

BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA JADI MENYENANGKAN DENGAN MODEL BANUA DAN MEDIA WORDWALL

Annisa Fitriani¹⁾, Ahmad Suriansyah²⁾, Ratna Purwanti³⁾

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat

² Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat

³ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat
Email: 2110125320013@mhs.ulm.ac.id¹, A.suriansyah@ulm.ac.id², ratna.purwanti@ulm.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini membahas penerapan model BANUA dan media *wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk mengatasi rendahnya aktivitas guru dan siswa, serta keterampilan berpikir kritis dan kerja sama siswa akibat pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi. Penelitian Tindakan Kelas dilakukan selama empat pertemuan di kelas III SD Muhammadiyah 1 dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Hasil menunjukkan bahwa aktivitas guru pada pertemuan 1 hingga pertemuan 4 mengalami peningkatan dengan kriteria "sangat baik". Aktivitas siswa pada pertemuan 1 hingga pertemuan 4 meningkat dari 50% (cukup aktif) menjadi 100% (sangat aktif). Keterampilan berpikir kritis siswa pada pertemuan 1 hingga pertemuan 4 meningkat dari 44% (cukup terampil) menjadi 100% (sangat terampil). Keterampilan kerja sama siswa pada pertemuan 1 hingga pertemuan 4 meningkat dari 44% (cukup terampil) menjadi 100% (sangat terampil). Hal ini berdampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa dari pertemuan 1 hingga pertemuan 4 meningkat dari 6% menjadi 100%. Penelitian ini menunjukkan bahwa model BANUA dan media *wordwall* efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan direkomendasikan sebagai alternatif inovatif dalam proses pendidikan.

Kata kunci: *Problem Based Learning, Numbered Head Together, Teams Games Tournament, Wordwall, Berpikir Kritis, Kerja Sama*

ABSTRACT

This study discusses the application of the BANUA model and wordwall media in Pancasila Education learning to overcome the low activity of teachers and students, as well as critical thinking skills and student cooperation due to monotonous and less varied learning. Classroom Action Research was conducted for four meetings in class III of Muhammadiyah 1 Elementary School with qualitative and quantitative approaches. The results showed that teacher activity from meeting 1 to meeting 4 increased with the criteria of "very good". Student activity from meeting 1 to meeting 4 increased from 50% (quite active) to 100% (very active). Students' critical thinking skills from meeting 1 to meeting 4 increased from 44% (quite skilled) to 100% (very skilled). Students' cooperation skills from meeting 1 to meeting 4 increased from 44% (quite skilled) to 100% (very skilled). This has a positive impact on improving student learning outcomes from meeting 1 to meeting 4 increasing from 6% to 100%. This study shows that the BANUA model and wordwall media are effective in improving the quality of learning and are recommended as innovative alternatives in the education process.

Keywords : *Problem Based Learning, Numbered Head Together, Teams Games Tournament, Wordwall, Critical Thinking, Collaboration*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat pada era globalisasi membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Perubahan ini menuntut sistem pendidikan untuk beradaptasi guna menciptakan generasi yang tanggap terhadap tantangan zaman (Olfah et al., 2024). Pendidikan berperan penting dalam menghadapi era Society 5.0, di mana kualitas sumber daya manusia menjadi aspek utama dalam kemajuan suatu bangsa (Alfusanah et al., 2024).

Kualitas pendidikan sangat menentukan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan yang bermutu mampu melahirkan individu yang kreatif, terampil, dan memiliki moral yang tinggi (Marliani et al., 2025). Perubahan dalam kualitas pendidikan tercermin dari sejauh mana kemampuan siswa berhasil dicapai (Purwanti, R., Suriansyah, A., Bachri, A. A., 2025). Namun demikian, perubahan yang dibawa oleh abad ke-21 menuntut penyesuaian terhadap media dan metode pembelajaran yang lebih relevan, seperti integrasi teknologi sebagai bagian dari pembelajaran (Irham & Purwanti, 2023). Berpikir kritis adalah kemampuan penting di abad 21 bagi siswa. Kemampuan ini mendorong siswa untuk lebih analitis dan mampu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Setiawan et al., 2022; Wulandari et al., 2023). Kemampuan berpikir kritis juga berkaitan erat dengan peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa (Fauziah & Kuntoro, 2022; Nasihah et al., 2020).

Selain berpikir kritis, keterampilan kerja sama juga sangat diperlukan. Kerja sama mendorong siswa untuk saling mendukung, bertukar pikiran, dan membentuk komunikasi yang efektif dalam menyelesaikan tugas secara kelompok (Najah et al., 2024; Jayanti et al., 2024). Kerja sama yang baik juga melatih siswa dalam menghargai perbedaan dan menyatukan ide secara kreatif (Pramasanti et al., 2020; Elma et al., 2025). Namun kenyataannya, proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SD Muhammadiyah 1 Banjarmasin masih bersifat konvensional, berpusat pada guru, dan kurang memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Hal ini menyebabkan rendahnya aktivitas belajar, keterampilan berpikir kritis, kerja sama, serta hasil belajar siswa (Pamungkas & Wantoro, 2024). Berdasarkan laporan nilai siswa, sekitar 40% siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yang menunjukkan perlunya perbaikan dalam proses pembelajaran.

Guru perlu merancang strategi pembelajaran yang tepat agar proses belajar mengajar dapat berlangsung secara optimal. Sebagai panutan bagi siswa, guru dituntut untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan kreatif agar mampu mendorong partisipasi serta semangat belajar siswa. Dalam hal ini, profesionalisme guru sangat penting dan ditunjukkan melalui keahlian, komitmen, serta keterampilan yang dimiliki, sehingga pemilihan model pembelajaran yang tepat menjadi bagian krusial dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran (Purwanti, Aslamiah, et al., 2024; Purwanti, Suriansyah, et al., 2024).

Sebagai solusi, peneliti mengusulkan penerapan model pembelajaran BANUA, yaitu kombinasi dari *Problem Based Learning* (PBL), *Numbered Head Together* (NHT), dan *Teams Games Tournament* (TGT) yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Model PBL berkontribusi pada peningkatan keterampilan siswa (Ayun, Q., Suriansyah, A., & Purwanti, R, 2023; Hasanah, N., & Suriansyah, A., 2025; Liana, N., & Suriansyah, A., 2023; Qurratu'Ain, N., & Suriansyah, A., 2024; Ridhani, N., Suriansyah, A., & Purwanti, R, 2024). Secara keseluruhan, model BANUA mampu menumbuhkan berpikir kritis dan kerja sama siswa melalui kegiatan aktif dan menyenangkan, terutama dengan dukungan media *wordwall* yang interaktif (Fatimah & Purwanti, 2024; Shochib, 2020; Susilawati & Heriyana, 2024).

2. METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk menggali lebih dalam mengenai Implementasi Model BANUA dan Media *Wordwall* pada Muatan Pendidikan Pancasila Kelas III di SD Muhammadiyah 1 Banjarmasin. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami secara mendalam proses pelaksanaan pembelajaran, Sementara itu, pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar dan keterampilan siswa dengan instrumen penilaian yang sistematis (Suriansyah et al, 2023).

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 1 Banjarmasin, yang beralamat di Jl. S. Parman No.221, Belitung Utara, Kecamatan Banjarmasin Barat, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan. Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan dalam 4 kali pertemuan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian ini melibatkan siswa kelas III sejumlah 16 orang, terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan.

Subjek utama dalam penelitian ini adalah siswa kelas III, sementara guru kelas III bertindak sebagai observer dalam proses pengumpulan data. Siswa dipilih sebagai subjek karena keterlibatannya langsung dalam kegiatan pembelajaran yang menjadi sasaran dari penerapan model BANUA dan media *wordwall*. Guru berperan dalam melaksanakan tindakan sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran serta mendokumentasikan perubahan yang terjadi.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi, tes tertulis, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru, aktivitas siswa, serta keterampilan berpikir kritis dan kerja sama selama proses pembelajaran berlangsung. Tes tertulis digunakan untuk memperoleh data kuantitatif mengenai hasil belajar siswa, baik secara individu maupun kelompok.

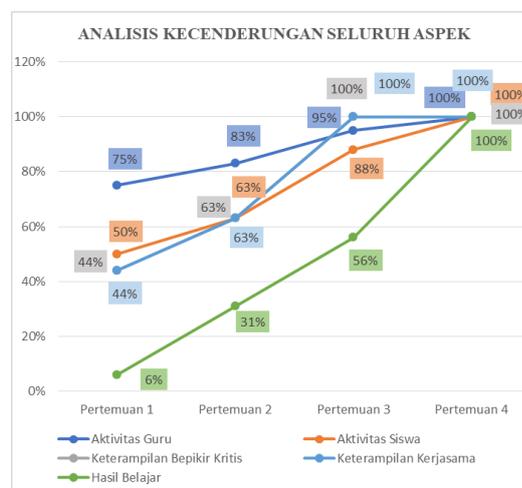
Dokumentasi berupa foto kegiatan dan catatan hasil diskusi digunakan sebagai bukti pelaksanaan tindakan pembelajaran.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif untuk data observasi, serta analisis *cross tabulasi* untuk data kuantitatif yang dijabarkan dalam bentuk tabel dan grafik. Proses analisis dimulai dengan mengolah hasil observasi dan tes, kemudian diklasifikasikan berdasarkan indikator yang telah ditetapkan dalam rubrik penilaian. Data dari setiap pertemuan dibandingkan untuk melihat kecenderungan peningkatan yang terjadi dari pertemuan ke pertemuan. Hal ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penerapan model BANUA dalam meningkatkan aktivitas guru dan siswa, serta keterampilan berpikir kritis dan kerja sama siswa (Fitriani et al., 2024).

Melalui metode ini, diharapkan penelitian dapat memberikan gambaran yang utuh mengenai proses dan hasil penerapan model BANUA dan media *wordwall* serta memberikan kontribusi terhadap perbaikan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil data penelitian selama 4 pertemuan yang mencakup aktivitas guru dan siswa, keterampilan berpikir kritis dan kerja sama, serta hasil belajar siswa melalui penerapan model BANUA dan media *wordwall* dalam muatan Pendidikan Pancasila kelas III di SD Muhammadiyah 1 Banjarmasin berhasil mendapatkan perbaikan dalam setiap pertemuan. Peningkatan ini tidak lepas dari persepsi positif guru, yang berkontribusi terhadap keunggulan dalam pengembangan kualitas pengajaran (Purwanti, R., Aslamiah, & Suriansyah, A., 2024). Guru memfasilitasi pembelajaran yang mendorong keaktifan siswa, seperti model pembelajaran berorientasi pada masalah yang dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan melibatkan anak secara aktif dalam kegiatan belajar. Hasil penelitian menemukan bahwa pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan aktivitas siswa (Azizah, W., & Purwanti, R., 2023; Doni, M., & Purwanti, R., 2023; Irham, M., & Purwanti, R., 2023; Khairinor, R., & Purwanti, R., 2024; Mulpiani, N., & Purwanti, R., 2023). Selain itu, model ini memiliki keunggulan, yaitu setelah kompetensi yang dituju tercapai, proses pembelajaran menjadi lebih terarah dan mampu mendukung kelancaran kegiatan pembelajaran pada tahap awal (Munawar, M. H., Suriansyah, A., & Purwanti, R., 2024; Najah, N., Suriansyah, A., & Purwanti, R., 2024; Putri, E. A., Suriansyah, A., & Purwanti, R., 2024; Safitri, R. W., Suriansyah, A., & Purwanti, R., 2023; Wangi, E. S., Suriansyah, A., & Purwanti, R., 2024). Perbaikan terjadi karena guru merancang pembelajaran dengan matang dan rutin melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Hal ini terlihat pada gambar analisis kecenderungan berikut.



Gambar 1. Grafik Analisis Kecenderungan Seluruh Aspek

Berdasarkan gambar di atas dapat terlihat bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dari semua aspek yaitu aktivitas guru, aktivitas siswa, keterampilan berpikir kritis, keterampilan kerja sama, dan hasil belajar siswa. Berikut ini dijabarkan hasil analisis kecenderungan dari setiap aspek.

a. **Aktivitas Guru**

Berdasarkan data di atas, aktivitas guru dalam pembelajaran dengan model BANUA dan media *wordwall* berhasil mencapai kriteria sangat baik, serta menunjukkan peningkatan signifikan di setiap pertemuan. Secara rinci, kontribusi model BANUA dan media *wordwall* dalam kegiatan pembelajaran guru diuraikan sebagai berikut.

Langkah pertama, guru menjelaskan tujuan pembelajaran. Langkah ini merupakan tahap awal yang penting dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Pada tahap ini, guru menyampaikan kepada siswa mengenai apa yang akan dipelajari, mengapa hal tersebut penting, dan kompetensi apa yang diharapkan dapat dicapai. Penjelasan tujuan pembelajaran tidak hanya memberikan arah yang jelas bagi siswa, tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa pemahaman terhadap tujuan pembelajaran membantu siswa membangun konteks belajar yang lebih bermakna (Putri et al., 2023; Ridhani et al., 2024). Dengan mengetahui tujuan pembelajaran sejak awal, siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis yang menjadi inti dari pendekatan PBL.

Langkah kedua, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Langkah ini diambil dari model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dan *Teams Games Tournament* (TGT). Dalam kedua model ini, pembentukan kelompok bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, di mana setiap siswa memiliki peran aktif dalam menyelesaikan tugas atau menjawab pertanyaan secara bersama-sama. Pembagian kelompok ini memungkinkan siswa untuk saling bertukar ide, memperkuat pemahaman konsep, dan mengembangkan tanggung jawab bersama terhadap hasil belajar. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa kerja kelompok dalam pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan pencapaian akademik, interaksi sosial, dan motivasi belajar siswa (Jannah & Rini, 2023). Dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok, guru dapat mendorong partisipasi aktif, meningkatkan keterampilan kerja sama, serta menumbuhkan sikap saling menghargai antar siswa.

Langkah ketiga, guru menyampaikan materi dan menyajikan permasalahan melalui penayangan video pembelajaran merupakan bagian penting dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Penggunaan video sebagai media pembelajaran dapat membantu siswa memahami konteks permasalahan secara lebih konkret dan menarik, sehingga mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Video juga memungkinkan penyampaian informasi secara visual dan auditif, yang mendukung berbagai gaya belajar siswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis visual seperti video dapat meningkatkan pemahaman konsep dan retensi informasi pada siswa (Munawar et al., 2023). Dengan menyampaikan materi dan menyajikan permasalahan melalui video pembelajaran, siswa dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis karena mereka dihadapkan pada situasi nyata yang menantang untuk dikaji dan diselesaikan secara mendalam.

Langkah keempat, guru membagikan lembar kerja kelompok kepada masing-masing kelompok merupakan bagian dari implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang berfokus pada aktivitas kolaboratif dan pemecahan masalah. Lembar kerja kelompok berfungsi sebagai panduan bagi siswa dalam mengeksplorasi permasalahan, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, dan menyusun solusi secara sistematis. Dengan adanya lembar kerja, siswa dapat bekerja lebih terarah dan bertanggung jawab terhadap proses pembelajaran dalam kelompoknya. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan lembar kerja dalam PBL mendukung pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi, kerja sama tim, serta kemampuan komunikasi antar anggota kelompok (Ayuni, 2023). Dengan membagikan lembar kerja kelompok, siswa dapat mengembangkan keterampilan kerja sama, kemampuan merancang solusi secara logis, serta meningkatkan akuntabilitas individu dalam pencapaian tujuan bersama.

Langkah kelima, guru mengamati dan membimbing kegiatan kelompok dalam pemecahan masalah merupakan komponen kunci dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Dalam tahap ini, guru berperan sebagai fasilitator yang secara aktif memantau proses kerja kelompok, memberikan arahan bila diperlukan, serta memastikan bahwa siswa tetap fokus pada tujuan pembelajaran. Pendampingan ini memungkinkan guru untuk mengidentifikasi kesulitan yang dialami siswa dan memberikan intervensi yang tepat waktu untuk mendukung pencapaian solusi yang efektif. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menekankan pentingnya peran guru sebagai pembimbing dalam PBL untuk mendorong siswa mengembangkan keterampilan metakognitif dan berpikir reflektif (Ananda & Agusta, 2023). Dengan mengamati dan membimbing kegiatan kelompok,

siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pengambilan keputusan, serta sikap tanggung jawab dalam menyelesaikan masalah dengan kerja sama.

Langkah keenam, guru menunjuk kelompok secara acak untuk mempresentasikan hasil diskusi merupakan strategi yang diambil dari model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Numbered Head Together* (NHT). Pemilihan acak ini mendorong seluruh kelompok untuk terlibat aktif dan bertanggung jawab terhadap proses diskusi, karena setiap anggota berpotensi untuk mewakili kelompoknya dalam presentasi. Strategi ini juga menciptakan suasana belajar yang adil dan mendorong kesiapsiagaan semua siswa tanpa mengandalkan satu individu saja. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa pemilihan acak dalam pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan partisipasi dan rasa tanggung jawab siswa terhadap hasil kelompok (Wangi, 2024). Dengan menunjuk kelompok secara acak untuk mempresentasikan hasil diskusi, siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, rasa percaya diri, serta kemampuan menyampaikan ide secara logis dan terstruktur di hadapan orang lain.

Langkah ketujuh, guru menyajikan game atau kuis dengan menggunakan media *wordwall* merupakan penerapan dari model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dan *Teams Games Tournament* (TGT) yang mengedepankan pembelajaran aktif dan menyenangkan. *Wordwall* sebagai media interaktif memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan evaluatif yang bersifat kompetitif namun tetap kolaboratif. Melalui *game/kuis*, siswa tidak hanya menguji pemahaman materi, tetapi juga terdorong untuk berpikir cepat, bekerja sama dalam tim, dan menunjukkan kemampuan terbaik mereka dalam suasana yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif seperti *wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa secara signifikan (Akbar & Hadi, 2023; Ridhani et al., 2024; Sukma & Handayani, 2022). Dengan menyajikan *game* atau kuis melalui *wordwall*, siswa dapat meningkatkan konsentrasi, semangat belajar, serta keterampilan kerja sama seperti pengambilan keputusan dalam waktu singkat.

Langkah kedelapan, guru memberikan reward kepada tiap kelompok merupakan bagian integral dari model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dan *Teams Games Tournament* (TGT), yang bertujuan untuk memotivasi siswa dan menghargai upaya mereka dalam proses pembelajaran. Pemberian reward ini tidak hanya berfungsi sebagai pengakuan terhadap pencapaian kelompok, tetapi juga sebagai stimulus yang dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penghargaan dalam konteks pembelajaran kooperatif dapat memperkuat hubungan sosial antar siswa, meningkatkan rasa tanggung jawab, serta mendorong keterlibatan yang lebih tinggi dalam tugas kelompok (Wangi, 2024). Dengan memberikan *reward* kepada tiap kelompok, siswa dapat mengembangkan keterampilan sosial, motivasi intrinsik, serta kemampuan untuk bekerja dalam tim dengan lebih efektif.

Langkah kesembilan, guru membantu siswa untuk menarik kesimpulan materi pembelajaran merupakan bagian penting dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Numbered Head Together* (NHT), yang bertujuan untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga mampu memahami dan mengintegrasikan konsep-konsep yang telah dipelajari. Proses penarikan kesimpulan ini mendorong siswa untuk mengulas kembali hasil diskusi dan mengaitkannya dengan pengalaman serta pengetahuan sebelumnya. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan kesimpulan yang dibuat oleh siswa dapat memperkuat pemahaman mendalam dan kemampuan berpikir kritis (Safitri, R. W., Suriansyah, A., & Purwanti, R., 2023). Dengan membantu siswa untuk menarik kesimpulan, guru dapat mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir analitis, kemampuan untuk mengevaluasi informasi secara kritis, dan keterampilan dalam menyusun argumen yang koheren.

Langkah terakhir, guru memberikan evaluasi merupakan bagian penting dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), di mana evaluasi menekankan tidak hanya hasil, tetapi juga langkah-langkah pemecahan masalah yang dijalani siswa. Evaluasi ini berupa penilaian terhadap keterlibatan siswa dalam diskusi, kemampuan mereka dalam merumuskan solusi, serta pemahaman yang mereka peroleh selama pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menekankan bahwa evaluasi dalam PBL harus holistik, mencakup penilaian terhadap proses dan produk, untuk mengukur sejauh mana siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan kerja sama (Ayuni, 2023). Dengan memberikan evaluasi, guru dapat membantu siswa untuk merefleksikan kekuatan dan kelemahan mereka, serta memberikan umpan balik yang berguna untuk perbaikan di masa depan.

b. Aktivitas Siswa

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa dari pertemuan 1 hingga pertemuan 4 dalam pembelajaran menggunakan model BANUA dan media *wordwall*, meskipun pada awalnya, banyak siswa tidak aktif dalam pembelajaran pada pertemuan 1 dan 2. Namun setelahnya pada pertemuan 3 dan 4, mulai terlihat peningkatan aktivitas siswa secara menyeluruh.

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), *Numbered Head Together* (NHT), dan *Teams Games Tournament* (TGT) secara terintegrasi dari pertemuan 1 hingga pertemuan 4 menunjukkan peningkatan aktivitas siswa yang signifikan. Ketiga model ini saling melengkapi dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. PBL digunakan untuk memicu kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, NHT mendorong tanggung jawab individu dalam kerja tim, sementara TGT memfasilitasi kegiatan evaluatif yang kompetitif namun tetap bersifat edukatif.

Pada pertemuan pertama, meskipun siswa masih beradaptasi dengan pendekatan pembelajaran yang baru, kombinasi PBL, NHT, dan TGT mulai menunjukkan hasil. Siswa terlihat antusias saat diberikan permasalahan kontekstual (PBL), berdiskusi dalam kelompok sambil menyiapkan jawaban (NHT), dan menguji pemahamannya melalui kuis interaktif seperti *wordwall* dalam sesi TGT. Aktivitas siswa mulai terlihat meningkat, meskipun masih ada beberapa yang belum maksimal dalam kontribusinya.

Memasuki pertemuan kedua dan ketiga, aktivitas siswa terus meningkat baik dari segi kualitas maupun kuantitas. Siswa semakin terbiasa dengan alur pembelajaran yang sistematis namun variatif. Mereka aktif dalam menyampaikan pendapat, bekerja sama dalam kelompok, serta semangat mengikuti sesi turnamen menggunakan *game wordwall*. Penerapan strategi ini mendorong partisipasi merata, karena setiap siswa memiliki kesempatan dan peran dalam setiap tahapan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menemukan bahwa penerapan PBL, NHT, dan TGT secara terpadu dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa secara simultan (Fathonah, 2024; Salsabila & Asrani, 2025).

Pada pertemuan keempat, aktivitas siswa mencapai puncaknya. Siswa tidak hanya aktif secara kognitif, tetapi juga secara sosial dan emosional. Mereka tampak percaya diri saat mempresentasikan solusi, berani mengemukakan ide, dan menunjukkan sportivitas saat berkompetisi dalam *game* edukatif. *Wordwall* sebagai media evaluasi dalam model TGT juga terbukti meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa secara menyeluruh. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa model TGT yang didukung media digital mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa (Lufiana & Hadi, 2024; Surawan & Husniah, 2024).

Secara keseluruhan, penggunaan model PBL, NHT, dan TGT dalam setiap pertemuan mampu menciptakan siklus pembelajaran yang utuh dari membangun pemahaman melalui masalah, menguatkan konsep lewat diskusi, hingga menguji pengetahuan lewat permainan edukatif. Aktivitas siswa mengalami peningkatan dari satu pertemuan ke pertemuan berikutnya, menunjukkan efektivitas pendekatan ini dalam mendorong keterlibatan dan kemandirian belajar siswa.

c. Keterampilan Berpikir Kritis

Keterampilan berpikir kritis siswa meningkat di setiap pertemuan karena guru secara konsisten mendorong mereka untuk mengembangkan berbagai aspek keterampilan berpikir kritis sehingga memperoleh kriteria sangat terampil dan skor maksimal. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa siswa dikatakan memiliki keterampilan berpikir kritis apabila mampu merefleksikan dan mengimplementasikan indikator-indikator yang menjadi bagian dari keterampilan tersebut (Ayuni, 2023; Ridhani et al., 2024).

Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL), *Numbered Head Together* (NHT), dan *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan kuis *wordwall* dalam setiap pertemuan memberikan dampak positif terhadap pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa. Kelima aspek keterampilan berpikir kritis, yaitu memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, menyimpulkan, membuat penjelasan lebih lanjut, serta menyusun strategi dan taktik, muncul dan berkembang secara konsisten dari pertemuan 1 hingga 4.

Pada pertemuan pertama, siswa mulai menunjukkan kemampuan memberikan penjelasan sederhana, terutama saat mengidentifikasi permasalahan dalam kegiatan PBL. Dalam diskusi kelompok NHT, mereka mulai membangun keterampilan dasar seperti mencari informasi dan mengemukakan fakta sederhana. Penggunaan *wordwall* dalam sesi TGT juga membantu siswa menyimpulkan informasi dari soal dengan format pilihan ganda. Meskipun pada tahap ini aspek penjelasan lanjutan dan penyusunan strategi masih terbatas, siswa menunjukkan potensi awal dalam

merencanakan cara menjawab soal dengan lebih efisien. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa pendekatan PBL efektif meningkatkan pemahaman dasar dan kemampuan menyampaikan gagasan awal dalam bentuk sederhana (Utari & Suriansyah, 2023).

Pada pertemuan kedua, peningkatan terlihat jelas. Dalam PBL, siswa mulai menganalisis masalah lebih dalam dan menyusun alternatif solusi, menunjukkan kemampuan dalam membangun keterampilan dasar dan menyimpulkan informasi lebih kompleks. Diskusi NHT memperkaya proses berpikir siswa karena mereka terlibat aktif dalam mengolah dan menjelaskan lebih lanjut pendapat yang muncul. Dalam sesi TGT dengan soal *wordwall* berbasis pemahaman dan penalaran, siswa mulai menerapkan strategi menjawab soal secara terstruktur. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan TGT yang dikombinasikan dengan media digital dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun strategi dan menyelesaikan tugas berbasis logika (Rahman & Lestari, 2025).

Pertemuan ketiga memperlihatkan kemampuan berpikir kritis siswa yang makin kompleks. Siswa mampu mengelaborasi jawaban, memberikan contoh, dan mengaitkan informasi dengan konteks lain dalam diskusi PBL. Dalam NHT, mereka mulai mempertahankan pendapat dengan alasan logis dan menyimpulkan secara kolektif. Pada sesi TGT, *wordwall* digunakan dengan format soal sebab-akibat dan studi kasus, mendorong siswa untuk berpikir reflektif dan menyusun taktik kelompok agar memenangkan *game*. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menegaskan bahwa kombinasi PBL dan NHT dapat meningkatkan kemampuan menyimpulkan dan berpikir argumentatif siswa (Qur'aini & Agusta, 2023; Wangi, 2024).

Pada pertemuan keempat, siswa menunjukkan penguasaan yang matang pada kelima aspek keterampilan berpikir kritis. Mereka menjelaskan masalah secara sistematis, menggunakan data yang relevan, menyimpulkan solusi yang logis, serta mampu mengembangkan penjelasan tambahan berdasarkan informasi baru atau umpan balik dari teman. Di sesi TGT, siswa tampil dengan strategi yang terstruktur seperti membagi peran, memilih soal tertentu sesuai kekuatan masing-masing anggota, dan mendiskusikan jawaban terlebih dahulu sebelum menekan pilihan di *wordwall*. Hal ini menunjukkan bahwa model TGT berbasis *game* tidak hanya menambah antusiasme, tetapi juga memperkuat kemampuan menyusun strategi dan taktik, sebagaimana disebutkan dalam penelitian Monifah, P., & Rahmani, I. (2024), bahwa *game* berbasis edukatif mendorong kemampuan berpikir strategis dan kerja sama yang efektif dalam tim.

Secara keseluruhan, penerapan integratif PBL, NHT, dan TGT dengan *wordwall* mampu memfasilitasi perkembangan lima aspek keterampilan berpikir kritis siswa di setiap pertemuan. Proses pembelajaran tidak hanya mendorong pemahaman konsep, tetapi juga membentuk pola pikir reflektif, analitis, dan strategis pada siswa. Hasil ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang mendukung pentingnya pembelajaran kolaboratif, berbasis masalah, dan berbasis *game* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa secara menyeluruh.

d. Keterampilan Kerja Sama

Berdasarkan hasil observasi keterampilan kerja sama dari pertemuan pertama hingga keempat, pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran BANUA dan media *wordwall* menunjukkan peningkatan yang konsisten pada setiap pertemuan. Peningkatan ini disebabkan oleh upaya guru yang secara rutin memotivasi dan memberikan arahan kepada siswa agar mampu bekerja sama, saling menghargai, melakukan kompromi, serta bertanggung jawab secara bersama. Oleh karena itu, pencapaian keterampilan kerja sama siswa pada kategori sangat terampil berhasil memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL), *Numbered Head Together* (NHT), dan *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis kuis *wordwall* dari pertemuan 1 hingga 4 terbukti meningkatkan keterampilan kerja sama siswa secara signifikan. Setiap pertemuan menyertakan lima aspek keterampilan kerja sama, yaitu: mampu bertanggung jawab dalam kelompok, mampu menghargai keberadaan teman dalam kelompok, mampu berkontribusi dalam menyumbangkan gagasan, saran, serta solusi, mampu bersosialisasi dan berkomunikasi secara terbuka dan partisipatif, serta mampu peduli dan bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

Pertemuan pertama, siswa mulai terbiasa bertanggung jawab atas tugas yang diberikan dalam kelompok, khususnya dalam pembahasan masalah kontekstual di PBL. Mereka juga mulai menghargai keberadaan siswa lain dalam kelompok, meskipun masih ada perbedaan dalam kontribusi antara satu anggota dengan yang lain. Model NHT membantu meningkatkan keaktifan siswa, di mana setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk menjawab soal berdasarkan pemahaman pribadi mereka. Dalam TGT, dengan menggunakan kuis *wordwall*, siswa mulai berkontribusi dalam memberikan jawaban dan solusi berdasarkan pemahaman mereka terhadap soal yang diberikan.

Meskipun interaksi masih terbatas, mereka mulai bersosialisasi dan berkomunikasi secara terbuka, meskipun sering kali masih ada siswa yang lebih pasif. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis kelompok dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pencapaian kelompok (Ananda & Agusta, 2023; Simangunsong & Purwanti, 2024; Wangi et al., 2024).

Pertemuan kedua, keterampilan kerja sama siswa mulai berkembang. Dalam PBL, siswa tidak hanya bertanggung jawab terhadap tugas mereka, tetapi juga mulai menghargai kontribusi teman dalam menyelesaikan masalah. Proses diskusi semakin intensif, di mana setiap anggota kelompok berkontribusi dalam menyumbangkan gagasan dan solusi berdasarkan pengetahuan mereka. Dalam NHT, siswa mulai lebih aktif berkomunikasi secara terbuka dan partisipatif, saling berbagi ide, serta mendengarkan pendapat teman-teman mereka. Pada sesi TGT, kuis *wordwall* semakin meningkatkan kerja sama dan sosialisasi, karena setiap kelompok harus merencanakan strategi agar bisa meraih kemenangan bersama. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan kuis dalam TGT dapat mempercepat interaksi sosial di antara siswa dan meningkatkan kerja sama dalam kelompok (Sari & Ananda, 2023).

Pada pertemuan ketiga, kemampuan kerja sama siswa semakin matang. Dalam PBL, mereka mulai lebih bertanggung jawab terhadap peran yang diberikan dalam kelompok, serta lebih aktif menghargai keberadaan dan pendapat teman-temannya. Dalam diskusi NHT, siswa mulai berkontribusi lebih banyak dalam menyumbangkan gagasan, saran, dan solusi, menunjukkan peningkatan signifikan dalam komunikasi terbuka dan partisipatif. Saat sesi TGT berlangsung, kuis *wordwall* dengan format yang lebih kompleks menuntut siswa untuk bersosialisasi dan berkomunikasi lebih efektif, serta peduli terhadap tugas kelompok untuk meraih kemenangan bersama. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menemukan bahwa interaksi intens melalui kuis berbasis kelompok dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerja sama secara lebih terstruktur dan komunikatif (Farikah, 2022; Ridhani & Suriansyah, 2024).

Pada pertemuan keempat, keterampilan kerja sama siswa mencapai puncaknya. Di dalam PBL, siswa sudah terbiasa bertanggung jawab atas tugas kelompok dan menghargai setiap pendapat dari anggota lainnya. Mereka dapat berkontribusi dalam menyumbangkan gagasan, saran, dan solusi dengan cara yang lebih terstruktur dan berbobot. Diskusi dalam NHT semakin efektif, di mana setiap siswa memiliki kesempatan untuk berkomunikasi secara terbuka dan partisipatif. Dalam sesi TGT, kuis *wordwall* semakin memperkuat sosialisasi dan komunikasi, karena siswa tidak hanya fokus pada jawaban yang benar tetapi juga pada strategi kelompok untuk menyelesaikan soal dengan cepat dan tepat. Siswa juga semakin peduli terhadap tugas yang diberikan, memastikan bahwa setiap anggota berperan serta dengan maksimal. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggabungan model TGT dengan media *game* seperti *wordwall* dapat sangat meningkatkan keterampilan kerja sama karena adanya rasa tanggung jawab kolektif dan kolaborasi antar siswa (Prasetya & Agustika, 2023; Qalbi & Rafianti, W. R., 2025).

Secara keseluruhan, melalui penerapan model PBL, NHT, dan TGT berbasis *wordwall*, keterampilan kerja sama siswa berkembang secara bertahap dan konsisten di setiap pertemuan. Siswa tidak hanya belajar untuk bertanggung jawab terhadap tugas individu, tetapi juga semakin menghargai kontribusi teman, berkomunikasi secara terbuka, serta berkontribusi aktif dalam pemecahan masalah secara bersama-sama. Pendekatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis kolaborasi dan kompetisi yang terstruktur dapat mengasah keterampilan kerja sama secara efektif, sebagaimana dibuktikan oleh berbagai penelitian terdahulu.

e. Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar pada penelitian ini dibagi menjadi 2 penilaian yaitu penilaian formatif yang diambil selama proses pembelajaran dengan mengamati aktivitas siswa yang guru arahkan, dan penilaian sumatif yang diambil berdasarkan hasil evaluasi masing-masing siswa yang dilaksanakan di akhir pembelajaran pada setiap pertemuannya.

Didapatkan hasil bahwa penilaian formatif setiap pertemuannya selalu menunjukkan peningkatan yang signifikan, setiap kelompok mampu memperoleh nilai dengan kriteria tuntas dan kriteria sangat baik di setiap pertemuannya. Hal ini karena guru mampu memilih model pembelajaran yang tepat sehingga mampu membangkitkan siswa untuk teribat aktif dalam pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pemilihan model dan strategi pembelajaran yang tepat sangat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan aktivitas siswa (Munawar, 2023; Qur'aini & Agusta, 2023). Selain itu maksimalnya aktivitas guru dalam setiap pertemuan juga turut memberikan pengaruh, hal ini terjadi karena dengan guru secara maksimal melaksanakan setiap langkah model BANUA ini maka turut meningkatkan

keterampilan berpikir kritis dan kerja sama siswa dalam pemecahan masalah yang berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III dengan materi "Kekayaan Suku Bangsa" menunjukkan peningkatan yang konsisten dari pertemuan pertama hingga pertemuan keempat. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), *Numbered Head Together* (NHT), dan *Teams Games Tournaments* (TGT) sangat berkontribusi terhadap perkembangan ini. Pada pertemuan pertama, siswa diperkenalkan dengan keberagaman suku bangsa Indonesia melalui diskusi kelompok yang relevan dengan kehidupan mereka. Model PBL mendorong siswa untuk berpikir kritis dalam mencari solusi, sementara NHT dan TGT mengembangkan keterampilan sosial dan kerja sama siswa melalui kerja kelompok dan permainan edukatif.

Pertemuan kedua hingga keempat, hasil belajar siswa semakin meningkat, baik dalam hal pemahaman konsep maupun keterampilan sosial. Penilaian formatif dilakukan secara berkala dengan mengamati berbagai aspek pembelajaran. Penilaian ini mencakup nilai kelompok berdasarkan lembar kerja kelompok, nilai yang diperoleh melalui game/kuis *wordwall*, dan nilai presentasi antar kelompok di depan kelas. Lembar kerja kelompok mengukur kemampuan siswa dalam bekerja sama menyelesaikan tugas, sementara kuis *wordwall* memberikan kesempatan bagi siswa untuk menguji pemahaman mereka dengan cara yang menyenangkan. Presentasi antar kelompok menilai kemampuan siswa dalam menyampaikan hasil diskusi dan pemahaman mereka di depan teman-teman sekelas, meningkatkan keterampilan berbicara di depan umum.

Selain penilaian formatif, penilaian sumatif juga dilakukan di akhir setiap pertemuan untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Penilaian sumatif ini terdiri dari 5 soal evaluasi dalam bentuk esai yang dirancang untuk menggali pemahaman mendalam siswa tentang "Kekayaan Suku Bangsa". Setiap soal esai bertujuan untuk menilai kemampuan siswa dalam merangkum, menganalisis, dan menghubungkan informasi yang telah dipelajari dengan konteks kehidupan sehari-hari. Soal-soal tersebut mengharuskan siswa untuk menjelaskan keberagaman suku bangsa Indonesia, menyebutkan contoh-contoh kekayaan budaya yang ada, serta mengidentifikasi pentingnya menghargai perbedaan suku bangsa. Hasil dari evaluasi sumatif ini menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana sebagian besar siswa berhasil memberikan jawaban yang lebih terstruktur dan komprehensif pada setiap akhir pertemuan.

Penelitian terdahulu mendukung efektivitas penerapan model pembelajaran PBL, NHT, dan TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Model PBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, karena model ini mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pemecahan masalah nyata (Ayuni & Noorhapizah, 2023; Putri & Suriansyah, A., 2023). Penerapan model NHT dan TGT memperkuat keterampilan sosial siswa dan meningkatkan interaksi antar siswa dalam belajar, yang mendukung pemahaman mereka terhadap materi (Fathonah, 2024; Nurahmawati & Maryani, 2020). Penelitian oleh Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023) menunjukkan bahwa kuis *wordwall* dapat meningkatkan motivasi dan mempercepat pemahaman siswa terhadap materi, karena membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Secara keseluruhan, penggunaan model pembelajaran yang berfokus pada kolaborasi, pemecahan masalah, dan kompetisi sehat terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, baik dalam penilaian formatif maupun sumatif. Dengan demikian, hasil evaluasi sumatif yang dilakukan dengan 5 soal esai di akhir setiap pertemuan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa terhadap konsep "Kekayaan Suku Bangsa". Penilaian ini memberikan gambaran yang jelas tentang sejauh mana siswa mampu mengintegrasikan pengetahuan yang telah diperoleh dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh peneliti dalam penelitian tindakan kelas pada siswa kelas III di SD Muhammadiyah 1, maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model BANUA dan media *wordwall* dapat terlaksana dengan sangat baik pada setiap pertemuan, sehingga telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Keterampilan berpikir kritis dan kerja sama siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dengan model BANUA dan media *wordwall* juga dapat terlaksana dengan sangat terampil pada setiap pertemuan, sehingga indikator keberhasilan yang ditetapkan telah tercapai. Hal ini turut berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan model BANUA dan media *wordwall*, yang secara keseluruhan dapat terlaksana dengan sangat baik pada setiap pertemuan dan telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Upaya menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan efisien serta meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada setiap proses pembelajaran, maka disarankan kepada guru agar menjadikan penelitian ini sebagai bahan masukan dalam mempertimbangkan pemilihan dan penentuan model pembelajaran yang beragam. Bagi kepala sekolah, penelitian ini dapat menjadi salah satu alternatif masukan dan arahan dalam membina serta membimbing guru untuk meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, keterampilan berpikir kritis, keterampilan kerja sama, serta hasil belajar siswa melalui penggunaan model pembelajaran yang variatif sehingga dapat menunjang peningkatan kualitas proses dan hasil belajar secara keseluruhan. Sementara itu, bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai alternatif sumber referensi dalam penelitian selanjutnya dan dijadikan sebagai kajian yang menarik untuk diteliti lebih mendalam, serta dapat dikombinasikan dengan model pembelajaran lain dan diterapkan pada mata pelajaran yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusta, A. R., Darmiyati, Rachman, A. (2024). STUDENT SATISFACTION WITH EDUCATIONAL SERVICES AT THE INTEGRATED ISLAMIC PRIMARY SCHOOL OF QURRATA'AYUN HULU SUNGAI SELATAN. *International Journal Education, School Management and Administration*, 2(1), 1–11.
- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap minat dan hasil belajar siswa. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1653-1660.
- Alfusanah, F., Ramada, E., Mukarohmah, A. H., Fathurrohman, A., Anwar, C., & Anwar, S. (2024). The Urgency of Value Education in Forming Students' Character in The Era of Society 5.0. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 3(5), 1957–1963. <https://doi.org/10.61445/tofedu.v3i5.334>
- Ananda, H., & Agusta, A. R. (2023). *Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kerjasama Menggunakan Model Pelita Pada Siswa Sekolah Dasar*. 1(3).
- Ayun, Q., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2023). Upaya Peningkatan Aktivitas Belajar Dan Keterampilan Memecahkan Masalah Menggunakan Model LEARN GREAT Pada Muatan IPA. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 2(4), 125-144
- Ayuni, H. (2023). *MENINGKATKAN KETERAMPILAN KERJASAMA DAN BERPIKIR KRITIS MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN PROGRES DAN MEDIA TTS PADA KELAS IV SDN TERANTANG 2*. 01(02).
- Azizah, W., & Purwanti, R. (2023). Meningkatkan Aktivitas, Motivasi Dan Keterampilan Menulis Simple Present Tense Menggunakan Model Lecture Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 1(3), 598-607.
- Cinantya, C., Aslamiah, A., & Suriansyah, A. (2024). Character Education Based on Religious Values in Early Childhood: A School Principal's Leadership Perspective. *International Journal of Social Science and Human Research*, 7(07), 4968–4973. <https://doi.org/10.47191/ijsshr/v7-i07-43>
- Cinantya, C., Aslamiah, N. (2024). THE CORRELATION OF THE WORK LIFE QUALITY AND ORGANIZATIONAL. *International Journal of Social Science and Human Research*, 2(1), 12–18.
- Doni, M., & Purwanti, R. (2023). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Muatan Ips Menggunakan Model Merdeka Di Sekolah Dasar. *Bestari: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 4(2), 106-119.
- Elma, Y.S., Suriansyah, A., Harsono, A. M. B., Noorhapizah, & Agusta, A. R. (2025). DIGITALISASI PEMBELAJARAN SEBAGAI SARANA PEMBENTUKARAN INTERAKSI SOSIAL POSITIF PESERTA DIDIK DI SDN ANTASAN BESAR 1. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1). <https://doi.org/10.37304/jtekipend.v5i1.18144>
- Farikah, F., Mulyani, M., Astuty, A., & Cahyaningrum, A. (2022). Learning Case and Project-based Model Methods: Challenges and Opportunities. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 6(3), 492-500.
- Fatimah & Purwanti. (2024). Meningkatkan Aktivitas Dan Keterampilan Kerjasama Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL), Student Team Achievement Division (STAD), Mind Mapping dan Media Konkret Pada Muatan Bahasa Indonesia Kelas III SDN Sungai Pantai 3. *Journal Educational Research and Development | E-ISSN : 3063-9158*, 1(2), 64–73. <https://doi.org/10.62379/jerd.v1i2.49>

- Fauziah, E., & Kuntoro, T. (2022). Modifikasi Intelegensi dan Berpikir Kritis dalam Memecahkan Masalah. *El-Athfal: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 2(01), 49–63. <https://doi.org/10.56872/elathfal.v2i01.694>
- Fawwaz, Alwan, S. (2024). PEMBERDAYAAN DAN PARTISIPASI MASYARAKAT DALAM PENDIDIKAN MENUJU SEKOLAH BERMUTU. *Jurnal Terapung: Ilmu – Ilmu Sosial*, 6(2), 221–238.
- Fitriani, A., Suriansyah, A., Harsono, A. M. B., & Yulandra, R. (2024). *Pelaksanaan Asesmen Sumatif Akhir Berbasis Presentasi di Kelas VI SD Yayasan Hippindo Banjarmasin*. 02(02).
- Halimatussa'diyah, H., Aslamiah, A., & Suriansyah, A. (2024). Boarding School-Based Character Education Management (Case Study at MAN Insan Cendekia Tanah Laut). *International Journal of Social Science and Human Research*, 7(07), 4982–4990. <https://doi.org/10.47191/ijsshr/v7-i07-45>
- Hasanah, N., & Suriansyah, A. (2025). Meningkatkan Aktivitas dan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model PANTING dan Permainan Open The Box pada Muatan Matematika Kelas V SDN Kertak Hanyar 1-1. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran| E-ISSN: 3026-6629*, 2(3), 829-841.
- Hayati, R. P., Suriansyah, A., Purwanti, R., & Agusta, A. R. (2024). Implementasi model cakup berbasis project based learning untuk meningkatkan keterampilan berbicara berbantuan media visual. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14(3), 334–351.
- Irham, M., & Purwanti, R. (2023.). *Meningkatkan aktivitas, motivasi dan hasil belajar matematika menggunakan model piring antik pada siswa sekolah dasar*.
- Jannah, F., & Rini, T. P. W. (2023.). *MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MUATAN IPS MENGGUNAKAN MODEL PENA*. 01(02).
- Jayanti, T., Jalal, M., & Siregar, N. (2024). *Implementasi ke mampuan kerja sama siswa dalam pembelajaran tematik Madrasah Ibtidaiyah*.
- Khairinor, R., & Purwanti, R. (2024). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Model Bambu Pada Muatan Matematika di Kelas V SDN Kuin Selatan 1. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(2), 578-585
- 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.
- Marliani, Y., Suriansyah, A., Harsono, A. M. B., & Sari, D. D. (2025). PROGRAM KLINIK BACA UNTUK MENGATASI KESULITAN MEMBACA PADA PESERTA DIDIK SD NEGERI KUIN CERUCUK 5. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1). <https://doi.org/10.37304/jtekipend.v5i1.18289>
- Monifah, P., & Rahmani, I. (2024). PENGGUNAAN GAME EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN KERJA SAMA SISWA KELAS IV SD INPRES 1 TALISE. *Jurnal Pendidikan Berkelanjutan*, 5(4).
- Munawar, M. H., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2024). Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Keterampilan Komunikasi Menggunakan Model Pandir. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 351-378.
- Munawar, M. M. A., Jannah, F., & Sari, R. (2023.). *MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MUATAN IPA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BACA DI SDN MURUNG RAYA 4 BANJARMASIN*.
- Najah, N., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2024). *Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Siswa Menggunakan Kombinasi Model Pembelajaran PENTAS Pada Muatan IPA Kelas IV SD*. 02(02).
- Nasihah, E. D., Supeno, S., & Lesmono, A. D. (2020). PENGARUH TUTOR SEBAYA DALAM PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS FISIKA SISWA SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(1), 44. <https://doi.org/10.24127/jpf.v8i1.1899>
- Nurahmawati, D., Sesrita, A., & Maryani, N. (2020). Membandingkan Antara Model Number Head Together (NHT) Dan Teams Games Tournament (TGT) Pada Hasil Belajar Matematika. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 1(1), 17-30.
- 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*. 10.

- Pamungkas, R. S. A., & Wantoro, J. (2024). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis melalui Model Problem Based Learning dalam Pembelajaran PPKn Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1286–1297. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7360>
- Pramasanti, R., Bramasta, D., & Anggoro, S. (2020). IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER TANGGUNG JAWAB DAN KERJA SAMA DI DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK KURIKULUM 2013 DI SD NEGERI 2 BERKOH. *Pendas Mahakam: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(1), 35–40. <https://doi.org/10.24903/pm.v5i1.457>
- Prasetya, I. W. S., & Agustika, G. N. S. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Wordwall: Solusi Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(3), 163-172.
- Purwanti, R., Aslamiah, & Suriansyah, A. (2024). The Leadership School Principal in the Implementation of Local Character Education. *International Journal of Social Science and Human Research*, 7(07), 4974–4981. <https://doi.org/10.47191/ijssshr/v7-i07-44>
- Purwanti, R., Suriansyah, A., Bachri, A. A., & M. (2025). Case Study: Values and Beliefs of Excellence-Based Quality Leadership in a Junior High School. *In 2nd International Conference on Environmental Learning Educational Technologies (ICELET 2024)*, 155–165.
- Purwanti, R., Suriansyah, A., Aslamiah, Novitawati, & Rahmiyani. (2024). The Correlation of Work Commitment, School Principal Supervision and Teacher Performance in Kindergartens in Liang Anggang District. *International Journal Education, School Management and Administration*, 2(1), 27–35.
- Putri, E. A., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2024). Meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa menggunakan model pembelajaran bacatur pada muatan IPAS kelas IVA di SDN Mawar 7 Banjarmasin. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* | E-ISSN: 3026-6629, 1(4), 729-746.
- Putri, T. A. S., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Model Peta Pintar Pada Siswa Sekolah Dasar. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(2), 287-309.
- Qalbi, M. D., Agusta, A. R., Jannah, F., & Rafianti, W. R. (2025). Meningkatkan Aktivitas, Keterampilan kerjasama, Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran CANGKAL dan Media WORDWALL pada Muatan IPS Kelas V SDN Basirih 1 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(4), 1277-1285.
- Qur'aini, A. M., & Agusta, A. R. (2023). Implementasi Model Lentera Pada Kelas IV Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Muatan IPA. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(4), 222–233. <https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol2.Iss4.885>
- Qurratu'Ain, N., & Suriansyah, A. (2024). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Motivasi Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Lentera Pada Pembelajaran IPS Kelas V SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(2), 332-340.
- Ridhani, N., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2024.). *Indonesian Journal of Primary Education*.
- Safitri, R. W., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2023). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Muatan IPS Menggunakan Model Games. *Journal on Teacher Education*, 5(1), 159-171.
- Sari, N., Ananda, R., & Fauziddin, M. (2023). Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Siswa Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1548-1557.
- Setiawan, T. Y., Destrinelli, D., & Wulandari, B. A. (2022). Keterampilan Berfikir Kritis Pada Pembelajaran IPA Menggunakan Model Pembelajaran Radec di Sekolah Dasar: Systematic Literature Review. *Justek: Jurnal Sains dan Teknologi*, 5(2), 133. <https://doi.org/10.31764/justek.v5i2.11421>
- Shochib, M. (2020). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI GEOMETRI RUANG. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 3(1), 20. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v3i1.24495>
- Simangunsong, D. I. R., & Purwanti, R. (2024). MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN KETERAMPILAN KERJA SAMA SISWA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL), VISUAL AUDITORY KINESTETIK (VAK), DAN TALKING STICK PADA MUATAN IPAS SEKOLAH DASAR. 09.
- Susilawati, S. & Heriyana. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Berbantuan Alat Peraga dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis

- Siswa pada Pembelajaran Matematika. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 4007–4019. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1496>
- Wangi, E. S., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2024). *Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Keterampilan Memecahkan Masalah Menggunakan Model PINTAR pada Muatan Matematika Kelas IV SDN Berangas Barat 2*. 02(01).
- Wulandari, A. P., Annisa, A., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Keterampilan Berpikir Kritis IPS Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 2848–2856. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.933>