

**MODEL SURAMADU DENGAN INTEGRASI NEARPOD DAN ESTAFET
NUSANTARA: UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF
DAN KOLABORATIF**

Putri Elok Maufikhoh^{1*}, Diani Ayu Pratiwi²

^{1,2} PGSD FKIP Universitas Lambung Mangkurat

^{1*}putrielokmaufikhoh290503@gmail.com, ²dianiayupratiwi@gmail.com

*Corresponding author**

ABSTRACT

This study examines how the use of the SURAMADU model and Nearpod media combined with the Nusantara relay game in Pancasila Education lessons can be a solution to overcome students' low ability to think creatively and collaboratively. This condition arises due to the use of learning models and media that are not yet creative and varied. This study was conducted in four meetings in class V of Sungai Tabuk Keramat 2 Elementary School by combining qualitative and quantitative data. The results showed that students' creative thinking skills increased from 12% (less skilled) at the first meeting to 88% (very skilled) at the fourth meeting. Likewise with collaborative skills, which increased from 46% (quite skilled) to 100% (very skilled) at the last meeting. This proves that the SURAMADU model and Nearpod media are effective in improving the quality of learning and can be an innovative method choice in Education.

Keywords: *Suramadu Model, Nearpod, Nusantara Relay, Creative Thinking, Collaborativ*

ABSTRAK

Penelitian ini meneliti bagaimana penggunaan model SURAMADU dan media *Nearpod* yang dikombinasikan dengan permainan estafet Nusantara dalam pelajaran Pendidikan Pancasila bisa menjadi solusi untuk mengatasi rendahnya kemampuan siswa dalam berpikir kreatif dan berkolaboratif. Kondisi ini muncul akibat pemanfaatan model dan media pembelajaran yang belum kreatif dan bervariasi. Penelitian ini dilakukan sebanyak empat kali pertemuan di kelas V Sekolah Dasar Negeri Sungai Tabuk Keramat 2 dengan cara yang menggabungkan data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan berpikir kreatif siswa meningkat dari 12% (kurang terampil) pada pertemuan pertama menjadi 88% (sangat terampil) pada pertemuan keempat. Begitu juga dengan kemampuan berkolaboratif, yang naik dari 46% (cukup terampil) menjadi 100% (sangat terampil) pada pertemuan terakhir. Ini membuktikan bahwa model SURAMADU dan media *Nearpod* efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan bisa menjadi pilihan metode yang inovatif dalam Pendidikan.

Kata Kunci: Model Suramadu, *Nearpod*, Estafet Nusantara, Berpikir Kreatif, Kolaboratif

A. Pendahuluan

Perkembangan zaman yang semakin cepat membuat manusia dituntut untuk terus meningkatkan kualitas diri, terutama dalam hal pengetahuan dan keterampilan. Hal ini tidak bisa dipisahkan dari peran penting dunia pendidikan. Dalam menghadapi era Society 5.0, institusi pendidikan harus melakukan pembaruan pada paradigma pembelajarannya. Era ini menjadikan pendidikan tidak hanya terfokus pada pengetahuan akademis, tetapi juga berupaya mengembangkan keterampilan abad ke-21, yaitu *Character* (karakter), *Citizenship* (kewarganegaraan), *Creativity* (kreatif), *Critical Thinking* (berpikir kritis), *Communication* (komunikasi), *Collaboration* (kolaborasi) (6C) (Noorhapizah et al., 2023).

Pendidikan tidak dapat berjalan optimal tanpa peran penting dari seorang guru (Veirissa, 2021 ; Bosch et al., 2025). Sebagai panutan, guru tidak hanya mengajar pelajaran, tetapi juga memotivasi siswa agar mampu berpikir secara mendalam, menghasilkan ide-ide inovatif, serta memiliki tanggung jawab atas kehidupan mereka di masa yang akan datang. (Prastitasari et al.,

2022 ; Firmansyah et al., 2025 ; Nisvia & Pratiwi, 2024 ; Zaini, 2021 ; Sofiarini & Rosalina, 2021 ; Putri et al., 2023 ; Hidupi et al., 2024).

Guru memiliki peran untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berkreasi, berkolaboratif, dan berkomunikasi dengan baik, agar mereka siap menghadapi berbagai tantangan di dunia yang semakin rumit (Risda & Pratiwi, 2024 ; Halim, 2022). Dengan peran ini, guru menjadi tokoh penting dalam membimbing siswa agar menjadi pribadi yang mampu beradaptasi, berpikir kreatif, dan siap memberikan kontribusi positif di zaman globalisasi dan kemajuan teknologi digital (Catal & Tekinerdogan, 2019) ; Noorhapizah et al., 2023).

Kurikulum adalah bagian penting dari sistem pendidikan yang berisi semua materi dan cara mengajar yang diberikan kepada siswa. Kurikulum berfungsi seperti peta yang membantu proses belajar mengarah pada tujuan yang ingin dicapai. Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang tercantum dalam Kurikulum Merdeka. Pembelajaran ini bertujuan untuk menumbuhkan semangat dan

mendorong partisipasi aktif siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir yang lebih luas, tidak terbatas hanya pada nilai dan moral (Ilma Nabila et al., 2024 ; Amanda et al., 2024 ; Yuniarto & Yudha, 2021).

Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila sebaiknya mencakup tiga aspek, yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Jaya et al., 2023). Namun, kenyataannya proses pembelajaran di kelas V SDN Sungai Tabuk Keramat 2 belum sepenuhnya berjalan sesuai harapan dan kurang memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Keadaan ini berdampak pada masih rendahnya kemampuan siswa dalam berpikir secara kreatif dan kolaboratif. Ada Beberapa siswa bisa cepat mengerti pelajaran, sementara yang lain membutuhkan waktu lebih lama. Jika hasil belajar siswa bagus, biasanya guru dianggap sukses mengajar. Sebaliknya, jika hasil belajar siswa kurang memuaskan, guru dinilai tidak berhasil dalam pembelajaran. Hal ini mengindikasikan adanya berbagai kendala yang menghambat siswa dalam menguasai kompetensi Pendidikan Pancasila.

Guru disarankan untuk merancang pengembangan pembelajaran yang mencakup elemen permainan, memungkinkan siswa beraktivitas fisik serta bekerja atau belajar secara berkelompok, dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi langsung dalam proses belajar (Aslamiah et al., 2022 ; Pratiwi, 2021 ; Aziz & Zakir, 2022 ; Mulyana et al., 2024). Sebagai solusi, peneliti mengusulkan penerapan model pembelajaran SURAMADU. Model pembelajaran ini adalah integrasi dari beberapa model yaitu, PBL (*Problem Based Learning*) sebagai model utama, AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) sebagai model pendukung, *Talking Stick* sebagai model pelengkap, dengan integrase media *Nearpod* dan permainan estaeftet Nusantara.

SURAMADU merupakan akronim dari "Susun, Rancang, Mainkan, Diskusi dan Uji pemahaman". Model pembelajaran ini adalah integrasi dari beberapa model yaitu, PBL (*Problem Based Learning*) sebagai model utama, AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) sebagai model pendukung, dan *Talking Stick* sebagai model pelengkap. Langkah-langkah dari ketiga model ini

digabungkan menjadi satu rangkaian pembelajaran terpadu. Dengan demikian, model Suramadu diharapkan mampu mengembangkan keterampilan penting yang dibutuhkan di abad ke-21 ini.

Model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) dipilih sebagai model utama karena mampu menciptakan lingkungan belajar yang berpusat pada siswa, di mana mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berperan aktif dalam membangun pemahaman mereka sendiri. Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Prastitasari et al., (2022) ; Rahman & Agusta, (2023) dan Vistara et al., (2022) *Problem-Based Learning* (PBL) merupakan metode pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar dengan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa.

Model pembelajaran AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) dipilih sebagai model pelengkap karena dapat mendorong siswa untuk berani, aktif dalam pembelajaran, serta berdiskusi dengan teman satu kelompok. Model AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) bertujuan

untuk mengoptimalkan pembelajaran dengan memadukan tiga aspek utama, yaitu fungsi pendengaran (*auditory*), kemampuan berpikir (*intellectually*), dan pengulangan (*repetition*), sehingga proses belajar menjadi lebih aktif, efektif, dan berkesan (Zulherman et al., 2020).

Model pembelajaran *Talking Stick* dipilih sebagai model pendukung dalam proses pembelajaran karena mampu memberikan stimulasi yang efektif untuk melatih berbagai keterampilan siswa dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Melalui penerapan model pembelajaran *Talking Stick* yang menggunakan bantuan tongkat, diharapkan siswa dapat lebih siap dalam menjawab pertanyaan dari guru maupun menyampaikan pendapat secara bergiliran (Arief, 2024). Selain itu, metode ini juga bertujuan untuk melatih keterampilan berbicara siswa setelah mempelajari materi yang telah diajarkan.

Media *Nearpod* dipilih karena berperan sebagai media yang efektif dalam model Suramadu karena platform ini menawarkan berbagai fitur interaktif yang mendukung pembelajaran kolaboratif dan

membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, serta kerja sama. Melalui media *Nearpod*, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan seperti kuis, polling, papan kolaborasi, dan aktivitas visual yang menarik, yang mendorong mereka untuk berpikir secara mendalam dalam menganalisis dan menyelesaikan masalah (Tarumasely, 2023) dan (Mutiara et al., 2024).

Permainan Estafet Nusantara dalam model Suramadu dipilih karena dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, dan kerja sama dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Dalam permainan estafet ini, peserta menghadapi tantangan secara bergantian, seperti memecahkan masalah, menyusun strategi, dan mengambil keputusan dengan cepat. Estafet permainan ini mengajarkan pentingnya kerja sama tim, komunikasi yang baik, dan saling mendukung antaranggota, sehingga memperkuat semangat kebersamaan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas

(PTK). Kegiatan penelitian berlangsung selama empat kali pertemuan yang dilaksanakan secara sistematis dan terstruktur. Objek penelitian mencakup 26 siswa kelas V di SDN Sungai Tabuk Keramat 2. Peneliti mengumpulkan dua jenis data, yakni data kualitatif yang didapatkan berasal dari teknik observasi serta data kuantitatif yang dikumpulkan melalui pelaksanaan tes. Metode ini digunakan agar dapat memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang proses dan hasil yang dicapai peserta didik melalui kegiatan belajar di kelas.

Maksud utama dari penelitian ini adalah dalam rangka meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan kolaboratif siswa. Keberhasilan tindakan yang dilakukan diukur melalui capaian indikator yang telah ditetapkan sebelumnya. Suatu tindakan dikatakan berhasil apabila secara klasikal minimal 82% siswa mencapai kategori "sangat terampil" dalam aspek berpikir kreatif dan kerja sama. Dengan adanya tolok ukur ini, peneliti dapat menilai efektivitas strategi pembelajaran yang diterapkan selama proses penelitian berlangsung.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil data penelitian selama empat pertemuan menunjukkan adanya peningkatan dalam keterampilan berpikir kreatif dan kolaboratif. Setiap pertemuan menunjukkan perbaikan, yang tidak terlepas dari persepsi positif guru terhadap pembelajaran, sehingga turut mendukung peningkatan kualitas pengajaran.

Tabel 1 Hasil Penelitian 4 Pertemuan

	PT 1	PT 2	PT 3	PT 4
Kemampuan Berpikir Kreatif	12%	27%	68%	88%
Kemampuan Kolaboratif	46%	62%	96%	100%

Berdasarkan data yang telah disajikan, terlihat bahwa keterampilan berpikir kreatif siswa menunjukkan peningkatan di setiap pertemuan. Pada pertemuan pertama, persentase keterampilan berpikir kreatif hanya mencapai 12% dan dikategorikan sebagai kurang terampil. Rendahnya capaian ini disebabkan oleh ketidakmampuan siswa dalam menyampaikan berbagai alternatif solusi atau jawaban, mengaitkan ide atau konsep yang berbeda untuk menghasilkan jawaban yang beragam, serta

memberikan penjelasan yang rinci dan menyeluruh atas jawaban yang diberikan. Pada pertemuan kedua, terjadi peningkatan menjadi 27%, meskipun masih berada dalam kategori kurang terampil. Beberapa aspek keterampilan berpikir kreatif mulai menunjukkan hasil yang maksimal, namun pencapaiannya masih belum sesuai dengan harapan peneliti, sehingga dibutuhkan pertemuan lanjutan.

Memasuki pertemuan ketiga, keterampilan berpikir kreatif siswa meningkat hingga 68%, yang secara klasikal sudah termasuk dalam kategori terampil. Meskipun demikian, Hasil tersebut belum memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu 82%, sehingga perlu dilakukan pembinaan dan penyempurnaan pada pertemuan berikutnya. Pada pertemuan keempat, keterampilan berpikir kreatif siswa mencapai 88% dan masuk dalam kategori sangat terampil. Pada tahap ini, sebagian besar indikator keterampilan berpikir kreatif telah mencapai skor maksimal.

Pada keterampilan kolaboratif siswa juga terjadi peningkatan pada setiap kali pertemuan berlangsung. Pada pertemuan pertama,

persentase keterampilan kolaboratif hanya mencapai 46% dan berada pada kategori cukup terampil. Rendahnya capaian ini disebabkan oleh kurangnya inisiatif siswa dalam menjalankan tugas kelompok serta pemanfaatan waktu yang belum optimal untuk menyelesaikan tugas secara efektif. Memasuki pertemuan kedua, keterampilan kolaboratif menunjukkan peningkatan menjadi 62% dengan kategori masih cukup terampil. Meskipun beberapa aspek keterampilan telah mencapai skor maksimal, hasil keseluruhan masih belum memenuhi harapan peneliti, sehingga dibutuhkan pertemuan lanjutan.

Pada pertemuan ketiga, keterampilan kolaboratif meningkat signifikan hingga mencapai 96% secara klasikal dan masuk dalam kategori sangat terampil. Capaian ini telah memenuhi target peneliti, yaitu ketuntasan minimal 82%. Namun, masih ada beberapa aspek yang belum mencapai nilai tertinggi, sehingga diperlukan tindak lanjut berupa perbaikan dan pembinaan. Akhirnya, pada pertemuan keempat, keterampilan kolaboratif siswa mencapai 100% dengan seluruh

aspek berada pada skor maksimal dan tergolong sangat terampil.

Peningkatan ini terjadi berkat adanya perbaikan dalam aktivitas pembelajaran oleh guru dan meningkatnya partisipasi aktif siswa, yang secara langsung berdampak pada perkembangan keterampilan berpikir kreatif dan kolaboratif mereka di setiap pertemuan.

Merujuk pada hasil data yang telah dipaparkan sebelumnya, terlihat bahwa kemampuan berpikir kreatif dan kolaboratif siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model SURAMADU telah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan, dengan kategori sangat terampil. Temuan ini mengindikasikan bahwa kemampuan berpikir kreatif dan kolaboratif siswa selama proses pembelajaran menunjukkan peningkatan yang signifikan dan berjalan secara optimal.

Peningkatan keterampilan berpikir kreatif dan kolaboratif siswa pada setiap pertemuan terjadi karena guru konsisten dalam mendorong siswa untuk dapat melaksanakan berbagai aspek keterampilan berpikir kreatif dan kolaboratif siswa sehingga memperoleh kriteria sangat terampil dengan skor maksimal.

Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif saat belajar sangat penting supaya pembelajaran menjadi bermakna dan sesuai dengan kebutuhan zaman sekarang. Kemampuan ini berarti siswa bisa menghasilkan ide baru, berpikir dengan cara berbeda, dan menemukan berbagai cara untuk menyelesaikan masalah. Guru punya peran penting untuk menciptakan suasana belajar yang bisa membantu siswa munculkan ide-ide unik dan asli (Wulandari & Nisrina, 2020 ; Siahaan & Meilani, 2019).

Pemilihan model pembelajaran yang tepat juga memainkan peran signifikan dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif. Pendekatan pembelajaran melalui pemecahan masalah atau penemuan mendorong siswa untuk mengembangkan pemikiran kreatif dan mengeksplorasi gagasan-gagasan baru. Sejalan dengan pendapat Anita et al., (2023) ; Hidayat & Jannah, (2021) ; Supena et al., (2021) ; Murni, (2021) ; Fransisco et al., (2025) ; Putra et al., (2025) dan Nadia et al., (2025) yang menyatakan bahwa pemilihan model pembelajaran yang cocok dengan sifat atau cara belajar siswa bisa

membuat mereka lebih aktif saat belajar, sehingga akhirnya membantu mereka menjadi lebih kreatif.

Dalam proses pembelajaran, guru juga perlu membimbing siswa untuk tidak hanya mengidentifikasi masalah dan mengevaluasi informasi, tetapi juga mendorong mereka untuk memunculkan berbagai kemungkinan solusi. Hal ini membutuhkan kemampuan berpikir kreatif, yaitu kemampuan untuk menemukan banyak cara atau solusi dari satu masalah. Sejalan dengan pendapat Khoirin & Hamami, (2021) ; Widiastuti & Rahmah, (2023) ; Asih et al., (2019) yang mengemukakan bahwa berpikir kritis dan kreatif seringkali berjalan beriringan. Ketika siswa mampu mengevaluasi informasi secara logis, mereka juga ditantang untuk merespons informasi tersebut dengan ide-ide yang segar dan inovatif.

Lingkungan belajar yang kondusif juga turut mendorong terciptanya iklim belajar yang mendukung kreativitas. Kelas yang tidak terlalu kaku, terbuka terhadap perbedaan pendapat, dan memberi keleluasaan bagi siswa untuk bereksperimen dengan berbagai pendekatan pembelajaran dapat menjadi tempat yang ideal untuk

menumbuhkan kreativitas. Sejalan dengan pendapat Maufikhoh et al., (2024) ;Asrulla et al., (2024) ; Aslamiah et al., (2022) yang menyatakan bahwa lingkungan belajar yang menyenangkan membuat siswa merasa berani untuk mencoba dan melibatkan diri dalam sesuatu yang belum pernah mereka lakukan sebelumnya.

Selain itu, pengelolaan kelas yang baik akan menciptakan situasi belajar yang terstruktur tetapi fleksibel. Guru yang mampu mengatur dinamika kelas tanpa membatasi kreativitas siswa akan memungkinkan mereka untuk lebih bebas mengeksplorasi ide. Sejalan dengan pendapat Azizah & Usman, (2023) ; Aslamiah et al., (2022) yang menjelaskan bahwa pengelolaan kelas yang berjalan dengan baik mampu meningkatkan kualitas pembelajaran karena siswa merasa terdorong untuk mengembangkan kreativitas berpikirnya.

Peran guru sebagai fasilitator juga sangat menentukan dalam mendorong kreativitas siswa. Sejalan dengan pendapat Suhandri & Sari, (2019) ; Agusta, (2020) yang menyatakan bahwa guru harus mampu memfasilitasi siswa dalam

proses pencarian ide, pengembangan gagasan, serta penerapannya dalam konteks nyata. Keleluasaan bagi siswa untuk mengambil kendali atas proses belajarnya sendiri, sehingga kreativitas mereka lebih terasah (Widyastuti, 2022 ; Nurahayu, 2024).

Diskusi kelompok juga menjadi media yang efektif dalam menumbuhkan kreativitas. Dalam diskusi, siswa tidak hanya mendengarkan atau menyetujui pendapat orang lain, tetapi juga belajar untuk mengembangkan dan memodifikasi ide mereka berdasarkan masukan yang diperoleh. Sejalan dengan pendapat Rahmat, (2024) ; Lisa & Muthohar, (2024) ; Asri et al., (2023) yang menyatakan bahwa proses interaksi antarsiswa dalam diskusi merupakan bentuk kolaborasi sosial yang penting dalam mengasah ide kreatif.

Evaluasi pembelajaran juga perlu dirancang untuk menghargai kreativitas siswa. Sejalan dengan pernyataan Magdalena, (2023) yang menyatakan bahwa evaluasi yang baik bukan hanya menilai hasil akhirnya saja, tapi juga memperhatikan bagaimana proses siswa bekerja dan bagaimana

mereka merenungkan atau memikirkan kembali ide-idenya.

Lebih lanjut, refleksi pembelajaran yang dilakukan guru secara berkala memungkinkan mereka untuk menyempurnakan pendekatan pengajaran yang dapat lebih mendorong kreativitas siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Mufidah, (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang semakin efektif dapat tercipta karena adanya upaya perbaikan berkelanjutan dari guru berdasarkan refleksi terhadap proses belajar mengajar sebelumnya.

Dalam penelitian ini juga ditemukan bahwa keterampilan berpikir kreatif bukan hanya tentang menghasilkan gagasan orisinal, tetapi juga tentang bagaimana siswa mampu mengembangkan, mengadaptasi, dan mengombinasikan berbagai ide secara efektif. Pandangan ini selaras dengan pernyataan Sukmagati et al., (2020) yang menegaskan bahwa berpikir kreatif mencakup aspek-aspek seperti kelancaran, keluwesan, orisinalitas, elaborasi dan penilaian penting dalam pembelajaran abad ke-21.

Penerapan model pembelajaran seperti *Problem Based*

Learning berkontribusi dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. (Ma'rifatun et al., 2023) ; (Sulastri et al., 2022). Penerapan model *Problem Based Learning* dapat mendorong siswa untuk menemukan serta mengembangkan cara berpikir yang inovatif dan beragam guna menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi (Afridha et al., 2022) ; (Apriyani & Agusta, 2025). Keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran turut berperan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mereka.

Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa model pembelajaran yang menggunakan pendekatan konstruktivistik, seperti *Problem Based Learning* dan *Talking Stick*, efektif untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif mereka (Normaya, 2023) ; (Nilayanti et al., 2019) ; (Haris, 2023). Jadi, kemampuan berpikir kreatif bisa tumbuh dengan baik jika proses pembelajaran menggunakan cara yang sesuai dengan situasi nyata, melibatkan semua siswa aktif, dan fokus pada kegiatan yang memicu pemikiran yang mendalam.

Meningkatkan kemampuan kolaboratif saat belajar sangat bergantung pada peran guru yang membuat cara mengajar yang kreatif dan sesuai dengan kebutuhan serta sifat siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Mashudi, (2021) ; Depita, (2024) ; Nabillah & Jannah, (2023) dan Mulyani et al., (2023) yang menyatakan bahwa dibutuhkan sebuah desain pembelajaran yang inovatif guna meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif serta mendukung pengembangan berbagai keterampilan yang dibutuhkan, termasuk keterampilan kolaboratif, melalui kombinasi model pembelajaran yang relevan.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat dan adaptif terhadap karakteristik siswa akan sangat membantu dalam mengoptimalkan partisipasi mereka saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan pendapat Syarifah & Hidayat, (2023) ; Sitompul & Pratiwi, (2024) ; Mulyawati & Purnomo, (2021) ; Maretta & Pratiwi, (2023) ; Zefri & Jannah, (2024) ; Putriani & Pratiwi, (2023) yang menjelaskan bahwa pentingnya kesesuaian model pembelajaran dengan kebutuhan siswa sebagai faktor yang dapat

meningkatkan aktivitas belajar serta keterampilan lain yang menyertainya, termasuk kolaboratif dalam menyelesaikan tugas kelompok.

Lingkungan belajar yang mendukung turut berperan besar dalam mengembangkan kemampuan kolaboratif siswa. Sejalan dengan pendapat Lembong et al.,(2023) yang menyatakan bahwa suasana belajar yang positif dapat mendorong keterlibatan aktif guru dalam mengajar, yang pada akhirnya turut meningkatkan partisipasi siswa, terutama dalam kegiatan yang bersifat kolaboratif.

Selain itu, kemampuan kolaborasi siswa memiliki kaitan erat dengan kecakapan guru dalam mengelola kelas secara efisien. Pengelolaan kelas yang efektif tidak sekadar menjaga suasana tetap tertib, tetapi juga membangun lingkungan yang mendorong interaksi serta kolaborasi antar siswa. Hal ini sejalan dengan temuan Sitompul & Pratiwi, (2024) dan Aslamiah et al., (2022) yang mengemukakan bahwa manajemen kelas yang efektif dan profesional berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi, serta menunjang

keberhasilan mereka dalam menyelesaikan tugas, baik secara mandiri maupun kolaboratif.

Bimbingan intensif dari guru kepada kelompok siswa yang belum aktif juga menjadi aspek penting dalam pengembangan keterampilan kolaboratif. Sejalan dengan temuan Abidin & Noorhapizah, (2024) yang menjelaskan bahwa kemampuan guru dalam memberikan bantuan, bimbingan, dan kemudahan belajar sangat penting untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa, baik dalam konteks kerja individu maupun kerja kelompok.

Selain itu, evaluasi pembelajaran sangat penting bagi guru untuk mengetahui seberapa baik siswa mengerti materi yang diajarkan, sekaligus sebagai bahan untuk merenungkan dan merencanakan perbaikan ke depan. Sejalan dengan hal ini, Ansya, (2023) ; Sholihan et al., (2024) dan Fuadiy, (2021) menyatakan bahwa evaluasi pembelajaran yang berkualitas diperlukan untuk menilai efektivitas proses pembelajaran dan memahami capaian siswa secara lebih menyeluruh.

Refleksi guru terhadap kendala pembelajaran sebelumnya

juga sangat penting untuk menciptakan perbaikan yang berkelanjutan dalam pelaksanaan pembelajaran. Dengan mengidentifikasi dan mengatasi hambatan tersebut, guru bisa membuat cara yang lebih baik agar siswa bisa lebih aktif berkolaboratif di pertemuan selanjutnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Juano et al., (2019) dan Nurfauziah et al., (2023) yang menyatakan bahwa peningkatan kualitas pembelajaran dari waktu ke waktu dapat dicapai melalui refleksi dan perbaikan yang konsisten.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa kemampuan berkolaboratif membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dengan berdiskusi, saling bertukar pendapat, dan menggali ide bersama dalam kelompok, siswa bisa lebih mengerti materi pelajaran dengan baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Nizatullayla & Fauzi, (2023) ; Imamuddin, (2022) dan Sugara & Sugito, (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan secara bersama-sama bisa membantu kita lebih memahami materi dan membuat proses belajar jadi lebih bermakna.

Kemampuan kolaboratif juga membantu siswa lebih mudah mengerjakan soal-soal yang membutuhkan pemikiran tingkat tinggi (HOTS), baik saat mengerjakan sendiri maupun dalam kelompok. Sejalan dengan pendapat H. Ananda & Agusta, (2023) dan Nggeo & Saingo, (2024) yang menjelaskan bahwa Pembelajaran yang mengedepankan kolaboratif aktif mampu mendorong siswa lebih antusias dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif ketika menghadapi tantangan yang kompleks.

Penelitian yang dilakukan oleh Ayuni & Noorhapizah, (2023) menggunakan model PBL yang dikombinasikan dengan model lain. Hasil penelitian ini menunjukkan keterampilan kolaboratif siswa meningkat dengan kriteria "Sangat Terampil".

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siswa kelas V di SDN Sungai Tabuk Keramat 2, secara keseluruhan, terlihat adanya peningkatan yang cukup mencolok pada kemampuan berpikir kreatif dan kolaboratif siswa.

Peningkatan ini tercermin dari partisipasi aktif siswa dalam setiap proses pembelajaran yang mengimplementasikan model SURAMADU, dipadukan dengan penggunaan Media *Nearpod* serta permainan estafet Nusantara. Perpaduan strategi pembelajaran tersebut dapat menghadirkan suasana belajar yang memikat perhatian siswa dan penuh keterlibatan, memotivasi siswa untuk berpikir secara inovatif serta berkolaboratif dalam menyelesaikan tugas kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, M. I., & Noorhapizah. (2024). Meningkatkan Aktivitas , Keterampilan Kolaborasi , Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Materi Volume Kubus Menggunakan Model Peniti Pada Kelas V SDN Belitung Selatan 1 Banjarmasin Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 281–288. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/265/262>
- Afridha, S., Agusta, A. R., & Pratiwi, D. A. (2022). MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP DAN LAMBANG BILANGAN MENGGUNAKAN KOMBINASI MODEL KEARIPAN. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 2(1), 52–65.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.20527/jikad.v2i1.492>
- Agusta, E. S. (2020). *Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik*. 2(2), 145–165.
- Amanda, L., Nadia, I., Sauqi, A., Ilmi, M. Z., Nurliani, P., Safira, H., Utami, R. T., Pratiwi, D. A., & Aslamiah, A. (2024). Potret Kurikulum Merdeka sebagai Paradigma Baru di SDN Alalak Selatan 1 Banjarmasin. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(2), 1131–1145. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i2.342>
- Ananda, H., & Agusta, A. R. (2023). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kerjasama Menggunakan Model Pelita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 1(3), 466–494. <https://doi.org/https://doi.org/10.47233/jpdsk.v1i2.15>
- Anita, Jannah, F., & Rini, T. P. W. (2023). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Muatan Ips Menggunakan Model Pena. *DIKSEDA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2), 64–75.
- Ansyah, Y. A. (2023). Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA Menggunakan Strategi PjBL (Project-Based Learning). *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan (JIMPIAN)*, 3(1), 43–52. <https://doi.org/10.30872/jimpian.v3i1.2225>
- Apriyani, S., & Agusta, A. R. (2025). Meningkatkan motivasi , berpikir kritis , dan hasil belajar didik menggunakan model pembelajaran Lenture pada mata pelajaran matematika materi mengenal sifat-sifat bangun ruang kelas V SDN Seberang Mesjid 5 Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*, 02(03), 871–877. <https://jprinsip.ejournal.unri.ac.id/index.php/jpri/article/view/258>
- Arief, M. (2024). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TALKING STICK PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAK DI MIN 22 HULU SUNGAI TENGAH. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal*, 4((3)), 264–273. <https://www.jipkl.com/index.php/JIPKL/article/view/129>
- Asih, K. S., Isnarto, Sukestiyarno, & Wardono. (2019). Resiliensi Matematis pada Pembelajaran Discovery Learning dalam Upaya Meningkatkan Komunikasi Matematika. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 862–868.
- Aslamiah, Pratiwi, D. A., & Agusta, A. R. (2022). Pengelolaan Kelas. *Rajawali Pers*.
- Asri, W. K., Mannahali, M., AP, J., & Vidya, A. (2023). *Strategi Pembelajaran: Menggali Potensi Belajar Melalui Model, Pendekatan dan Metode yang Efektif*. CV Ananta Vidya.
- Asrulla, Samsu, Indriyan, T., & Jeka, F. (2024). TANTANGAN MANAJEMEN SUMBER DAYA MANUSIA DALAM PENDIDIKANDI ERA SOCIETY 5.0. *Journal Genta Mulia*, 15(1), 161–178. <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/view/802/604>
- Ayuni, H., & Noorhapizah. (2023). Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Dan Berpikir Kritis Menggunakan Model Pembelajaran Progres Dan Media Tts Pada Kelas Iv Sdn

- Terantang 2. *DIKSEDA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 01(02), 96–108. <http://dx.doi.org/10.xxxxx>.
- Aziz, A., & Zakir, S. (2022). *Indonesian Research Journal on Education: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2(3), 1030–1037.
- Azizah, M., & Usman, A. (2023). Peningkatan Mutu Pembelajaran Melalui Manajemen Kelas Partisipatif Guru Dan Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 3(3), 319–329. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v3i3.1180>
- Bosch, N., Härkki, T., & Seitamaa-Hakkarainen, P. (2025). Teachers as reflective learning experience designers: Bringing design thinking into school-based design and maker education. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 43(September 2024). <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2024.100695>
- Catal, C., & Tekinerdogan, B. (2019). Aligning Education for the Life Sciences Domain to Support Digitalization and Industry 4.0. *Procedia Computer Science*, 158, 99–106. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.09.032>
- Depita, T. (2024). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Aktif (Active Learning) Untuk Meningkatkan Interaksi dan Keterlibatan Siswa. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 55–64. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v3i1.516>
- Firmansyah, A. O., Karma, I. N., & Pratiwi, D. A. (2025). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Box Sila Solah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 2 di SDN 11 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 594–599. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3144>
- Fransisco, A., Kesuma, S., & Gultom, R. (2025). MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN SNOWBALL THROWING PADA PEMBELAJARAN PPKN SMAN 14. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 9(1), 223–232. <https://doi.org/https://doi.org/10.30601/dedikasi.v9i1.5658>
- Fuadiy, M. R. (2021). Evaluasi Pembelajaran Sebagai Sebuah Studi Literatur. *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 173–197. <https://doi.org/10.58577/dimar.v3i1.83>
- Halim, A. (2022). Signifikansi dan Implementasi Berpikir Kritis dalam Proyeksi Dunia Pendidikan Abad 21 Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 3(3), 404–418. <https://doi.org/10.36418/jist.v3i3.385>
- Haris, A. (2023). Keefektifan Problem-Based Learning dan Discoveri Learning Ditinjau dari Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis dan Minat. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(2), 505–513. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i2.1071>
- Hidayat, A., & Jannah, F. (2021). Implementasi Model Bahimat Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Muatan Pkn. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*,

- 11(2), 31–38.
- Hidupi, D. W., Zohro, N. P., & Akip, M. (2024). *Peran Guru Dalam Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini Membangun Masa Depan Berkualitas*. 2(2).
- Ilma Nabila, N., Aulia Utami, D., Nurhaliza Azzahra, S., Afriza, R., Rawaul Sidqi, A., Afifah, H., & Ayu Pratiwi, D. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Penggerak SDN Seberang Mesjid 1 Banjarmasin Implementation of Merdeka Curriculum in the Movement School of SDN Seberang Mesjid 1 Banjarmasin. *JICN: Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(3), 4289.
<https://jicnusantara.com/index.php/jicn>
- Imamuddin, M. (2022). Merancang Model Pembelajaran Matematika Kontekstual Islami Berbasis Literasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 6(1), 75–89.
<https://doi.org/10.32505/qalasadi.v6i1.4132>
- Jaya, H., Hambali, M., & Fakhurrozi, F. (2023). Transformasi Pendidikan: Peran Pendidikan Berkelanjutan Dalam Menghadapi Tantangan Abad Ke-21. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 2416–2422.
- Juano, A., Ntelok, Z. R. E., & Jediut, M. (2019). Lesson Study Sebagai Inovasi Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Randang Tana - Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 126–136.
<https://doi.org/10.36928/jrt.v2i2.389>
- Khoirin, D., & Hamami, T. (2021). Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam 2013 Integratif dalam Menghadapi Era Society 5.0. *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam*, 16(1), 83–94.
<https://doi.org/10.19105/tjpi.v16i1.4109>
- Lembong, J. M., Lumapow, H. R., & Rotty, V. N. J. (2023). Implementasi Merdeka Belajar Sebagai Transformasi Kebijakan Pendidikan. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 765–777.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4620>
- Lisa, A. A., & Muthohar, S. (2024). *Strategi Game Based Learning Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Keterampilan 4C + S Siswa*. 13(001), 125–138.
- Ma'rifatun, F., Jannah, F., Puspita, T., Rini, W., & Prihandoko, Y. (2023). Meningkatkan Aktivitas Dan Kreativitas Peserta Didik Menggunakan Model Progres Pada Muatan Ips Kelas V Increasing Student Activity and Creativity Using the Progress Model in Class V Ips Content. *DIKSEDA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2), 63–73.
<http://dx.doi.org/10.xxxxx>
- Magdalena, I. (2023). *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Maretta, F. R., & Pratiwi, D. A. (2023). Implementasi Model “PRESTASI” Pada Muatan IPS untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Peserta Didik. *DIKSEDA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2), 83–95.
- Mashudi, M. (2021). Pembelajaran Modern: Membekali Peserta Didik Keterampilan Abad Ke-21. *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, 4(1), 93–114.
<https://doi.org/10.23971/mdr.v4i1.3187>
- Maufikhoh, P. E., Suriansyah, A.,

- Harsono, A. M. B., Arsyad, M. Z. T., & Amelia, R. (2024). *Implementasi Pembelajaran Bahasa Jepang dalam Membangun Fondasi Multibahasa di SD Hippindo Banjarmasin*. 2(3), 1138–1143.
- Mufidah, L. (2021). Urgensi Penelitian Tindakan Kelas Dalam Memperbaiki Praksis Pembelajaran. *At-Tajdid: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 4(02), 168. <https://doi.org/10.24127/att.v4i02.1426>
- Mulyana, A., Sunengsih, D., Alfiani, D., & ... (2024). Implementasi Kegiatan Fisik Pada Kegiatan Senam Untuk Menstimulasi Perkembangan Fisik Pada Anak Sekolah Dasar. *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 212–222. <https://doi.org/https://doi.org/10.59024/bhinneka.v2i3.859>
- Mulyani, A. A., Setiadi, E. M., & Nurbayani, S. (2023). Backward Design: Strategi Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Paedagogy*, 10(3), 798. <https://doi.org/10.33394/jp.v10i3.7766>
- Mulyawati, Y., & Purnomo, H. (2021). Pentingnya Keterampilan Guru untuk Menciptakan Pembelajaran yang Menyenangkan. *Elementa: Jurnal PGSD STKIP PGRI Banjarmasin*, 3(2), 25–32. <https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Murni, N. F. (2021). Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran. *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*, 5(1), 7–11. <https://doi.org/10.20961/seeds.v5i1.56736>
- Mutiara, S., Firman, & Desyandri. (2024). PENGEMBANGAN E-LKPD MENGGUNAKAN NEARPOD BERBASIS RADEC UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(04), 232–244. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.5253>
- Nabiilah, N., & Jannah, F. (2023). Meningkatkan Aktivitas, Motivasi, dan Hasil Belajar Muatan Matematika Dengan Model Peta di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(4), 13–23. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v2i4.2157>
- Nadia, R., Musriandi, R., Aryani, I., Anzora, & Rahmi. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Means Ends Analysis Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 9(1), 517–528. <https://doi.org/https://doi.org/10.30601/dedikasi.v9i1.4516>
- Nggeo, J. P., & Saingo, Y. A. (2024). Signifikansi Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kerja Sama. *Jurnal Pendidikan Non-Formal*, 1(4), 1–12.
- Nilayanti, P. ., Suastra, I. ., & Gunamantha, I. . (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Literasi Sains Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(1), 31–40.
- Nisvia, R., & Pratiwi, D. A. (2024). IMPLEMENTASI MODEL MARS DAN MEDIA BAAMBOOZLE UNTUK MENINGKATKAN

- MOTIVASI DAN BERPIKIR KRITIS SISWA DI SDN BENUA ANYAR 8 BANJARMASIN. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04). <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17517>
- Nizatullayla, & Fauzi, Z. A. (2023). Meningkatkan Aktivitas Keterampilan Berpikir Kritis Dan Kolaborasi Menggunakan Model Problem Based Learning Dibantu Dengan Model Dnmp Serta Permainan Ular Tangga Di Kelas IV SDN Kelayan Selatan 8. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* | E-ISSN: 3026-6629, 01(02), 315–323.
- Noorhapizah, N., Pratiwi, D. A., Prihandoko, Y., Ayuni, H., & Putri, T. A. S. (2023). Development of HOTs-Based Teaching Materials, Multiple Intelligence, and Baimbai Wood Characters for River-Bank Elementary Schools. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 94–107. <https://doi.org/10.51276/edu.v4i1.302>
- Normaya, D. (2023). Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Keterampilan Berpikir Kritis Menggunakan Kombinasi Model Problem Based Learning Dan Pendekatan Tpack Pada Muatan IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 1(3), 652–659. <https://doi.org/10.47233/jpdsk.v1i2.15>
- Nurfauziah, A., Ro'fatul Awaliah, I., Muhammad Nizar S, A., Fauzan, F. A., & Mahfudin, D. (2023). Prinsip-Prinsip Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Suatu Kajian Lteratur. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(1), 349.
- Prastitasari, H., Jumadi, J., Marhamah, E., Purwanti, R., & Sari, R. (2022). Penggunaan Model Pairing Untuk Meningkatkan Motivasi, Aktivitas, Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Geometri. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 276. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i1.8763>
- Pratiwi, D. A. (2021). *Perencanaan Pembelajaran SD*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Putra, M. H. A., Suriansyah, A., & Rafianti, W. R. (2025). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.60126/maras.v3i1.642>
- Putri, T. A. S., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Model Peta Pintar Pada Siswa Sekolah Dasar. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(2), 287–309. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i2.2632
- Putriani, J., & Pratiwi, D. A. (2023). Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas IV Menggunakan Model Patriot di SDN Bluru 2. *Journal on Teacher Education*, 5(1), 523–531.
- Rahman, M. M., & Agusta, A. R. (2023). Meningkatkan Motivasi Dan Kreativitas Siswa Menggunakan Model Pandora

- Pada Kelas IV di SDN Puntik Dalam. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 01(3), 915–928. <https://doi.org/10.47233/jpdsk.v1i2.15>
- Rahmat, M. N. (2024). *Pemanfaatan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk Mengasah Kreativitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Dasar Pemrograman*. 7(3), 17–22.
- Risda, & Pratiwi, D. A. (2024). MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS MENGGUNAKAN MODEL MAGIC DENGAN PERMAINAN CITIZENSHIP MATCH MASTERSDN TELUK DALAM 1. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17180>
- Sholihan, Rusmayani, N. G. A. L., Udil, P. A., Shalehati, N. A., Hafizi, M. Z., Yuliani, & Aran, A. M. (2024). *Evaluasi Pembelajaran*. Cedekia Publisher.
- Siahaan, Y. L. O., & Meilani, R. I. (2019). Sistem Kompensasi dan Kepuasan Kerja Guru Tidak Tetap di Sebuah SMK Swasta di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(2), 141. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i2.18008>
- Sitompul, E., & Pratiwi, D. A. (2024). MENINGKATKAN KETERAMPILAN KERJASAMA MENGGUNAKAN MODEL SPIRIT DAN MEDIA TTS DI SDN 3 PALAM BANJARBARU. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04). <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17274>
- Sofiarini, A., & Rosalina, E. (2021). Analisis Kebijakan dan Kepemimpinan Guru Dalam Menghadapi Kurikulum 2013 Era Globalisasi. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 724–732. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.668>
- Sugara, U., & Sugito. (2022). Etnopedagogi: Gagasan dan Peluang Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(2), 93–104. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v7i2.2888>
- Suhandri, S., & Sari, A. (2019). Pengembangan Modul Berbasis Kontekstual Terintegrasi Nilai Keislaman untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Suska Journal of Mathematics Education*, 5(2), 131. <https://doi.org/10.24014/sjme.v5i2.8255>
- Sukmagati, P. O., Yulianti, D., & Sugianto. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP. *Unnes Physics Education Journal*, 9(1), 19–26.
- Sulastri, E., Supeno, S., & Sulistyowati, L. (2022). Implementasi Model Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran IPA. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5883–5890. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3400>
- Supena, I., Darmuki, A., & Hariyadi, A.

- (2021). The influence of 4C (constructive, critical, creativity, collaborative) learning model on students' learning outcomes. *International Journal of Instruction*, 14(3), 873–892. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14351a>
- Syarifah, & Hidayat, A. (2023). Meningkatkan Aktivitas dan Keterampilan Kolaborasi Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Bakayuh Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*, 01(01), 224–231.
- Veirissa, A. H. (2021). Kualitas guru di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)*, 4, 267–272. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpsasca/article/view/861>
- Vistara, M. F., Asikin, M., Ardiansyah, A. S., & Pudjiastut, E. (2022). Problem Based Learning Berorientasi STEAM Context terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika (PRISMA)*, 5, 451–460. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/54564>
- Widiastuti, F., & Rahmah, S. (2023). Matematika dan Berpikir Kritis di Era Global. *Gunung Djati Conference Series*, 32, 52–60. <https://conferences.uinsgd.ac.id/index.php/gdcs/article/view/1993/1420>
- Widyastuti, A. (2022). *Merdeka Belajar dan Implementasinya*. PT. Elex Media Komputindo.
- Wulandari, H., & Nisrina, D. A. Z. (2020). Hubungan Kreativitas Dan Inovatif Guru Dalam Mengajar Di Kelas Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(16), 345–354. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8242365>
- Yowelna, T. (2023). *Pembelajaran Interaktif Berbantu Nearpod: Membangun Kemandirian dan Kecakapan Belajar Siswa*. Academia Publication.
- Yuniarto, B., & Yudha, R. P. (2021). Literasi Digital Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Menuju Era Society 5.0. *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 10(2), 176–194. <https://doi.org/10.24235/eduekso.s.v10i2.8096>
- Zaini, N. (2021). Menjadi Guru Yang Kreatif dan Inovatif. *Center for Open Science*, 1–6.
- Zefri, M., & Jannah, F. (2024). Increasing Student Activities and Learning Outcomes in Mathematics Learning Using the PINTAR Model in Banjarmasin City Elementary Schools. *Journal Of Foreign Language Learning and Teaching*, 4(1), 21–28. <https://doi.org/10.23971/jfltl.v4i1.8652>
- Zulherman, Z., Arifudin, R., & Pratiwi, M. S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Auditory, Intellectuality, Repetition (AIR) untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1267–1266. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.546>