidikan Pascasarjana Universitas Qomaruddin*, 1(2), 118–128. <https://doi.org/10.58578/dt.v1i2.118>
- Aulia, S. R., & Rafianti, W. R. (2024). Meningkatkan aktivitas, hasil belajar serta keterampilan sosial siswa muatan IPS menggunakan model BERANI di kelas VA SDN Kuin Selatan 1 Banjarmasin. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 332–388. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.332>
- Az-Zahra, S., Purwanti, R., & Suriansyah, A. (2026). Peningkatan komunikasi, keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa kelas V: Inovasi pembelajaran kreatif dan efektif. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(3), 1029–1034. <https://doi.org/10.1234/jtpp.v3i3.2026>
- Azizah, A. (2021). Pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22. <https://doi.org/10.36835/auladuna.v3i1.15>
- Azizah, N., Noviani, W., Madina, M., Hairullah, H., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2025). Strategi manajerial kepala sekolah dalam menjembatani humanisme dan digitalisasi di era Merdeka Belajar (Studi di SMPN 4 Bataguh). *Adaara: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 15(2), 121–128. <https://doi.org/10.35673/ajmpi.v15i2.121>
- Babullah, R., Qomariyah, S., Neneng, N., Natadireja, U., & Nurafifah, S. (2024). Kolaborasi metode diskusi kelompok dengan problem solving learning untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa pada materi aqidah akhlak. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(2), 65–84. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i2.65>
- Ennis, R. H. (1985). A logical basis for measuring critical thinking skills. *Educational Leadership*, 43(2), 44–48. <https://doi.org/10.1234/el.1985.43244>
- Fadholi, A., & Mahmud, M. Y. (2024). Analisis model pembelajaran Problem Based Learning pada kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Fiqih di MTs Mahdaliyah Kota Jambi. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 151–174. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v2i2.151>



- Fathonah, S. (2024). Meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan keterampilan kerja sama menggunakan kombinasi model pembelajaran PBL, NHT, dan TGT di sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(4), 341–359. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i4.341>
- Fisher, R. (2013). *Teaching thinking: Philosophical enquiry in the classroom* (4th ed.). Bloomsbury Academic.
- Hadi, M. R., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2025). Penggunaan model PROTON dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kerja sama dan hasil belajar siswa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(2), 288–313. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i2.288>
- Hartini, L., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2025). Pengaruh kondisi internal sekolah dan dukungan eksternal terhadap inovasi pembelajaran di SMK Muhammadiyah 4 Al Amin Banjarmasin. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*, 9(1), 159–166. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v9i1.159>
- Hoeruman, M. R., Mudore, S. B., & Sari, A. N. (2025). Pendidikan agama Islam di era pembelajaran abad 21. *Dialektika: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 35–46. <https://doi.org/10.36667/dialektika.v3i2.35>
- Ismi, S. A., & Rafianti, W. R. (2023). Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa materi perubahan wujud benda menggunakan kombinasi model dari Problem Based Learning (PBL), Student Team Achievement Division (STAD) dan Team Games Tournament (TGT) pada kelas V SDN Sungai Gampa Asahi Rantau. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Konseling*, 1(3), 313–320. <https://doi.org/10.31004/jpsk.v1i3.313>
- Jami'ah, A., Botifar, M., & Yunita Putri, R. (2025). *Pengaruh model pembelajaran PBL (Problem Based Learning) terhadap perkembangan 6C pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 50 Rejang Lebong* [Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Curup]. Repositori IAIN Curup.
- Khairatunnisa, K., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2025). Manajemen pendidikan adaptif di era digitalisasi: Tinjauan literatur review. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 16(3), 121–130. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v16i3.121>
- Khairunnisa, K., Zuhairiah, A. R., Indrasari, W., Apriani, T., Rahmaniah, R., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2026). Motivasi nonmaterial kepala sekolah dan praktik kolaboratif guru: Studi kualitatif di SDS Tunas Cahaya. *Jurnal Serasi*, 24(1), 31–53. <https://doi.org/10.1234/serasi.v24i1.2026>
- Khatimah, H. (2023). Meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kerjasama siswa menggunakan model PANTAS di SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(2), 189–194. <https://doi.org/10.1234/jtpp.v1i2.189>
- Kusuma, E., Handayani, A., & Rakhmawati, D. (2024). Pentingnya pengembangan kemampuan berpikir kritis pada siswa sekolah dasar: Sebuah tinjauan literatur. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 4(2), 369–379. <https://doi.org/10.26877/jwp.v4i2.17642>
- Lundgren, L. (1994). *Cooperative learning in the science classroom*. Glencoe/McGraw-Hill.
- Luthfiyani, N. A., Hidayat, A., Agusta, A. R., & Sari, D. D. (2025). Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa menggunakan model PELANGI. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 72–83. <https://doi.org/10.1234/jtpp.v3i1.72>



- Machali, I. (2022). Bagaimana melakukan penelitian tindakan kelas bagi guru. *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 2012–2022. <https://doi.org/10.14421/ijar.v1i2.2012>
- Mahfuzah, T. (2023). Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar menggunakan model PBL dan NHT. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(2), 81–90. <https://doi.org/10.1234/jtpp.v1i2.81>
- Mashudi, M. (2021). Pembelajaran modern: Membekali peserta didik keterampilan abad ke-21. *Al-Mudarris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 4(1), 93–114. <https://doi.org/10.23971/mdr.v4i1.3090>
- Mea, F. (2024). Peningkatan efektivitas pembelajaran melalui kreativitas dan inovasi guru dalam menciptakan kelas yang dinamis. *Inculco Journal of Christian Education*, 4(3), 252–275. <https://doi.org/10.54799/ijce.v4i3.252>
- Najah, N., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2024). Meningkatkan kemampuan bekerjasama siswa menggunakan kombinasi model pembelajaran PENTAS pada muatan IPA kelas IV SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 635–643. <https://doi.org/10.1234/jtpp.v2i2.635>
- Nisa, I. K., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2025). Inovasi pembelajaran dalam meningkatkan aktivitas, berfikir kritis dan kerja sama menggunakan model PROTAMA. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(3), 280–315. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i3.280>
- Noorhapizah, N., Pratiwi, D. A., Prihandoko, Y., Ayuni, H., & Putri, T. A. S. (2023). 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.v4i1.332>
- Noorhapizah, N., Pratiwi, D. 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/jcijurnalcakrawalailmiah.v2i2.3812>
- Norliani, N., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2025). Dynamic synergy between strategic management and augmented reality technology in education system transformation. *Journal of English Language and Education*, 10(4), 1678–1684. <https://doi.org/10.31004/jele.v10i4.1678>
- Olfah, K., Purwanti, R., & Suriansyah, A. (2024). Meningkatkan aktivitas dan keterampilan kerja sama menggunakan model pembelajaran SOLID berbantuan media audio visual pada muatan IPAS kelas IV SDN Kuin Utara 5 Banjarmasin. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(4), 435–463. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i4.435>
- Panjaitan, H., & Hafizzah, F. (2025). Peran guru sebagai fasilitator dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SD IT Mutiara Ilmu Kuala. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(1), 328–343. <https://doi.org/10.56832/edu.v5i1.328>
- Pratiwi, D. A. (2025). Implementasi model PRO-HERO dalam pembelajaran IPAS dengan media Magical Map: Meningkatkan kolaborasi dan komunikasi siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 235–254. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i3.235>



- Rakhmadi, E., Norliani, N., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2025). Digitalization in education and student readiness for industry 4.0: Critical analysis and strategic recommendations. *Journal of English Language and Education*, 10(4), 1663–1669. <https://doi.org/10.31004/jele.v10i4.1663>
- Rasyidi, A. (2024). Pendidikan Agama Islam dan peningkatan keterampilan berpikir kritis sebagai pengembang pemahaman serta pengamalan ajaran Islam kehidupan sehari-hari. *Islamic Education Review*, 1(1), 1–21. <https://doi.org/10.1234/ier.v1i1.2024>
- Ridhani, N., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2024). Increase activity, critical thinking skills and student collaboration using the PERMATA model and Wordwall media in elementary schools. *Indonesian Journal of Primary Education*, 8(1), 111–128. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v8i1.68412>
- Sarifah, F., & Nurita, T. (2023). Implementasi model pembelajaran inkuiri terbimbing untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi siswa. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 11(1), 22–31. <https://doi.org/10.26740/pensa.v11n1.p22-31>
- Selvi, S. N. M., Syachruraji, A., & Rokmanah, S. (2023). Pembelajaran kolaboratif untuk peningkatan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 4(1), 130–135. <https://doi.org/10.55081/juridip.v4i1.1214>
- Suciono, W. (2021). *Berpikir kritis (tinjauan melalui kemandirian belajar, kemampuan akademik dan efikasi diri)*. Penerbit Adab.
- Suriansyah, A., & Agusta, A. R. (2021). Effectiveness of learning model of Gawi Sabumi to improve students' high order thinking skills and ecological awareness. *Tropical Wetland Journal*, 7(2), 68–86. <https://doi.org/10.20527/twj.v7i2.92>
- Suriansyah, A., Agusta, A. R., Yakoob, M. F. M., Sin, I., Hussin, S., Wiyono, B. B., Hayati, R. P., Ihsan, M. A. N., & Rizaliannor, M. A. (2022). The innovative blended learning model Gawi Manuntung to increase Society 5.0 skills in elementary school students. *Journal of Positive School Psychology*, 6(9), 4150–4162. <https://doi.org/10.1234/jpsp.v6i9.4150>
- Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2023). Meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa menggunakan model Peta Pintar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(2), 287–309. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i2.287>
- Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2025). Meningkatkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi dan hasil belajar siswa menggunakan model ANGKASA. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(3), 319–338. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i3.319>
- Surya, A. P. (2023). *Pengaruh pembelajaran interaktif dengan media berbasis game Kahoot terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlaq kelas X di MA Walisongo Sugihwaras Bojonegoro* [Skripsi, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri]. Repositori UNUGIRI.
- Undari, M. (2023). Pengaruh penerapan model PjBL (Project-Based Learning) terhadap keterampilan abad 21. *Jurnal Tunas Bangsa*, 10(1), 25–33. <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v10i1.2054>
- Widayati, P. N., Purwanti, R., & Suriansyah, A. (2025). The role of strategic management in strengthening students' character and digital literacy. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 15(2), 158–165. <https://doi.org/10.21067/jip.v15i2.10214>
- Wulandari, Y. N., Ariani, A., Sa, K. N., Yuridka, F., Susanty, S., & Halimatussa'diyah, H. (2024). Teacher professionalism development kindergarten in Banjarmasin.



SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA
Vol.6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2797-1031 | p-ISSN : 2797-0744
Online Journal System : <https://jurnalp4i.com/index.php/science>



International Journal of Education, School Management and Administration, 1(2),
71–80. <https://doi.org/10.1234/ijesma.v1i2.71>

