

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN KARAKTER WASAKA
PADA MUATAN IPAS MENGGUNAKAN MODEL PBL, NHT DAN MAKE A MATCH
TERINTEGRASI STEAM PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

Rahayu¹, Muhsinah Annisa²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Lambung Mangkurat

[1ayurahayu03034@gmail.com](mailto:ayurahayu03034@gmail.com), [2muhsinah.annisa@ulm.ac.id](mailto:muhsinah.annisa@ulm.ac.id)

ABSTRACT

The problem in this study is the lack of critical thinking skills in the IPAS subject and the low value of the WASAKA (hard work) character during the learning process. The solution to this problem is the use of a combination of Problem Based Learning, Numbered Heads Together, and Make A Match models integrated with the STEAM approach. This study aims to analyze students' critical thinking skills and WASAKA character through Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. The subjects of this study were 25 fourth-grade elementary school students. The results showed that students' critical thinking skills reached 96% with a very critical category, and the WASAKA character reached 100% with a deeply embedded category.

Keywords: *Critical thinking skills, WASAKA character, Problem Based Learning, Numbered Head Together, Make A Match.*

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kurangnya kemampuan berpikir kritis pada muatan IPAS dan rendahnya nilai karakter WASAKA (kerja keras), dalam proses pembelajaran. Solusi Pemecahan masalah pada penelitian ini adalah menggunakan kombinasi model *Problem Based Learning, Numbered Head Together* dan *Make A Match* Terintegrasi STEAM. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kemampuan berpikir kritis dan karakter WASAKA menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar yang berjumlah 25 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa terlaksana hingga mencapai persentase 96% dengan kriteria sangat kritis dan karakter WASAKA terlaksana hingga mencapai persentase 100% dengan kriteria sudah membudaya.

Kata Kunci: *Kemampuan berpikir kritis, karakter WASAKA, Problem Based Learning, Numbered Head Together, Make A Match.*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu langkah strategis dalam membangun peradaban bangsa dan mencetak generasi yang unggul serta siap menghadapi tantangan masa depan (Annisa & Annisa, 2024). Melalui pendidikan, diharapkan akan tercipta sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan berdaya saing tinggi (Handayani & Noorhapizah, 2023). Individu yang terdidik idealnya mampu berkomunikasi secara efektif, menjalin kerja sama dalam tim kelompok, memanfaatkan teknologi secara bijak, serta memiliki kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan berbagai persoalan kehidupan (Yuridka & Nazaruddin, 2024).

Namun, kondisi ini belum sepenuhnya tercapai di dunia pendidikan Indonesia. Hasil dari berbagai studi internasional, salah satunya adalah *Programme for International Student Assessment* (PISA), menunjukkan bahwa siswa Indonesia belum terbiasa melakukan aktivitas ilmiah yang mendorong proses berpikir tingkat tinggi.

Berdasarkan data PISA tahun 2015 dan 2018 memperlihatkan

bahwa siswa Indonesia cenderung mengalami kesulitan dalam mengevaluasi solusi dari permasalahan sehari-hari (Azizah & Prastitasari, 2024). Bahkan pada PISA 2022, skor literasi sains Indonesia hanya mencapai angka 396, jauh di bawah rata-rata internasional sebesar 498, dan menempati peringkat dari 62 dari 81 negara. Fakta ini menunjukkan lemahnya penguasaan berpikir kritis, khususnya dalam indikator *analisis, interpretasi, evaluasi, dan inferensi* (Yanto & Indah Sari, 2025).

Melihat kondisi tersebut, dibutuhkan pembaruan dalam sistem pendidikan yang mampu menjawab tantangan tersebut secara menyeluruh. Kurikulum Merdeka hadir sebagai upaya pembaruan sistem pendidikan nasional yang berfokus pada pengembangan potensi siswa secara menyeluruh (Utari et al., 2024). Kurikulum ini menekankan tiga ranah utama yaitu kognitif (kemampuan berpikir), psikomotorik (kemampuan bertindak), dan afektif (sikap atau karakter). Ketiga ranah tersebut dijabarkan melalui penguatan aspek berpikir (berpikir kritis, kreatif, dan pemecahan masalah), bertindak

(komunikasi, kolaborasi, dan literasi digital), serta menjalani kehidupan dengan menerapkan sebuah sikap atau karakter (kerja keras) (Nurohmah et al., 2023). Sebagai bagian dari pendekatan Kurikulum Merdeka, guru juga didorong untuk menggunakan model pembelajaran yang aktif dan berpusat pada siswa (Amalia & Prastitasari, 2024).

Pembelajaran aktif ini berkaitan erat dengan pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa. Menurut Susanti dalam (Firdausi et al., 2021) Didalam kurikulum merdeka Kemampuan berpikir berarti kemampuan seseorang dengan berpikir secara kritis dalam menganalisis sebuah masalah dengan teliti, membedakan informasi yang benar, mencari solusi yang tepat dan menyimpulkan informasi dengan baik. Kemampuan dalam berpikir kritis ini mencakup memahami, menganalisis, menghubungkan, dan menilai informasi agar siswa dapat menemukan solusi terbaik dalam menghadapi suatu masalah serta menyimpulkan secara keseluruhan (Hasanah & Rini, 2024).

Selain itu, kurikulum Merdeka tidak hanya berfokus dalam penguasaan pengetahuan tetapi juga

menekankan penguatan pendidikan sebuah sikap atau karakter siswa. Pendidikan karakter merupakan bagian dari pembentukan kepribadian dan moral peserta didik. Untuk mendukung penerapan pendidikan karakter secara operasional dan terukur, diperlukan strategi penilaian yang tepat.

Salah satunya adalah penilaian afektif pada ranah taksonomi Krathwohl, khususnya pada tingkat ranah *Characterization by a Value (A5)*, yaitu kategori ini berkenaan dengan keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya (Bloom, 2019).

Penilaian ini juga dilakukan melalui observasi yang dapat mengidentifikasi perkembangan karakter siswa (Annisa et al, 2025). Dalam penelitian ini, karakter yang menjadi fokus adalah karakter kerja keras, yang menjadi bagian penting dalam pembentukan kepribadian siswa. Nilai karakter kerja keras ini selaras dengan semangat WASAKA (Waja Sampai Kaputing), sebuah semboyan khas Kalimantan Selatan. Wasaka mengandung maksud apabila memulai suatu pekerjaan, harus sampai selesai pelaksanaannya.

Setiap orang bertanggung jawab untuk menuntaskan pekerjaannya jangan sampai menggantung (Shofina & Annisa, 2023).

Sarbaini dalam (Sari et al., 2022) menyebutkan bahwa implementasi semboyan dari WASAKA ini melibatkan 13 karakter utama, salah satunya adalah karakter Kerja keras. Dengan menanamkan karakter WASAKA (kerja keras) dalam pembelajaran yang dicerminkan melalui kepercayaan diri saat mengemukakan pendapat, usaha yang sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas, sikap tidak pantang menyerah saat menghadapi soal yang sulit, serta komitmen menyelesaikan tugas hingga tuntas (Masniah et al., 2024 ;Rahmi et al., 2024) Karakter ini juga penting untuk dikembangkan agar siswa tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga tangguh secara mental dan emosional (Aida et al., 2024).

Kerangka pembelajaran IPAS yang ideal menurut Suhelayanti et al., (2023), pembelajaran IPAS bertujuan untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa. Kemampuan ini dapat dikembangkan melalui pemberian tugas yang menantang siswa untuk mengamati secara

mendalam, mengidentifikasi, menganalisis dan menemukan solusi dari berbagai permasalahan yang berkaitan dengan konsep IPAS. Siswa juga diberi kesempatan untuk mencari solusi yang kreatif dan inovatif, sehingga mereka terbiasa berpikir logis dan terbuka terhadap berbagai sudut pandang.

Pembelajaran IPAS juga sangat berperan dalam membentuk karakter WASAKA (kerja keras) siswa. Hal ini dapat diwujudkan melalui pembelajaran kolaboratif, di mana siswa bekerja sama dalam diskusi kelompok atau presentasi. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga menguatkan sikap pantang menyerah dan semangat kerja keras. Guru memiliki kebebasan memilih bahan ajar dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa. Salah satu implementasi dari kurikulum ini adalah pengenalan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

IPAS merupakan mata pelajaran yang menggabungkan dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Penggabungan ini dirancang agar siswa tidak hanya memahami konsep

secara terpisah, tetapi juga mampu melihat keterkaitan antara aspek alam dan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini tercermin dalam pembelajaran semester genap, yang lebih menekankan pada materi IPS seperti bencana alam dan dampaknya terhadap Masyarakat (Suprapmanto & Zakiyah, 2024).

Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas IV, ditemukan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih tergolong rendah. Rendahnya kemampuan berpikir kritis ini disebabkan karena kegiatan pembelajaran belum sepenuhnya mendorong siswa untuk berpikir kritis. Salah satu karakter WASAKA yaitu kerja keras juga belum tumbuh secara optimal dalam diri siswa. Hal ini disebabkan karena penanaman karakter kerja keras masih kurang ditanamkan dalam proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, berdasarkan hasil pretest IPAS menunjukkan bahwa dari 25 siswa hanya 10 siswa yang termasuk dalam kriteria kritis. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah. Berdasarkan hasil jawaban pretes siswa, terlihat bahwa pencapaian pada masing-masing indikator berpikir

kritis juga masih rendah. Pada indikator interpretasi, siswa hanya mencapai persentase 32% dalam menganalisis permasalahan secara tepat. Pada indikator analisis, siswa hanya mencapai 24% dalam mengidentifikasi penyebab dari permasalahan yang disajikan. Pada indikator evaluasi, siswa hanya mencapai 28% dalam memberikan solusi yang logis dan relevan. Selanjutnya, pada indikator inferensi, siswa hanya mencapai 16% dalam memberikan kesimpulan dari permasalahan yang disajikan. Kondisi tersebut menunjukkan rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa.

Hal yang telah dikemukakan tersebut sesuai dengan wawancara yang dilakukan dengan wali kelas IV. Berdasarkan wawancara diketahui bahwa selama proses pembelajaran masih sering menggunakan metode ceramah dan kurang menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Masih banyak siswa yang tidak berusaha dengan sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas, cenderung mudah menyerah saat menghadapi soal-soal yang sulit dan belum menunjukkan komitmen untuk menuntaskan tugas hingga selesai.

Untuk menindak lanjuti permasalahan tersebut, maka peneliti memberikan upaya dengan menggunakan kombinasi model pembelajaran *Problem Based Learning, Numbered Heads Together, dan Make A Match* terintegrasi STEAM.

Problem Based Learning (PBL) diharapkan dapat meningkatkan keterampilan dalam pemecahan masalah dan kemampuan berpikir kritis dengan menyajikan permasalahan yang kontekstual sebagai titik awal pembelajaran. Dalam proses ini, siswa diajak untuk merumuskan masalah, mencari informasi, dan merancang solusi melalui kerja kelompok dan diskusi (Norhidayah & Prastitasari, 2024).

Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran PBL ini membuat siswa aktif menggali informasi, membangun pemahaman, serta merumuskan solusi terhadap permasalahan nyata yang terjadi di sekitar mereka agar bisa berakibat baik pada peningkatan hasil belajar setiap siswa (Irawati & Puspita, 2023).

Numbered Heads Together (NHT) diharapkan dapat meningkatkan kolaborasi dan partisipasi siswa dalam kelompok.

Setiap anggota kelompok diberikan nomor dan ketika guru memanggil nomor tertentu, siswa tersebut yang dipanggil mempresentasikan jawaban dari hasil diskusi kelompok mereka. (Hefny & Rini, 2023). Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran NHT mendorong siswa bertanggung jawab secara individu dalam tugas kelompok dan meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan komunikasi antar anggota kelompok serta, efektif dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan interaktif (Sarah et al., 2024).

Menurut Harefa dalam (Indriyati & Annisa, 2024) menyebutkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* diharapkan dapat memperkuat pemahaman konsep siswa melalui aktivitas mencocokkan kartu soal dan jawaban secara berpasangan. Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* ini mendorong siswa lebih semangat dalam mengikuti pelajaran dan membuat mereka lebih antusias dalam memahami serta mengingat kembali materi yang telah dipelajari (Asshadiqy & Prastitasari, 2024).

Selain kombinasi model pembelajaran, solusi lain dengan diintegrasikan dalam pendekatan

STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*) untuk menciptakan pembelajaran yang kontekstual dan lintas disiplin (Mu'minah & Suryaningsih, 2020).

Pendekatan STEAM juga menekankan pentingnya kolaborasi antar bidang ilmu untuk membantu siswa memahami dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan nyata (Kamila & Annisa, 2024). Dalam pembelajaran IPAS, pendekatan ini memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir kritis, berkreasi, menganalisis data, dan menyajikan solusi dengan cara yang logis dan inovatif (M. Annisa et al., 2024) Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis peningkatan kemampuan berpikir kritis dan menganalisis peningkatan karakter wasaka (kerja keras) siswa.

Adapun penelitian yang relevan dalam penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Nor aida (2024) dengan judul Meningkatkan Keterampilan Proses IPA dan Karakter WASAKA melalui Model *Problem Based Learning* dan *Team Games Tournament* yang Terintegrasi STEM pada Siswa Kelas VA SDN Basirih 1 Banjarmasin. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan dalam keterampilan proses IPA dari 0%

hingga 97% dan peningkatan karakter WASAKA dari 15% hingga 94 secara klasikal dari siklus I ke 2.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dilaksanakan menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Arikunto et al., (2017) ada beberapa tahapan dalam PTK yaitu kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi Kegiatan penelitian ini terdiri dari 2 siklus.

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan di kelas IV tahun pelajaran 2024/2025, dengan total 25 siswa. Pemilihan Sekolah Dasar ini sebagai lokasi penelitian didasarkan pada permasalahan rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa, rendahnya salah satu karakter WASAKA yaitu kerja keras siswa dalam pembelajaran, dan rendahnya hasil belajar siswa dalam pelajaran IPAS. Untuk mengatasi masalah ini, penelitian tindakan kelas dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran kombinasi model PBL, NHT, dan *Make A Match* terintegrasi STEAM.

Analisis data penelitian ini menggunakan teknik deskriptif analisis apabila mencapai skor

dengan rentang antara 25 - 36 dengan kriteria kritis. Kriteria keberhasilan kemampuan berpikir kritis secara klasikal jika mencapai $\geq 75\%$ siswa mencapai kriteria “kritis” dan Karakter WASAKA (kerja keras) dikatakan berhasil jika mencapai $\geq 80\%$ siswa secara klasikal telah mencapai kriteria “Mulai Berkembang”.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I hingga siklus II, terfokus pada kemampuan berpikir kritis dan karakter WASAKA. Tabel berikut menunjukkan hasil dari penelitian yang dilakukan:

Tabel 1 Rekapitulasi Kemampuan Berpikir Kritis

| Siklus | Persentase | Kategori |
|--------|------------|---------------|
| I | 68% | Cukup Kritis |
| II | 96% | Sangat Kritis |

Berdasarkan tabel 1, terlihat adanya peningkatan pada kemampuan berpikir kritis secara klasikal meningkat dari siklus I ke siklus II. Peningkatan ini berkaitan dengan membaiknya kualitas pengajaran yang dilakukan oleh guru dan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model PBL, NHT, dan *Make A Match* terintegrasi STEAM.

Peningkatan pada kemampuan berpikir kritis berdasarkan setiap indikator saat mengikuti pembelajaran menggunakan kombinasi model PBL, NHT, *Make A Match* terintegrasi STEAM pada tabel 2 berikut:

Tabel 2 Kemampuan berpikir kritis siswa setiap indikator

| Indikator | Siklus I | Kriteria | Siklus II | Kriteria |
|--------------|----------|----------|-----------|---------------|
| Interpretasi | 56% | Tinggi | 79% | Sangat Tinggi |
| Analisis | 57% | Tinggi | 81% | Sangat Tinggi |
| Evaluasi | 54% | Tinggi | 78% | Sangat Tinggi |
| Inferensi | 64% | Tinggi | 77% | Sangat Tinggi |

Tabel 3 Rekapitulasi Karakter WASAKA (kerja keras)

| Siklus | Persentase | Kategori |
|--------|------------|---------------|
| I | 52% | Kritis |
| II | 100% | Sangat Kritis |

Berdasarkan tabel 3, terlihat adanya peningkatan dalam karakter WASAKA (kerja keras) siswa pada siklus I ke siklus II. Peningkatan ini karena adanya peningkatan kualitas pelajaran yang dilakukan guru dan peningkatan aktivitas siswa serta refleksi yang telah dilakukan oleh guru untuk memperbaiki kualitas pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I sehingga mengalami peningkatan pada siklus II yang telah memenuhi indikator keberhasilan yaitu $\geq 80\%$ siswa secara klasikal mencapai kriteria Mulai Berkembang.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh menunjukkan bahwa

kemampuan berpikir kritis siswa pada penelitian ini mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Aktivitas yang dilakukan guru dengan mengorientasi siswa pada permasalahan mampu menstimulus kemampuan berpikir kritis siswa agar dapat menganalisis dan memberikan penyelesaian terhadap masalah yang disajikan, sehingga pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih bermakna. Kegiatan ini juga mendorong siswa untuk kerja keras siswa dalam menemukan penyelesaian yang tepat dan memberi ruang kepada mereka untuk mengemukakan pendapat secara aktif. Hal ini sejalan dengan Rosidah dalam (Pradella et al., 2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Aktivitas yang dilakukan guru dengan penggunaan nomor di kepala siswa membuat seluruh anggota kelompok aktif dalam berdiskusi, belajar bertanggung jawab atas jawaban kelompok dan memperkuat kemampuan berpikir kritis siswa. Kegiatan ini membuat pembelajaran lebih bermakna dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Miftahul

Huda dalam (Kurniawati, 2019) yang menyatakan bahwa NHT dapat meningkatkan keaktifan, tanggung jawab, dan kemampuan berpikir kritis siswa melalui kerja sama kelompok.

Serta aktivitas guru membimbing siswa dalam permainan *Make A Match* membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa belajar mencocokkan kartu soal dan jawaban dengan cepat, sehingga melatih pemahaman dan berpikir kritis. Kegiatan ini juga mendorong kerja sama dan interaksi antarsiswa. Hal ini sejalan dengan Shoimin (Siahaan et.al., 2024) yang menyatakan bahwa permainan kartu berpasangan ini menjadikan pembelajaran aktif yang mendorong keterlibatan dan pemahaman siswa secara mendalam.

Secara keseluruhan hal ini sejalan dengan Susanti dalam (Asriningtyas et al., 2018) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kritis adalah potensi yang dimiliki siswa untuk menyelesaikan permasalahan dan mengaplikasikan pengetahuan yang dimiliki dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus mampu merangsang siswa untuk berpikir kritis dalam menghadapi berbagai

persoalan nyata. Jika siswa memiliki kemampuan ini, mereka dapat berpikir secara mendalam dan terstruktur.

Kemajuan dalam kemampuan berpikir kritis siswa juga didukung oleh peningkatan setiap indikator berpikir kritis berdasarkan Facione, yaitu *interpretasi, analisis, evaluasi, dan inferensi* (Oktaviyanti & Fadly, 2023).

Pada indikator interpretasi, siswa mengalami peningkatan karena guru membimbing mereka memahami masalah dengan jelas melalui tanya jawab. Perbaikan ini membuat siswa lebih paham isi masalah dan mampu menjelaskan kembali dengan kata-kata sendiri. Hal ini sejalan dengan Facione (Oktaviyanti & Fadly, 2023) yang menyatakan kemampuan interpretasi menjadikan siswa mampu memahami dan mengekspresikan maksud atau arti dari suatu masalah.

Pada indikator analisis, peningkatan terjadi karena siswa dilatih untuk berpikir lebih teliti dalam mencari penyebab masalah. Ini mendukung keberhasilan pada tahap interpretasi, karena siswa tidak hanya memahami masalah, tetapi juga bisa mengurai bagian-bagian pentingnya sehingga siswa dapat menganalisis penyebab dari permasalahan yang disajikan. Hal ini sejalan dengan

Facione (Oktaviyanti & Fadly, 2023) menyatakan bahwa kemampuan analisis melibatkan proses menghubungkan informasi dengan konsep dalam suatu permasalahan untuk menghasilkan penguraian yang tepat.

Pada indikator evaluasi, siswa meningkat karena guru memberikan contoh yang relevan. Perbaikan ini menghasilkan kemampuan siswa untuk menilai beberapa pilihan dan memilih solusi yang paling tepat. Hal ini sejalan dengan Facione (Oktaviyanti & Fadly, 2023) yang menyatakan guru berperan sebagai teladan dalam menunjukkan kepada siswa bagaimana menyelesaikan masalah secara kritis, sehingga siswa tidak hanya menilai informasi tetapi juga memahami cara berpikir logis dalam mengambil keputusan.

Sedangkan pada indikator inferensi, peningkatan terjadi karena siswa dibimbing untuk membuat kesimpulan yang masuk akal. Ini melengkapi proses evaluasi, karena setelah memilih solusi, siswa bisa menyimpulkan dan menyampaikan hasil pikirannya. Hal ini sejalan dengan Facione dalam (Oktaviyanti & Fadly, 2023) bahwa inferensi mencerminkan kemampuan menarik

kesimpulan yang benar berdasarkan informasi atau melalui pengalaman belajar yang didapatkan selama proses pembelajaran dengan bimbingan guru.

Pembentukan karakter memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, terutama dalam membentuk dan memperbaiki moral serta kepribadian siswa. Hal ini sesuai dengan penilaian afektif pada *taksonomi Krathwohl*, khususnya pada tingkat A5 (*Characterization by a Value*), di mana nilai-nilai telah menyatu dan tercermin dalam sikap dan perilaku siswa (Bloom, 2019).

Penelitian ini berfokus pada karakter WASAKA yaitu kerja keras. Nilai karakter ini sejalan dengan semangat Waja Sampai Kaputing (WASAKA), sebuah semboyan khas Kalimantan Selatan yang berarti berjuang sampai akhir (Annisa et al., 2022). Karakter WASAKA (kerja keras) ini tercermin dari sejauh mana siswa berupaya memuaskan rasa ingin tahunya, yang dapat dilihat melalui kesungguhan mereka dalam menyelesaikan tugas.

Untuk menumbuhkan karakter tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu mendorong dalam meningkatkan

keterlibatan aktif siswa serta memberi ruang bagi mereka untuk menghadapi tantangan secara nyata (Salsabila & Annisa, 2024).

Peningkatan karakter kerja keras pada siswa terjadi karena proses pembelajaran memberikan ruang bagi mereka untuk berpikir, mencoba, dan menghadapi tantangan. Pada tahap awal, guru menyajikan permasalahan yang relevan dengan kehidupan siswa, sehingga mereka terdorong untuk memahami dan mencari solusi.

Pada tahap berikutnya, siswa dalam nomor kepala yang diberikan dapat menumbuhkan karakter kerja keras melalui beberapa tahapan. Siswa belajar bertanggung jawab saat berdiskusi kelompok, berani menyampaikan pendapat dan terus mencoba meski mengalami kesulitan. Tahapan ini membentuk sikap sungguh-sungguh dan pantang menyerah (Annisa et al, 2022).

Kemudian pada tahap siswa terlibat dalam permainan edukatif (kartu berpasangan). Melalui kegiatan permainan mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban dengan waktu tertentu. Kegiatan ini mendorong karakter kerja keras siswa yang terus berusaha hingga

menemukan pasangan jawaban yang tepat.

Serta didalam proses belajar ini, siswa juga diajak untuk merancang ide, membuat karya seperti menempel, atau menyampaikan hasil pengamatan mereka dengan cara yang kreatif. Kegiatan ini memberi mereka pengalaman nyata bahwa keberhasilan tidak datang secara instan, tetapi melalui usaha yang sungguh-sungguh dan berkelanjutan dari tahapan pembelajaran itulah karakter kerja keras mulai tumbuh dan berkembang (Annisa et al., 2025).

Hal ini sejalan Masnia (2024) menyatakan bahwa karakter kerja keras sangat penting dibangun dalam proses pembelajaran karena mencerminkan upaya maksimal, ketangguhan, dan kemauan siswa untuk mencapai tujuan.

E. Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas pada kelas IV menunjukkan hasil yang sangat positif. Dari hasil penelitian, disimpulkan bahwa terjadi peningkatan Kemampuan berpikir kritis dan karakter WASAKA di setiap siklus dengan penggunaan model *Problem Based Learning, Numbered Heads Together*, dan *Make A Match*

Terintegrasi STEAM. Pembelajaran siswa kelas IV ini menunjukkan kemajuan yang baik di setiap siklus dan telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aida, N., Annisa, M., Sekolah, P. G., Universitas, D., & Mangkurat, L. (2024). Meningkatkan keterampilan proses IPA dan karakter WASAKA menggunakan model *Problem Based Learning, Team Games Tournament terintegrasi STEM* pada siswa kelas VA SDN Basirih 1 Banjarmasin.
- Amalia, R., & Prastitasari, H. (2024). Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik muatan matematika menggunakan model PJP pada peserta didik kelas IV SDN Teluk Tiram 2.
- Annisa, D., & Annisa, M. (2024). Peningkatan Motivasi dan Karakter WASAKA Menggunakan Model *Problem Based Learning* dan *Think Pair and Share Terintegrasi STEM* Muatan IPA. In *Journal of Education Research* (Vol. 5, Issue 3).
- Annisa . M., Abrori, F. M., Prasetio, T., Prastitasari, H., & Jannah, F.. (2025). Teacher Perception Related To WASAKA Characher Implementation. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10 No. 02* (2025)(638–650).
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.23643>

- Annisa, M, Asrani, Siti. R., S, Mutia., H, Laila .N (2022). *Mengidentifikasi lingkungan kesadaran dari Siswa Sekolah Dasar di Kalimantan Selatan. 05 Edisi 05 Mei 2022*, 15871591.
- Annisa, M., Budimansyah, D., Hidayat, M., Winarti, A., & Abrori, F. M. (2024). What Can We Learn From One-To-One Trials In Instructional Design? A Case From Module Development. *Research and Development in Education (RaDEn)*, 4(2), 816–826. doi: <https://doi.org/10.22219/raden.v4i2.35763>.
- Annisa, M., Budimansyah, D., Hidayat, M., Winarti, A., & Prasetio, T. (2024). *Implementation of STEM-Integrated Modules and Wasaka Character Values to Improve Learning Outcomes. Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(10), 7613–7618. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i10.9063>.
- Annisa, M., 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*. <https://doi.org/10.47191/ijsshr/v5-i5-19>.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas (Suryani.)*. PT Bumi Aksara.
- Asriningtyas, A. N., Kristin, F., Anugraheni, I., & Satya Wacana, K. (2018). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Matematika Kelas 4.
- Azizah, A., & Prastitasari, H. (2024). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Model PRESTASI. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 02(02), 504–512. <https://doi.org/10.47233/jpdsk.v2i2>.
- Bloom, B. S. (2019). *Taksonomi Bloom (Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotor) serta Identifikasi Permasalahan Pendidikan di Indonesia*.
- Firdausi et al. (2021). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(2). <https://doi.org/10.22373/jm.v11i2.8001>.
- Handayani & Noorhapizah. (2023). *Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Motivasi Muatan IPS Model PRINTING Siswa Kelas V SDN Kelayan Dalam 7 Banjarmasin (Vol. 2, Issue 4)*.
- Hasanah, L. N., & Rini, T. P. W. (2024). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Muatan IPA Menggunakan Model *Problem Based Learning* Pada Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 02(3), 884–889. <https://doi.org/10.47233/jpdsk.v2i3>.
- Hefny, P. T., & Rini, W. (2023). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA Menggunakan Model PJBL, SAVI, & NHT Pada Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan*

- Sosial Dan Konseling, 01(3), 676–683.
<https://doi.org/10.47233/jpdsk.v1i2.15>.
- Indriyati & Annisa, M. (2024). *Kombinasi model PBL dan Make A Match terintegrasi STEM untuk meningkatkan motivasi dan karakter WASAKA siswa.*
- Irawati & Tika Puspita Widia Rini. (2023). Implementasi Model PBL, PAP Dan MAKE A Match Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 01(3), 401–406.
<https://doi.org/10.47233/jpdsk.v1i2.15>.
- Kamila & Annisa, M. (2024). Meningkatkan aktivitas, karakter peduli lingkungan, dan hasil belajar siswa kelas V menggunakan model *Problem Based Learning* dan *Make A Match* berbasis STEAM. *Jurnal Ilmiah Keislaman Dan Kemasyarakatan*, 24(1), 2024.
- Kurniawati. (2019). Penerapan Model *Numbered Heads Together* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Dipandang dari Motivasi Siswa Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD*.
- M. Miftah Asshadiqy & Herti Prastitasari. (2024). *Implementasi Model Pembelajaran Betuah Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Pemecahan Masalah Dan Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Matematika Di Kelas IIIMi Al-Aman.*
- Masniah, L. Fitriah, Fahmi Yahya. (2024). Pengaruh pembelajaran WASAKA terhadap hasil belajar FUIDA STATIS dan karakter kerja keras. *Vol.9 No.1.*, 129–139.
- Mu'minah & Suryaningsih. (2020). *Implementasi STEAM (Science, Technology, Engineering Arts and Mathematics) Dalam Pembelajaran Abad 21.* Bio Education, Volume 5, Nomor 1.
- Norhidayah & Prastitasari, H. (2024). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Muatan Matematika Menggunakan Kombinasi Model PBL, GI, dan Talking Stick pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 02(02), 432–443.
<https://doi.org/10.47233/jpdsk.v2i2>.
- Nurohmah, A. N., Kartini, D., & Rustini, T. (2023). Relevansi Kebijakan Kurikulum Merdeka Dengan Pendidikan Abad 21 Pada Pembelajaran IPS di SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Februari, 2023(3), 24–35.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.7594483>.
- Oktaviyanti & Fadly. (2023). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup dan Benda Tak Hidup. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(1), 77–88.
- Pradella, M., Puspita, T., & Rini, W. (2024). Meningkatkan Keterampilan Berpikir kritis Siswa Dengan Menggunakan Model *Problem Based Learning* Di Kelas V SDN Sungai Rangas. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 02(02), 803–809.
<https://doi.org/10.47233/jpdsk.v2i2.1529>.

- Rahmi, R., Annisa, M., Fkip, P., & Mangkurat, U. L. (2024). Meningkatkan aktivitas siswa, motivasi, karakter WASAKA, dan hasil belajar siswa menggunakan model *Problem Based Learning* dan *Children Learning in Science* pada muatan IPA kelas VB SDN Basirih 1 Banjarmasin.
- Salsabila & Annisa. (2024). Meningkatkan Motivasi dan Karakter WASAKA Menggunakan Model *Project Based Learning* dan *Talking Stick Terintegrasi STEM* Muatan IPA Kelas VB SDN-SN Sungai Miai 5 Banjarmasin.
- Sarah, Z., Annisa, M., Fkip, P., & Mangkurat, U. L. (2024). Meningkatkan motivasi dan karakter WASAKA menggunakan model *Problem Based Learning* dan *Numbered Head Together terintegrasi STEM* pada muatan IPA kelas VB SDN-SN Sungai Miai 5 Banjarmasin.
- Sari, N. P., Sulistiyana, S., & Rusandi, M. A. (2022). Modul *Teknik Self-Instruction* untuk Penerapan Nilai Waja Sampai Kaputing (Wasaka). *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 4(1), 55–63. <https://doi.org/10.51214/bocp.v4i1.158>.
- Shofina, N., & Annisa, M. (2023). Kombinasi *Problem Based Learning* dan model pembelajaran pemaknaan untuk meningkatkan hasil belajar dan karakter WASAKA siswa sekolah dasar. In *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* (Vol. 1, Issue 1).
- Siahaan et.al. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Make a Match* terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa. <http://ejournal.ust.ac.id/index.php/Aquinas/index>.
- Suhelayanti et al. (2023). *Buku-Referensi-Pembelajaran-Ilmu-Pengetahuan-Alam-dan-Sosial-IPAS (2)*.
- Suprapmanto, J., & Zakiyah, S. W. (2024). *Analisis Permasalahan Pembelajaran IPAS pada Siswa Kelas 4 SD*. 6(2), 199–204. <https://belaindika.nusaputra.ac.id/indexbelaindika@nusaputra.ac.id>.
- Utari, A., Amelia, R., Annisa, M., & Kunci, K. (2024). *DIKSEDA: Jurnal Pendidikan Sekolah Meningkatkan aktivitas membaca intensif pada materi menemukan dan mengidentifikasi informasi menggunakan model teratai pada sekolah dasar. Improving intensive reading activities on finding and identifying information using the lotus model in elementary school*.
- Yanto, N., & Indah Sari, N. (2025). *VENN: Journal of Sustainable Innovation on Education, Mathematics and Natural Sciences Exploring Scientific Literacy in Science Classrooms: A Literature Study*. <https://doi.org/10.53696/venn.v4i3.292>.
- Yuridka, F., & Nazaruddin, N. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam era masyarakat 5.0. *Jurnal Terapung: Ilmu - Ilmu Sosial*, 6(2), 210. <https://doi.org/10.31602/jt.v6i2.16281>.