

PENERAPAN MODEL PBL, NMM DAN PERMAINAN UALAR TANGGA DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR PADA MUATAN IPAS KELAS V SDN BENUA ANYAR 10 BANJARMASIN

Sayling Sansan Septemercy¹, Zain Ahmad Fauzi²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat,

¹saylingsansanseptemercy@gmail.com ²zain.fauzi@ulm.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the low levels of students' critical thinking skills and learning outcomes, which were caused by one-way teaching and a lack of variety in instructional methods. The purpose of this study was to describe students' critical thinking skills and learning outcomes. The research employed Classroom Action Research (CAR) over the course of three sessions, involving 15 fifth-grade students at SDN Benua Anyar 10 Banjarmasin. Data were collected through observation and tests. The results showed a significant improvement in each session: critical thinking skills increased from 33% in the first session to 87% in the third session, categorized as "Almost All Highly Skilled," and learning Outcomes increased from 53% to 100%. These findings overall indicate that the implementation of the PBL model, NMM, and the Snakes and Ladders game effectively enhanced students' critical thinking skills and learning outcomes.

Keywords: critical thinking, learning outcomes, PBL, NMM, snakes and ladders game

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan berpikir kritis, dan hasil belajar peserta didik akibat pembelajaran satu arah dan kurangnya variasi metode. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan keterampilan berpikir kritis peserta didik, serta hasil belajar. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) selama tiga pertemuan dengan subjek 15 peserta didik kelas V SDN Benua Anyar 10 Banjarmasin. Data diperoleh melalui observasi dan tes. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan di setiap pertemuan: keterampilan berpikir kritis meningkat dari 33% pada pertemuan pertama menjadi 87% pada pertemuan ketiga dengan kriteria "Hampir Seluruhnya Sangat Terampil", dan ketuntasan belajar meningkat dari 53% menjadi 100%. Temuan ini secara keseluruhan menunjukkan bahwa penerapan model PBL, NMM, dan permainan Ular Tangga efektif meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: berpikir kritis, hasil belajar, PBL, NMM, permainan ular tangga

A. Pendahuluan

Pendidikan menjadi fondasi utama dalam membentuk masyarakat

yang unggul. Kemajuan dan kualitas suatu bangsa sangat ditentukan oleh mutu pendidikannya, karena

pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dalam kegiatan belajar, pendidik berperan sebagai pembimbing yang memfasilitasi proses pembelajaran, sedangkan peserta didik diharapkan berperan aktif dalam memahami materi guna mendorong perubahan dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun perilaku mereka. (Akbari & Noorhapizah, 2024; Fauzi & Nizmatullayla, 2023; Muhammadiah et al., 2022).

Saat ini, sebagian pembelajaran di sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini merupakan bentuk pengembangan pembelajaran yang lebih fleksibel, dengan fokus pada penguatan kompetensi dan pengembangan karakter serta potensi peserta didik secara optimal. Kurikulum Merdeka mencakup mata pelajaran IPAS, yang merupakan integrasi antara IPA dan IPS. (Ledia et al., 2024; Viqri et al., 2024).

Pembelajaran IPS di jenjang sekolah dasar memiliki peran krusial dalam menanamkan dasar pengetahuan bagi peserta didik terkait kehidupan bermasyarakat dan lingkungan sekitarnya. Tujuan utamanya adalah membekali mereka

dengan pemahaman awal mengenai nilai-nilai sosial, budaya, serta prinsip-prinsip kewarganegaraan yang akan menjadi landasan penting bagi partisipasi aktif mereka dalam kehidupan bermasyarakat di masa mendatang (Fauzi & Ayuni, 2024).

Pembelajaran di sekolah idealnya berjalan secara optimal apabila seluruh peserta didik terlibat aktif, serta tercipta suasana belajar yang menyenangkan, menarik, dan kreatif sesuai dengan kondisi mereka (Falah et al., 2024). Kedepannya, pembelajaran diharapkan mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, karena keterampilan ini sangat dibutuhkan dalam menjalani kehidupan sehari-hari maupun saat menghadapi tantangan di dunia pendidikan. (Agusta & Sa'dijah, 2021; Ariadila et al., 2023; Setyawan & Koeswanti, 2021).

Kondisi pembelajaran IPAS di kelas masih jauh dari ideal. Pembelajaran cenderung satu arah dan berpusat pada pendidik, dengan metode ceramah dan model konvensional yang hanya berpatokan pada buku. Hal ini membuat peserta didik kurang tertarik, kesulitan memahami materi, jarang aktif dalam diskusi kelompok, serta enggan

bertanya. Akibatnya, keterampilan berpikir kritis mereka kurang berkembang dan hasil belajar pun rendah. Jika kondisi tersebut tidak ditangani secara berkelanjutan, peserta didik dapat mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Pembelajaran yang berlangsung secara monoton juga berisiko menurunkan minat belajar, yang pada akhirnya berdampak pada penurunan prestasi serta kesulitan dalam mencapai standar nilai yang ditentukan (Rosyadi & Fauzi, 2024).

Guna meningkatkan keberhasilan pembelajaran, dibutuhkan pendekatan yang kreatif dan mampu menarik minat peserta didik (Arrahman & Pratiwi, 2025). Solusi yang ditawarkan peneliti untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis serta hasil belajar peserta didik adalah dengan menggunakan kombinasi model PBL dibantu dengan mode NMM (*Numbered Heads Together* (NHT), *Mind Mapping*, *Make A Match*) serta permainan Ular Tangga.

Model *Problem Based Learning* dipilih sebagai (*main model*) dalam mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran. Menurut Suriansyah dalam (Maulana et al.,

2019) PBL merupakan sarana yang efektif untuk mengembangkan kecakapan berpikir tingkat tinggi, karena peserta didik diajak untuk terlibat langsung dalam pemecahan masalah, berpikir analitis, serta mengeksplorasi berbagai solusi secara mandiri maupun berkelompok. Peserta didik diarahkan untuk berpikir dan mencari solusi yang logis terhadap suatu permasalahan, sehingga mereka mampu memahami realitas serta ilmu pengetahuan yang ada, lalu membentuk kembali pemahaman tersebut berdasarkan penafsiran dan pengalaman pribadi mereka (Fauzi et al., 2022).

Model NHT adalah jenis pembelajaran kooperatif yang bercirikan penggunaan nomor di kepala dapat menciptakan suasana di dalam pembelajaran yang berbeda, sebagai bentuk dari tanggung jawab dan kesiapan peserta didik dalam menjawab pertanyaan yang bertujuan agar memberikan pengaruh dalam pola interaksi pada peserta didik serta sebagai alternatif bagi pembelajaran tradisional (Pangastuti & Rizalie, 2023; Pendy & Mbago, 2021).

Model pembelajaran *Make A Match* digunakan untuk melatih

keberanian peserta didik dalam menjawab, memasangkan dan mengemukakan pendapat. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* sangat bagus untuk menunjang keaktifan peserta didik dalam belajar kelompok, karena model ini dilakukan sambil bermain dengan menggunakan kartu pasangan sehingga peserta didik lebih antusias dalam proses pembelajaran (Agustina & Amberansyah, 2023; Qur'aini & Agusta, 2023; Sumarni, 2021).

Mind Mapping adalah representasi proses berpikir yang dituangkan dalam bentuk gambar, diagram, warna, simbol, dan kata-kata. Model pembelajaran *Mind Mapping* dianggap efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik karena tidak hanya berfokus pada hafalan, tetapi juga mengkonsep materi secara sistematis dan terstruktur (Fauzi et al., 2018; Sari et al., 2023).

Penerapan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga secara optimal dalam proses pembelajaran dapat mendukung peserta didik dalam meningkatkan pengetahuan, membentuk sikap, dan mengasah keterampilan secara

terpadu (Anggraeni et al., 2023; Seruni et al., 2019; Yudiyanto et al., 2022).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis peningkatan keterampilan berpikir kritis serta capaian hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS dengan menerapkan perpaduan model *Problem Based Learning* (PBL), *Numbered Head Together* (NHT), *Make A Match*, *Mind Mapping*, dan media permainan ular tangga pada peserta didik kelas V SDN Benua Anyar 10 Banjarmasin.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Benua Anyar 10 Banjarmasin. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Benua Anyar 10 Banjarmasin, yang terdiri dari 15 orang, dengan rincian 12 perempuan dan 3 laki-laki. Sumber data dalam peneliti adalah peserta didik kelas V SD Negeri Benua Anyar 10. Pendekatan penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga pertemuan dengan tahap penelitian menggunakan tahapan prosedur penelitian milik Arikunto (2021)

melalui empat langkah, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif yang diperoleh melalui hasil observasi pelaksanaan pembelajaran IPAS dengan menerapkan model PBL, NMM, dan permainan ular tangga dan data kuantitatif diperoleh hasil belajar IPAS. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi dan tes. Untuk menguji validitas data, digunakan metode triangulasi sumber serta triangulasi teknik. Menurut Millah et al (2023) analisis data dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu proses reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan kombinasi model pembelajaran PBL yang didukung oleh model NMM dan permainan Ular Tangga mengalami peningkatan secara bertahap di setiap pertemuan, baik dalam keterampilan berpikir kritis peserta didik maupun hasil belajar peserta didik. Pertemuan 1 hingga

pertemuan 3 merupakan rentang waktu yang digunakan untuk menyajikan perbandingan keterampilan berpikir kritis peserta didik, yang ditampilkan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik

Pertemuan	Persentase	Kategori
I	33%	Sebagian Kecil Sangat Terampil
II	53%	Sebagian Besar Sangat Terampil
III	87%	Hampir Seluruhnya Sangat Terampil

Pada pertemuan pertama, kemampuan berpikir kritis peserta didik menunjukkan persentase klasikal sebesar 33% dan termasuk dalam kategori “Sebagian Kecil Sangat Terampil”. Persentase ini meningkat pada pertemuan kedua menjadi 53% dengan kategori “Sebagian Besar Sangat Terampil”. Selanjutnya, pada pertemuan ketiga terjadi peningkatan signifikan hingga mencapai 87% dengan kategori “Hampir Seluruhnya Sangat Terampil”. Peserta didik dilatih dalam mengembangkan keterampilan

berpikir kritis. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, yang didorong oleh proses refleksi. Refleksi ini berperan penting dalam mengasah kemampuan berpikir kritis peserta didik secara berkelanjutan serta memperbaiki aspek-aspek yang belum optimal.

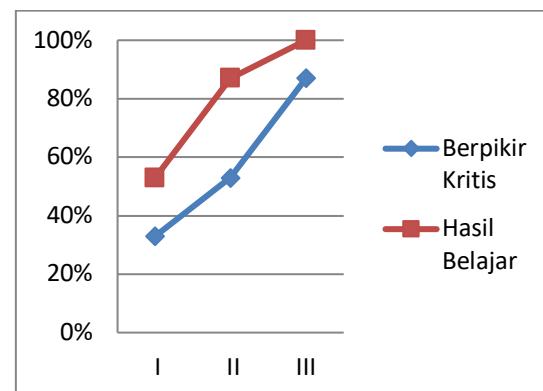
Tabel 2. Persentase Klasikal Hasil Belajar

Pertemuan	Tuntas	Tindak Tuntas
I	53%	47%
II	87%	13%
III	100%	0

Pada pertemuan pertama, hasil belajar peserta didik menunjukkan persentase klasikal sebesar 53% dengan kategori "Tuntas" dan 47% "Tidak Tuntas". Persentase ini meningkat pada pertemuan kedua menjadi 87% yang termasuk kategori "Tuntas", sementara 13% masih berada pada kategori "Tidak Tuntas". Pada pertemuan ketiga, seluruh peserta didik mencapai kategori "Tuntas" dengan persentase klasikal 100%, dan tidak ada lagi yang termasuk kategori "Tidak Tuntas".

Berikut ini disajikan grafik yang menunjukkan kecenderungan aspek keterampilan berpikir kritis dan hasil

belajar peserta didik kelas V SDN Benua Anyar 10 Banjarmasin dalam penelitian tindakan kelas selama tiga pertemuan.



Gambar 1. Grafik Analisis Kecenderungan Seluruh Aspek

Data menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dalam semua aspek yang diamati, termasuk keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik pada setiap pertemuan. Hal ini mengindikasikan adanya hubungan yang saling terkait antara kedua aspek tersebut.

Pembahasan

Berdasarkan hasil memanfaatkan model pembelajaran untuk mengamati keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan kombinasi model PBL dibantu model NMM serta permainan ular tangga pada muatan IPAS di kelas V SD Negeri Benua Anyar 10 Banjarmasin.

1. Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik

Keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran dengan penerapan kombinasi model PBL yang didukung model NMM dan permainan Ular Tangga terbukti dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Hal ini didasarkan pada hasil observasi yang menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis peserta didik selama proses pembelajaran mengalami peningkatan di setiap pertemuan. Berdasarkan grafik pada pertemuan I, keterampilan berpikir kritis peserta didik secara klasikal mencapai persentase sebesar 33%, kemudian meningkat pada pertemuan II menjadi 53% dan meningkat lagi pada pertemuan III menjadi 87%. Dengan demikian, penerapan kombinasi model PBL yang didukung oleh model NMM dan permainan Ular Tangga terbukti mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berpikir kritis adalah kemampuan bernalar yang melibatkan proses menganalisis, memahami, dan mengevaluasi informasi, baik yang diperoleh melalui pengamatan

maupun pengalaman, untuk kemudian dijadikan landasan dalam mengambil keputusan atau tindakan. Semakin terlatih keterampilan ini pada peserta didik, semakin tinggi pula kemampuan mereka dalam menghadapi dan menyelesaikan permasalahan kompleks secara efektif (Jamaludin et al., 2023; Noorhapizah et al., 2022, 2019; Pratiwi & Octavia, 2021).

Penggunaan kombinasi model pembelajaran PBL dinilai efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif peserta didik serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka. Dengan keterampilan berpikir kritis yang tinggi, peserta didik menjadi lebih mampu dalam menyelesaikan permasalahan secara mandiri dan tepat, sehingga tercipta suasana kelas yang kondusif dan interaktif selama proses belajar berlangsung. Peserta didik dapat diartikan bisa dituntut untuk berpikir secara kritis agar dapat mencari atau menemukan jawaban sendiri tentang permasalahannya sehingga memacu peserta didik untuk berpikir kritis (Setyawan & Koeswanti, 2021; Zulaifah & Fauzi, 2023).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam menggunakan kombinasi model pembelajaran PBL dibantu model NMM serta permainan Ular Tangga mengalami peningkatan, yang berdampak positif terhadap efektivitas pembelajaran di kelas. Temuan ini juga diperkuat oleh hasil-hasil penelitian lain yang relevan yakni penelitian Arsiani & Sakerani (2024), Fauzi & Nizmatullayla (2023) dan Saleh (2021), dalam hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis peserta didik mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Berdasarkan temuan tersebut, penerapan model PBL yang didukung oleh model NMM (*Numbered Head Together, Make A Match, Mind Mapping*) dan permainan ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik selama proses pembelajaran di kelas.

2. Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran dengan penerapan kombinasi model PBL yang didukung oleh model NMM dan permainan Ular

Tangga menunjukkan peningkatan yang signifikan. Berdasarkan hasil observasi, terjadi peningkatan hasil belajar pada setiap pertemuan. Pada pertemuan I persentase klasikal mencapai 53%, pada pertemuan II meningkat menjadi 87%, dan mencapai 100% pada pertemuan III. Dengan demikian, penggunaan kombinasi model PBL, NMM, dan permainan Ular Tangga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran.

Hasil belajar merupakan penentu keberhasilan seorang dalam proses pembelajaran. Hasil belajar tercermin dari adanya perubahan perilaku individu, yaitu dari yang awalnya tidak mengetahui menjadi mengetahui, serta dari yang semula tidak memahami menjadi memahami (Audie, 2019). Hasil belajar ini merupakan capaian peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Peningkatan ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti peran aktif pendidik dalam membantu peserta didik memahami materi, terciptanya suasana belajar yang dinamis, tingginya partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran, serta pemilihan model

dan media yang tepat. Faktor-faktor tersebut mendukung peserta didik untuk lebih mudah dan cepat dalam menyerap materi yang disampaikan.

Peningkatan hasil belajar juga didorong oleh pelaksanaan diskusi kelompok secara kooperatif, yang melatih peserta didik dalam mengutarakan ide dan berbagi pemahaman bersama teman sebaya. Hal ini membuat materi pembelajaran lebih mudah dipahami. Dalam pembelajaran kooperatif, peserta didik diajak untuk memecahkan masalah secara bersama-sama melalui diskusi, belajar menghargai dan mendengarkan pendapat, serta menyampaikan ide mereka sendiri. Selain mudah diterapkan, model ini juga memungkinkan pendidik untuk mengevaluasi hasil belajar melalui presentasi kelompok atau penilaian terhadap pemahaman masing-masing peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari (Yulia et al., 2020).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik dalam menggunakan kombinasi model pembelajaran PBL dibantu model NMM serta permainan Ular Tangga mengalami peningkatan, yang berdampak positif terhadap

efektivitas pembelajaran di kelas. Dengan demikian, penerapan kombinasi model PBL yang didukung oleh model NMM dan permainan ular tangga terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran di kelas.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penerapan kombinasi model *Problem Based Learning* (PBL) yang dipadukan dengan model NMM (*Numbered Head Together, Make A Match, Mind Mapping*) serta permainan Ular Tangga secara signifikan mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Benua Anyar 10 Banjarmasin pada pembelajaran muatan IPAS. Setiap pertemuan menunjukkan peningkatan yang konsisten terhadap kedua aspek tersebut. Keterampilan berpikir kritis mencapai kategori "Hampir Seluruhnya Sangat Terampil", dan hasil belajar peserta didik mencapai 100% ketuntasan pada pertemuan III.

Penelitian ini menegaskan pentingnya penerapan model pembelajaran yang interaktif dan kontekstual untuk mendorong

keterlibatan aktif peserta didik. Penelitian ini menunjukkan bahwa variasi model pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan partisipatif. Pendidik disarankan untuk mengadaptasi variasi model serupa sesuai kebutuhan kelas dan karakteristik peserta didik. Sebagai rekomendasi, penelitian lanjutan dapat memperluas subjek dan konteks pembelajaran pada muatan pelajaran lain, serta mengeksplorasi media permainan edukatif lain yang mendukung peningkatan keterampilan di abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusta, A. R., & Sa'dijah, C. (2021). Kesiapan Guru Melaksanakan Pembelajaran Berbasis HOTS Ditinjau dari Pengetahuan dan Kemampuan Mengemas Perangkat Pembelajaran. *PADARINGAN (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi)*, 3(2), 402. <https://doi.org/10.20527/padaringan.v3i2.3422>
- Agustina, F., & Amberansyah. (2023). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Muatan Ipa Tema 7 Menggunakan Kombinasi Model Pbl , Savi , Make A Match Kelas Iv Sdn Belitung Utara 3 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 1(3), 841–852.
- Akbari, R., & Noorhapizah. (2024). Meningkatkan Aktivitas, Kreativitas, Dan Kerja Sama Siswa Dalam Materi Bangun Ruang Menggunakan Model Pns Blend Pada Siswa Kelas V-a Di Sdn Basirih 1 Banjarmasin. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal (IPSSJ)*, 1(2).
- Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tanga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 8(1), 22. <https://doi.org/10.26737/jipsi.v8i1.3976>
- Ariadila, S. N., Silalahi, Y. F. N., Fadiyah, F. H., Jamaluddin, U., & Setiawan, S. (2023). Analisis Pentingnya Keterampilan Berpikir Kritis Terhadap Pembelajaran Bagi Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(20), 664–669.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Arrahman, T., & Pratiwi, D. A. (2025). MODEL PRO GAME BERBANTUAN WORDWALL DAN QUIZIZZ :STRATEGI MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI DAN KERJASAMA. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2).
- Arsiani, S. Z., & Sakerani. (2024). Meningkatkan Aktivitas , Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Muatan IPA Menggunakan Kombinasi Model PBL , Make A

- Match. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Karakter*, 2(2), 552–562.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Falah, F. F., Fauzi, Z. A., Paulina, N., Hasanah, A., Nabila, A., & Rosyda, 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>
- Fauzi, Z. A., & Ayuni, H. (2024). Improving Social Studies Learning in Elementary Schools: a Literature Study. *International Conference On Social Science Education Proceeding*, 2, 202–210.
<https://doi.org/10.20527/yvgtgh95>
- Fauzi, Z. A., Degeng, I. N. S., & Akbar, S. (2018). Implementation of Mind Mapping Learning Model to Improve Learning Outcomes of Civil Education Subject. *Journal of K6, Education, and Management*, 1(3), 9–14.
<https://doi.org/10.11594/jk6em.01.03.02>
- Fauzi, Z. A., Metroyadi, M., Nadhira, R., Muslehah, S., & Orhandy, H. (2022). Implementasi Model PBL, NHT dan CCB serta Media Kantong Penyelidikan. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 5(3), 758.
<https://doi.org/10.31100/dikdas.v5i3.2109>
- Fauzi, Z. A., & Nizmatullayla. (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| E-ISSN: 3026-6629, 01(02)*, 315–323.
- Jamaludin, U., Pribadi, R. A., & Mulyawati, F. (2023). KARAKTERISTIK BELAJAR DAN PEMBELAJARAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR (SD). *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(02), 4744–4753.
- Ledia, S., Mauli, B., & Bustam, R. (2024). Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 6 No 1(Pendidikan), 790–806.
<https://doi.org/10.47476/reslaj.v6i1.2708>
- Maulana, Z., Fauzi, Z. A., & Asniwati. (2019). MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA TEMA DAERAH TEMPAT TINGGALKU MUATAN PPKn MENGGUNAKAN KOMBINASI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING, MIND MAPPING DAN WORD SQUARE DI KELAS IV SDN SUNGAI PANTAI 2 BARITO KUALA. *Prosiding Seminar Nasional PS2DMP ULM*, 5(2), 151–158.
- Millah, A. S., Apriyani, Arobiah, D., Febriani, E. S., & Ramdhani, E. (2023). Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas.

- Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 140–153.
- Muhammadiah, M., Hamsiah, A., Muzakki, A., Nuramila, N., & Fauzi, Z. A. (2022). The Role of the Professional Teacher as the Agent of Change for Students. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(4), 6887–6896. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.1372>
- Noorhapizah, N., Diani Ayu Pratiwi, & Karmilla Ramadhanty. (2022). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Menggunakan Smart Model Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2(2), 613–624. <https://doi.org/10.53625/jcjurnalcakrawalailmiah.v2i2.3773>
- Noorhapizah, N., Nur'alim, N., Agusta, A. R., & Fauzi, Z. A. (2019). Meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui keterampilan membaca pemahaman dalam menemukan informasi penting dengan kombinasi model directed inquiry activity (DIA) Think pair share (TPS) dan scramble pada siswa kelas V SDN Pemurus Dalam 7 Banjarmasin. *Prosiding Seminar Nasional PS2DMP*, 5(2).
- Pangastuti, S. I., & Rizalie, A. M. (2023). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Menggunakan Kombinasi Model PBL, NHT dan MAM. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 1(3), 447–453.
- Pendy, A., & Mbago, H. M. (2021). Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) pada Materi Pokok Relasi dan Fungsi. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 165–177.
- 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>
- 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.v012.iss4.885>
- Rosyadi, R., & Fauzi, Z. A. (2024). Meningkatkan Aktivitas Peserta Didik Sekolah Dasar Dengan Model JIGSAW, NHT Dan TGT. *Jurnal Locus Penelitian Dan Pengabdian*, 3(4), 330–338. <https://doi.org/10.58344/locus.v3i4.2530>
- Saleh, M. (2021). Implementasi Kombinasi Model PBL, NHT, dan Make A Match untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Simki Pedagogia*, 4(2), 198–210. <https://doi.org/10.29407/jsp.v4i2.50>
- Sari, R., Jannah, F., & Rahmi, N. (2023). MENINGKATKAN AKTIVITAS, MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN MODEL GROUND PEAT UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. *DIKSEDA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(01), 47–62.
- Seruni, S., Mulyatna, F., & Nurrahmah, A. (2019). Pkm Inovasi Pembelajaran Matematika Sd/Mi Melalui

- Permainan Ular Tangga. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 3(1), 75. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v3i1.1128>
- Setyawan, M., & Koeswanti, H. D. (2021). Pembelajaran Problem based learning Terhadap Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(3), 489–496. <https://doi.org/10.23887/jjgbsd.v9i3.41099>
- Sumarni, S. (2021). Model Pembelajaran Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penyesuaian Diri Dengan Lingkungan Pada Siswa. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 39–44. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1281>
- Viqri, D., Gesta, L., Rozi, M. F., Syafitri, A., Falah, A. M., Khoirunnisa, K., & Risdalina, R. (2024). Problematika Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 310–315. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.419>
- Yudiyanto, M., Arifillah, M. J., Ramdani, P., & Masripah, I. (2022). Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Murabbi*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.69630/jm.v1i1.1>
- Yulia, A., Juwandani, E., & Mauliddya, D. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Learning. *In Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multi Disiplin*, 3, 223–227.
- Zulaifah, F., & Fauzi, Z. A. (2023). Meningkatkan Aktivitas dan Keterampilan Berpikir Kritis Menggunakan Model PBL Dibantu JGC, Media Yasinan Serta Permainan Tradisional Bubuta'an. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(4), 100–114. <https://doi.org/10.57218/jupeis.v2i2.iss4.859>