EFEKTIVITAS KOMBINASI MODEL PBL, TGT, DAN NHT DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOLABORASI DAN BERPIKIR KREATIF DI SDN TELAGA BIRU 4 BANJARMASIN

Sella Maulida[1], Zain Ahmad Fauzi[2], Noorhapizah[3], Diani Ayu Pratiwi[4]
[1234]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lambung Mangkurat
sella.mlda03@gmail.com , zain.fauzi@ulm.ac.id , noorhapizah@ulm.ac.id , diani.pratiwi@ulm.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the researcher's initial findings, namely the low activity, collaboration skills, and creative thinking of students, this is caused by one-way learning, rare group learning, and less than optimal learning approaches. This study aims to analyze the increase in activity, collaboration skills, and creative thinking of students through the application of a combination of Problem Based Learning, Team Games Tournament, and Number Head Together models in Pancasila Education learning. This study uses a qualitative approach with the Classroom Action Research (CAR) method with research subjects being grade V students of SDN Telaga Biru 4. Data were collected through observation and written tests to obtain qualitative and quantitative data. The results of the study showed an increase in the activity of educators and students, as well as collaboration skills and creative thinking. Student activity increased from 44% to 88%, collaboration skills from 48% to 92%, and creative thinking from 32% to 84%. The completeness of learning outcomes also increased from 32% to 96%. These findings indicate that the combination of the three learning models is effective in improving the quality of the process and learning outcomes of Pancasila Education. This study recommends the application of innovative learning models as an alternative in developing active and meaningful learning.

Keywords: Collaboration, Creative Thinking, Pancasila education

ABSTRAK

Penelitian ini diletarbelakangi dari temuan awal peneliti yakni rendahnya aktivitas, keterampilan kolaborasi dan berpikir kreatif peserta didik, hal ini disebabkan karena pembelajaran bersifat satu arah, pembelajaran kelompok jarang dilakukan dan kurang optimalnya pendekatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan aktivitas, keterampilan kolaborasi, dan berpikir kreatif peserta didik melalui penerapan kombinasi model *Problem Based Learning*, *Team Games Tournament*, dan *Number Head Together* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian peserta didik kelas V SDN Telaga Biru 4. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes tertulis untuk memperoleh data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas pendidik dan peserta didik, serta keterampilan kolaborasi dan berpikir kreatif. Aktivitas peserta didik meningkat dari 44% menjadi 88%, keterampilan kolaborasi dari 48% menjadi 92%, dan berpikir kreatif dari 32% menjadi 84%. Ketuntasan hasil belajar juga meningkat dari 32% menjadi 96%. Temuan ini menunjukkan bahwa kombinasi ketiga model pembelajaran tersebut efektif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Penelitian ini merekomendasikan penerapan model pembelajaran inovatif sebagai alternatif dalam mengembangkan pembelajaran yang aktif dan bermakna.

Kata Kunci: Kolaborasi, Berpikir Kreatif, Pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Saat ini dunia tengah berada pada era revolusi industry 4.0 yang ditandai dengan meningkatnya konektivitas, interaksi serta perkembangan sistem digital, kecerdasan artifisial, dan virtual. Revolusi Industri 4.0 sarat akan teknologi yang super cepat akan membawa perubahan yang cukup signifikan, salah satunya terhadap sistem pendidikan di Indonesia. Perubahan dalam sistem pendidikan tentunya akan berdampak pula pada rekonstruksi kurikulum, peran guru sebagai tenaga pendidik dan pengembangan teknologi pendidikan (Lase, 2019). Keterkaitan dunia pendidikan dengan revolusi industri 4.0 adalah bahwa dunia pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang pesat serta memanfaatkan kemudahan akses teknologi informasi dan komunikasi sebagai fasilitas untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran (Fitrianti et al., 2024). Oleh karena itu, penting untuk memahami dampak revolusi industri 4.0 dalam pendidikan sebagai langkah strategis menuju pembelajaran yang lebih inovatif.

Kurikulum Merdeka memainkan peran krusial dalam pendidikan, terutama dalam konteks Revolusi Industri 4.0. Dengan fokus pada pengembangan kompetensi, kurikulum ini mendorong proses belajar dan mengajar menjadi menarik dan sepadan dengan minat serta bakat peserta didik. Beragam metode pembelajaran yang diterapkan

secara intrakurikuler tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di masyarakat yang semakin kompleks (Hermawansyah, 2023). Dalam Konteks Kurikulum Merdeka, pembelajaran Pendidikan Pancasila dirancang agar menjadi pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan, sebagaimana yang diungkapkan oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi bahwa penerapan pendidikan pancasila melalui program Merdeka menekankan pada proses pembelajaran yang menyenangkan dan relevan, sehingga anak-anak dapat memahami bagaimana menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Parwati et al., 2023). Pendidikan Pancasila kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang berfokus pada pembentukan warga negara yang memiliki pemahaman dan kemampuan untuk menjalankan hak-hak serta kewajiban mereka sebagai warga negara yang berkualitas, cerdas, terampil, dan berakhlak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 (Elwin, 2023).

Tidak hanya berfokus pada karakter peserta didik saja, Pendidikan Abad ke-21 juga memerlukan sistem Pendidikan yang mendorong keterampilan dan kompetensi masa depan, seperti kreativitas, berpikir kritis, berpikir kreatif, kolaborasi, dan komunikasi. Tuntutan perubahan tersebut tentu saja juga menuntut pendidik untuk selalu berinovasi dalam pendidikan dan mendesain pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik serta merancang pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Dimana pembelajaran abad 21 dapat diterapkan dan berhasil dengan menggunakan proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik *(student centered)* bukan hanya berpusat pada pendidik *(teacher centered)* (Arifah & Utami, 2023). Menciptakan pembelajaran yang efektif, bermakna dan bermutu adalah peran dan fungsi seorang pendidik (Suhandi & Robi'ah, 2022).

Namun kenyataannya Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal di kelas V SDN Telaga Biru 4 Banjarmasin tahun ajaran

2024/2025, peneliti memperoleh hasil bahwa keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran masih rendah. Selama proses belajar mengajar, peserta didik tampak kurang aktif dalam berpartisipasi, yang berpengaruh pada optimalisasi pembelajaran. Selain itu, pembelajaran yang banyak berfokus pada penjelasan dari pendidik membuat peserta didik cenderung merasa jenuh. Kondisi ini juga terjadi karena pembelajaran yang dilakukan bersifat satu arah, pendekatan pembelajaran seperti penggunaan model belum optimal dan pembelajaran belum sepenuhnya berpusat pada peserta didik. Selain berdampak pada rendahnya keterampilan kolaborasi pada peserta didik, hal ini dapat menyebabkan menurunnya minat belajar peserta didik. Berdasarkan temuan ini permasalahan utama yang akan menjadi fokus penelitian adalah terkait aktivitas peserta didik, keterampilan kolaborasi dan berpikir kreatif serta hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas V SDN Telaga Biru 4 tahun ajaran 2024/2025, kondisi pembelajaran menunjukkan perlunya upaya strategis untuk mendorong peningkatan keterampilan kolaborasi dan berpikir kreatif serta aktivitas peserta didik. Apabila tidak diupayakan peningkatan secara tepat, hal ini ditakutkan dapat memengaruhi minat belajar dan capaian hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi relevan sebagai bentuk inovasi pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan, keaktifan, serta pengembangan keterampilan peserta didik secara menyeluruh. Penelitian ini juga bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik melalui penerapan model pembelajaran yang relevan dengan permasalahan tersebut. Peneliti berupaya memberikan solusi konkret guna mengatasi masalah yang ditemukan dengan menggunakan kombinasi dari tiga model yakni, Model *Problem Based Learning* (PBL), Model *Team Games Tournament* (TGT) dan Model *Number Head Together* (NHT).

B. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah

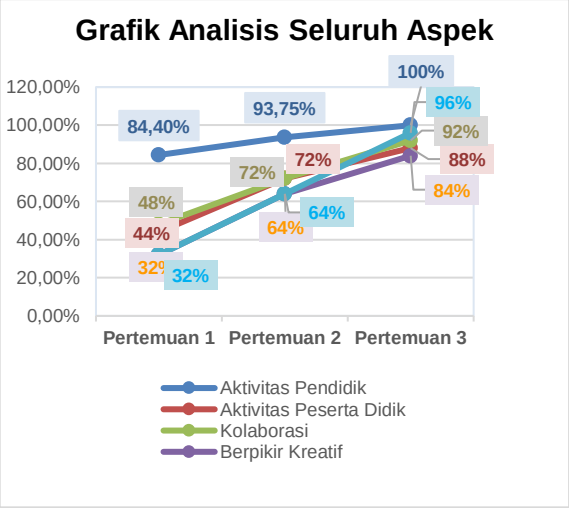
pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk menganalisis aktivitas pendidik, aktivitas peserta didik, keterampilan kolaborasi, dan keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Menurut Creswell (Ardiansyah et al., 2023) Penelitian kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk memahami dan menjelaskan fenomena sosial secara mendalam melalui interpretasi konteks, pengalaman, dan perspektif individu yang terlibat dalam fenomena tersebut. Adapun jenis penelitian yang digunakan yakni Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

PTK merupakan kegiatan penelitian yang dilakukan oleh guru melalui uji coba suatu siklus dalam bentuk tindakan (kegiatan) ke dalam situasi nyata (di kelas) pada rombongan belajar dalam rangka perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran, serta perbaikan dan peningkatan hasil belajar peserta didik di sekolah (Utomo et al., 2024). Menurut Kemmis dan Mc Taggart menyatakan bahwa secara garis besar terdapat empat tahapan yang biasa dilalui dalam pelaksanaan PTK, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Sumber data penelitian ini diperoleh dari wali kelas V Tahun Ajaran 2024/2025 SDN Telaga Biru 4. Data juga diperoleh dari peserta didik kelas V dengan jumlah peserta didik 25 orang. Data diperoleh melalui pengamatan atau observasi pada aktivitas pendidik dalam proses mengajar dan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Observasi dilakukan oleh seorang observer dan oleh peneliti langsung. Pengumpulan data hasil belajar dalam penelitian ini dilakukan melalui pemberian tes tertulis yang dirancang untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan di SDN Telaga Biru 4 pada peserta didik kelas V pada muatan Pendidikan Pancasila, diperoleh temuan bahwa penerapan kombinasi model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), *Team Games Tournament* (TGT), dan *Number Head Together* (NHT) secara signifikan



mampu meningkatkan aktivitas, keterampilan kolaborasi, keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar peserta didik. Analisis terhadap aktivitas pendidik, aktivitas peserta didik, keterampilan kolaborasi, keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar peserta didik saat menerapkan Model PBL, TGT dan NHT dapat dilihat pada grafik berikut ini:

Berdasarkan analisis grafik kecenderungan seluruh aspek di atas, terlihat dengan jelas dari garis linieritas bahwa adanya pola peningkatan pada setiap aspek yang diteliti. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan aktivitas pendidik dan peserta didik berjalan seiring dengan meningkatnya keterampilan kolaborasi dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, yang pada akhirnya memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Dalam menciptakan pembelajaran yang baik tentunya perlu perencanaan yang baik oleh pendidik. Perencanaan dapat diartikan sebagai proses penyusunan materi pelajaran, pengunaan media pengajaran, pengunaan pendekatan dan metode pengajaran serta penilaian (Kurniawati, 2021). Dengan perencanaan yang baik maka proses pembelajaran dikelas juga dapat berjalan dengan baik. Hal ini sejalan dengan pendapat (Putrianingsih et al., 2021) bahwa proses belajar mengajar dengan perencanaan pembelajaran yang baik akan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dengan adanya perencanaan pengajaran, maka pelaksanaan pengajaran akan lebih baik dan efektif (Ergawati et al., 2023). Dari hasil penelitian aktivitas pendidik mendapat kriteria sangat baik dan seiring dengan meningkatnya aktivitas serta keterampilan peserta didik, artinya pendidik telah mampu merencanakan pembelajaran dengan baik.

Aktivitas pendidik dalam melaksanakan pembelajaran memiliki pengaruh terhadap proses

pembelajaran baik aktivitas, keterampilan maupun hasil belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Liana & Suriansyah, 2023) yang menyatakan peningkatan aktivitas pendidik berjalan seiring dengan peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Peningkatan hasil aktivitas pendidik dalam penerapan model pembelajaran tersebut juga disebabkan adanya perbaikan yang telah dilakukan pendidik pada setiap pertemuan. Hal ini sejalan dengan pendapat Basri dalam (Ramadhani & Muhroji, 2022) yang menyatakan bahwa evaluasi pembelajaran bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan masing-masing peserta didik. Melalui evaluasi pembelajaran, pendidik dapat mengetahui apakah metode yang digunakan sudah efektif, apakah media pembelajaran yang dipakai sudah tepat, serta dapat mengetahui tingkat kemampuan masing-masing peserta didik.

Dari hasil penelitian yang dilakukan selama tiga pertemuan menunjukkan hasil yang baik pada aktivitas peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan kombinasi model PBL, TGT dan NHT mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian oleh Nizmatullulya & Fauzi (2023) bahwa penggunaan model PBL dalam pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas pendidik, peserta didik dan keterampilan kolaborasi. Selain itu, hasil penelitian oleh Sari & Rafianti (2023) yang menunjukkan aktivitas peserta didik berhasil mencapai kriteria sangat aktif. Hal ini karena model PBL dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam pemecahan masalah nyata, sehingga mendorong keterlibatan, kolaborasi, dan rasa ingin tahu.

Keberhasilan peningkatan aktivitas peserta didik tidak terlepas dari tumbuhnya motivasi dan keinginan peserta didik untuk belajar, dan peran pendidik adalah untuk mendorong tumbuhnya semangat belajar, sehingga siswa lebih berperan aktif dalam interaksi pembelajaran. Sejalan dengan pendapat (Fernando et al., 2024) bahwa untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik diperlukan peran pendidik dengan upaya-upaya yang dapat dilakukan seperti pemberian reward, menciptakan suasana belajar

yang nyaman bagi peserta didik, metode belajar yang bervariatif, penggunaan media belajar yang efektif, pengadaan kegiatan-kegiatan yang bersifat individu maupun kelompok untuk membakar jiwa kompetisi sehingga motivasi belajar peserta didik meningkat. Model kooperatif seperti TGT dan NHT dapat menjadi alternatif model yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Model ini menggabungkan unsur permainan, di mana siswa berkompetisi sambil belajar. Melalui penerapannya, TGT mampu membangkitkan semangat dan motivasi belajar, menghindarkan dari kejenuhan, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran (Hidayah & Anwar, 2024). Adapun penerapan model NHT memunculkan interaksi kolaboratif antar peserta didik maupun peserta didik dengan pendidik (Mardiana & Suharyanto, 2024).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan kolaborasi peserta didik meningkat secara konsisten dalam setiap pertemuan. Kolaborasi melibatkan kerja sama aktif, pengambilan keputusan bersama, dan pemecahan masalah kolektif untuk mencapai tujuan yang ditetapkan (Mantau & Talango, 2023). Kombinasi model pembelajaran ini menciptakan banyak ruang bagi peserta didik untuk bekerja dalam tim, berdiskusi, mengambil keputusan bersama, dan menyelesaikan tugas secara kooperatif. Model NHT dan TGT secara spesifik menuntut kontribusi setiap anggota kelompok, sedangkan PBL menekankan penyelesaian masalah dan solusi bersama. Penelitain ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran PBL, TGT dan NHT dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi pada peserta didik. Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh beberapa penelitian lain.

Penelitian lain dilakukan oleh F. Falah (2024), Ambarwati & Widodo (2023) sama-sama menunjukkan bahwa keterampilan kolaborasi peserta didik meningkat setiap pertemuan, hal ini karena penggunaan model PBL dapat membuat peserta didik mahir dalam memecahkan masalah dan memiliki strategi belajar mandiri serta memiliki kecakapan berpartisipasi dalam tim. Demikian juga dengan hasil penelitian dari Rahmah (2024), menyatakan

bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah secara signifikan meningkatkan kemampuan kerja sama peserta didik dan mendorong partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran, hal ini karena peserta didik secara aktif bekerja sama dalam menyelesaikan masalah yang diberikan oleh pendidik.

Kombinasi model TGT dan NHT juga dirancang untuk mendorong interaksi aktif, kerja sama tim, serta tanggung jawab bersama dalam proses pembelajaran, sehingga diharapkan mampu mengembangkan kemampuan kolaboratif secara optimal. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan peningkatan presentase keterampilan kolaborasi pada peserta didik di setiap pertemuan. Persentase kemampuan kolaborasi awalnya mencapai 48%, meningkat menjadi 72% pada pertemuan kedua, dan mencapai 92% pada pertemuan ketiga. Hasil ini didukung juga dengan penelitian terdahulu oleh Yanti & Yhasmin (2023) dalam menerapkan model TGT pada proses pembelajaran didapatkan hasil yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi, hal ini karena penerapan model TGT dapat memfasilitasi siswa untuk belajar bersama.

Keterampilan berpikir kreatif adalah kemampuan menghasilkan ide-ide baru, orisinal, dan inovatif dengan cara memandang masalah atau situasi dari perspektif yang berbeda. Berpikir kreatif mengandung aspek kefasihan, keluwesan, keaslian, keterincian dan elaborasi pada peserta didik yang dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran (Daga, 2022).

Pembelajaran *Problem Based Learning* dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, karena proses model pembelajaran ini dapat mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir divergen dalam memecahkan masalah. Dengan begitu siswa diharapkan dapat memiliki kemampuan berpikir kreatif yaitu mampu melihat sebuah permasalahan dengan cara yang unik serta inovatif (Ningrum & Marsinun, 2022). Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian Hayati & Noorhapizah (2024) yang menyimpulkan bahwa penggunaan model PBL dalam pembelajaran dapat mengasah dan

meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan kerjasama pada peserta didik.

Model TGT efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik karena memberikan ruang bagi peserta didik untuk berpikir fleksibel, menyelesaikan masalah, dan berinovasi dalam suasana yang menyenangkan. Pendapat ini diperkuat oleh hasil penelitian Anggreini & Harjono (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan model PBL dan TGT berperan dalam peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Sebuah penelitian lain yang dilakukan oleh Yahya, dkk (2023), dan Erawati, dkk (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan model TGT dalam pembelajaran berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Dari penelitian ini juga diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran *numbered heads together* dapat meningkatan keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung. Minat belajar peserta didik bisa terlihat dari keterlibatan mereka dalam berabagi kegiatan seperti, diskusi, kerja kelompok, penyampaian gagasan atau ide di depan kelas dan aktif dalam bertanya. Selain itu dengan model ini dapat membuat peserta didik lebih interaktif dan bersikap positif terhadap pembelajaran.

Peningkatan aktivitas pendidik dan peserta didik sangat berkaitan dengan hasil belajar peserta didik. Hal ini karena peserta didik akan mendapatkan hasil belajar yang tinggi apabila dalam proses pembelajaran pendidik dan peserta didik dapat bekerjasama untuk mencapai tujuan belajar (Mutiaramses et al., 2021). Kemampuan pendidik memahami peserta didik, menguasai materi pembelajaran, komunikatif dalam penyampaian materi pembelajaran sangat mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik (Dakhi, 2020).

Selain itu, peningkatan hasil belajar peserta didik juga tidak lepas dari keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran yang bersifat kolaboratif dan menyenangkan. Melalui aktivitas kelompok, peserta didik belajar untuk berbagi pengetahuan, bertukar ide, dan

menyelesaikan masalah secara bersama-sama. Sehingga dapat berdamak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan teori yang dipaparkan diatas serta dukungan beberapa hasil penelitian relevan yang sudah ada, kombinasi model *Problem Based Learning, Team Games Tournament* dan *Number Head Together* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan terhadap siswa kelas V SDN Telaga Biru 4 didapatkan kesimpulan bahwa penggunaan kombinasi model *Problem Based Learning, Team Games Tournament*, dan *Number Head Together* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Penerapan ketiga model tersebut mampu mendorong peningkatan aktivitas pendidik dalam mengelola pembelajaran, meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, serta secara signifikan mengembangkan keterampilan kolaborasi, kemampuan berpikir kreatif, dan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran kolaboratif dan berbasis masalah ini layak untuk diterapkan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

Ambarwati, M. C., & Widodo, R. (2023). Peningkatan kolaborasi peserta didik melalui model pembelajaran problem-based learning. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, *4*(1), 9–16. https://doi.org/10.22219/jppg.v4i1.25484

Anggreini, G., & Harjono, N. (2020). Komparasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Teams Game Tournament Ditinjau dari Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *4*(4), 985–993. https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971

Arifah, N. A., & Utami, R. D. (2023). Implementasi Keterampilan Pembelajaran Abad 21 Berorientasi Kurikulum Merdeka Melalui Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Di Sekolah Dasar. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, *9*(1), 27–41. https://doi.org/10.31602/muallimuna.v9i1.10990

Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan

Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development*, *8*(2), 468–470. https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33

Elwin, F. P. N. (2023). Penerapan Metode Diskusi dalam Pembelajaran Kewarganegaraan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Educare : Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, *3*(1), 22–29. https://doi.org/10.56393/educare.v3i1.1100

Erawati, D. S., Warsono, & Rodiyana, R. (2024). Implementasi metode Team Group Tournament dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar : Studi Literatur Review. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, *13*(001), 1273–1284.

Ergawati, Affan, I., Zulfahmi, T., Liesmaniar, C., Marsithah, I., & Milfayetty, S. (2023). Perencanaan Pengajaran dalam Kegiatan Pembelajaan. *Jurnal Guru Kita*, *7*(1), 212–225.

Falah, F. F., Fauzi, Z. A., Hasanah, A., Paulina, N., Nabila, A., & Rosydah, L. (2024). Improving Critical Thinking Skills and Collaboration Skills Using Problem Based Learning Models, DNGM Models, Wordwall Media and Dragon Games. *International Journal of Multilingual Education and Applied Linguistics*, *1*(3), 95–109. https://doi.org/10.61132/ijmeal.v1i3.73

Fitrianti, E., Annur, S., & Afriantoni. (2024). Revolusi Industri 4.0: Inovasi dan Tantangan dalam Pendidikan di Indonesia. *Journal of Education and Culture*, *4*(1), 28–35.

Hayati, L. M., & Noorhapizah. (2024). Meningkatkan Berpikir Kreatif Dan Kerjasama Siswa Menggunakan Model Bhinneka Di Kelas V SDN Murung Raya 4 Banjarmasin. ` *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, *2*(3), 890–897.

Hermawansyah. (2023). Kurikulum Merdeka Sebagai Akses Percepatan Transformasi Pendidikan Di Era Society. *Fitrah: Jurnal Studi Pendidikan*, *14*(2), 200–211. http://ejournal.stitbima.ac.id/index.php/fitrah/article/view/535%0Ahttp://ejournal.stitbima.ac.id/index.php/fitrah/article/download/535/389

Kurniawati, W. (2021). Desain Perencanaan Pembelajaran. *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman*, *7*(1), 1–10.

Lase, D. (2019). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *Journal Sunderman*, *1*(1), 28–43. 10.1109/ITHET.2016.7760744

Liana, N., & Suriansyah, A. (2023). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Muatan Ips Menggunakan Model Pintar Pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, *1*(3), 755–764.

Mutiaramses, M., S, N., & Murni, I. (2021). Peran Guru Dalam Pengelolaan Kelas Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *06*(01), 43–48.

https://doi.org/10.23969/jp.v6i1.4050

Ningrum, I. P., & Marsinun, R. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Basicedu*, *6*(5), 8205–8214. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3784

Nizmatullulya, & Fauzi, Z. A. (2023). Meningkatkan Aktivitas Keterampilan Berpikir Kritis Dan Kolaborasi Menggunakan Model Problem Based Learning Dibantu Dengan Model Dnmp Serta Permainan Ular Tangga Di Kelas IV SDN Kelayan Selatan 8 Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*, *01*(02), 315–323.

Parwati, Y., Saylendra, N. P., & Nugraha, Y. (2023). Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dalam Meningkatkan Civic disposition Siswa Pada Kurikulum Merdeka. *De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, *3*(9), 310–316.

Putrianingsih, S., Muchasan, A., & Syarif, M. (2021). PERAN PERENCANAAN PEMBELAJARAN TERHADAP KUALITAS PENGAJARAN. *Jurnal Guru Kita*, *7*(1), 206–231.

Rahmah, N., Fauzi, Z. A., & Fa'uni, A. M. (2024). Menggunakan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Di Kelas VB Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*, *02*(01), 177–185.

Ramadhani, D. A., & Muhroji. (2022). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(3), 4855–4861. https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971

Sari, N., & Rafianti, W. R. (2023). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Muatan Ppkn Menggunakan Model Banua Pada Peserta Didik Kelas V Sdn Sungai Bakung Kabupaten Banjar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, *1*(3), 336–342.

Suhandi, A. M., & Robi'ah, F. (2022). Guru dan Tantangan Kurikulum Baru: Analisis Peran Guru dalam Kebijakan Kurikulum Baru. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 5936–5945. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3172

Yahya, R. N., Sanusi, S., & Suprihatin, H. L. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Bareng. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *4*(2), 945–954. https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.375

Yanti, Y. E., & Yhasmin, A. (2023). PENINGKATAN KETERAMPILAN KOLABORASI SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN

KOOPERATIF TGT (TEAM GAME TOURNAMENT) PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR ANAK SHOLEH. *JIPSOS : Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *1*(1), 62–68.