

## **MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN KREATIVITAS SISWA PADA MUATAN IPA MENGUNAKAN MODEL BINTANG DI SEKOLAH DASAR**

Aliza Rifka Zuhairiah<sup>1</sup>, Akhmad Riandy Agusta<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>PGSD FKIP Universitas Lambung Mangkurat  
[12010125320105@mhs.ulm.ac.id](mailto:12010125320105@mhs.ulm.ac.id), [2riandy.agusta178@ulm.ac.id](mailto:2riandy.agusta178@ulm.ac.id),

### **ABSTRACT**

*The problem in this research is the low level of student activity and creativity in science learning. The solution to overcome this problem is to use the BINTANG model, which is implemented in the learning process. This research uses a type of classroom action research (PTK) with the approach in this research being quantitative and qualitative. The research results showed that teacher activity obtained a percentage of 95% with the criteria "very good", student activity obtained a percentage of 92% with the criterion "very active", student creativity obtained a percentage of 92% with the criteria "very creative" and learning outcomes obtained a percentage of 100 % with the criteria "complete". Based on the data and research results, it can be concluded that the application of the BINTANG model (Creative Problem Solving, Picture and Picture, and Teams Games Tournament) can increase creativity and have a very good impact on improving student learning outcomes.*

*Keywords: Activity, Creativity, Learning Results, BINTANG*

### **ABSTRAK**

Permasalahan pada penelitian ini adalah rendahnya aktivitas dan kreativitas siswa pada pembelajaran IPA. Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan model BINTANG yaitu diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru memperoleh persentase 95% dengan kriteria "sangat baik", aktivitas siswa memperoleh persentase 92% dengan kriteria "sangat aktif", kreativitas siswa memperoleh persentase sebesar 92% dengan kriteria "sangat kreatif" dan hasil belajar memperoleh persentase sebesar 100% dengan kriteria "tuntas". Berdasarkan data dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model BINTANG (*Creative Problem Solving, Picture and Picture, dan Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan kreativitas dan memberikan dampak yang sangat baik terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Aktivitas, Kreativitas, Hasil Belajar, BINTANG

#### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan bagian penting dari kehidupan manusia maupun pencapaian pembangunan suatu bangsa. Hal tersebut

dikarenakan melalui pendidikan manusia dapat menentukan dan mengubah kehidupan yang dijalani. Selain itu, pencapaian pembangunan suatu bangsa tidak akan lepas dari

sumber daya manusianya, jika suatu bangsa memiliki sumber daya manusia yang berkualitas, maka kemajuan suatu bangsa tak dapat diragukan (Masrur dkk., 2023: 247).

Membentuk sumber daya manusia yang berkualitas tentu sangat ditentukan oleh kurikulum yang diberlakukan di setiap satuan pendidikan. Karena suatu pendidikan tanpa adanya kurikulum akan terlihat tidak teratur. Dengan demikian, hal tersebut akan memunculkan perubahan dalam perkembangan kurikulum, khususnya di Indonesia. Kurikulum merupakan salah satu alat untuk mencapai tujuan pendidikan, dan sekaligus digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan proses belajar mengajar pada berbagai jenis dan tingkat sekolah (Susanto, 2022: 320)

Kurikulum sangat dibutuhkan dalam kegiatan proses pembelajaran sebagai pedoman untuk menyusun target dalam proses belajar mengajar, karena itu kurikulum menjadi pijakan utama dalam pengembangan kurikulum, pengembangan kurikulum merupakan komponen yang paling utama dalam pembelajaran. Dengan adanya pengembangan kurikulum mekanisme dalam pembelajaran dapat terarah dan berjalan dengan

baik sesuai dengan kebijakan yang telah ditetapkan (Rosnaeni dkk., 2021: 468-469).

Kondisi ideal mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 tahun 2006 menyatakan bahwa standar mata pelajaran IPA disekolah dasar yaitu: (1) mengembangkan pengetahuan dan pemahaman IPA serta dapat bermanfaat dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. (2) mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling berkaitan antara IPA, lingkungan, masyarakat, dan teknologi. (3) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam yang ada disekitar kita. (4) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta menjaga, memelihara, dan melestarikan lingkungan alam. (5) Meningkatkan kesadaran agar dapat menghargai alam dan segala sesuatu yang ada didalamnya (Nasional, 2006: 484-485).

Kondisi Ideal Kreativitas yaitu sebagai berikut: Novelty (Kebaruan) Menghasilkan gagasan penyelesaian masalah yang baru. Fluency (Kefasihan) Menghasilkan sejumlah besar ide dalam kata, gambar atau

tindakan. Flexibility (Fleksibilitas) Menghasilkan berbagai jenis gagasan dengan fleksibel. Originality (Originalitas) Menghasilkan ide-ide yang kurang jelas tapi itu tidak biasa atau unik. Elaboration (Elaborasi) Mengembangkan, menambahkan atau menguraikan gagasan. Abstractness (Keabstrakan) Merasakan inti masalah atau isu, berpikir secara abstrak (Agusta dkk., 2023: 8262).

Hasil belajar tampak sebagai terjadinya sebuah perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dimiliki siswa. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan yang sebelumnya, misalnya dari tidak tau menjadi tau, sikap kurang sopan menjadi sopan dan sebagainya (Suprihatin & Manik, 2020: 67).

Masalah utama dalam peningkatan mutu pendidikan di Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan di Indonesia, yaitu rendahnya mutu pendidikan pada berbagai jenjang pendidikan baik formal maupun informal. Penyebab rendahnya mutu pendidikan di Indonesia adalah

masalah efektifitas, efisiensi dan standarisasi pengajaran. Hal-hal tersebut masih menjadi permasalahan yang biasa terjadi dalam dunia pendidikan di Indonesia. Masalah khusus adalah fasilitas fisik yang buruk, kualitas guru yang buruk, kesejahteraan guru yang buruk, prestasi siswa yang rendah, kesempatan yang sama dalam pendidikan yang rendah, dan adaptasi pendidikan yang rendah terhadap kebutuhan (Agustang & Mutiara, 2021: 1).

Namun pada kenyataannya, harapan pembelajaran IPA yang seharusnya terjadi di dalam proses pembelajaran berbanding terbalik dengan kondisi yang terjadi di kelas V SDN Kelayan Selatan 10 Banjarmasin. Pembelajaran yang seharusnya mengembangkan pengetahuan dan pemahaman IPA serta dapat bermanfaat dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, pada kenyataannya kegiatan pembelajaran masih bersifat satu arah dan siswa kurang begitu paham dengan materi IPA itu sendiri. Pembelajaran hanya sampai pada pemahaman konsep ketika berlangsungnya kegiatan belajar namun siswa tidak mengaplikasikannya di kehidupan

sehari-hari. Sehingga pengetahuan dan pemahaman 19 dari 24 siswa tentang konsep IPA tidak berkembang secara luas.

Pembelajaran yang seharusnya mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling berkaitan antara IPA, lingkungan, masyarakat, dan teknologi, pada kenyataannya kegiatan pembelajaran masih kaku, monoton dan membosankan. Proses pembelajaran tidak membuat siswa menjadi ingin tahu lebih lanjut. Meskipun ada, tapi beberapa siswa yang tingkat rasa ingin tahunya tinggi merasa malu dan tidak memiliki keberanian untuk bertanya. Sehingga tidak mengembangkan rasa ingin tahu 19 dari 24 siswa karena siswa tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Pembelajaran yang seharusnya mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam yang ada disekitar kita, pada kenyataannya pembelajaran masih butuh perbaikan dan peningkatan pada tiap kegiatannya. 19 dari 24 siswa masih sering melakukan hal lain saat guru menjelaskan pembelajaran seperti mengajak temannya berbicara, bercanda dan ada juga siswa yang

asik dengan dunianya sendiri. Selain itu kesadaran siswa akan keadaan dirinya sendiri yang sebenarnya rendah pemahaman dalam proses belajar juga masih terjadi. Sehingga masih sulit mendapatkan hasil belajar yang diharapkan.

Pembelajaran yang seharusnya meningkatkan kesadaran untuk berperan serta menjaga, memelihara, dan melestarikan lingkungan alam, pada kenyataannya masih minim terlaksana. 19 dari 24 siswa masih kurang akan kepedulian lingkungan sekitar. Kurangnya pembelajaran mengenai pentingnya menjaga lingkungan dan pelestarian alam yang bertujuan untuk kehidupan masa depan agar lebih baik masih kurang tersampaikan. Anak-anak belum memahami secara benar dan sadar akan pentingnya hal ini.

Pembelajaran yang seharusnya meningkatkan kesadaran agar dapat menghargai alam dan segala sesuatu yang ada di dalamnya. Namun kenyataannya pembelajaran muatan IPA monoton terjadi di dalam kelas dan berfokus dengan buku pembelajaran dan dengan metode pembelajaran yang sama setiap harinya yaitu metode ceramah.

Pembelajaran yang seharusnya memperhatikan aktivitas dan

kreativitas siswa. Namun pada kenyataannya pembelajaran muatan IPA di dalam kelas tidak banyak aktivitas dalam pembelajaran dan masih kurangnya kreativitas siswa saat pembelajaran berlangsung.

Kondisi nyata di lapangan mengenai kreativitas siswa yang rendah, ditandai dengan pertama 12 dari 24 siswa kemampuan dalam menghasilkan gagasan penyelesaian masalah yang baru masih rendah, ditandai dengan siswa jarang bertanya di kelas, bahkan ketika diajukan pertanyaan oleh guru dan tidak menunjukkan rasa ingin tahu tentang topik yang sedang dipelajari di luar kelas. Kedua, 15 dari 24 siswa tidak memiliki kemampuan dalam menghasilkan sejumlah besar ide dalam kata, gambar atau tindakan, hal ini ditandai dengan saat berdiskusi kelompok, siswa tidak memberikan kontribusi yang berbeda dan hanya mengikuti ide dari satu orang. Ketiga, 11 dari 24 siswa tidak memiliki kemampuan dalam menghasilkan berbagai jenis gagasan dengan fleksibel, banyak siswa yang kesulitan untuk menemukan ide dan hanya meniru ide orang lain dan tidak terbiasa berpikir "*out of the box*" dan terpaku pada pola pikir yang kaku. Keempat, 13 dari 24 siswa tidak

memiliki kemampuan dalam menghasilkan ide-ide yang kurang jelas tapi itu tidak biasa atau unik, hal ini ditandai dengan siswa kesulitan untuk menjelaskan suatu ide dengan jelas dan rinci, penjelasan yang diberikan siswa tidak terstruktur dan sulit dipahami, dan siswa tidak terbiasa menganalisis dan mengidentifikasi detail penting. Kelima, 15 dari 24 siswa tidak mampu mengembangkan, menambahkan atau menguraikan gagasan, ditandai dengan siswa sering ragu-ragu dan tidak yakin ketika harus mengambil keputusan, siswa mudah terpengaruh oleh pendapat orang lain dan tidak berani mengambil keputusan sendiri, dan siswa tidak terbiasa mempertimbangkan risiko dan konsekuensi dari keputusannya. Keenam, 14 dari 24 siswa tidak mampu merasakan inti masalah atau isu, berpikir secara abstrak.

Melihat dari kenyataan yang ada berdasarkan hasil observasi di SDN Kelayan Selatan 10 pada kelas V, didapatkan informasi bahwa siswa mengalami penurunan hasil belajar pada muatan IPA dan pemahaman siswa yang cukup rendah terhadap konsep-konsep IPA.

Adapun dampak yang terjadi jika hal ini terus terjadi adalah

ketidakberhasilannya guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, yang secara tidak langsung juga mempengaruhi menurunnya semangat belajar siswa. Siswa juga menjadi tidak terdorong untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang diperolehnya dengan penerapannya pada kehidupan sehari-hari selain menjadi pelajar dan juga sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Kemudian juga tanpa adanya media yang relevan dan efektif yang digunakan saat pembelajaran maka siswa akan sulit untuk memahami materi pembelajaran dan proses belajar mengajar tidak bisa berjalan sesuai yang diharapkan. Dampak lain dari media pembelajaran yang kurang bervariasi dan tidak interaktif dapat mempengaruhi minat belajar siswa, keaktifan siswa, dan hasil belajar yang rendah.

Berdasarkan uraian masalah di atas, maka dilakukanlah penelitian yang dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPA serta membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa mampu untuk mengolah dan menyajikan data dengan bekerja sama. Solusi untuk permasalahan di

atas adalah dengan menggunakan kombinasi tiga model pembelajaran yaitu *Creative Problem Solving* (CPS), *Picture and Picture*, dan *Teams Games Tournament* (TGT) yang peneliti singkat menjadi sebuah kata yaitu BINTANG.

## **B. Metode Penelitian**

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri Kelayan Selatan 10 tahun pelajaran 2024/2025 dengan jumlah siswa sebanyak 24 orang. Penelitian dilakukan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Kelas V SD Negeri Kelayan Selatan 10 beralamat di Jl. tembus Mantuil Rt.03, BASIRIH SELATAN, Kec. Banjarmasin Selatan, Kota Banjarmasin Prov. Kalimantan Selatan. Penelitian ini dilakukan pada muatan IPA menggunakan model BINTANG.

Mengenai faktor yang diteliti antara lain berupa aktivitas guru diukur dengan lembar observasi

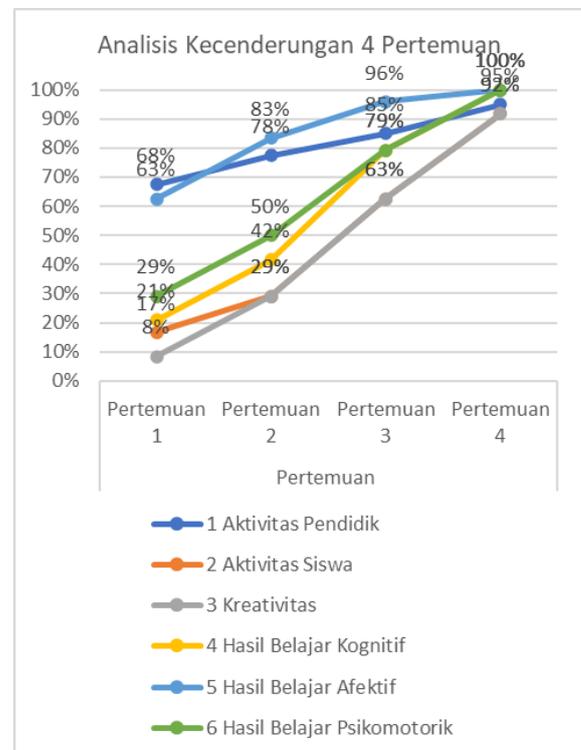
dengan 10 aspek yang diteliti, aktivitas siswa diukur dengan lembar observasi dengan 10 aspek yang diteliti, kreativitas peserta didik diukur dengan lembar observasi dengan 6 aspek yang diteliti, dan hasil belajar siswa yang dianalisis pada saat pembelajaran baik secara individu dan kelompok melalui soal evaluasi tes hasil belajar. Data yang diambil merupakan data kualitatif yang didapat dari lembar observasi aktivitas siswa, lalu menggunakan data kuantitatif pada hasil tes belajar siswa didapat dari tes tertulis. Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik deskriptif analisis ditampilkan dengan tabel, grafik, dan interpretasi dengan persentase.

Indikator keberhasilan aktivitas guru dianggap berhasil apabila skor yang diperoleh 34-41 atau berada pada kategori sangat baik. Indikator keberhasilan aktivitas siswa dianggap berhasil apabila skor mencapai  $\geq 80\%$  dari jumlah siswa yang mencapai rentang skor 34-41 dengan kategori sangat aktif. Indikator keberhasilan kreativitas siswa dianggap berhasil apabila skor mencapai  $\geq 80\%$  dari jumlah siswa yang mencapai rentang skor 21-25 dengan kategori sangat kreatif. Indikator hasil belajar siswa dinyatakan berhasil jika ketuntasan

individu memperoleh nilai  $\geq 70$ . Sedangkan ketuntasan belajar klasikal tercapai apabila terdapat  $\geq 80\%$  siswa yang memiliki penguasaan dengan nilai  $\geq 70$  yang dilihat dari hasil belajar aspek kognitif (pengetahuan), afektif, (sikap) dan psikomotorik (keterampilan).

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data tentang aktivitas guru, aktivitas siswa, kreativitas siswa dan hasil belajar dalam melaksanakan langkah pembelajaran menggunakan model BINTANG dapat digambarkan sebagaimana grafik berikut ini:



Grafik 1 Analisis Kecenderungan 4 Pertemuan

Berdasarkan data dapat diketahui bahwa pembelajaran yang dilaksanakan guru dalam setiap pertemuannya telah dilaksanakan dengan baik. Hal ini dapat terjadi sebagai dampak dari adanya kegiatan refleksi yang diberikan oleh observer serta perbaikan yang dilakukan oleh guru. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kegiatan refleksi sangat penting dilakukan dalam setiap pembelajaran.

Berdasarkan data dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan aktivitas siswa. Peningkatan ini disebabkan karena adanya peningkatan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Artinya peningkatan kualitas pembelajaran oleh guru berdampak pada peningkatan aktivitas siswa. Dengan demikian, apabila menginginkan aktivitas siswa dalam pembelajaran meningkat, maka diperlukan pelaksanaan pembelajaran yang berkualitas oleh guru.

Berdasarkan data dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan kreativitas siswa. Peningkatan ini disebabkan karena adanya peningkatan kualitas guru dan aktivitas siswa. Artinya peningkatan kualitas guru dan aktivitas siswa

berdampak pada peningkatan kreativitas siswa.

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar aspek kognitif, afektif dan psikomotorik pada pertemuan ke-1 sampai pertemuan ke-4. Peningkatan hasil belajar siswa selama 4 kali pertemuan pada pembelajaran terlihat pada peningkatan aspek kognitif pada pertemuan ke-1 yaitu 21% mencapai 100% pada pertemuan ke-4. Aspek afektif pada pertemuan ke-1 yaitu 63% mencapai 100% pada pertemuan ke-4. Aspek psikomotorik pada pertemuan ke-1 yaitu 29% mencapai 100% pada pertemuan 4 yang artinya pada semua aspek hasil belajar siswa telah mencapai ketuntasan.

Peningkatan aktivitas siswa ini disebabkan dari terjadinya peningkatan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Hubungan baik yang terjalin antara guru dan siswa membuat pengaruh yang besar terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran. Peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan guru berdampak pada peningkatan kualitas aktivitas siswa. Sejalan dengan pendapat Muliani, diadakannya pembinaan kepada guru dapat meningkatkan kompetensi profesional guru, dan memberikan

dampak yang positif kepada kegiatan pembelajaran (Muliani dkk., 2018: 13). Selain adanya pembinaan kolaborasi antara kepala sekolah dan guru dalam peningkatan kualitas kinerja guru agar mengalami peningkatan untuk menjadi guru yang unggul (Sarifudin, 2019: 65).

Peningkatan kreativitas ini disebabkan karena saat pembelajaran dengan model BINTANG ini membuat siswa memiliki aktivitas belajar yang tinggi dan terlibat secara aktif karena pembelajaran dikaitkan dengan kontekstual, membuat siswa bertukar pikiran dan bekerja sama dalam melakukan penyelidikan masalah dan siswa menjadi memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan. Hal ini menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna sehingga dengan proses pembelajaran tersebut akan membuat siswa terlibat lebih aktif dalam pembelajaran. Hal inilah yang dapat membuat kreativitas siswa meningkat dan juga didukung oleh penelitian sebelumnya yaitu di antaranya:

Peningkatan ini disebabkan karena adanya peningkatan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru berdampak pada peningkatan

aktivitas siswa dan kreativitas siswa. Pada akhirnya peningkatan kualitas aktivitas guru, aktivitas siswa, dan kreativitas siswa membuat hasil belajar siswa meningkat. Hal ini berarti ada hubungan antara aktivitas guru, aktivitas siswa, kreativitas siswa, dengan hasil belajar siswa.

Pembahasan yang dikaji berdasarkan rumusan masalah yang dibuat dan berdasarkan hasil observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, kreativitas siswa, dan hasil belajar siswa terhadap kegiatan belajar mengajar menggunakan model BINTANG dalam pembelajaran IPA. Guru memegang peranan penting dan merupakan faktor utama. Peningkatan aktivitas guru setiap pertemuan menunjukkan bahwa aspek aktivitas guru semakin membaik pada setiap pertemuan. Peningkatan aktivitas dilakukan sebagai hasil dari refleksi pada setiap pertemuan yang menunjukkan perlunya perbaikan pada pertemuan selanjutnya.

Penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) ini dapat meningkatkan hasil dari kreativitas ilmiah, dan hasil belajar. Selain itu, juga dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa pada penggunaan model

pembelajaran ini (Dahlana dkk., 2020: 29).

Model pembelajaran *Picture and Picture (PnP)* pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif *learning tipe Picture and Picture* memiliki dampak positif dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar muatan IPA peserta didik, penelitian yang dilakukan oleh Rosita (2022: 781). Penggunaan model *Picture and Picture* ini dikatakan lebih menarik dan siswa merasa senang saat proses pembelajaran yang membuat minat belajar siswa semakin meningkat (Sipahutar dkk., 2023: 12359).

Model *Teams Games Tournament (TGT)* pembelajaran *TGT* memungkinkan siswa dapat belajar bertanggung jawab, menambah motivasi, dan rasa percaya diri, tidak bergantung pada guru, mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide, saling bertukar pikiran, saling menghargai, kompetitif, kerja sama, dan keterlibatan belajar. Kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal dapat dilihat dari cara ia melakukan dan menjelaskan proses kegiatan sehingga diperoleh kesimpulan atau jawaban masalah. Dengan penerapan model pembelajaran *PBL* dan *TGT* dapat

melatih siswa belajar aktif, kreatif, dan meningkatkan keterampilan siswa (Anggreini & Harjono, 2020: 988).

Dalam hasil penelitian terjadi peningkatan pada setiap pertemuan karena guru sudah menerapkan kombinasi Model *Creative Problem Solving, Picture and Picture*, dan *Teams Games Tournament* pada setiap aspeknya dengan baik. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan kombinasi Model *Creative Problem Solving, Picture and Picture*, dan *Teams Games Tournament* pada muatan IPA di kelas V SDN Kelayan Selatan 10 Banjarmasin dapat terlaksana sesuai rencana dengan kriteria sangat baik.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas terhadap siswa kelas V SDN Kelayan Selatan 10 Banjarmasin menggunakan model pembelajaran *BINTANG* pada muatan IPA didapatkan bahwa Kreativitas siswa dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan model *BINTANG* pada siswa kelas V SDN Kelayan Selatan 10 Banjarmasin, mengalami peningkatan pada setiap pertemuannya, sehingga memperoleh kriteria sangat kreatif dan telah

mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Hal tersebut sejalan dengan Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan model BINTANG pada siswa kelas V SDN Kelayan Selatan 10 Banjarmasin, mengalami peningkatan pada setiap pertemuannya, sehingga mencapai indikator ketuntasan yang telah ditetapkan.

Diharapkan artikel ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi atau bahan pertimbangan dalam pemilihan model pembelajaran dan mengembangkannya dengan sebaik-baiknya serta dapat menginovasi pembelajaran yang lebih baik untuk meningkatkan mutu pendidikan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Agusta, A R, Suriansyah, A., Pratiwi, D. A., Wiyono, B. B., & Noorhapizah, N. (2023). THE LEARNING MODEL MARTAPURA: IS IT EFFECTIVE IN IMPROVING STUDENTS' CREATIVITY AND MULTIPLE INTELLIGENCE? EDULEARN23 Proceedings, 8262–8276.

Agustang, A., & Mutiara, I. A. (2021). Masalah Pendidikan di Indonesia. OSF Preprints.

Anggreini, G., & Harjono, N. (2020). Komparasi Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Teams Game Tournament

ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 985–994.

Dahlana, J., Hamid, A., & Kusasi, M. (2020). MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ILMIAH DAN HASIL BELAJAR MATERI LARUTAN PENYANGGA. *JCAE (Journal of Chemistry And Education)*, 3(1), 23–30.

Masrur, M., Ismiyanti, Y., & Sari, Y. (2023). Analisis Peran Guru dalam Mengembangkan Sikap Disiplin Siswa SD Islam Darul Huda Genuksari. *Jurnal Pendidikan Sultan Agung*, 3(3), 246–253.  
<https://doi.org/10.30659/jp-sa.3.3.246-252>

Muliani, F., Noviati, D., & Fajriani, F. (2018). Pembinaan Peningkatan Mutu Pendidikan Bidang Olimpiade Sains Bagi Guru Sd Kota Langsa Provinsi Aceh. *Abdimas: Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Merdeka Malang*, 3(2), 9–13.

Nasional, D. P. (2006). Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi. In Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi.

Rosita, R. (2022). Penggunaan Model Cooperative Learning Tipe Picture and Picture sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Muatan IPA Peserta Didik di Kelas IV SDN 98/X Rantau Indah Semester Ganjil Tahun Ajaran 2021/2022.

- Journal On Education, 4(2), 770–783.
- Rosnaeni, R., Sukiman, S., Muzayanati, A., & Pratiwi, Y. (2021). Model-Model Pengembangan Kurikulum di Sekolah. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 467–473. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1776>
- Sarifudin, S. (2019). Implementasi Supervisi Kepala Sekolah Terhadap Kinerja Guru dalam Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Kota Bogor. *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(01), 49–70.
- Sipahutar, R. S., Basri, A., & Sari, S. P. (2023). Penggunaan Media Picture And Picture Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Pada Materi Part Of Body Di Sekolah Nida Suksasat School Satun Thailand. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 12347–12361.
- Suprihatin, S., & Manik, Y. M. (2020). Guru Menginovasi Bahan Ajar Sebagai Langkah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 8(1), 65–72. <https://doi.org/10.24127/pro.v8i1.2868>
- Susanto, F. X. (2022). Manajemen Penguatan Pendidikan Karakter Dalam Mewujudkan Mutu Lulusan Siswa Di Sekolah Satuan Pendidikan Kerjasama. *Al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 5(4), 315–322.