

MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN AKTIVITAS MATA PELAJARAN IPAS MENGGUNAKAN MODEL PBL, NHT, DAN TGT PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR

Mutiara Sahda¹, Radiansyah²

Program Studi FKIP Universitas Lambung Mangkurat

[1tiarasahda.8@gmail.com](mailto:tiarasahda.8@gmail.com), [2radiansyah@ulm.ac.id](mailto:radiansyah@ulm.ac.id)

ABSTRACT

The problems identified in this study are the lack of activities and critical thinking skills possessed by students. This is because learning only flows in one direction, minimal student involvement, lack of application of learning models, and boring learning. The use of Problem Based Learning, Number Head Together, and Team Game Tournament learning strategies will help you solve this problem. This study seeks to highlight teacher activities and investigate ways to improve learning objectives, critical thinking skills, and student involvement. Three classroom action research (CAR) meetings have been carried out. Twenty-one students from class IV B at SDN Kebun Bunga 4 Banjarmasin became the subjects of the study during the second semester of the 2023–2024 academic year. The conclusion of this study explains how educators aged between 24 and 30 years work to meet the "Very Good" level. Traditionally, observations of student activity have increased from 52.38% to 90.48% when using the "Very Active" category. Critical thinking skills have traditionally increased from 47.62% to 94%. Student learning outcomes increased from 42.86% to 100% when the "Very Active" criteria were applied. Problem Based Learning, Number Head Together, and Team Games Tournament models can be used to improve student learning outcomes, teacher activities, and critical thinking skills.

Keywords: Critical Thinking Skills, Learning Activities, Learning Outcomes, PBL Model, NHT, and TGT.

ABSTRAK

Masalah yang teridentifikasi dalam penelitian ini ialah kurangnya kegiatan serta keterampilan berpikir kritis yang dimiliki oleh peserta didik. Ini karena pembelajaran hanya mengalir dalam satu arah. Minimnya keterlibatan peserta didik, kurangnya penerapan model pembelajaran, dan pembelajaran yang membosankan. Penggunaan strategi pembelajaran *Problem Based Learning*, *Number Head Together*, dan *Team Game Tournament* akan membantu Anda memecahkan masalah ini. Penelitian ini berupaya untuk menyoroti aktivitas guru dan menyelidiki cara-cara untuk meningkatkan tujuan pembelajaran, kemampuan berpikir kritis, dan keterlibatan siswa. Tiga kali pertemuan penelitian tindakan kelas (PTK) telah dilaksanakan. 21 siswa dari kelas IV B di SDN Kebun Bunga 4 Banjarmasin menjadi subjek penelitian selama semester kedua tahun ajaran 2023–2024. Kesimpulan penelitian ini menjelaskan bagaimana pendidik berusia antara 24 dan 30 tahun bekerja memenuhi tingkat "Sangat Baik". Secara tradisional, pengamatan aktivitas siswa telah meningkat dari 52,38% menjadi 90,48% ketika menggunakan kategori "Sangat Aktif". Kemampuan berpikir kritis secara tradisional meningkat dari 47,62% menjadi 94%. Hasil belajar siswa meningkat dari 42,86% menjadi 100% ketika

kriteria "Sangat Aktif" diterapkan. Model *Problem Based Learning*, *Number Head Together*, dan *Team Games Tournament* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, aktivitas guru, dan kemampuan berpikir kritis.

Kata Kunci: Keterampilan Berpikir Kritis, Aktivitas Belajar, Hasil Belajar, Model PBL, NHT, dan TGT.

A. Pendahuluan

Perubahan besar dalam industri ialah suatu perubahan yang besar terutama dalam bidang teknologi yang memicu perubahan dibidang lainnya. Jika revolusi teknologi industri keempat dan Masyarakat kelima merupakan kontinuitas pada era sebelumnya, di mana perkembangan Industri 4.0 atau kemajuan teknologi digital menjadi dasar dari internet of things dan society 5.0 adalah sebuah gagasan dalam masyarakat yang menempatkan manusia sebagai pusat dan berkembang berdasarkan teknologi. Perkembangan zaman semakin cepat dalam ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut untuk berpikir kritis, kreatif dan menguasai berbagai keahlian serta keterampilan agar dapat menghadapi dan memecahkan tantangan salah satunya dengan pendidikan.

Menurut (Anggraini & Hudaidah, 2021) bahwa kualitas sumber daya manusia sangat penting di era globalisasi sama halnya sekarang untuk menciptakan tenaga kerja yang berkualitas pastinya dibutuhkan

pengajar yang kompeten juga dalam bidangnya. Pendidik memegang tugas yang penting untuk mengembangkan atau menyiapkan SDM yang bermutu terutama dari sekolah dasar. Sekolah dasar adalah awal mula Peserta didik diajarkan agar dapat meningkatkan kemampuan dasar dan mempelajari dasar pembelajaran yang akan menjadi kebiasaan yang dilakukan di masa depan.

Kurikulum merdeka yaitu sistem kualitas pendidik yang fokus pada hak kenyataan pembelajaran, berhubung setiap peserta didik punya ketertarikan serta kemampuan unik. Konsep-konsep yang membentuk dasar kemerdekaan berpikir menghasilkan lingkungan belajar yang menyenangkan tanpa mengharapkan pencapaian nilai skor atau nilai tertentu (Wiguna & Trisnangrat, 2022). Kurikulum merdeka memperbarui kurikulum sebelumnya yaitu menggabungkan 2 pelajaran dalam satu bidang studi, yaitu IPA dan IPS yang dikenal sebagai IPAS (Ilmu

Pengetahuan Alam dan Sosial) (Nuryani, 2023).

Salah satu keterampilan yang digunakan pada mata pelajaran IPS, yaitu kemampuan berpikir secara kritis. Siswa perlu menerapkan pemikiran kritis selama proses belajar agar dapat menghasilkan ide-ide baru terkait permasalahan yang ada dalam pembelajaran. Bersesuaian dalam menurut pendapat Noorhapizah dalam (Pratiwi & Octavia, 2021) keterampilan berpikir kritis yang diharapkan dapat mengidentifikasi masalah, mengumpulkan dan menyusun informasi, mengevaluasi dan mengonstruksi argumen dan penarikan kesimpulan.

Kondisi ideal pada kegiatan pembelajaran IPAS yang diharapkan, tentunya tidak sebanding dengan keadaan nyatanya yang ada dilapangan. Pada proses pembelajaran IPAS dikelas IV B SDN Kebun Bunga 4 Banjarmasin, masih banyak peserta didik dikelas pasif dalam proses belajar-mengajar, siswa masih belum dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritisnya, pembelajaran yang hanya mengalir ke satu arah, dan siswa terhambat dalam meningkatkan hasil belajar. untuk mendapatkan pencapaian dalam

pembelajaran melalui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) atau dalam kurikulum merdeka disebut Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan menetapkan KKTP ≥ 75 . Dilihat dari hasil belajar peserta didik pelajaran IPAS sebelumnya saat kurikulum 2013 yaitu 21 orang peserta didik yang masih dibawah KKTP. Jika situasi ini terus berlanjut, akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik menjadi menurun.

Upaya yang dilakukan yaitu melakukan inovasi dan pembaharuan kombinasi model pembelajaran untuk membantu siswa yang diharapkan turut serta dalam kegiatan pembelajaran, meningkatkan ketertarikan serta Kemahiran siswa terkait pembelajaran di dalam kelas, dan membuat suasana belajar yang menyenangkan dan berarti, serta membbuat kegiatan meningkat dan keterampilan dalam pencapaian hasil pembelajaran. Solusinya yaitu pembelajaran menerapkan metode belajar PBL, NHT, dan *Team Games Tournament*.

Dengan ketiga model tersebut, peserta didik tidak harus tertuju dengan buku saja, tetapi peserta didik bebas menyalurkan isi pikirannya baik

dalam kerja kelompok maupun individu. Dalam penerapannya pendidik berperan penting melakukan kombinasi ketiga model pembelajaran inovatif sehingga mampu membuat peserta didik lebih merdeka, dan sesuai kemampuan serta potensi apa yang peserta didik punya.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dipilih sebagai mind model karena langkah awal dalam memperlihatkan permasalahan, mengajukan pertanyaan, mengumpulkan, membuka dialog serta mengintegrasikan pengetahuan baru agar dapat berpikir secara kritis untuk mendapatkan jawaban untuk masalah terjadi kehidupan sehari-hari (Jayanti et al., 2019).

Kemudian, ditambah dengan model pembelajaran *Number Heads Together* (NHT) sebagai supporting model (model pendukung) dipilih untuk dapat mengatasi permasalahan anak yang kurang aktif dalam pembelajaran materi pelajaran IPS. Dengan *Numbered Heads Together*, peserta didik akan diharuskan untuk kreatif serta mampu untuk bekerja sama dengan teman-temannya jika ingin berhasil mencapai target pembelajaran.

Selanjutnya, model *Team Games Tournament* (TGT) sebagai *complement* model (model pelengkap). Model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* adalah mudah diterapkan, menyenangkan, melibatkan semua peserta didik tanpa membedakan status, pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* yaitu model yang gampang diimplementasikan, mengikuti sertakan dampak yang dilakukan siswa sebagai sesama tutor yang memiliki peran dalam *game* dan dukungan.

B. Metode Penelitian

Tindakan Kelas merupakan metodologi penelitian yang digunakan. Arikunto menyatakan hal tersebut sejalan dengan pendapat tersebut (2010) dalam Purba et al., 2022: hlm. 3. Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Perlu dicatat serta dipahami bahwa tindakan kelas harus lebih dari sekedar mengajar, melainkan harus bertujuan meningkatkan hasil yang lebih baik daripada sebelumnya. Penelitian tindakan kelas dianggap sebagai rangkaian spiral dari perencanaan,

pelaksanaan, pemantauan, dan evaluasi (Arikunto, 2016).

PTK digunakan di SDN Kebun Bunga 4 Banjarmasin, Kecamatan Banjarmasin Timur, Kota Banjarmasin, Provinsi Kalimantan Selatan; Cempaka Putih; Jalan Simpang Kuripan No.3; dan Desa Kebun Bunga. 21 siswa dari kelas IV B dijadikan sebagai subjek penelitian, kelas eksperimen yang sedang dalam sesi II tahun ajaran 2023–2024. Data penelitian digabung dengan lembar observasi instruktur dan siswa. Data hasil observasi akan diolah secara kuantitatif dan dideskripsikan secara kualitatif untuk hasil keterlaksanaan model pembelajaran PBL, NHT, dan Team Games Tournament. Selanjutnya data hasil pembelajaran dikumpulkan dengan cara menggunakan tes tertulis menjawab soal esai 5 butir soal. Penilaian ini diberikan pada setiap pertemuan. Pelaksanaan pembelajaran peserta didik ini dilakukan untuk mengetahui tingkat pencapaian ketuntasan individual maupun klasikal. Oleh karena itu, hasil yang diperoleh dijadikan sebagai utama untuk memperbaiki ataupun mengembangkan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Faktor yang diteliti antara lain aktivitas pendidik dengan 8 aspek, aktivitas peserta didik dengan 7 aspek yang diteliti, keterampilan berpikir kritis dengan 4 aspek yang diteliti, dan hasil belajar peserta didik baik tugas individu maupun kelompok.

Jika penelitian penindihan kelas ini berhasil mencapai tujuan berikut, maka penelitian ini dapat dianggap berhasil: Aktivitas pendidik mendapat skor 32 dan masuk dalam kategori "Sangat Baik". Aktivitas individu siswa dianggap berhasil jika mendapat skor antara 21 dan 24 dalam kategori "Sangat Aktif", dan jika persentase penyelesaian klasikalnya berada di antara 80% dan 100% dalam area yang sama. Jika siswa memperoleh skor 13–16 dalam kategori "Sangat Terampil" dan persentase 80%–100% dalam kategori "Kelengkapan Klasikal", kemampuan berpikir kritis mereka dianggap berhasil atau meningkat. Sasaran pembelajaran siswa dianggap berhasil jika mereka memperoleh skor ≥ 75 (KKTP), dan 80% siswa harus memperoleh skor ≥ 75 agar kelengkapan klasikal dianggap berhasil.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

a. Hasil Penelitian

Pertemuan 1 hingga pertemuan 3 adalah waktu yang digunakan untuk menyajikan hasil perbandingan aktivitas pendidik dalam tabel sebagai berikut.

Table 1. Hasil Aktivitas Pendidik

Pertemuan	Skor	Kategori
1	24	Baik
2	28	Sangat Baik
3	30	Sangat Baik

Hasil kerja pendidik pada pertemuan pertama memperoleh skor 24, masuk dalam kategori "Baik". Pada pertemuan ke-2, nilai tersebut kemudian mulai meningkat, memperoleh skor 28 dan masuk dalam kategori "Sangat Baik". Selain itu, pada pertemuan ke-3 nilai tersebut kembali meningkat, memperoleh skor 30 dalam kategori "Sangat Baik". Hal ini terjadi sebagai hasil refleksi yang dilaksanakan tiap pertemuannya. Selain itu, meningkatnya aktivitas pendidik disetiap pertemuannya dikarenakan berhasil menjaga pencapaian yang telah ada dan meningkatkan yang belum tercapai.

Hasil perbandingan aktivitas peserta didik dari pertemuan 1 serta 3 bisa ditemukan ditabel ini.

Table 2. Hasil Aktivitas Peserta Didik

Pertemuan	Skor	Kategori
1	52,38%	Cukup Aktif
2	66,67%	Aktif
3	85,71%	Sangat Aktif

Aktivitas peserta didik pertemuan 1 memperoleh persentase klasikal sebesar 52,38% dengan kategori "Cukup Aktif". Kemudian naik menjadi 2 pertemuan dengan mencapai persentase klasikal sebesar 66,67% dengan kategori "Aktif". Dan pada pertemuan 3 mendapatkan persentase klasikal senilai 85.71% kategori "Sangat Aktif". Masalah ini terjadi karena keberadaan refleksi yang dilakukan tiap pertemuannya. Selain itu, meningkatnya aktivitas peserta didik disetiap pertemuannya dikarenakan berhasil menjaga hal yang sudah dicapai dan memperbaiki hal yang masih belum tercapai.

Hasil perbandingan keterampilan berpikir kritis peserta didik dari pertemuan 1 hingga

pertemuan 3 dapat diperlihatkan dalam sebagai berikut.

Table 3. Hasil Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik

Pertemuan	Skor	Kategori
1	48%	Cukup Terampil
2	76,19%	Terampil
3	90,48%	Sangat Terampil

Kemampuan berpikir kritis peserta didik di sesi pertemuan 1 mendapatkan persentase klasikal sebesar 48% dengan kategori "Cukup Terampil". Kemudian mulai meningkat pada pertemuan 2 mendapatkan persentase klasikal 76,19% dengan kategori "Terampil". Dan pada pertemuan 3 memperoleh persentase klasikal sebesar 90,48% dengan kategori "Sangat Terampil". Hal ini terjadi karena adanya refleksi yang dilakukan tiap pertemuannya. Selain itu, meningkatnya aktivitas peserta didik disetiap pertemuannya dikarenakan berhasil menjaga perkembangan yang sudah terjadi dan meningkatkan pada hal yang masih belum terpenuhi.

Hasil perbandingan hasil belajar peserta didik pertemuan 1

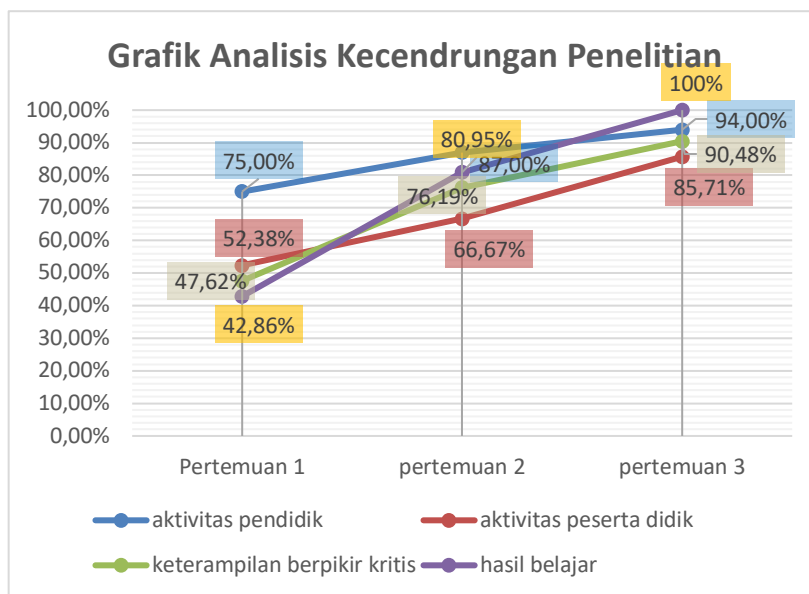
sampai pertemuan 3 bisa dijelaskan dalam tabel berikut.

Table 4. Hasil Belajar Peserta Didik

Pertemuan	Tuntas	Tidak Tuntas
1	42,86%	57,14%
2	80,95%	19,05%
3	100%	0%

Pertemuan 1 hasil belajar peserta didik mendapatkan persentase klasikal sebesar 42,86% dengan kategori "Tuntas" dan 57,14% kategori "Tidak Tuntas". Kemudian mulai meningkat pada pertemuan 2 memperoleh persentase klasikal sebesar 80,95% dengan kategori "Tuntas" dan 19,05% kategori "Tidak Tuntas". Dan pada pertemuan 3 memperoleh persentase klasikal sebesar 100% dengan kategori "Tuntas" dan 0% kategori tidak tuntas.

Berikut adalah grafik kecenderungan seluruh aspek dalam pengembangan pembelajaran berbasis proyek dan berkolaborasi (PBL) dengan format penilaian aktivitas kelompok (NHT) digunakan dalam penelitian tindakan kelas dan TGT yang dilakukan selama 3 pertemuan.



Gambar 1. Grafik Analisis Kecenderungan Pertemuan 1, 2, dan 3

Dari representasi grafis terlihat jelas bahwa ada hubungan antara hasil belajar siswa, tindakan guru, dan kapasitas mereka untuk berpikir kritis. Tindakan siswa dan kemampuan berpikir kritis akan meningkat seiring dengan keterlibatan pendidik dalam kegiatan belajar yang lebih baik. Hasil belajar yang lebih baik juga akan diperoleh dari peningkatan aktivitas siswa dan instruktur serta pengembangan kemampuan berpikir kritis.

Pembahasan

Pembahasan yang dikaji berdasarkan rumusan masalah yang telah dirancang berdasarkan hasil memanfaatkan model pembelajaran untuk mengamati aktivitas guru, aktivitas siswa, kemampuan berpikir

kritis, dan hasil belajar siswa PBL, NHT, dan Team Games Tournament mata pelajaran IPAS pada peserta didik kelas IV B SDN Kebun Bunga 4 Banjarmasin.

1. Aktivitas Pendidik

Partisipasi guru dalam menggunakan model pembelajaran sains PBL, NHT, dan *Team Games Tournament* meningkat pada setiap pertemuan. Pada pertemuan 1, mereka memperoleh skor 24, yang menempatkan mereka pada rentang "Baik". Skor mulai meningkat pada pertemuan 2, yang akhirnya mencapai 28 dan masuk ke rentang "Sangat Baik". Selanjutnya, skor meningkat sekali lagi pada pertemuan ketiga, mencapai 30 dalam kategori "Sangat Baik". Hal ini menunjukkan

bagaimana hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh model pengajaran.

Peningkatan kualitas aktivitas pendidik berkaitan dengan kemampuan mereka dalam menciptakan lingkungan belajar yang optimal; pendidik harus dapat memilih dan menerapkan model untuk membuat lingkungan pembelajaran menjadi baik. Proses mengajar ialah Sebuah rangkaian tindakan dari pendidik dan peserta didik dalam konteks proses belajar yang bertujuan mencapai tujuan tertentu.

Beriringan dengan penelitian pembelajaran yang dilakukan oleh (Radiansyah & Amalia, 2022) Belajar secara kolaboratif dapat memberikan nilai jika siswa dapat bertemu dengan orang manapun, kapan saja, di mana saja. Pengelompokan yang heterogen dibentuk berdasarkan gender dan tingkat kemampuan kognitif siswa. Belajar dalam bentuk kelompok membuat siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar dan memberi kesempatan mereka untuk berinteraksi dengan teman sejawat.

2. Aktivitas Peserta Didik

Setiap pertemuan, tingkat keterlibatan peserta dalam kegiatan pembelajaran terkait sains yang menggunakan pendekatan PBL, NHT,

dan TGT terus meningkat. Persentase tradisional untuk aktivitas siswa pada pertemuan pertama adalah 52,38%, yang termasuk dalam kategori "Cukup Aktif". Pada pertemuan kedua, persentase tersebut mulai meningkat dan mencapai proporsi tradisional sebesar 66,67% dalam kategori "Aktif". Selain itu, proporsi tradisional pada pertemuan ketiga adalah 85,71%, yang termasuk dalam kelompok "Sangat Aktif".

Menurut hasil pemantauan kegiatan belajar siswa melalui kombinasi model PBL, NHT, dan *Team Games Tournament* mencapai kriteria "Seluruh Peserta Didik Aktif". Secara umum semua aspek kegiatan yang mendasari pelaksanaan kegiatan belajar melalui model ini berhasil dilaksanakan oleh peserta didik dan sesuai dengan apa yang ditentukan. Para siswa mampu mencapai indikasi yang direncanakan pada pertemuan 1, 2, dan 3, berdasarkan perubahan yang terjadi di setiap area aktivitas belajar mereka. Pemilihan model dan strategi pembelajaran oleh guru menentukan kesuksesan atau keberhasilan dalam pembelajaran.

3. Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik

Membuat menjadi lebih baik berupa aktivitas siswa berpengaruh pada keterampilan berpikir kritis yang meningkat dengan Pertanyaan HOTS menekankan kemampuan pemahaman pada proses dan penerapan pengetahuan berasal dari masalah yang dihadapi yang kemudian dijawab dengan cara berpikir kritis. (Rismawati et al., 2022) Mengatakan bahwa HOTS juga bisa diartikan dengan keahlian berpikir yang lebih rumit yang melibatkan penyajian materi yang sudah diketahui, analisis, dan pembuatan solusi pada pemecahan masalah.

Pada mata pelajaran IPS tema 6 “Kalor dan Perpindahannya” di kelas 5 SDN 1 Sungai Danau Kabupaten Tanah Bumbu, temuan penelitian Lestari dari tahun 2022 menunjukkan bagaimana pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran bernomor kepala bersama, dan model pembelajaran turnamen permainan tim dapat meningkatkan hasil belajar siswa, aktivitas instruktur, dan kemampuan berpikir kritis.

4. Hasil Belajar Peserta Didik

Terjadi peningkatan dalam pencapaian hasil belajar setiap kali pertemuan sebab pendidik mendorong peserta didik untuk

mencapai KKTP ≥ 75 untuk indikator keberhasilan secara klasikal yakni $\geq 80\%$. Pendidik melaksanakan pengajaran bertujuan mencapai target dengan memastikan pemahaman konsep peserta didik melalui penugasan berupa latihan kelompok dan permainan, membantu mengidentifikasi soal-soal HOTS, serta mengajarkan peserta didik bekerjasama juga berpikir kritis dengan baik. Ini akan memberikan manfaat positif bagi kemajuan belajar murid dan mencapai target keberhasilan yang telah ditentukan.

Model *Problem Based Learning*, *Numbered Head Together*, dan *Teams Games Tournamen* merupakan alat yang dapat digunakan oleh pendidik untuk meningkatkan minat siswa dan meningkatkan tujuan pembelajaran. Peningkatan hasil belajar siswa dapat difasilitasi dengan penggunaan taktik mengajar yang efektif. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian yang dirilis oleh (Puspita, 2023). Peningkatan kemajuan akademis siswa niscaya akan terwujud melalui penerapan pembelajaran yang efektif, sehingga memungkinkan mereka memenuhi kriteria penyelesaian atau

keberhasilan yang ditetapkan oleh para peneliti.

Penelitian yang dibuat oleh (Lestari, 2022) judul yang diberi “Meningkatkan prestasi belajar siswa kelas 5 SDN 1 Sungai Danau Kabupaten Tanah Bumbu dengan memadukan Model *Problem Based Learning*, *Numbered Head Together*, dan *Teams Games Tournament* pada muatan IPS Tema 6 Panas dan Perpindahannya” Berdasarkan penelitian ini, kemampuan berpikir kritis siswa memperoleh skor 50 pada siklus I pertemuan 1 dengan status cukup kritis, dan 90,62 pada siklus II pertemuan 1 dengan status sangat kritis. Pada siklus I pertemuan I, kemajuan belajar siswa, atau tuntas belajar klasikal, adalah 34,37%; pada siklus II pertemuan I, meningkat menjadi 100%. Penelitian ini menunjukkan bahwa pendidik dan siswa dapat meningkatkan aktivitas, kemampuan berpikir kritis, dan hasil belajar mereka dengan menggabungkan *Problem Based Learning*, *Numbered Head Together*, dan *Teams Games Tournament*. Banjarmasin.

E. Kesimpulan

Berikut ini adalah simpulan dari hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas IV B SDN Kebun Bunga 4 Banjarmasin. Pada kelas IPA IV B SDN Kebun Bunga 4 Banjarmasin, aktivitas guru dengan menggunakan model *Problem Based Learning*, *Numbered Head Together*, dan *Teams Games Tournament* telah terlaksana dengan sangat baik pada setiap pertemuan. Siswa kelas IPA IV B SDN Kebun Bunga 4 Banjarmasin sangat aktif dan penggunaan model ini mengalami peningkatan hasil belajar pada setiap pertemuan. Pada setiap sesi, kemampuan berpikir kritis siswa Kelas IV B SDN Kebun Bunga 4 Banjarmasin yang menggunakan model ini meningkat. Kemampuan berpikir kritis siswa memenuhi persyaratan kualifikasi keterampilan tinggi. Pada setiap pertemuan, hasil belajar siswa Kelas IV B SDN Kebun Bunga 4 Banjarmasin yang menggunakan model ini meningkat. Sasaran pembelajaran siswa memenuhi semua persyaratan.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, W., & Hudaidah, H. (2021). Reformasi Pendidikan Menghadapi Tantangan Abad 21. *Journal on Education*, 03(03), 208–215.

- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Jayanti, N. P. S., Ardana, I. M., & Suryawan, I. P. P. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Improve Berbantuan Masalah Terbuka Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VIII SMP Laboratorium Undhiksha. *In Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha* (Issue 2).
- Nuryani, dkk. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599–603. <https://ejournal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf>
- Pratiwi, D. A., & Octavia, V. (2021). Implementasi Model Taman Ceria Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 12(2), 245–260. <https://doi.org/10.47766/itqan.v12i2.280>
- Purba, A., Ananda, P., & Pratama Figna, H. (2022). *Sosialisasi Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru-Guru SMK Al-Maksum 2 Pulau Kumpai*. 3(1).
- Puspita, Tika. W. Rahmi. R. W. (2023). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pbl, Tgt Dan Metode Eksperimen Siswa SD. *In Pendidikan Sosial Dan Konseling* (Vol. 01, Issue 3). <https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jpdsk>
- Radiansyah, R., & Amalia, E. (2022). Meningkatkan hasil Belajar Materi Benda Tunggal dan Campuran Menggunakan Kombinasi Model PBL, NHT & MM. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(5), 1545.
- Rismawati, M., Rahmawati, P., Rindiani, A. B., Studi, P., Matematika, P., Khatulistiwa, P., Melawi, S., Pertamina, J., Km, S., & Sintang-Kalbar, I. (2022). *Analisis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi dalam Pemecahan Masalah Matematika Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS)*. 06(02), 2134–2143.
- 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 Team Games Tournament (TGT) di Kelas VB SDN Teluk Tiram 1 Banjarmasin. *Prosiding Seminar Nasional PS2DMP ULM*, 5(1), 27–36.
- Wiguna & Tristaningrat. (2022). *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar Langkah Mempercepat Perkembangan Kurikulum Merdeka Belajar*. 3(1), 17–26. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi>.