

## **KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MATERI PANJANG DAN BERAT DENGAN PERMAINAN SNAKES LADDER PADA SISWA SDN TELUK TIRAM 2**

Mentari Giri Saputri<sup>1</sup>, Darmiyati<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>PGSD FKIP Universitas Lambung Mangkurat  
<sup>1</sup>2010125120046@mhs.ulm.ac.id, <sup>2</sup>darmiyati@ulm.ac.id,

### **ABSTRACT**

*This study identified that some third-grade students at SDN Teluk Tiram 2 had difficulty grasping math concepts and that the instructional methods were not sufficiently diverse. To address these issues, a Problem Based Learning (PBL) model was integrated with Realistic Mathematics Education (RME) and Team Games Tournament (TGT). The study aimed to describe both teacher and student activities and evaluate critical thinking skills and learning outcomes related to units of length and weight. Conducted as a Classroom Action Research (PTK) over three sessions with 25 students, the results revealed that by the final session, teacher activity was rated as "Very Good," student activity was "Very Active," students' critical thinking skills were categorized as "Skilled" and "Very Skilled," and student learning outcomes met the criteria for classical completeness. The researcher recommended this combined model as an effective approach to enhance future learning processes.*

*Keywords: Critical Thinking, Length and Weight, Team Games Tournament*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini menemukan bahwa beberapa siswa kelas III di SDN Teluk Tiram 2 belum memahami konsep matematika, dan metode pembelajaran yang digunakan kurang variatif. Untuk mengatasi hal ini, digunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang dikombinasikan dengan *Realistic Mathematics Education* (RME) dan *Team Games Tournament* (TGT). Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan aktivitas guru dan siswa serta menganalisis keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa terkait materi satuan panjang dan berat. Penelitian dilakukan sebagai Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam tiga sesi dengan melibatkan 25 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada sesi terakhir, aktivitas guru dinilai dengan kategori "Sangat Baik", aktivitas siswa berada pada kategori "Sangat Aktif", keterampilan berpikir kritis siswa mencapai kategori "Terampil" dan "Sangat Terampil", serta ketuntasan hasil belajar siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan secara keseluruhan. Peneliti menyarankan model ini sebagai alternatif untuk memperbaiki proses pembelajaran di masa depan.

Kata Kunci: Berpikir Kritis, Panjang dan Berat, *Team Games Tournament*

#### **A. Pendahuluan**

Kehidupan abad 21 di era revolusi 5.0 ditandai dengan

keterbukaan, kemajuan ilmu pengetahuan, peningkatan interaksi, konektivitas informasi dan teknologi

digital serta kecerdasan buatan. Perkembangan ini menunjukkan konvergensi antara mesin, manusia, teknologi informasi, dan sumber daya lainnya yang mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk sistem pendidikan. Pendidikan bertujuan membantu siswa dalam perubahan positif, baik dalam sikap, keterampilan, maupun pengetahuan. Pendidikan menurut Sujana (2019), adalah usaha untuk membantu perkembangan jiwa anak menuju peradaban manusiawi yang lebih baik. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan sikap, keterampilan, dan pengetahuan siswa sebagai bekal hidup di masyarakat dan berbangsa. Pendidikan dasar memiliki peranan krusial dalam mengembangkan kecerdasan, kepribadian, pengetahuan, nilai-nilai moral, serta keterampilan hidup mandiri pada anak.

Pendidikan dasar sangat krusial bagi anak karena memberikan dasar yang kuat untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi. Oleh karena itu, pemerintah harus mengupayakan perbaikan kualitas pendidikan dasar untuk mencapai mutu pendidikan yang tinggi. Pendidikan dasar juga

mempersiapkan anak dengan kemampuan emosional dan sosial yang kuat, yang diperlukan untuk berinteraksi secara global. Selain kemampuan 4C (kolaborasi, komunikasi, berpikir kreatif, dan berpikir kritis), pendidikan sekarang juga menuntut tambahan 2C, yaitu *compassion* (kepedulian) dan *competition* (kompetisi) (Kemendikbud, 2020).

Kurikulum 2013 bertujuan menciptakan generasi emas Indonesia dengan pendekatan berbasis sains yang membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar. Kurikulum ini menekankan pentingnya observasi, bertanya, berpikir kritis, dan mempresentasikan hasil pembelajaran. Di tingkat sekolah dasar, kurikulum ini memainkan peran vital dalam mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa, serta membutuhkan pengelolaan yang cermat sesuai kondisi psikologis siswa (Darmiyati et al., 2015). Namun, implementasi mata pelajaran matematika masih dirasa kurang optimal.

Di era digitalisasi, pendidikan matematika penting untuk meningkatkan kecakapan berpikir kritis, logis, sistematis, dan kreatif

siswa (Hutagaol & Sopia, 2020). Kesulitan dalam memahami soal matematika mengakibatkan tantangan lebih besar dalam belajar, terutama pada aspek numerasi dan literasi matematika siswa. Ketidakmampuan peserta didik dalam memahami numerasi berdampak pada literasi matematika mereka, yang mencakup pemahaman konsep, prosedur, dan fakta matematis dalam memecahkan masalah (Udil et al., 2021).

Pembelajaran matematika yang hanya mengandalkan metode ceramah dapat menjadi membosankan dan mengokohkan pandangan bahwa matematika ialah mata pelajaran yang sulit. (Mufidah & Setyawan, 2020). Untuk mengatasi hal ini, perlu analisis terhadap kesulitan siswa dalam memahami matematika serta penerapan media, metode, dan dukungan lain yang dapat menstimulasi pemahaman mereka. Dukungan praktik dan lingkungan literasi yang optimal juga penting untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa, yang pada akhirnya dapat memperbaiki kemampuan berpikir kritis dan daya saing mereka. (Indrawati, 2020).

Matematika diajarkan di semua jenjang pendidikan karena

pentingnya dalam kehidupan sehari-hari siswa. Pelajaran ini membantu siswa untuk berpikir secara kreatif dan inovatif, memahami pola dan hubungan, serta menemukan solusi untuk memecahkan masalah. Selain itu, matematika berfungsi sebagai alat komunikasi yang mendukung pemahaman pola, hubungan, serta proses menemukan dan memecahkan masalah. Di kelas III, salah satu pokok bahasan utama adalah satuan panjang dan berat benda, yang memerlukan kegiatan pembelajaran yang menarik untuk menumbuhkan motivasi dan semangat siswa agar mereka dapat berpikir kritis dan aktif dalam menganalisis informasi tentang satuan pengukuran.

Pengukuran adalah proses sistematis untuk mendapatkan nilai kuantitatif dari suatu objek menggunakan alat ukur standar, serta membandingkan karakteristik objek yang diukur dengan satuan ukuran tertentu. (Salwa et al., 2022). Siswa di SDN Teluk Tiram 2 menunjukkan variasi dalam kemampuan belajar matematika, dengan banyak dari mereka kurang memiliki rasa ingin tahu dan bersikap pasif. Beberapa siswa dapat menjawab pertanyaan, tetapi

mengalami kesulitan dalam menjelaskan alasan di balik jawaban mereka. Observasi mengungkapkan perbedaan dalam kecepatan penyerapan materi, di mana beberapa siswa membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami pelajaran dan menunjukkan tingkat antusiasme yang lebih rendah dalam proses pembelajaran.

Siswa mempunyai kemampuan menyelesaikan permasalahan matematika akan tetapi kurang memahami konsep dan makna pembelajaran matematika. Hal ini membuat siswa sulit menyelesaikan soal dengan tingkat berpikir tinggi. Mereka juga sering mengalami kesulitan dalam mengomunikasikan penyelesaian masalah secara lisan maupun tulisan. Pada tahun 2022/2023, hanya 30,7% dari 26 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70, sementara 69,2% siswa tidak memenuhi KKM.

Penggunaan berbagai model pembelajaran sangat mempengaruhi capaian dari tujuan pembelajaran. Metode konvensional yang berpusat pada guru cenderung membatasi keterlibatan siswa dan dapat menghambat perkembangan keterampilan mereka dalam

memahami dan memecahkan masalah. Hadzami & Maknun (2022) menjelaskan bahwa model pembelajaran yang sistematis penting untuk mendukung pencapaian tujuan belajar. Untuk melewati permasalahan tersebut, penulis menyarankan penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) yang dipadukan dengan *Realistic Mathematical Education* (RME) dan *Team Game Tournament* (TGT). Model ini berfokus pada pembelajaran berbasis siswa dan kontekstual, sehingga siswa dapat mengelola pembelajaran mereka sendiri dan mengembangkan keterampilan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) yang diperlukan untuk memecahkan masalah secara mandiri.

*Problem Based Learning* (PBL) dipilih sebagai model utama karena mampu menciptakan kondisi ideal untuk mengatasi permasalahan pendidikan. Model ini membantu siswa menghubungkan pengetahuan dengan penerapan sehari-hari dan meningkatkan keterampilan memecahkan masalah. PBL juga mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran dengan fokus pada pemecahan masalah, menjadikannya model yang efektif dalam melibatkan

siswa secara langsung dalam proses belajar.

Model PBL yang dikombinasikan dengan *Realistic Mathematics Education* (RME) dan *Team Game Tournament* (TGT) menunjukkan bahwa model PBL sebagai model utama, bila dipadukan dengan RME, dapat sangat efektif dalam mengatasi permasalahan pembelajaran. RME mendukung siswa dalam membangun pengetahuan sendiri melalui pengalaman nyata dan pengaitan dengan kehidupan sehari-hari, yang meningkatkan pemahaman konsep matematika, motivasi, serta kemampuan komunikasi matematis siswa. Pendekatan ini lebih efektif dibandingkan metode konvensional dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan antusias (Apriyanti et al., 2023).

Model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) sangat efektif sebagai pendukung dalam kombinasi dengan *Problem Based Learning* (PBL) dan *Realistic Mathematics Education* (RME). TGT dapat meningkatkan motivasi siswa dengan mendorong partisipasi aktif dalam diskusi kelompok, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, serta mengatasi

masalah kurangnya minat siswa. Kombinasi PBL, RME, dan TGT menawarkan berbagai manfaat, termasuk pengembangan kemampuan siswa dalam menghadapi dan memecahkan masalah, memperkuat solidaritas sosial, meningkatkan hubungan antara guru dan siswa, serta membangkitkan gairah belajar dan kepercayaan diri siswa. Model ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkembang sesuai dengan kemampuan mereka masing-masing.

Peneliti merekomendasikan penggunaan variasi model pembelajaran yang tepat untuk mengatasi berbagai tantangan dalam proses belajar, seperti kurangnya keaktifan dan minat siswa serta keterampilan pemecahan masalah. Sesuai dengan Nevi Septianti & Rara Afiani (2020), strategi pembelajaran yang efektif akan membantu mencapai tujuan pembelajaran. Berikut adalah langkah-langkah penerapan yang dilakukan: 1) Orientasi siswa pada masalah, 2) Memahami masalah, 3) Mengorganisasi siswa untuk belajar, 4) Guru membimbing penyelidikan individual dan kelompok, 5) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, 6) Membandingkan dan

mendiskusikan jawaban,7) Permainan atau lomba, 8) Penghargaan kelompok, 9) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Dengan adanya penelitian ini, peneliti ingin mengetahui bagaimana penerapan model yang tepat dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika materi panjang dan berat dengan penggunaan model *Problem Based Learning*, *Realistic Mathematics Education*, dan *Team Game Tournament* pada siswa kelas III di SDN Teluk Tiram 2.

## **B. Metode Penelitian**

Pendekatan penelitian mencakup langkah-langkah dari perumusan masalah hingga kesimpulan. Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dan kuantitatif melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang menggabungkan metode kuantitatif untuk menguji teori dan metode kualitatif untuk analisis deskriptif. Metode kuantitatif mengukur hubungan antar variabel dengan prosedur statistik, sedangkan metode kualitatif menganalisis aktivitas dengan data deskriptif dan fokus pada makna.

Jenis penelitian yang digunakan ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang berfokus pada perbaikan proses pembelajaran. PTK melibatkan empat langkah utama yakni: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, dengan tujuan mengidentifikasi dan memperbaiki masalah pembelajaran secara sistematis.

Penelitian dilakukan di SD Negeri Teluk Tiram 2 pada siswa kelas III dengan jumlah 25 orang. Alasan pemilihan kelas ini adalah keterlibatan siswa yang rendah dan kurangnya motivasi dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi masalah dengan menemukan strategi baru yang melibatkan siswa secara aktif. Faktor yang diteliti meliputi aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning*, *Realistic Mathematic Education*, dan *Team Games Tournament*.

Data dikumpulkan dari guru, siswa dan hasil belajar siswa. Jenis data yang digunakan adalah kualitatif (aktivitas guru dan siswa) dan kuantitatif (hasil belajar). Pengumpulan data didapat melalui kegiatan observasi dan pemeriksaan hasil belajar. Teknik penyelidikan

data meliputi evaluasi kinerja guru dan siswa, kemampuan berpikir kritis, dan kinerja akademik dengan menggunakan skor dan persentase yang telah ditentukan.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Berdasarkan hasil pengamatan dan data observasi di kelas III SDN Teluk Tiram 2, penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning yang dikombinasikan dengan *Realistic Mathematics Education* dan *Team Games Tournament*, Model pembelajaran ini menunjukkan dampak positif terhadap aktivitas guru, aktivitas siswa, kemampuan berpikir kritis, serta hasil belajar siswa. Model ini efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pencapaian belajar siswa.

**Tabel 1 Persentase Aktivitas Guru Pertemuan 1, 2, dan 3**

<b>Persentase (%)</b>	<b>Kriteria</b>
64%	Baik
86,1%	Sangat Baik
91,7%	Sangat Baik

Model pembelajaran yang digunakan adalah *Problem Based Learning* yang dikombinasikan dengan *Realistic Mathematics Education* dan *Team Games Tournament*, memberikan dampak positif pada proses pembelajaran.

Pada setiap pertemuan, terjadi peningkatan skor penilaian guru, dari 23 pada pertemuan pertama kriteria “Baik” menjadi 33 pada pertemuan ketiga kriteria “Sangat Baik”. Peningkatan ini menunjukkan bahwa guru berhasil meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran melalui refleksi dan perbaikan yang berkelanjutan.

Hal ini sejalan dengan tujuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bertujuan untuk meningkatkan dan memperluas efektivitas layanan dalam proses pembelajaran (Parnawi, 2020). Refleksi yang dilakukan oleh guru bertujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran di masa depan, mengingat tanggung jawab guru untuk membimbing siswa secara efektif (Sudrajat et al., 2021). Selain itu, guru juga berfungsi sebagai model peran, pembimbing, dan sumber inspirasi, serta harus menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan siswa secara menyeluruh (Musana & Basiran, 2023).

**Tabel 2 Persentase Aktivitas Siswa Pertemuan 1, 2, dan 3**

<b>Persentase (%)</b>	<b>Kriteria</b>
44%	Sebagian Kecil Siswa Aktif
84%	Hampir Seluruh Siswa Aktif
100%	Seluruh Siswa Aktif

Pengenalan terhadap diri siswa dan penyesuaian metode pembelajaran dengan kebutuhan mereka merupakan aspek penting dalam pemberdayaan diri siswa (Mardati et al., 2021). Pendekatan ini sejalan dengan pandangan bahwa guru harus kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku (Hosnan dalam Letasado & Muhsam, 2020). Inovasi dalam model pembelajaran yang diterapkan, seperti kombinasi model yang digunakan dalam penelitian ini, mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dan meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran

Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang dikombinasikan dengan *Realistic Mathematics Education* dan *Team Games Tournament* telah terbukti meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa dari pertemuan pertama ke pertemuan ketiga. Pada pertemuan pertama, hanya 44% siswa yang aktif, namun meningkat menjadi 84% pada pertemuan kedua, dan

mencapai 100% pada pertemuan ketiga. Hal ini mencerminkan efektivitas model pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa. Kegiatan belajar siswa merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang memerlukan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Aktivitas tersebut ditunjukkan melalui tingkat keaktifan siswa dalam menyelesaikan tugas, mengikuti diskusi dan mempresentasikan hasil laporan.

**Tabel 3 Persentase Berpikir Kritis Siswa Pertemuan 1, 2, dan 3**

Persentase (%)	Kriteria
56%	Sebagian Kecil Terampil
84%	Hampir Seluruh Terampil
100%	Seluruh Terampil

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap pembelajaran siswa yang dilaksanakan pada tiga pertemuan, ditemukan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang dikombinasikan dengan *Realistic Mathematics Education* dan *Team Games Tournament* menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan berpikir kritis siswa. Pada pertemuan pertama, hanya 56% siswa yang tergolong dalam kategori “Cukup Terampil.” Namun, seiring dengan upaya guru untuk

meningkatkan kualitas pembelajaran, hasilnya meningkat menjadi 84% siswa pada pertemuan kedua dalam kategori “Sangat Terampil,” dan akhirnya mencapai 100% siswa pada pertemuan ketiga, yang termasuk dalam kategori “Terampil” dan “Sangat Terampil.”

Menurut Anies Baswedan (Sugiyarti et al., 2018) *Critical thinking* (berpikir kritis) yaitu kemampuan Siswa dalam berpikir kritis berupa bernalar, mengungkapkan, menganalisis dan menyelesaikan masalah. Kemampuan berpikir kritis biasanya diawali dengan kemampuan seseorang mengkritisi berbagai fenomena yang terjadi di sekitarnya, kemudian menilai dari sudut pandang yang digunakannya.

**Tabel 4 Persentase Hasil Belajar Siswa Pertemuan 1, 2, dan 3**

Persentase	Kriteria
44%	Tidak Tuntas
88%	Tuntas
100%	Tuntas

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang dipadukan dengan *Realistic Mathematics Education* (RME) dan *Team Games Tournament* (TGT) secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil

belajar kognitif terlihat pada setiap pertemuan, dengan persentase siswa yang mencapai kriteria ketuntasan meningkat dari 44% pada pertemuan pertama menjadi 100% pada pertemuan ketiga. Ini menunjukkan bahwa siswa secara klasikal telah memenuhi indikator ketuntasan yang ditetapkan, yaitu minimal 80% siswa mencapai KKM >69.

Belajar pada hakikatnya adalah proses Interaksi yang ada disekitar individu, belajar dapat dipandang ssebagai proses yang di arahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui pengalaman. (Syamsi, 2021). Perubahan yang terjadi dalam proses belajar dapat dikelompokkan dalam tiga bidang menurut taksonomi Bloom: kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Penilaian berperan penting dalam menyadarkan siswa tentang kemajuan hasil belajar mereka (Darmadi, 2017). Hasil penelitian diatas menurut Pratitasari dkk. (2023), menemukan bahwa aktivitas instruktur, aktivitas siswa, dan minat siswa terhadap pembelajaran matematika berkualitas tinggi semuanya akan berdampak pada peningkatan hasil matematika siswa.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas pada siswa kelas III di SDN Teluk Tiram 2, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang dikombinasikan dengan *Realistic Mathematics Education* dan *Team Games Tournament* berjalan dengan sangat baik. Aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran matematika materi satuan panjang dan berat menunjukkan pencapaian yang memuaskan dengan kriteria sangat aktif. Peningkatan signifikan terlihat dalam keterampilan berpikir kritis siswa serta hasil belajar matematika pada setiap pertemuan, yang menunjukkan bahwa indikator keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti telah tercapai. Model pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa di kelas.

Hasil penelitian ini memberikan beberapa saran penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Bagi guru, penelitian ini menyarankan penerapan model-model pembelajaran yang lebih aktif dan variatif, khususnya dalam materi matematika seperti satuan panjang dan berat, untuk menghindari kebosanan siswa dan meningkatkan

keterlibatan mereka. Kepala sekolah dapat menggunakan temuan ini sebagai dasar untuk pembinaan dan evaluasi guru, guna meningkatkan profesionalisme dan efektivitas pembelajaran. Bagi peneliti lain, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk mengembangkan penggunaan model pembelajaran yang menggabungkan *Problem Based Learning*, *Realistic Mathematics Education*, dan *Team Games Tournament*, dengan tujuan mengoptimalkan kualitas pembelajaran pada materi terkait

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku :

- Ariani, N., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni. (2022). *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. In N. Rismawati (Ed.), *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran (1st ed.)*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Budiyanto, M. A. K. (2015). *Sintak 45 Model Pembelajaran dalam Student Centerd Learning (SCL)*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang Press.
- Kusumastuti, A., Khoiron, A. M., & Achmadi, T. A. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Deepublish.

- Lubis, M. S. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran Matematika*. Sumatera Utara: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- M., S. A. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Jurnal :**
- Hodgson, J., & Weil, J. (2011). Commentary: how individual and profession-level factors influence discussion of disability in prenatal genetic counseling. *Journal of Genetic Counseling*, 1-3.
- Fariq, A. (2011). Perkembangan dunia konseling memasuki era globalisasi. *Pedagogi*, II Nov 2011(Universitas Negeri Padang), 255-262.
- Agusta, A. R., Suriansyah, A., & Setyosari, P. (2021). *Model Blended Learning Gawi Manuntung untuk Mengembangkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*. *Journal of Economics Education and Entrepreneurship*, 2(2), 63.
- Amalia, N., Mujianto, G., & Yudiantoro, K. (2023). *Model Pembelajaran PBL Meningkatkan Hasil Belajar Pengukuran Panjang Dan Berat Kelas IVa SDN 2 Girimoyo*. *Pedagogy*, 8, 28–39.
- Amir, N. F., Magfirah, I., Malmia, W., & Taufik. (2020). *Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) Pada Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar*. *Pendidikan*, 1(2), 22–34.
- Apiati, V., & Hermanto, R. (2020). *Students' Critical Thinking Ability in Solving Mathematical Problems Based on Learning Style*. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 167–178.
- Apriyanti, E., Asrin, A., & Fauzi, A. (2023). *Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1978–1986.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran*. Deepublish.
- Darmiyati, & Fahriza, N. (2019). *Implementasi Model Student Facilitator and Explaining Kombinasi Snowball Throwing Dan Team Games Tournament Materi Jaring-Jaring Kubus Dan Balok Pada Siswa Kelas V SDN Sungai Jingah 7 Banjarmasin*. *Rumah Jurnal*, 5.
- Darmiyati, Fatmasari, D., & Sulaiman, D. (2015). *Penggunaan Model Direct Instruction Kombinasi Dengan Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sifat-Sifat Bangun Ruang Di Kelas V SDN Kuin Cerucuk 3 Banjarmasin*. *Jurnal Paradigma*, 10(1). 1-6.
- Darmiyati, D., Sunarno, S., & Yogi, P. (2023). *Pelatihan Pembuatan Perangkat Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Kecamatan Kusan Hulu Kabupaten Tanah*

- Bumbu Kalimatan Selatan. Community Development Journal*, 4(4), 8891–8895.
- Hadzami, S., & Maknun, L. (2022). *Variasi Model Pembelajaran Pada Siswa Di Sekolah Dasar. TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 111–132.
- Hariandi, A., & Cahyani, A. (2018). *Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Inkuiri Di Sekolah Dasar. Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2),
- Hutagaol, A. S. R., & Sophia, N. (2020). *Kemampuan Literasi Matematika Mahasiswa Dalam Model Problem Based Learning Melalui Daring. VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 11(2), 86–96.
- Indrawati, F. (2020). *Peningkatan Kemampuan Literasi Matematika di Era Revolusi Industri 4.0. Proceeding of Seminar Nasional Sains*, 1(1), 382–386.
- Jubaidah, S., & dan Yusri, J. (2017). *Keefektifan Model Pembelajaran Jaring Laba-Laba (Webbed) Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman. Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI*, 20(2).
- Letasado, M. R., & Muhsam, J. (2020). *Pengaruh Implementasi Pembelajaran Saintifik Berbasis Keterampilan Belajar dan Berinovasi 4C terhadap Percaya Diri dan Kemampuan Membaca Pemahaman. Musamus Journal of Primary Education*, 2(2), 76–84.
- Mardati, A., Sukma, H. H., Karmila, F., & Febrilia, Y. (2021). *Efektivitas Perangkat Pembelajaran Tematik Discovery Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas III The Effectiveness of Discovery Learning Thematic Subject Specific Pedagogic on Critical Th. Jurnal Fundadikdas*, 4(3), 256–264.
- Mufidah, A., & Setyawan, A. (2020). *Analisis Kesulitan Belajar Matematika Dan Cara Mengatasinya Pada Siswa Kelas Iv SDN Bancaran 4 Bangkalan. Prosiding*, 20, 23–28.
- Musana, A., & Basiran. (2023). *Tugas, Peran, Dan Fungsi Guru Dalam Pendidikan. Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 6(4), 88–97. 191
- Nevi, Septianti & Rara Afiani. (2020). *Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di SDN Cikokol 2. Jurnal Pendidikan Islam*, 2, 7–17.
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Melalui Model Discovery Learning Tema Perkembangan Teknologi Pada Siswa Sekolah Dasar. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1830–1837.
- Prastitasari, H., Mairin Isnani, N., Purwanti, R., & Huljannah, M. (2023). *Peningkatan Aktivitas, Minat, Dan Hasil Belajar Matematika Dengan*

- Menggunakan Model Map Turret. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 7(1).
- 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.
- Pratiwi, E. T., & Setyaningtyas, E. W. (2020). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sd Dengan Model Pembelajaran Prolem-Based Learning Dan Model Pembelajaran Project-Based Learning. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 379–388.
- Salwa, S., Amalia, A., Amini, K., Fatwa Khasanah, A., & Hasanah, L. (2022). *Pengenalan Konsep Pengukuran Pada Anak Usia 4-5 Tahun Menggunakan Media Donat Susun*. Kajian Perkembangan Anak, 5(2).
- Sudrajat, T., Ahmad EQ, N., & Suhartini, A. (2021). *Implementasi Kebijakan Tanggung Jawab Dan Profesionalisme Guru Sebagai Pendidik Bagi Kemajuan Pendidikan Islam*. Jurnal Andi Djemma: Jurnal Pendidikan, 4(2), 59.
- Sugiyarti, L., Arif, A., & Mursalin. (2018). Pembelajaran Abad 21 di SD. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*, 439–444.
- Sujana, I. W. C. (2019). *Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia*. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29.
- Udil, P. A., Senia, M. E., & Lasam, Y. (2021). *Analisis Kesalahan Siswa SD Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Operasi Hitung Bilangan Cacah Berdasarkan Prosedur Newman*. *Jurnal Pendidikan Matematika (Jupitek)*, 4(1), 36–46.