

**MENINGKATKAN KETERAMPILAN KERJASAMA DAN KARAKTER KAYUH
BAIMBAI MUATAN IPAS MENGGUNAKAN MODEL PJBL, CRH, DAN
SNOWBALL THROWING TERINTEGRASI STEAM PADA KELAS V SEKOLAH
DASAR**

Siti Nur Aida¹, Muhsinah Annisa²

^{1,2}PGSD, FKIP Universitas Lambung Mangkurat

¹ sitinuraida754@gmail.com, ² muhsinah.annisa@ulm.ac.id

ABSTRACT

This research is problem of low cooperation skills and the character of the kayuh baimbai of students in the science content. The causes include low cooperation, low character of the kayuh baimbai, one-way learning, and less than optimal use of technology. In an effort to overcome this problem, the study applied the Project Based Learning (PjBL), Course Review Horay (CRH), and Snowball Throwing model. integrated STEAM into IPAS content. This study uses a qualitative and quantitative approach with the type of Classroom Action Research (CAR) which was implemented in 2 cycles with 19 students. Data were collected through observations of teacher and student activities, as well as individual learning outcome questionnaires. Data analysis was carried out descriptively with tables and interpretations of success indicators. The results showed that teacher activity increased to the "Good" category, student activity increased from 81% (Active) at 1 cycles to 100% (Very Active) at 2 cycles. Collaboration skills increased from 62% (Quite Skilled) to 95% (Very Skilled), and Cognitive, affective, and psychomotor learning outcomes also showed significant improvements. Based on the results of this study, the application of the STEAM-integrated Project Based Learning (PjBL), Course Review Horay (CRH), and Snowball Throwing model in the fifth grade science content can improve students' cooperation skills, motivation, and character of the kayuh baimbai. This study recommends the use of the model as an alternative to improve these aspects in learning.

Keywords: Cooperation Skills, Kayuh Baimbai Character, Project Based Learning, Course Review Horay, Snowball Throwing, and STEAM.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi dengan permasalahan rendahnya keterampilan kerjasama dan karakter kayuh baimbai peserta didik pada muatan IPAS. Penyebabnya meliputi rendahnya kerjasama, redahnya karakter kayuh baimbai, pembelajaran satu arah, dan kurang maksimal penggunaan teknologi. Upaya mengatasi masalah ini, penelitian menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL), *Course Review Horay* (CRH), dan *Snowball Throwing* terintegrasi STEAM pada muatan IPAS. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus dengan 19 peserta didik. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas

guru dan peserta didik, serta angket hasil belajar individu. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan tabel dan interpretasi indikator keberhasilan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru meningkat ke kategori "Baik", aktivitas peserta didik meningkat dari 81% (Aktif) pada siklus 1 menjadi 100% (Sangat Aktif) pada siklus 2. Keterampilan kerjasama meningkat dari 62% (Cukup Terampil) menjadi 95% (Sangat Terampil), dan Hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik juga menunjukkan peningkatan signifikan. Berdasarkan hasil dari penelitian ini adalah bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL), *Course Review Horay* (CRH), dan *Snowball Throwing* terintegrasi STEAM pada muatan IPAS kelas V dapat meningkatkan keterampilan kerjasama dan karakter kayuh baimbai peserta didik. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan model tersebut sebagai alternatif untuk meningkatkan aspek-aspek tersebut dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Keterampilan Kerjasama, Karakter Kayuh Baimbai, *Project Based Learning*, *Course Review Horay*, *Snowball Throwing* dan STEAM

Catatan :083141441128.

A. Pendahuluan

Seiring berkembangannya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) pembelajaran era abad ke-21. Peristiwa (2022) mengatakan proses belajar mengajar merupakan bagian terpenting meningkatkan kualitas pendidikan. Dicapai dengan mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai alat bantu dunia pendidikan yang sangat diharapkan dapat mengikuti arus pendidikan lebih baik (Purwaningtyas et al., 2023).

Pendidikan merupakan sarana dalam peningkatan dapat dijadikan media pembelajaran untuk mengasah kemampuan menyelesaikan permasalahan lingkungan sekitarnya (Maulidah & Pratiwi, 2023). Hal ini sejalan dengan

Yestiani & Zahwa, 2020 dalam (Hernandarias & Annisa, 2024) mengatakan guru memiliki peran penting untuk ilmu yang diterima peserta didik. Tidak hanya berperan mengajarkan ilmu, banyak sekali peran guru dalam pembelajaran berperan sebagai fasilitator yang berupaya menjadikan gerakan pembelajaran berkelanjutan bermakna dan menarik (Hairunnisa & Noorhapizah, 2023).

Pembelajaran membentuk sikap mempengaruhi keberhasilan belajar (Sarah & Annisa, 2024). Menurut Olfah et al. (2024) keterampilan kerjasama merupakan salah satu keterampilan abad 21 yang harus dimiliki peserta didik, kerja sama atau kolaborasi (*Collaboration*)

memiliki arti yaitu suatu usaha yang peserta didik lakukan bersama. Peserta didik cenderung saling membantu dan bertukar pikiran dalam mengikuti pembelajaran berkelompok. peserta didik yang mempunyai motivasi yang kuat lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran (Handayani & Noorhapizah, 2023).

Dalam kurikulum merdeka pembelajaran Ilmu Pendidikan Alam dan Sosial (IPAS) diterapkan peserta didik memahami lingkungan sekitar (Kemendikbud, 2022). Pembelajaran IPAS mengajarkan peserta didik arti nilai ketekunan belajar dalam keterampilan kerjasama serta meningkatkan ketekunan belajar peserta didik, ketekunan dalam belajar memperkuat ikatan antara peserta didik dengan teman kelompok (Wijayanti & Ekantini, 2023). Menurut Rahmi dan Annisa (2024) perlu adanya meningkatkan karakter kayuh baimbai peserta didik.

Pendidikan karakter adalah pendidikan pembentukan kepribadian melalui pendidikan karakter dan hasilnya nyata (Shofina & Annisa, 2023). Karakter adalah sistem nilai yang menjadi landasan pemikiran, sikap, dan perilaku (Annisa et al.,

2022). Pada peserta didik penanaman karakter sangat penting (Annisa et al., 2022). Salah satunya nilai karakter kayuh baimbai berarti mengayuh dengan bersama-sama, merupakan nilai yang merepresentasikan hidup masyarakat Banjar yang sarat akan nilai kerjasama dan gotong royong (Noorhapizah et al., 2022). Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, penting bagi guru untuk berupaya mendorong metode pengajaran yang lebih interaktif dan partisipatif (Annisa & Annisa, 2024).

Peserta didik terlibat secara aktif dalam proses belajar dan mengembangkan pemahaman melalui kerja kelompok (Rania & Annisa, 2024). Menurut Fadiana, 2019 dalam (Noorhapizah et al., 2022) bahan ajar memiliki fungsi yang relevan yang dapat dijadikan acuan bagi guru untuk mengarahkan semua kegiatan pembelajaran dan sebagai materi yang harus diajarkan kepada peserta didik.

Pelaksanaan observasi yang dilakukan pada kelas V pembelajaran IPAS tidak memenuhi harapan. Hal ini dapat dilihat pada rendahnya kerjasama peserta didik dalam berkelompok, kurangnya pengalaman

dalam bekerja dalam kelompok dan ketidakmampuan memahami peran masing-masing menghambat keterampilan kerjasama peserta didik (Wati et al., 2020) dengan membangun keterikatan terhadap teman, interaksi dalam kelompok, bertanggung jawab dalam tugas kelompok, mempunyai kemampuan berkontribusi, dan mampu membantu teman kelompok dalam pemrosesan hasil kelompok (Annisa et al., 2025).

Peserta didik yang tidak terlibat langsung pembelajaran, kurang berpartisipasi dalam diskusi, dan cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru. Hal ini membuat suasana kelas menjadi monoton. Ketidakaktifan mengakibatkan peserta didik tidak memahami materi, menghambat proses belajar, sehingga tidak semua menerima materi dengan baik. Apabila dibiarkan terus menerus, maka berdampak pada hasil belajar peserta didik (Khalisa & Annisa, 2024).

Dalam meningkatkan keterampilan kerjasama dan karakter kayuh baimbai dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL), *Course Review Horay* (CRH), dan *Snowball Throwing* terintegrasi STEAM muatan IPAS.

Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dipilih karena dapat meningkatkan keterampilan kerjasama dan karakter kayuh baimbai peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut pendapat Asyifa & Suriansyah (2024) PjBL menggunakan masalah awal sebagai pengetahuan dasar dalam beraktivitas secara nyata. Model ini diharapkan agar peserta didik terlibat dalam menyelesaikan tugas yang rumit dari materi pembelajaran dan terhubung dengan lingkungan sekitar (Yanti & Novaliyosi, 2023).

Peserta didik berkesempatan dalam melakukan membahas masalah bersama-sama dalam kelompok (Salsabila & Annisa, 2024). Dalam proses pembelajaran, peserta didik didorong untuk lebih aktif dan berpartisipasi dalam bertanya, menyelidiki, menjelaskan, dan berinteraksi dengan masalah yang diberikan. Selain PjBL, terdapat model pembelajaran *Course Review Horay* (CRH) yang termasuk suatu model pembelajaran yang menyenangkan.

Model pembelajaran *Course Review Horay* menurut Huda, 2013 dalam (Faradita, 2021) model pembelajaran *Course Review Horay* ini membuat suasana kelas menjadi

hidup dikarenakan terdapat proyek kerjasama yang menyenangkan. Model ini diharapkan membuat kelas menjadi lebih menyenangkan dengan diskusi kelompok yang melibatkan peserta didik. Model pembelajaran *Course Review Horay* menggabungkan belajar dan bermain, sehingga membuat pembelajaran lebih seru dan meningkatkan minat peserta didik (Rohman et al., 2022).

Model pembelajaran *snowball throwing*, peserta didik diminta untuk membuat soal dan juga merespons jawaban teman-temannya. (Mubarok, 2018). Dimana diharapkan isi pembelajaran yang ada di bola salju tersebut merupakan kumpulan soal yang telah dibuat oleh peserta didik melalui model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat melibatkan peserta didik secara keseluruhan (Bukit et al., 2023).

Penggunaan pembelajaran STEAM adalah singkatan dari (*Sains, Technology, Engineering, Arts and Mathematics*). Pembelajaran STEAM adalah pendekatan yang terdiri dari lima bagian yang dapat diterapkan dalam proses belajar. Melalui pendekatan ini, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan

analitis, percaya diri, produktif, bertanggung jawab, dan artistik (Sa'ida, 2021).

Pendidikan mengintegrasikan kedalam pendidikan karakter, sehingga pendidikan diciptakan untuk mengoptimalkan perkembangan karakter anak (kognitif, fisik, sosial-emosi, kreativitas, dan spiritual)(Annisa et al., 2024). Maka penelitian tindakan kelas bertujuan memperbaiki proses pembelajaran keterampilan Kerjasama dan karakter kayuh baimbai pada muatan IPAS.

B. Metode Penelitian

Pendekatan yang dipakai adalah kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini memakai jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dengan berbagai kegiatan untuk meningkatkan hasil belajar. Penelitian tindakan kelas memberikan banyak manfaat bagi guru di sekolah (Utomo et al., 2024).

Menurut Kemmis dan Mc Taggart dalam Arikunto (2012) prosedur pelaksanaan PTK yaitu: 1) Perencanaan dalam penelitian tindakan kelas, 2) Pelaksanaan tindakan tahap, 3) Observasi dalam tahap pengamat, dan, 4) Refleksi.

Adapun subjek yang diteliti adalah peserta didik kelas V dalam proses pembelajaran muatan IPAS berupa rendahnya keterampilan kerjasama dan karakter kayuh baimbai peserta didik disebabkan karena jarang terlibat aktif berdiskusi, melakukan percobaan yang mengakibatkan kurangnya keterampilan peserta didik khususnya keterampilan kerjasama dan karakter kayuh baimbai.

Analisis data penelitian indikator keterampilan kerjasama pada tabel 1:

Tabel 1. Kriteria Keterampilan Kerjasama

Rentang skor	Keterangan
53-64	Sangat terampil
40-52	Terampil
28-39	Cukup terampil
16-27	Kurang terampil

Persentase keberhasilan klasikal keterampilan kerjasama tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Klasikal Keterampilan Kerjasama

Rentang Nilai	Kriteria
84%-100%	Sangat terampil
66%-83%	terampil
48%-65%	Cukup terampil
30%-47%	Kurang terampil

Dari data, aspek kayuh baimbai pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Karakter Kayuh Baimbai

Rentang skor	Keterangan
13-15	Sudah Membudaya
10-12	Mulai Berkembang
7-9	Mulai terlihat
4-6	Belum Terlihat

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dari penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II di kelas V menunjukkan peningkatan pada keterampilan kerjasama dengan model *Project Based Learning*, *Course Review Horay*, dan *Snowball Throwing* terintegrasi STEAM muatan IPAS:

Tabel 4. Rekapitulasi Keterampilan Kerjasama

Siklus	Nilai	Kriteria
I	75%	Terampil
II	95%	Sangat terampil

Tabel 4 diatas terlihat adanya peningkatan kegiatan keterampilan kerjasama peserta didik disebabkan dalam tiap siklus peneliti memperbaiki tiap celah dalam keterampilan kerjasama peserta didik mulai adanya peningkatan.

Kemudian adapun hasil karakter kayuh baimbai sebagai berikut:

Tabel 5. Rekapitulasi Karakter Kayuh

Baimbai		
Siklus	Nilai	Kriteria
I	75%	Mulai berkembang
II	100%	Sudah Membudaya

Tabel 5 diatas terlihat adanya peningkatan pada karakter kayuh baimbai peserta didik dalam tiap siklus peneliti. Pada karakter kayuh baimbai peserta didik mulai adanya peningkatan, terlihat dari rasa tanggung jawab yang lebih tinggi terhadap tugas kelompok, menunjukkan bahwa secara holistik dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan peserta didik.

Dengan penggunaan model *Project Based Learning*, *Course Review Horay*, dan *Snowball Throwing* terintegrasi STEAM muatan IPAS dengan diiringi penanaman karakter kayuh baimbai dapat dilihat dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa keterampilan kerjasama mengalami peningkatan pada kemampuan berkontribusi dalam kelompok, sesuai dengan tujuan pembelajaran peserta didik terlibat

aktif mengerjakan proyek didalam kelompok. Menurut Noorhapizah & Pratiwi, (2021) menyatakan bahwa Mekanisme pembelajaran perlu melibatkan interaksi dua arah yang baik melalui berbagai bentuk komunikasi dan menggunakan sumber belajar yang relevan dengan materi untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam meningkatkan keterampilan kerjasamanya.

Guru perlu berusaha menciptakan pembelajaran dengan berbagai pendekatan, metode, atau model, termasuk merancang proyek yang menyenangkan (Noorhapizah et al., 2024). Sejalan dengan Intan et al (2022) dalam Penting bagi peserta didik untuk mengetahui tujuan pembelajaran, agar dapat memahami apa yang akan dicapai selama mengikuti proses pembelajaran.

Pembelajaran yang mengaitkan teknologi dengan pembelajaran, saat guru menyajikan PPT pembelajaran dapat membantu dalam penyampaian materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami (Annisa et.al 2024). Dengan memperjelas konsep, meningkatkan perhatian peserta didik, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Yulanda &

Annisa (2023) Bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dalam memahami materi yang sedang dipelajari. Hal ini diperkuat dengan pendapat Annisa (2019) model pembelajaran PjBL fokus pada pembelajaran kontekstual dengan kegiatan yang kompleks, seperti memberi kebebasan kepada peserta didik untuk bereksplorasi, bekerja sama dalam proyek, dan membuat produk.

Dalam proses tersebut peserta didik dilatih untuk bekerjasama dalam tim, bertukar pikiran, membagi tugas, dan menyatukan berbagai pendapat. Seperti yang dikatakan Santi (2022) pembelajaran kontekstual dengan kegiatan kompleks untuk berkarya kepada peserta didik dalam proses merencanakan pelaksanaan proyek dalam kelompok.

Penggunaan pembelajaran melempar pertanyaan menggunakan gulungan kertas. Dengan model ini dapat mendorong peserta didik untuk berpikir cepat dan berani menyampaikan pendapat. Selain itu, kegiatan ini juga melatih keterampilan kerjasama karena peserta didik saling mendengarkan, menghargai jawaban teman, dan bekerjasama untuk menemukan jawaban yang tepat.

Menurut Pratiwi (2023) ini adalah pengembangan dari model diskusi dan termasuk dalam pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan keterampilan kerjasama.

Sejalan dengan pendapat Sitompul & Pratiwi (2024) keterampilan kolaboratif yang juga disebut sosial dan komunikasi, terlihat dalam kegiatan kelompok di mana ada perbedaan pendapat. Melalui kegiatan tersebut, pendapat dari anggota tim dapat disatukan. Menurut Sugiarto & Pratiwi (2023) kegiatan yang diharapkan tidak hanya melibatkan fisik, tetapi juga mental, seperti bertanya, menyampaikan pendapat, dan ikut serta dalam diskusi, menyelesaikan tugas, dan menulis tentang topik-topik penting dan relevan terkait dengan informasi (Ardana & Annisa, 2024).

Peningkatan keterampilan kerjasama serta karakter kayak baimbai tidak lepas dari peran guru dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. melalui strategi pembelajaran yang tepat, guru membantu peserta didik mengembangkan saling menghargai dan bertanggung jawab dalam kelompok. Guru juga memberikan

contoh konkret dan pembiasaan nilai karakter kayuh baimbai, sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek akademik, tetapi juga berfokus dalam pembentukan pribadi yang positif dan harmonis. Hal ini sejalan dengan pendapat Shofina & Annisa, (2023) menyatakan bahwa peningkatan itu disebabkan oleh peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan dari penelitian tindakan kelas mengenai peserta didik kelas V SDN Gambut 7 menggunakan model *Project Based Learning*, *Course Review Horay*, dan *Snowball Throwing* terintegrasi STEAM muatan IPAS terlaksananya keterampilan kerjasama dan karakter kayuh baimbai peserta didik. Peserta didik memperoleh pengalaman belajar bermakna, sehingga meningkatnya keterampilan kerjasama dan karakter kayuh baimbai peserta didik lebih bervariasi sehingga meningkatkan materi IPAS.

DAFTAR PUSTAKA

- annisa, D., & Annisa, M. (2024). Peningkatan Motivasi Dan Karakter Wasaka Menggunakan Model Problem Based Learning Dan Think Pair And Share Terintegrasi Stem Muatan. 5(3), 3449–3459.
- Annisa, M., Abrori, F. M., Prasetyo, T., Asrani, Prastitasari, H., & Jannah, F. (2025). Persepsi Guru Terkait Implementasi Karakter Wasaka (Berdasarkan Teori Pendidikan Behavioristik, Model Pembelajaran Kognitif Konstruktivistik, Model Pembiasaan, Model Reward Dan Punishment). 10, 638–651.
- Annisa, M., Asrani, A., Serlinda, S., Kasih, S., & Maulana, S. (2022). Analysis Of Students' Knowledge About Natural Disaster Mitigation In Wetland Areas. *Journal Of Innovation In Educational And Cultural Research*, 3(1), 12–19.
- Annisa, M., Asrani, Salima, S. R., Handayani, M., & Norhayati, L. (2022). Identifying Environmental Awareness Of Indonesian's Elementary School Students In South Kalimantan. *International Journal Of Social Science And Human Research*, 05(05), 1587–1591.
<https://doi.org/10.47191/ijsshr/v5-i5-06>
- 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.
<https://doi.org/10.22219/Raden.V4i2.35763>
- Annisa, M., Budimansyah, D., Hidayat, M., Winarti, A., & Prasetyo, 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, R., Effendi, M. H., & Damris, D. (2019). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dengan Menggunakan Model Project Based Learning Berbasis Steam (Science, Technology, Engineering, Arts Dan Mathematic) Pada Materi Asam Dan Basa Di Sman 11 Kota Jambi. *Journal Of The Indonesian Society Of Integrated Chemistry*, 10(2), 14–22.
<https://doi.org/10.22437/Jisic.V10i2.6517>
- Ardana, M. R., & Annisa, M. (2024). Meningkatkan Aktivitas Siswa, Motivasi, Karakter Wasaka, Dan Hasil Belajar Menggunakan Model. 09.
- Asyifa, M. D. N., & Suriansyah, A. (2024). Meningkatkan Mengembangkan Motorik Halus Menggunakan Model Project Based Learning, Direct Instruction Dan Media Puzzle Pada Anak Usia Dini. *Gawi: Journal Of Action Research*, 4(2), 48–54.
<https://doi.org/10.59329/Gawi.V4i2.174>
- Bukit, S., Ariastika, D., Noviati, Y., &

- Lubis, Y. (2023). Snowball Throwing Learning Model In Growing Questioning Skills Of Elementary School Students: A Review. *Journal Corner Of Education, Linguistics, And Literature*, 2(4), 343–351. <https://doi.org/10.54012/jcell.v2i4.145>
- Hairunnisa, & Noorhapizah. (2023). Implementasi Model Panting Muatan Ppkn Untuk Meningkatkan Motivasi, Dan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sdn 1 Murung A Hulu Sungai Tengah. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(4), 215–232. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v2i4.2413>
- Handayani, A., & Noorhapizah. (2023). Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Motivasi Muatan Ips Model Printing Siswa Kelas V Sdn Kelayan Dalam 7 Banjarmasin. *Jupeis : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(4), 115–122. <https://doi.org/10.57218/jupeis.vol2.iss4.857>
- Hernandarias, V., & Annisa, M. (2024). Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Dan Karakter Wasaka Menggunakan Model Problem Based Learning, Team Assisted Individualization Dan Media Audio Visual Pada Muatan Ipa Siswa Kelas V Sdn Telawang 4 Banjarmasin. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 04(09), 740–759.
- Intan, D. N., Kuntarto, E., & Sholeh, M. (2022). Strategi Guru Untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3302–3313. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2287>
- Khalisa, S. I. N., & Annisa, M. (2024). Kombinasi Model Pbl Dan Make A Match Terintegrasi Stem Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Karakter Wasaka Siswa. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 713–730.
- Maulidah, & Pratiwi, D. A. (2023). Meningkatkan Kemandirian Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Sopran Muatan Ipa. *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, 2(10), 1278–1285.
- Mubarok, A. H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sdi Hasyim Asy'ari Blitar. *Journal Of Education*, 6(2), 1–11.
- Noorhapizah, Madina, R., Rafianti, W. R., & Aslamiah, A. (2024). Meningkatkan Motivasi Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Muatan Ipa Menggunakan Kombinasi Model Pbl, Nht Dan Make A Match Di Kelas V Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(3), 473–484. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v11i3.77085>
- Noorhapizah, N., Pratiwi, D. A., Prihandoko, Y., Ayuni, H., & Putri, T. A. S. (2022). 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>
- Noorhapizah, & Pratiwi, D. A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Keterampilan Revolusi Industri 4.0, Multiple Intelligence Dengan Muatan Lingkungan Lahan Basah Dan Kearifan Lokal Masyarakat Kalimantan Selatan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 770–793.
<https://doi.org/10.54066/Jkb.V2i1.1557>
- Olfah, K., Purwanti, R., & Suriansyah, A. (2024). Meningkatkan Aktivitas Dan Keterampilan Kerja Sama Menggunakan Model Pembelajaran Solidberbantuan Media Audio Visual Pada Muatan Ipa Kelas Iv Sdn Kuin Utara 5 Banjarmasin. 10(September), 435–463.
- Pratiwi, D. A., Noorhapizah, Agusta, A. R., & Azzahra, D. R. (2023). The Development Of Elementary School Teaching Materials Based On Pancasila Students To Improve The Character Of KayuH Baimbai. *Atlantis Press Sarl*.
https://doi.org/10.2991/978-2-38476-096-1_13
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 337–347.
<https://doi.org/10.33387/Bioedu.V6i2.7305>
- Purwaningtyas, F. D., Septiana, Y., Aprilia, H., & Candra, G. (2023). Sosialisasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologii Wijaya Putra*, 2(1), 97–100.
- Rahmi, R., & Annisa, M. (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. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 770–793.
- Rania, F. N., & Annisa, M. (2024). Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Dan Karakter Wasaka Menggunakan Model Problem Based Learning Dan Take And Give Pada Muatan Ipa Kelas 5 Sdn Tatah Belayung Baru. 09, 1348–1363.
- Rohman, A. D., Musa, M. M., Falkah, A. N., & Annur, A. F. (2022). Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Steam Terhadap Peningkatan Keterampilan Siswa Mi / Sd Di Era Abad 21 Abstrak. *Pendahuluan Pendidikan Adalah Upaya Mempersiapkan Peserta Didik Melalui Kegiatan Pembelajaran Yang Dirancang Untuk Membantu Mereka Secara*. 03(01), 48–58.
- Sa'ida, N. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Steam Pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(2), 123–128.
<https://doi.org/10.26740/Jrpd.V7n2.P123-128>
- Salsabila, S., & Annisa, M. (2024). Meningkatkan Motivasi Dan

- Karakter Wasaka Menggunakan Model. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(3), 418–435.
- Santi, E. L. (2022). Pendekatan Steam Pada Project Based Learning Mewujudkan Merdeka Belajar Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 77–81. [Http://Jurnal.Umpwr.Ac.Id/Index.Php/Jpd/Article/View/2240](http://Jurnal.Umpwr.Ac.Id/Index.Php/Jpd/Article/View/2240)
- Sarah, Z., & Annisa, M. (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. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(2), 635–637.
- Shofina, N., & Annisa, M. (2023). Kombinasi Problem Based Learning Dan Model Pembelajaran Pemaknaan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Karakter Wasaka Siswa Sekolah Dasar. *Dikseada: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(01), 63–73.
- Sitompul, E., & Pratiwi, D. A. (2024). Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Menggunakan Model Spirit Dan Media Tts Di Sdn 3 Palam Banjarbaru. 09, 17–23.
- Sugiarto, A. R., & Pratiwi, D. A. (2023). Implementasi Model Pemimpin Berbantuan Media Vr Box Dan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv. 2(3), 528–539.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (Ptk): Panduan Praktis Untuk Guru Dan Mahasiswa Di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. [Https://Doi.Org/10.47134/Ptk.V1i4.821](https://Doi.Org/10.47134/Ptk.V1i4.821)
- Wati, E. K., Maruti, E. S., & Budiarti, M. (2020). Aspek Kerjasama Dalam Keterampilan Sosial Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 97–114.
- Wijayanti, I. D., & Ekantini, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Ipa Mi/Sd. Peran Kepuasan Nasabah Dalam Memediasi Pengaruh Customer Relationship Marketing Terhadap Loyalitas Nasabah, 2(3), 310–324. [Https://Bnr.Bg/Post/101787017/Bsp-Za-Balgaria-E-Pod-Nomer-1-V-Buletinata-Za-Vota-Gerb-S-Nomer-2-Pp-Db-S-Nomer-12](https://Bnr.Bg/Post/101787017/Bsp-Za-Balgaria-E-Pod-Nomer-1-V-Buletinata-Za-Vota-Gerb-S-Nomer-2-Pp-Db-S-Nomer-12)
- Yanti, R. A., & Novaliyosi, N. (2023). Systematic Literature Review: Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Terhadap Skill Yang Dikembangkan Dalam Tingkatan Satuan Pendidikan. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 2191–2207. [Https://Doi.Org/10.31004/Cendekia.V7i3.2463](https://Doi.Org/10.31004/Cendekia.V7i3.2463)
- Yulanda, & Annisa, M. (2023). Meningkatkan Aktivitas Belajar, Karakter Kesadaran Lingkungan Dan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Jip: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(5), 757–769.