

Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model PBL, TGT Dan Improve Di SDN Telaga Biru 6 Banjarmasin

Sheila Adella Puteri

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lambung Mangkurat

E-mail: 1910125220118@mhs.ulm.ac.id

Ahmad Muhyani Rizalie

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lambung Mangkurat

E-mail: muhyanirizalie@ulm.ac.id

Abstract. *The problems that occur in this study are low activity and learning outcomes in Mathematics content, due to the use of limited learning media, learning is less interesting and less fun because learning models and methods are less varied, students are still hesitant in expressing opinions about the material. Efforts are made by implementing learning with a combination of PBL, TGT and Improve models. This study aims to increase the activity and student learning outcomes. This research was centered on fourth grade students at SDN Telaga Biru 6 Banjarmasin, totaling 25 students. The research method used is a qualitative approach with the type of Classroom Action Research (CAR). The data used are qualitative data obtained through observing the activities of teachers and students, while quantitative data is through student learning outcomes from individual written test results. The results showed that the combination of the PBL, TGT and Improve models at the fourth meeting showed that the teacher's activity obtained a score of 92 in the very good category. Student activities get a score of 91 in the very good category. Cognitive, affective and psychomotor completeness learning outcomes reached 88%. Based on the results showed that the combination of Problem Based Learning, Teams Games Tournament and Improve models could increase the activity of teachers, students, and student learning outcomes in Mathematics content.*

Keywords: *Activy, Learning Outcomes, Mathematics, Student, Problem Based Learning, Teams Games Tournament, Improve*

Abstrak. Permasalahan yang terjadi pada penelitian ini yaitu rendahnya aktivitas dan hasil belajar muatan Matematika, disebabkan karena penggunaan media pembelajaran yang terbatas, pembelajaran kurang menarik dan kurang menyenangkan karena model dan metode pembelajaran yang kurang bervariasi, siswa masih ragu dalam menyampaikan pendapat terhadap materi. Upaya yang dilakukan dengan menerapkan pembelajaran dengan kombinasi model PBL, TGT dan *Improve*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Penelitian ini berpusat pada siswa kelas IV SDN Telaga Biru 6 Banjarmasin yang berjumlah 25 siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Data yang digunakan data kualitatif diperoleh melalui observasi aktivitas guru dan siswa, sedangkan data kuantitatif melalui hasil belajar siswa dari hasil tes tertulis secara individu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kombinasi model PBL, TGT dan *Improve* pada pertemuan IV menunjukkan bahwa aktivitas guru memperoleh skor 92 dengan kategori sangat baik. Aktivitas siswa memperoleh skor 91 dengan kategori sangat baik. Hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotorik ketuntasan mencapai 88%. Berdasarkan hasil menunjukkan bahwa kombinasi model *Problem Based Learning*, *Teams Games Tournament* dan *Improve* dapat meningkatkan aktivitas guru, siswa, dan hasil belajar siswa pada muatan Matematika.

Kata Kunci: *Aktivitas, Hasil Belajar, Matematika, Siswa, Problem Based Learning, Teams Games Tournament, Improve*

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman pada saat ini sudah tidak bisa dihindari. Kemajuan teknologi sangat pesat yang menuntut manusia untuk menyesuaikan diri agar tidak ketinggalan perkembangan pada era revolusi industri 4.0 ini. Pada era ini segala aspek kehidupan manusia mengalami pengaruh yang sangat besar termasuk pendidikan. Kualitas pendidikan suatu bangsa sangat menentukan nasib bangsa ke depannya. Pendidikan terdiri dari kata “didik” dan mendapat imbuhan berupa awalan ‘pe’ dan akhiran ‘an’ artinya suatu didikan. Pendidikan diartikan sebagai perubahan perilaku, sekelompok orang untuk tujuan pertumbuhan manusia melalui pendidikan (Husanah, 2019: 30). Sarana yang tepat untuk membentuk individu yang berkualitas yaitu pendidikan. Dalam UU No.20 Tahun 2003 pasal 3 Tujuan Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, memiliki kesehatan, pengetahuan, kemampuan, kreativitas, kemandirian, membangun dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Usaha ini dilakukan secara sadar maupun terencana agar dapat dapat mewujudkan proses belajar dimana siswa dapat aktif, menumbuhkan potensi yang ada dalam diri dan lainnya (Hasan, 2021: 340). Untuk mencapai tujuan Pendidikan nasional tersebut bisa dilakukan peningkatan mutu pendidikan dengan melaksanakan proses pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar, siswa tidak hanya dibiarkan menjadi penonton yang hanya duduk dan mendengarkan penyampaian informasi dari guru. Seorang guru diuntut untuk menciptakan suasana yang memastikan siswa aktif menemukan, memproses dan mengolah ilmu pengetahuan dan keterampilan yang baru. Dapat disimpulkan bahwa konsep mengajar adalah metode yang digunakan oleh guru bersama siswa dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Suharti, 2020: 29). Dalam kegiatan belajar mengajar guru tidak hanya dituntut dengan kompeten dan produktif, namun juga harus memiliki inovasi agar dapat menemukan gagasan baru di masa depan. (Krismiyati, 2017: 377). Selain guru, siswa juga menjadi salah satu komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pengertian siswa menurut ketentuan umum Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 adalah masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi program tertentu. Maka dari itu, siswa berhak memilih agar dapat menuntut ilmu sejjalan dengan keinginan masing-masing (Hasbi, 2021: 214). Dalam kurikulum 2013 lebih difokuskan pada proses dan bukan hanya hasil akhir pembelajaran. Selain itu pada kurikulum 2013 memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan program sebelumnya yaitu menerapkan pendekatan saintifik (Cahyani, 2020: 353-354). Dalam kurikulum 2013 mencakup berbagai macam mata pelajaran dan salah satunya adalah matematika yang terdapat dalam pendidikan sekolah dasar.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dimuat dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SDN Telaga Biru 6 Banjarmasin kepada Ibu Muthmainah, S.Pd selaku wali kelas IV pada 25 Januari 2023 ditemukan beberapa kondisi nyata yang tidak sesuai dengan kondisi ideal yang diharapkan dalam pembelajaran Matematika bahwa siswa kesulitan dalam belajar pada muatan Matematika. Masalah kognitif yaitu kegiatan pembelajaran yang diterapkan bersifat satu arah, rendahnya hasil belajar dan aktivitas siswa, siswa masih kurang mampu menerapkan berpikir kritis dan memecahkan masalah. Untuk masalah afektif yaitu anak kurang percaya diri, tidak mampu bekerjasama dan tidak disiplin terhadap tugasnya. Masalah psikomotorik rendahnya kemampuan berkomunikasi pada siswa dan rendahnya rasa ingin tahu siswa. Permasalahan-permasalahan yang ada pada aktivitas pembelajaran tersebut berdampak pada hasil belajar siswa, dapat dilihat dari hasil belajar berupa nilai ulangan harian siswa kelas IV tahun pelajaran 2021/2022 masih banyak yang belum mencapai KKM. Pada tahun pelajaran 2022/2023 dengan jumlah siswa 25 orang masih kurang memuaskan. Dari 25 siswa, secara klasikal hanya 10 siswa (40%) yang berhasil mencapai KKM sedangkan 15 siswa (60%) masih belum mencapai KKM. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah di SDN Telaga Biru 6 Banjarmasin yaitu 70.

Apabila hal ini tidak diatasi maka siswa akan beranggapan Matematika adalah mata pelajaran yang sulit dipahami, sehingga menyebabkan banyak siswa kurang tertarik pada mata pelajaran Matematika dan berdampak pada aktivitas serta rendahnya hasil belajar siswa. Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut ialah dengan melakukan suatu pembaharuan terhadap proses pembelajaran yaitu melalui pemilihan variasi model pembelajaran yang tepat. Untuk itu digunakanlah model pembelajaran PBL, TGT dan *Improve*.

Variasi ini cocok dengan proses belajar Matematika, dimana strategi tersebut membantu siswa dalam memecahkan masalah, berkomunikasi, bekerjasama, membantu siswa agar aktif dan memahami konsep matematika dengan baik. Dengan menggabungkan 3 model pembelajaran yakni PBL, TGT dan *Improve*. PBL menjadi model utama yang dipilih karena PBL dapat meningkatkan aktivitas siswa dan mengasah kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah sejalan dengan pendapat (Amaludin La, 2021: 24) bahwa model tersebut dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa, dapat mengasah kemampuan memecahkan masalah dan berpikir kritis, model ini juga menekankan aktivitas kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif sehingga juga meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa. Selain model *Problem Based Learning (PBL)* peneliti memilih model *Teams Games*

Tournament (TGT) menjadi model pendukung karena model tersebut adalah pembelajaran yang kooperatif sehingga siswa berkontribusi dalam kegiatan belajar, hal tersebut berdampak positif pada kualitas interaksi yang pada gilirannya memotivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Julianto (Agustean, 2022: 709) siswa aktif dalam permainan tanpa memandang perbedaan. Dan model ketiga yaitu *Improve*, peneliti memilih model ini karena model ini merupakan suatu kegiatan belajar matematika yang dibentuk untuk mempermudah siswa dalam meningkatkan berbagai keterampilan matematis secara efektif aktivitas siswa dalam belajar. Strategi ini adalah siswa diberikan pertanyaan-pertanyaan metakognitif dengan belajar berkelompok. Sejalan dengan pendapat (Rohaimis, 2020: 781) model *Improve* berdasarkan pada prinsip pembelajaran teori konstruktif khususnya yang memahami belajar sebagai proses pembentukan pengetahuan dan bukan sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa.

Berdasarkan permasalahan yang telah disampaikan, maka tujuan dari pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini untuk mendeskripsikan aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran, menganalisis aktivitas siswa dan menganalisis peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa dalam muatan matematika menggunakan model *Problem Based Learning, Teams Games Tournament dan Improve* pada siswa kelas IV SDN Telaga Biru 6 Banjarmasin.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan pada penelitian kali ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian natural yang bertujuan menginterpretasikan fenomena yang terjadi, dan dilakukan dengan menggunakan berbagai metode. Mely G. Tan (Rusandi, 2021:3). Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan kelas (PTK). Kemmis dan Mc. Taggart (Parnawi, 2020: 18) Suatu kegiatan yang berhubungan dengan kelas dan dijalankan agar membantu guru dalam menyelesaikan masalah yang terjadi dalam pembelajaran. Tujuan Penelitian Tindakan Kelas ini salah satunya adalah memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran yang dilaksanakan guru demi tercapainya tujuan pembelajaran. (Arikunto, 2015: 28). Setting penelitian ini dilaksanakan di SDN Telaga Biru 6 Banjarmasin dan subjek pengamatan ini adalah siswa kelas IV dengan total 25 siswa. Faktor yang diteliti yaitu aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: 1) analisis data aktivitas guru, 2) analisis data guru, 3) analisis data siswa (pengetahuan, sikap, keterampilan). Tolak ukur keberhasilan pada pengamatan kali ini adalah pada aktivitas guru dikatakan berhasil apabila sudah dapat mencapai skor minimal 81 atau berkategori sangat baik. Pada aktivitas siswa berdasarkan rata-rata kelas dikatakan

berhasil apabila telah mencapai minimal skor 81 berkategori sangat aktif dan aktivitas siswa berdasarkan klasikalnya dikatakan berhasil apabila telah mencaai minimal 81% siswa berkategori hampir seluruhnya aktif. Pada hasil belajar ranah kognitif, afektif, psikomotorik dikatakan tuntas secara individu dapat memenuhi nilai yang ditentukan ialah 70 dan secara keseluruhan terdapat minimal 81% berkategori baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas guru dalam pembelajaran menggunakan model PBL, TGT dan *Improve* pada pertemuan 1,2,3,4 dilakukan kecenderungan disetiap pertemuannya adalah berlandaskan hasil penelitian aktivitas guru. Dapat dilihat pada setiap pertemuan mengalami peningkatan jumlah skor yang dijabarkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru

Pertemuan	Persentase	Kategori
1	58%	Cukup Baik
2	71%	Baik
3	83%	Sangat Baik
4	92%	Sangat Baik

Dilihat dari hasil penelitian aktivitas guru pada pertemuan 1 memperoleh presentase 58% dengan kategori cukup baik, pertemuan 2 memperoleh presentase 71% dengan kategori baik, pertemuan 3 memperoleh presentase 83% dengan kategori sangat baik, pertemuan 4 memperoleh presentase 92% dengan sangat baik. Peningkatan ini terjadi pada aktivitas guru dikarenakan adanya pelaksanaan dari refleksi setiap pertemuan yang menunjukkan harus diadakannya perbaikan pada pertemuan selanjutnya. Kondisi ini menunjukkan bahwa sudah mampu melaksanakan aktivitas pembelajaran secara optimal menggunakan model PBL, TGT, dan *Improve* sehingga terjadi peningkatan yang signifikan.

Berdasarkan hasil pengamatan pada aktivitas guru, peningkatan juga terjadi pada aktivitas siswa saat mengikuti pembelajaran menggunakan model PBL, TGT dan *Improve* pada pertemuan 1-4 terlihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa

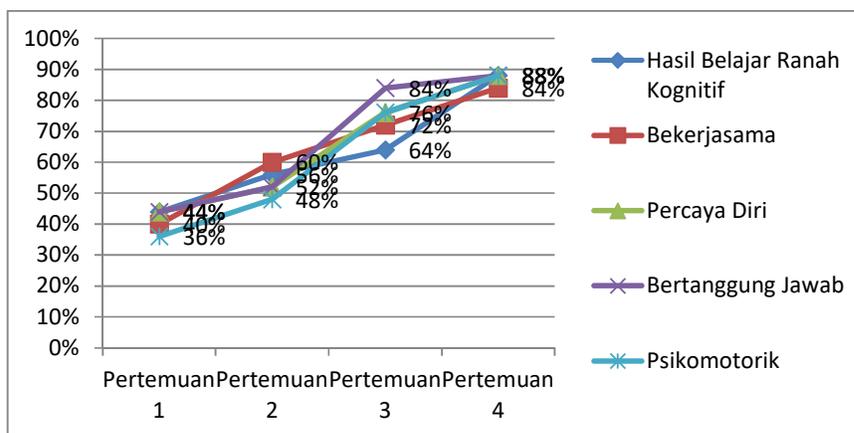
Pertemuan	Persentase	Kriteria
1	32%	Kurang Aktif
2	60%	Cukup Aktif
3	80%	Aktif
4	91%	Sangat Aktif

Dilihat dari hasil observasi aktivitas siswa pada pertemuan 1 memperoleh presentase 32% dengan kategori kurang aktif, pertemuan 2 memperoleh presentase 60% dengan kategori cukup aktif, pertemuan 3 memperoleh presentase 80% dengan kategori aktif, pertemuan 4 memperoleh presentase 91% dengan sangat aktif.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

Pertemuan	Aspek				
	Kognitif	Kerja Sama	Percaya Diri	Tanggung Jawab	Psikomotorik
1	44%	40%	44%	44%	36%
2	56%	60%	52%	52%	48%
3	64%	72%	76%	84%	76%
4	88%	84%	88%	88%	88%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil belajar pada ranah kognitif, afektif aspek (kerja sama, percaya diri, dan tanggung jawab) serta psikomotorik mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Peningkatan yang terjadi menunjukkan keterkaitan fungsi aktivitas guru dengan aktivitas siswa serta hasil belajar ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Dengan meningkatnya aktivitas guru dalam menerapkan proses belajar dengan *Problem Based Learning, Teams Games Tournament* dan *Improve* maka akan berdampak pada aktivitas dan hasil belajar siswa. Semakin jelas bahwa pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning, Teams Games Tournament* dan *Improve* pada siswa kelas IV SDN Telaga Biru 6 Banjarmasin dapat meningkatkan aktivitas guru dan aktivitas siswa dengan hasil belajar siswa. Hubungan linearitas atau kecenderungan ini dapat digambarkan pada grafik dibawah ini:



Gambar 1. Grafik Kecenderungan Keseluruhan Aspek

Berdasarkan pada data aktivitas guru melakukan kegiatan belajar, penelitian aktivitas dan hasil belajar siswa, maka:

Aktivitas Guru

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dari pertemuan I sampai pertemuan IV memperlihatkan adanya peningkatan dan perbaikan yang dilakukan secara optimal yang dilakukan oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Peningkatan ini dikarenakan ketepatan guru dalam memilih dan mengkombinasikan model pembelajaran PBL, TGT dan *Improve* muatan matematika di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Telaga Biru 6. Hal ini sejalan dengan pendapat Turang (Buchari, 2018: 114) bahwa peran guru sebagai pengelola pembelajaran menentukan keefektifan pembelajaran untuk mencapai tujuan, dan guru merencanakan pembelajaran, mengorganisasikan pembelajaran, memotivasi dan mengevaluasi pembelajaran yang komprehensif dan berkelanjutan. Peran guru dituntut aktif dalam penggunaan model kooperatif dalam menyusun perencanaan dan pembelajaran, sehingga pada pelaksanaan pembelajaran siswa dan guru dapat berperan secara aktif dalam proses pembelajaran dikelas.

Aktivitas Siswa

Berdasar pada hasil aktivitas siswa dari pertemuan I sampai pertemuan IV memperlihatkan adanya peningkatan dan perbaikan yang dilakukan secara optimal yang dilakukan oleh siswa dalam mengikuti pelaksanaan pembelajaran. Peningkatan ini dikarenakan siswa mengikuti arahan dari guru dalam penerapan gabungan model pembelajaran PBL, TGT dan *Improve* muatan matematika di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Telaga Biru 6. Guru menjadi jembatan sebagai pendukung dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa dan menciptakan suasana yang nyaman. Berdasarkan beberapa definisi yaitu bahwa pembelajaran merupakan sebuah kegiatan antara guru dan siswa yang terbentuk sistematis dengan memanfaatkan bahan ajar serta sumber belajar guna menunjang prosesnya (Ubabuddin, 2019: 21).

Oleh karena itu siswa atas arahan guru bisa menyesuaikan diri dengan proses pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan dikelas. Dengan gabungan model PBL, TGT dan *Improve* aktivitas dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Ketiga model ini termasuk model kooperatif yang diperlukan keaktifan dan kecakapan siswa individu maupun dalam kelompok serta kreativitas guru dalam mengelola kelas. Peran siswa dituntut aktif dalam penggunaan model kooperatif sehingga pada pelaksanaan pembelajaran siswa dan guru dapat berperan secara aktif. Dengan penelitian-penelitian yang terdahulu menjadi pendukung yaitu sebagai berikut: Ahmad Suriansyah, Rizky Amelia dan Meria Aditia Iestari (2019) dengan judul “meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Menggunakan

Kombinasi Model Problem Based Learning (PBL), Think Pair and Share (TPS) dan Teams Games Tournament (TGT) di Kelas VB SDN Teluk Tiram 1 Banjarmasin”. Dari hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kualitas guru yang semula mencapai kriteria “cukup baik” pada pertemuan 1 menjadi “sangat baik” pada pertemuan 4.

Hasil Belajar Siswa

Kognitif

Berdasarkan hasil pengamatan hasil belajar siswa dalam kognitif, dari pertemuan I sampai pertemuan IV memperlihatkan adanya peningkatan dan perbaikan yang dilakukan secara optimal yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam menjalankan dan mengikuti pelaksanaan pembelajaran. Hasil belajar dapat diukur melalui penilaian dikatakan tuntas apabila siswa dapat memenuhi standar atau KKM yang telah ditetapkan yaitu 70. Ini sejalan dengan pendapat (Yanto, 2016: 120) penilaian dapat diartikan untuk menilai seberapa jauh materi yang mampu dikerjakan oleh siswa berupa angka atau skor.

Afektif

Berdasarkan hasil observasi hasil belajar siswa dalam ranah kognitif, dari pertemuan I sampai pertemuan IV memperlihatkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa. Dengan demikian penilaian secara klasikal sikap masing-masing siswa berjumlah 81% berkategori baik. Dapat dibuktikan dengan adanya penggunaan model gabungan aktivitas belajar siswa dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa, hal ini sesuai pendapat mengalami peningkatan (Sufairoh, 2016: 120) maka dari itu kegiatan belajar dapat tercipta dan terarah agar siswa menggali pengetahuan dengan mandiri, tidak hanya menunggu informasi dari guru.

Psikomotorik

Berdasar pada hasil observasi hasil belajar siswa dalam ranah kognitif, dari pertemuan I sampai pertemuan IV memperlihatkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa. Dengan demikian penilaian secara klasikal sikap masing-masing siswa berjumlah 81% berkategori baik. Dengan bukti bahwa penerapan kombinasi yang tepat dapat meningkatkan keaktifan siswa dikelas sejalan dengan menurut Hamalik (Nurhayati, 2022: 10) Jika seseorang mengalami perubahan yang tidak tahu menjadi tahu dan yang tidak mengerti menjadi mengerti adalah bukti bahwa seseorang telah belajar. Perilaku seseorang dapat berubah dan berpengaruh kepada aspek yang dimilikinya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan kelas yang telah dilaksanakan terhadap siswa kelas IV SDN Telaga Biru 6 Banjarmasin, maka dapat disimpulkan: Aktivitas guru dan aktivitas siswa pada muatan Matematika menerapkan gabungan model PBL, TGT dan *Improves IV* Sekolah Dasar Negeri Telaga Biru 6 Banjarmasin telah terlaksana sehingga mengalami peningkatan dan mencapai kriteria “Sangat Baik”. Hasil belajar siswa pada muatan Matematika menggunakan kombinasi model *Problem Based Learning, Teams Games Tournament* dan *Improves IV* SDN Telaga Biru 6 Banjarmasin dapat mencapai indikator ketuntasan secara individual maupun secara klasikal.

Dapat dilihat dari rangkuman di atas, peneliti mengemukakan anjuran yang harus diarahkan 1) Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi bahan masukan dan pertimbangan dalam menentukan atau memilih model pembelajaran yang bervariasi dalam upaya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam setiap pembelajaran dan memberikan keyakinan kepada guru bahwa gabungan model pembelajaran PBL, TGT dan *Improve* ini mampu memperbaiki kemampuan guru dalam melakukan inovasi pembelajaran sehingga siswa bisa terlibat secara aktif dalam pembelajaran. 2) Bagi kepala sekolah, pengamatan ini dapat menjadi saran untuk melakukan pembinaan pendidik di sekolah yang dipimpinnya dan pengembangan program sekolah agar menerapkan model yang bervariasi untuk peningkatan proses dan hasil belajar. 3) Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan referensi yang bermanfaat, dapat dikembangkan untuk kepentingan pendidikan dan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam melakukan inovasi pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustean, A., Maharani, J., & Nurhasanah, S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan TGT (Teams, Games, Tournament) dalam Pembelajaran Matematika di SD. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar 2022*. <http://proceedings.upi.edu/index.php/semnaspendas/article/view/2411>
- Amaludin La. (2021). *Model Pembelajaran PBL Penerapan dan Pengaruhnya Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar*. Pascal Books. https://www.google.co.id/books/edition/MODEL_PEMBELAJARAN_PROBLEM_BASE_LEARNING/IP17EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Model+Pembelajaran+PBL+Penerapan+dan+Pengaruhnya+Terhadap+Keterampilan+Berpikir+Kritis+Dan+Hasil+Belajar&pg=PA80&printsec=frontcover
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Sinar Grafika Offset. https://www.google.co.id/books/edition/Penelitian_Tindakan_Kelas/-RwmEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=penelitian+tindakan+kelas&printsec=frontcover
- Buchari, A. (2018). Peran Guru Dalam Pengelolaan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 12(2), 114. <https://doi.org/10.30984/jii.v12i2.897>
- Julaeha, S., & Erihadiana, M. (2021). Model Pembelajaran dan Implementasi Pendidikan HAM Dalam Perspektif Pendidikan Islam dan Nasional. *Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 4(1), 136. <https://doi.org/10.47467/reslaj.v4i2.449>
- Krismiyati, K. (2017). Pengembangan Sumber Daya Manusia dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di SD Negeri Inpres Angkasa Biak. *Jurnal Office*, 3(1), 377. <https://doi.org/10.26858/jo.v3i1.3459>
- Nurhayati, S. (2022). PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SKI MATERI PERADABAN EMAS DINASTI ABBASIYAH DENGAN METODE PEMBELAJARAN INQUIRY PADA SISWA KELAS VIII DI MTS SUNAN CENDANA KECAMATAN KWANYAR KABUPATEN BANGKALAN. *Jurnal Pendidikan Lampu*, 8(1), 10. <https://jurnal.alhamidiyah.ac.id/index.php/JPL/article/view/157>
- Parnawi, A. (2020). *Penlitian Tindakan Kelas*. CV Budi Utama. https://www.google.co.id/books/edition/Penelitian_Tindakan_Kelas_Classroom_Acti/djX4DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=penelitian+tindakan+kelas&printsec=frontcover
- Rohaimis. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP dengan Menerapkan Metode IMPROVE. *Pendidikan*, 4(1), 781. <ile:///C:/Users/ACER/Downloads/528-Article Text-1025-2-10-20200615.pdf>
- Rusandi, & Muhammad Rusli. (2021). Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 2(1), 3. <https://doi.org/10.55623/au.v2i1.18>
- Sufairoh. (2016). Pendekatan Saintifik & Model Pembelajaran K-13. *Jurnal Pendidikan Profesional*, 5(3), 120. http://www.jurnalpendidikanprofesional.com/index.php/JPP/article/view/186/pdf_104
- Suriansyah, A., Amelia R., & Lestari M,A. 2019. Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Menggunakan Kombinasi Model Problem Based Learning (PBL), Think Pair And Share (TPS) dan Teams Games Tournament (TGT) di Kelas VB SDN Teluk Tiram 1 Banjarmasin. *Prosiding Seminar Nasional PS2DMP ULM*, 5(1),34. <https://www.rumahjurnal.net/index.php/PS2DMP/article/view/797>

Yanto, A. (2016). Jurnal Cakrawala Pendas, Volume I, No. 1 Januari 2016 ISSN: 2442-7470.
Jurnal Cakrawala Pendas, I(1), 57. <https://media.neliti.com/media/publications/266425-metode-bermain-peran-role-playing-untuk-3f4b0135.pdf>