

MENINGKATKAN AKTIVITAS, KARAKTER PEDULI LINGKUNGAN DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V MENGGUNAKAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DAN *MAKE A MATCH* BERBASIS STEAM

Nisa Kamila

Universitas Lambung Mangkurat
nisakamilao8@gmail.com

Muhsinnah Annisa

Universitas Lambung Mangkurat
muhsinah.annisa@ulm.ac.id

Abstract

The aim of this learning is to increase student activity, their concern for the environment and their learning outcomes. This research uses a classroom action research method carried out in two cycles. Each cycle consists of two meetings. Data collection in this research was carried out using test and non-test methods. The results of the research in cycle 1 teacher recapitulation were 83% (good), and in cycle 2 the teacher managed to achieve the highest score with a percentage of 94% (very good). Classical student activity in cycle 1 was 71% (active), and in cycle 2 it increased again to 92% (very active). The classical character of caring for the environment (affective) in cycle 1 got 71% (beginning to develop), and 93% (entrenched) in cycle 2. The percentage of students' classical psychomotives increased classically at each meeting. In cycle 1 it got 71% (good), and experienced an increase of 86% (very good) in cycle 2. Learning outcomes in cycle 1 got 64% (incomplete) classically, and in cycle 2 it increased to 93% (complete). It can be concluded that students become more active when Problem Based Learning and STEAM-based Make A Match, care more about the environment, and improve their learning outcomes.

Keywords: *Activities, Environmentally Caring Character, Learning Outcomes, Make a Match, Problem Based Learning, STEAM.*

Abstrak

Tujuan dari pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan aktivitas siswa, kepedulian mereka terhadap lingkungan dan hasil belajar mereka. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode tes dan nontes. Hasil penelitian pada rekapitulasi guru siklus 1 mendapatkan 83% (baik), dan pada siklus 2 guru berhasil mencapai skor tertinggi dengan persentase 94% (sangat baik). Klasikal aktivitas siswa pada siklus 1 mendapatkan 71% (aktif), dan pada siklus 2 meningkat lagi menjadi 92% (sangat aktif). Klasikal karakter peduli lingkungan (afektif) pada siklus 1 mendapatkan 71% (mulai berkembang), dan 93%

(membudaya) pada siklus 2. Klasikal psikomotik siswa meningkat persentasenya secara klasikal pada setiap pertemuan. Pada siklus 1 mendapatkan 71% (baik), dan mengalami peningkatan 86% (sangat baik) pada siklus 2. Hasil belajar pada siklus 1 memperoleh 64% (tidak tuntas) secara klasikal, dan pada siklus 2 mengalami peningkatan menjadi 93% (tuntas). Dapat disimpulkan bahwa siswa menjadi lebih aktif ketika Problem Based Learning dan Make A Match berbasis STEAM, lebih peduli terhadap lingkungan, dan meningkatkan hasil belajarnya.

Kata Kunci: *Aktivitas, Karakter Peduli Lingkungan, Hasil Belajar, Make a Match, Problem Based Learning, STEAM.*

Pendahuluan

Salah satu usaha suatu bangsa untuk mewujudkan masyarakat yang berkualitas yaitu dengan meningkatkan mutu Pendidikan yang sesuai dengan perkembangan zaman saat ini. Revolusi industri generasi 4.0 sedang berlangsung saat ini. Periode ini ditandai dengan perluasan peluang interaksi, koneksi, dan pengembangan sistem digital, kecerdasan buatan, dan dunia virtual. Teknologi informasi dan komunikasi memengaruhi banyak bidang kehidupan karena batas antara manusia, mesin, dan sumber daya lainnya semakin kabur, termasuk pendidikan di Indonesia. Selain itu, transformasi ini telah membawa perubahan yang tak terhindarkan, dan untuk mengatasinya diperlukan sumber daya yang berkualitas. Sumber daya manusia ini harus siap beradaptasi dan bersaing di seluruh dunia.

Revolusi Industri 4.0 bergantung pada peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui pendidikan dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Saat ini, keberhasilan suatu negara bergantung pada tingkat pendidikan, dan peran guru merupakan faktor penting. Guru harus memiliki pengetahuan yang mendalam, kemampuan untuk beradaptasi dengan teknologi baru dan kemampuan untuk mengatasi tantangan yang terjadi di seluruh dunia. Pemanfaatan teknologi didalam dunia Pendidikan, serta media pendidikan perlu dalam rangka belajar mengajar karena media pendidikan merupakan kebutuhan yang dapat meningkatkan mutu Pendidikan.¹

¹ Saputri, Annisa, M., & Kusnandi, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Menggunakan Augmented Reality (Ar) Berbasis Android Pada Siswa Kelas Iii Sdn 015 Tarakan. *Widyagogik*, Vol. 6. No.1.

Tujuan pendidikan karakter adalah membekali siswa dengan pengetahuan dan pengembangan prinsip-prinsip karakter. Hal ini agar mereka dapat menggunakan prinsip-prinsip tersebut dalam hubungannya dengan Tuhan Yang Maha Esa, dalam peningkatan diri, dalam hubungan dengan orang lain, dan dalam cinta bangsa dan negara.² Pendidikan karakter telah menjadi topik pembicaraan baik di sekolah maupun di rumah, maupun di kalangan masyarakat. Karakter sangat penting untuk mencapai tujuan seseorang.³ Sekolah hendaknya mendidik manusia yang berkarakter dan berkepribadian baik sesuai dengan nilai dan norma masyarakat, yang sesuai dengan tujuan pada kurikulum 2013. Kesadaran dan kepedulian terhadap lingkungan menjadi ciri penting karakter ini.

Kurikulum SD 2013 memiliki banyak mata pelajaran, salah satunya IPA. Pembelajaran IPA sudah diperoleh sejak sekolah dasar, pembelajaran IPA tersebut melibatkan keaktifan siswa, baik aktivitas fisik maupun aktivitas mental, dan berhubungan langsung dengan kehidupan sehari-hari, untuk mewujudkan tujuan dalam proses pembelajaran IPA maka diperlukan kegiatan pembelajaran yang baik dan sumber belajar yang dapat mewujudkan tujuan pembelajaran.⁴ Dengan demikian, siswa diharapkan termotivasi untuk mengamati fenomena alam di sekitarnya secara ilmiah, rasional, dan terstruktur. Mempelajari sains di tingkat dasar penting karena memberi siswa pemahaman tentang alam. Hal ini mendorong mereka untuk mempertimbangkan fenomena alam sekitar secara ilmiah, logis dan teratur.⁵ Sumber daya manusia dapat mampu berkreasi, memecahkan masalah-masalah aktual dalam kehidupan, dan mengambil keputusan yang berpandangan ke

² Saleh, M. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Inklusi. *Hikmah : Journal of Islamic Studies*, 17(2), 101-108.

³ Annisa, M., Syihabuddin, Kosasih, A., & Shofina, N. (2022). Needs Analysis of Wasaka Character Assessment Instruments (Religious&Hard Work) in Learning in Elementary Schools. *International Journal of Social Science And Human Research*, Volume 05.

⁴ Gita, Damara, S., Annisa, M., & Indra, W. N. (2018). Pengembangan Modul Ipa Materi Hubungan Makhluk Hidup Dan Lingkungannya Berbasis Pendekatan Kontekstual. *LENSA (Lentera Sains)*, Vol. 8 No. 1.

⁵ Shofina, N., & Annisa, M. (2023). Kombinasi Problem Based Learning dan Model Pembelajaran Pemaknaan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Karakter Wasaka Siswa Sekolah Dasar. *DIKSEDA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, Volume 01 No 01 Halaman 63-73.

depan.⁶

Menurut Standar Isi BSNP 2016, kondisi ideal untuk penelitian ilmiah meliputi: 1) Sikap ilmiah: menampilkan sikap yang mencerminkan kualitas ilmiah seperti rasa ingin tahu, kejujuran, logika, kemampuan kritis, dan disiplin melalui studi sains (2). Pertanyaan: Siswa didorong untuk mengajukan pertanyaan seperti "apa", "mengapa", dan "bagaimana" tentang fenomena alam di sekitar mereka. (3) Pengamatan dengan panca indera dan alat sederhana: Siswa belajar mengamati objek ilmu pengetahuan dengan panca indera dan alat sederhana yang tersedia. (4) Pencatatan dan Penyajian Data: Siswa diajarkan untuk merekam dan menyajikan data pengamatan alam dengan alat dan indera yang sederhana. Melaporkan Pengamatan: Siswa diberi kesempatan untuk secara sederhana berbicara dan menulis tentang pengamatan mereka (6) Mendeskripsikan Konsep IPA: Siswa harus dapat menggambarkan konsep IPA berdasarkan hasil penelitian. Pembelajaran IPA juga bertujuan agar siswa memiliki pemahaman yang baik tentang ide-ide pembelajaran, berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas, mampu memecahkan masalah dalam kelompok, dan merasa bertanggung jawab atas proses pembelajarannya. Dengan menggunakan prinsip-prinsip tersebut, siswa lebih banyak kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelas dan memecahkan masalah melalui kerja kelompok, dan lebih banyak tanggung jawab.

Dalam wawancara dengan guru wali kelas 5 diketahui bahwa siswa masih kurang semangat mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas, tidak percaya diri untuk dapat mengemukakan pendapatnya, tidak berminat memecahkan masalah, tidak peduli dengan lingkungan lingkungan dan tidak menggunakan teknologi. Data observasi menunjukkan bahwa hasil pelatihan KKM masih rendah. Dari 14 siswa tersebut, hanya 5 siswa yang mencapai KKM atau sekitar 40%, sedangkan 9 siswa yang mencapai KKM atau sekitar 60% dengan KKM 70. Kondisi ini tentu tidak diharapkan selama kegiatan berlangsung. Menurut survei yang dilakukan terhadap lima siswa, ternyata siswa biasanya menganggap pembelajaran itu membosankan dan tidak menarik. Jika hal ini tidak diatasi, dampaknya dapat mempengaruhi pemahaman ilmu pengetahuan alam (IPA) siswa, yang mungkin tidak efektif, siswa dapat menjadi pasif di dalam kelas dan akhirnya berdampak negatif terhadap hasil

⁶ Annisa, M., Syihabuddin, Kosasih, A., & Shofina, N. (2022). Needs Analysis of Wasaka Character Assessment Instruments (Religious&Hard Work) in Learning in Elementary Schools. *International Journal of Social Science And Human Research*, Volume 05.

belajarnya. karena sangat bertentangan dengan cita-cita penelitian ilmiah. Pembelajaran menerapkan model *Problem Based Learning* dan *Make A Match* berbasis STEAM adalah kemungkinan solusi untuk masalah yang ada. Penggunaan model *Problem Based Learning* diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan dapat memecahkan masalah dengan baik. Sedangkan penggunaan model *Make A Match* digunakan dikelas akan menjadi lebih menarik bagi peserta didik sebab siswa dapat belajar sekaligus bermain, selain itu dapat membuat siswa tidak bosan karena pembelajaran yang monoton. Penggunaan model pembelajaran *Make A Match*, membuat peserta didik akan memiliki pengalaman belajar aktif dan bermakna, sehingga model *Make A Match* dapat dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. STEAM menstimulasi keingintahuan dan motivasi anak tentang keterampilan berpikir tingkat tinggi yang meliputi pemecahan masalah, kerjasama, pembelajaran mandiri, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis tantangan dan penelitian.⁸

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang diterapkan dalam konteks ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tindakan Kelas Prosedur penelitian tindakan kelas dilaksanakan dengan empat langkah yang disajikan dalam melaksanakan PTK, yaitu: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan, dan 4) refleksi.⁹ Kunandar berpendapat bahwa guru menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Pendekatan ini meliputi mengamati, merencanakan, melaksanakan dan merefleksi tindakan yang diambil selama beberapa siklus. Biasanya prosedur-prosedur tersebut dilakukan secara bersama-sama.¹⁰ Penelitian ini menggunakan metode penelitian

⁷ Radiansyah, & Amalia, E. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Materi Benda Tunggal Dan Campuran Menggunakan Kombinasi Model Pbl, Nht & Mm. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.

⁸ Sari, L., & Koto, I. (2023). Analisis Unsur STEAM dan Literasi Sains dalam Buku Tematik Siswa Kelas IV pada Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Muatan Pelajaran IPA SD. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*.

⁹ Arikunto. (2015). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.

¹⁰ Kunandar. (2011). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode tes dan nontes.

Salah satu alat yang digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang bagaimana guru dan siswa IPA menerapkan *Problem Based Learning* dan *Make A Match* berbasis STEAM adalah dengan observasi. Aspek ini bertujuan untuk mengeksplorasi interaksi dan dinamika pembelajaran di kelas.

Faktor yang diteliti yaitu 1) Aktivitas siswa; dan 2) Hasil Belajar Siswa. Teknik pengumpulan data dengan kualitatif yaitu kemandirian belajar menggunakan observasi dalam proses pembelajaran dan hasil belajar siswa menggunakan cara tes tertulis. Teknik pengumpulan data dengan kuantitatif yaitu cara pemaparannya menggunakan bentuk angka-angka yang hasilnya berupa data hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Make A Match* berbasis STEAM dianggap berhasil jika 80% siswa "aktif" atau "sangat aktif". Ukuran keberhasilan penelitian juga meliputi ketuntasan hasil belajar siswa. Hasil afektif dianggap berhasil jika minimal 80% siswa telah mencapai kriteria "Mulia Berkembang dan Membudaya" dan dikategorikan berhasil secara keseluruhan jika 80% siswa telah berhasil mencapai nilai KKM minimal 70 pada hasil kognitif. Lebih dari 80% siswa memenuhi kriteria "baik" dan "sangat baik" ditinjau dari karakteristik psikomotorik.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian, terlihat bahwa memakai *Problem Based Learning* meningkat dari pertemuan ke pertemuan. Patut dicatat bahwa guru dan siswa mencatat aktivitas yang lebih tinggi setelah menerapkan model ini. Tabel 1 menunjukkan kecenderungan aktivitas guru yang terjadi pada setiap siklus :

Tabel 1. Rekapitulasi Aktivitas Guru

Siklus	Persentase	Kriteria
1	83%	Baik
2	94%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil pengamatan, aktivitas guru terlihat telah dijalankan sejalan dengan tahap-tahap model pembelajaran dengan kriteria yang sangat baik. Dilihat dari persentase, pada siklus 1 mendapatkan 83%, dan pada siklus 2 guru berhasil

mencapai skor tertinggi dengan persentase 94%. Tabel 2 menunjukkan persentase klasikal aktivitas siswa yang terjadi pada setiap siklus:

Tabel 2. Persentase Klasikal Aktivitas Siswa

Siklus	Persentase	Kriteria
1	71%	Aktif
2	92%	Sangat Aktif

Menurut hasil observasi, aktivitas siswa secara klasikal meningkat pada setiap pertemuan. Misalnya pada siklus 1 mendapatkan 71%, dan pada siklus 2 meningkat lagi menjadi 92%. Tabel 3 menunjukkan persentase klasikal karakter peduli lingkungan (Afektif) yang terjadi pada setiap siklus :

Tabel 3. Persentase Klasikal Karakter Peduli Lingkungan (Afektif)

Siklus	Persentase	Kriteria
1	71%	Mulai Berkembang
2	93%	Membudaya

Berdasarkan hasil observasi, karakter peduli lingkungan (afektif) siswa meningkat persentasenya secara klasikal pada setiap pertemuan. Pada siklus 1 mendapatkan 71%, dan 93% pada siklus 2. Tabel 4 menunjukkan persentase klasikal psikomotorik yang terjadi pada setiap siklus:

Tabel 4. Persentase Klasikal Psikomotorik

Siklus	Persentase	Kriteria
1	71%	Baik
2	86%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil observasi, persentase klasikal psikomotorik siswa meningkat persentasenya secara klasikal pada setiap pertemuan. Pada siklus 1 mendapatkan 71%, dan 86% pada siklus 2. Tabel 5 menunjukkan persentase hasil belajar siswa yang terjadi pada setiap siklus:

Tabel 5. Persentase Hasil Belajar Siswa

Siklus	Persentase	Kriteria
1	64%	Tidak Tuntas
2	93%	Tuntas

Berdasarkan hasil observasi, hasil belajar siswa pada setiap pertemuan mengalami peningkatan persentase secara klasikal pada siklus 1 memperoleh 64% secara klasikal, dan pada siklus 2 mengalami peningkatan menjadi 93%. Hal ini disebabkan karena pada saat proses pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning*.

Pengamatan menunjukkan bahwa guru semakin banyak menggunakan *Problem Based Learning* dan *Make A Match* berbasis STEAM maka keberhasilan guru sesuai dengan penilaian "sangat baik". Menurut Mujiati, Suriansyah & Effendi¹¹ berpendapat bahwa kepemilikan guru terhadap strategi dan pola pembelajaran dapat mendorong partisipasi siswa dalam pembelajaran. Selain itu, kemampuan guru dalam menggunakan bahan dan sumber belajar secara tepat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Kesimpulan ini sejalan dengan penelitian (Diartian, 2021), (Novianti, Bentri, & Zikri, 2020), dan (Krisna. & dkk, 2019).

Aktivitas siswa yang mendapatkan kategori sangat aktif dan aktif di setiap aspek pada setiap pertemuan semakin meningkat, sedangkan siswa yang mendapatkan kategori cukup aktif dan kurang aktif di setiap aspek semakin menurun disetiap pertemuannya.

Peningkatan kualitas pembelajaran tersebut dikarenakan guru selalu memperhatikan setiap pertemuan dan berupaya untuk menumbuhkan keaktifan siswa. Dengan demikian, hal itu mempengaruhi aktivitas siswa yang dapat mencapai tingkat keberhasilan, dan secara positif mempengaruhi peningkatan proses pembelajaran. Guru harus dapat membantu siswa mencapai potensi mereka dan memberi mereka pengalaman belajar yang bermanfaat. Penelitian ini senada dengan penelitian yang dilakukan (Suhaimi, 2020), (Zakiah, Prasetyo, & Astutiningtyas, 2019), dan (Mawaddah, Triwoelandari, & Irfani, 2022).

Problem Based Learning dan *Make A Match* berbasis STEAM meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA siklus air di setiap pertemuan. Kesiapan guru untuk melakukan pelatihan dengan menggunakan *Problem Based Learning* dan *Make A Match* berbasis STEAM yang dipilih dan media sudah meningkat sehingga

¹¹ Noorhapizah, Nur'alim, 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. *In Prosiding Seminar Nasional PS2DMP, 5(2)*, p. 103.

terjadi peningkatan aktivitas siswa selama pelatihan. Aktivitas siswa dengan sendirinya menumbuhkan hasil belajar mereka. Hasil belajar didefinisikan sebagai perubahan perilaku manusia yang dapat diamati dan diukur melalui pengetahuan, sikap dan keterampilan (Harvianto, 2021). Sejalan dengan pendapat (Mughtar & Suryani, 2019), dan (Ismail, 2021).

Simpulan

Menurut hasil dari penelitian ini dan interpretasi data yang dilakukan pada siswa kelas V, dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran IPA dengan Tema 8 "Lingkungan Sahabatku" menerapkan model *Problem Based Learning dan Make A Match* berbasis STEAM telah terlaksana sesuai dengan tahapan-tahapan model tersebut, dan dinilai sebagai aktivitas yang sangat baik. Aktivitas siswa memperoleh kriteria "Siswa Aktif" dengan persentase klasikal 92%. Hasil belajar siswa memperoleh kriteria "Tuntas" dengan persentase klasikal 93%. Sedangkan Karakter Peduli Lingkungan memperoleh kriteria "Membudaya" dengan persentase klasikal 93%.

Daftar Pustaka

- Annisa, M. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Mahasiswa Pgsd . *Jurnal Lentera Sains (Lensa)*, Volume 6 Jilid II.
- Annisa, M., Syihabuddin, Kosasih, A., & Shofina, N. (2022). Needs Analysis of Wasaka Character Assessment Instruments (Religious&Hard Work) in Learning in Elementary Schools. *International Journal of Social Science And Human Research*, Volume 05.
- Arikunto. (2015). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Diartian, I. W. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Etnomatematika . *Jurnal Emasains*.
- Gita, Damara, S., Annisa, M., & Indra, W. N. (2018). Pengembangan Modul Ipa Materi Hubungan MakhluK Hidup Dan Lingkungannya Berbasis Pendekatan Kontekstual. *LENSA (Lentera Sains)*, Vol. 8 No. 1.
- Harvianto, Y. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar pendidikan Jasmani Selama Masa Pandemi Covid-19. *Journal Pendidikan Jasmani Kesehatan & Rekreasi*.
- Ifa Roselina Zakiah, K. H. (2019). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match. *ABSIS (Mathematics Education Journal)*.
- Ismail, M. J. (2021). Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Dan Menjaga Kebersihan Di Sekolah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.

- Krisna., & dkk. (2019). *Pembelajaran Stem pada Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kunandar. (2011). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Mawaddah, R., Triwoelandari, R., & Irfani, F. (2022). Kelayakan Lks Pembelajaran Ipa Berbasis Stem Untukmeningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa SD/MI. *Jurnal Cakrawala Pendas*.
- Muchtar, A. D., & Suryani, A. (2019). Pendidikan Karakter Menurut Kemendikbud (Telaah Pemikiran atas Kemendikbud). *Edumaspul Jurnal Pendidikan*.
- Noorhapizah, Nur'alim, 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. *In Prosiding Seminar Nasional PS2DMP, 5(2)*, p. 103.
- Novianti, A., Bentri, A., & Zikri, A. (2020). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematikterpadu Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu Prodi PGSD FIP UPTT*.
- Radiansyah, & Amalia, E. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Materi Benda Tunggal Dan Campuran Menggunakan Kombinasi Model Pbl, Nht & Mm. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Saleh, M. (2022). Implemestasi Pendidikan Pendidikan Karakter di Sekolah Inklusi. *Hikmah : Journal of Islamic Studies, 17(2)*, 101-108.
- Saputri, Annisa, M., & Kusnandi, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Menggunakan Augmented Reality (Ar) Berbasis Android Pada Siswa Kelas Iii Sdn 015 Tarakan. *Widyagogik, Vol. 6. No.1*.
- Sari, L., & Koto, I. (2023). Analisis Unsur STEAM dan Literasi Sains dalam Buku Tematik Siswa Kelas IV pada Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Muatan Pelajaran IPA SD. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*.
- Shofina, N., & Annisa, M. (2023). Kombinasi Problem Based Learningdan Model Pembelajaran Pemaknaan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Karakter Wasaka Siswa Sekolah Dasar. *DIKSEDA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, Volume 01 No 01 Halaman 63-73*.
- Suhaimi, N. (2020). Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Materi Bangun Ruang Menggunakan Kombinasi Model Problem Basedlearning, Numbered Head Together Dan Course Reviewhoray Dengan Media Bangun Ruang Kelas V/C Sdn Handil Bakti Kabupaten Barito Kuala. *LENTERA Jurnal Ilmiah Kependidikan*.
- Zakiah, I. R., Prasetyo, K. H., & Astutiningtyas, E. L. (2019). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match. *ABSIS (Mathematics Education Journal)*.