

**MENINGKATKAN KETERAMPILAN KERJA SAMA, BERPIKIR KRITIS, DAN
MEMECAHKAN MASALAH MENGGUNAKAN MODEL PEDULI PADA MURID
KELAS V SDN PANGERAN 1 BANJARMASIN**

Noor Azizah¹, Dessy Dwitalia Sari²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Lambung Mangkurat

12210125220050@mhs.ulm.ac.id, dessy.sari@ulm.ac.id

ABSTRACT

This study was conducted based on the problem of poor student activity, cooperation abilities, critical thinking skills, problem-solving skills, and learning outcomes in Indonesian language acquisition. These conditions were produced by inadequate student participation in the learning process, poor adoption of novel learning models, and the suboptimal use of interactive learning resources. The study used the PEDULI learning approach, which is backed by Quizizz media, to solve these issues. 26 fifth-grade students from SDN Pangeran 1 Banjarmasin participated in three sessions of Classroom Action Research (CAR) during the second semester of the 2025–2026 school year. Observations of student and teacher activities, teamwork, critical thinking, problem-solving, and learning outcomes were used to gather data. The results demonstrated a gradual improvement in all observed aspects at each meeting. Teacher activities rose from 46% to 96%, student activities from 46% to 92%, cooperation skills from 42% to 88%, critical thinking skills from 38% to 88%, problem-solving abilities from 42% to 92%, and learning outcomes from 46% to 92%. These findings indicate that the PEDULI learning model supplemented by Quizizz media effectively increased the quality of the learning process and students' learning outcomes in Indonesian language acquisition.

Keywords: *Learning Activities, Cooperation Skills, Critical Thinking Skills, Problem-Solving Skills, PEDULI Model, Quizizz*

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan berdasarkan permasalahan rendahnya aktivitas siswa, kemampuan kerja sama, kemampuan berpikir kritis, kemampuan pemecahan masalah, dan hasil belajar dalam pemerolehan bahasa Indonesia. Kondisi ini disebabkan oleh kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, kurangnya penerapan model pembelajaran baru, dan penggunaan sumber belajar interaktif yang kurang optimal. Penelitian ini menggunakan pendekatan pembelajaran PEDULI, yang didukung oleh media Quizizz, untuk mengatasi permasalahan tersebut. Sebanyak 26 siswa kelas 5 dari SDN Pangeran 1 Banjarmasin berpartisipasi dalam tiga sesi Penelitian Tindakan Kelas (KTT) selama semester kedua tahun ajaran 2025–2026. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi aktivitas siswa dan guru, kerja tim, berpikir kritis, pemecahan masalah,

dan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan bertahap pada semua aspek yang diamati di setiap pertemuan. Aktivitas guru meningkat dari 46% menjadi 96%, aktivitas siswa dari 46% menjadi 92%, keterampilan kerja sama dari 42% menjadi 88%, keterampilan berpikir kritis dari 38% menjadi 88%, kemampuan memecahkan masalah dari 42% menjadi 92%, dan hasil belajar dari 46% menjadi 92%. Temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran PEDULI yang dilengkapi dengan media *Quizizz* secara efektif meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa dalam pemerolehan bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Aktivitas Belajar, Kerjasama, Berpikir Kritis, Keterampilan Pemecahan Masalah, PEDULI, *Quizizz*

A. Pendahuluan

Kemampuan berbahasa, kognitif, dan sosial siswa sangat meningkat dengan mempelajari Bahasa Indonesia. Siswa yang belajar bahasa Indonesia tidak hanya memahami cara kerja bahasa tersebut, tetapi juga cara mengkomunikasikan pikiran mereka, memahami informasi, memecahkan masalah, dan bekerja sama dalam berbagai situasi pembelajaran. Dengan demikian, mempelajari Bahasa Indonesia merupakan cara efektif bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan sosial dan intelektual mereka. Menurut (Nurani, D., Anggraini, R., 2022), pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kapasitas siswa dalam komunikasi lisan dan tulisan yang efisien serta kapasitas mereka dalam berpikir kritis.

Studi ini menekankan kerja sama, berpikir kritis, dan pemecahan masalah. Keterampilan kerja sama penting bagi siswa untuk berinteraksi, berpartisipasi aktif, dan menerima tanggung jawab untuk menyelesaikan kerja kelompok. Siswa harus memiliki kemampuan berpikir kritis untuk mengevaluasi data, menawarkan argumen logis, dan mencapai kesimpulan berdasarkan informasi yang dikumpulkan. Sementara itu, siswa harus mampu menyelesaikan berbagai tantangan yang muncul selama proses pembelajaran. Untuk meningkatkan kemajuan belajar siswa, ketiga kompetensi ini harus dibangun. Berpikir kritis, menurut Risda & Pratiwi (2024), adalah kemampuan untuk menilai, menganalisis, dan membuat kesimpulan logis berdasarkan fakta yang ada. Selain itu, menurut Maharani & Noorhapizah (2024),

keterampilan kerja sama adalah kemampuan individu untuk bekerja sama secara aktif dan bertanggung jawab untuk mencapai tujuan kelompok.

Saat belajar Bahasa Indonesia, idealnya siswa mampu berkerja sama secara aktif, berpikir kritis tentang materi dan isu yang diberikan, dan memecahkan masalah baik secara individu maupun berkelompok. Siswa yang belajar Bahasa Indonesia harus didorong untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi, menyuarakan ide-ide mereka, menganalisis data, menghubungkan subjek dengan situasi dunia nyata, dan menemukan solusi untuk berbagai tantangan. Pengaturan ini mendorong pengembangan kemampuan abad ke-21 dan sejalan dengan persyaratan pembelajaran yang berpusat pada siswa. (Sari, N., 2021) percaya bahwa pembelajaran yang berpusat pada siswa memberikan kesempatan bagi siswa untuk menghasilkan informasi melalui pengalaman belajar aktif, sehingga memperkuat keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Pada tanggal 8 Januari 2026, observasi, penilaian, dan wawancara dengan guru kelas V SDN Pangeran 1 Banjarmasin mengungkapkan bahwa

penguasaan bahasa Indonesia oleh siswa tidak berjalan sesuai rencana. Kemampuan kerja sama, berpikir kritis, dan pemecahan masalah di antara siswa masih relatif rendah. Sekitar 50–51% dari 26 siswa belum mencapai tujuan pembelajaran yang dibutuhkan.

Kondisi ini disebabkan oleh teknik pembelajaran yang didominasi ceramah, yang mengakibatkan siswa memperoleh lebih banyak informasi daripada menemukan pengetahuan secara mandiri. Selain itu, penggunaan model pembelajaran kreatif dan media pembelajaran yang menarik masih belum memuaskan. Hal ini mengurangi keterlibatan belajar siswa. Pembelajaran yang bermakna membutuhkan siswa untuk secara aktif mengembangkan pengetahuan mereka sendiri melalui aktivitas pembelajaran yang menantang dan kontekstual (Kemendikbudristek, 2022a).

Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek, 2022a). Selain itu, Pembelajaran Penemuan membuat pembelajaran lebih bermakna dengan mendorong siswa untuk menemukan konsep-konsep baru sendiri melalui proses

penyelidikan. Media *Quizizz* juga meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi, dan pembelajaran berbasis teknologi (Dalil Rohman, A., 2025).

Penelitian tindakan kelas menggunakan model PEDULI, yang menggabungkan Pembelajaran berbasis masalah dan pembelajaran penemuan, dan media *Quizizz* bertujuan untuk meningkatkan kerja sama, berpikir kritis, dan keterampilan pemecahan masalah siswa.

B. Metode Penelitian

Dalam upaya meningkatkan standar pengajaran bahasa Indonesia, penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan media *Quizizz* untuk menerapkan model PEDULI, yang menggabungkan Pembelajaran Berbasis Masalah dan Pembelajaran Penemuan. Teknik ini dipilih berdasarkan kebutuhan untuk meningkatkan proses pembelajaran melalui tindakan nyata yang sistematis dan berkelanjutan, sehingga meningkatkan kerja sama, berpikir kritis, dan keterampilan pemecahan masalah siswa.

Sebanyak 26 siswa kelas V di SDN Pangeran 1 Banjarmasin menjadi subjek penelitian selama

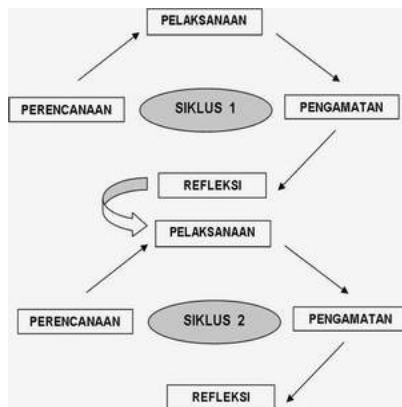
semester genap tahun ajaran 2025–2026.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi:

- Observasi terhadap tindakan pengajar dan siswa selama proses pembelajaran untuk menilai keterlibatan dan partisipasi aktif siswa.
- Diskusi kelompok, investigasi, presentasi, dan penyelesaian tugas menunjukkan kerja sama tim, pemikiran kritis, dan pemecahan masalah siswa.
- Pengujian hasil pembelajaran untuk menentukan pencapaian tujuan pembelajaran oleh siswa.

Data dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data tentang aktivitas pengajar, aktivitas siswa, kemampuan kerja sama, berpikir kritis, pemecahan masalah, dan hasil belajar ditinjau untuk menentukan peningkatan pada setiap pertemuan. Hasil analisis digunakan untuk mengidentifikasi pencapaian dan masalah yang muncul selama implementasi tindakan, kemudian digunakan sebagai dasar untuk melakukan penyesuaian pada pertemuan berikutnya.

Dengan menggunakan metodologi ini, peneliti dapat memastikan bagaimana penerapan model PEDULI dan media *Quizizz* meningkatkan aktivitas belajar, kemampuan berpikir kritis, kemampuan pemecahan masalah, dan hasil belajar siswa dalam konten bahasa Indonesia di kalangan siswa kelas V di SDN Pangeran 1 Banjarmasin.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Sunny et al., 2023, hal. 1075)

Gambar ini mengilustrasikan bagaimana PTK merupakan proses iteratif yang bertujuan untuk secara progresif meningkatkan dan menyempurnakan pembelajaran. Melalui tahapan Perencanaan, Implementasi, Observasi, dan Refleksi, guru dapat secara sistematis meningkatkan kualitas pengajaran dan hasil belajar siswa.

Karena memungkinkan guru untuk memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung dan

melakukan penyesuaian berkelanjutan, model ini sangat cocok untuk diterapkan di lingkungan kelas.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Menurut penelitian ini, siswa kelas V SD Pangeran 1, Banjarmasin, mengalami peningkatan penguasaan bahasa Indonesia setelah menggunakan model pembelajaran PEDULI dan media *Quizizz*. Pengaruh ini terlihat secara bertahap dan konsisten selama tiga sesi dalam siklus aksi.

1. Aktivitas Guru

Tabel 1 Hasil Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 1 - 3

Aktivitas	P1	P2	P3
Guru	46%	71%	96%

Berdasarkan tabel aktivitas guru, terlihat kemajuan yang nyata pada setiap pertemuan. Pertemuan pertama melibatkan 46% guru, yang kedua 71%, dan yang ketiga 96%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa guru-guru semakin memperbaiki metodologi pembelajaran mereka, sehingga aktivitas mereka mencapai kategori "Sangat Baik" pada akhir setiap pertemuan.

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa aktivitas guru dalam menerapkan pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan model

pembelajaran PEDULI dan media Quizizz telah berhasil mencapai standar "Sangat Baik" dan telah meningkat pesat pada setiap pertemuan.

Kemampuan guru untuk merencanakan dan melaksanakan pembelajaran secara metodis, dimulai dari kegiatan orientasi, pengorganisasian kelompok, bimbingan identifikasi masalah, penggunaan Quizizz, analisis data, penyajian hasil diskusi, dan kegiatan refleksi dan evaluasi, terkait erat dengan peningkatan kualitas aktivitas guru ini (Fitriani dkk., 2024). Aktivitas pengajar yang lebih baik berdampak positif pada keterlibatan siswa selama pembelajaran, sehingga menghasilkan aktivitas siswa yang lebih baik, kemampuan kerja sama, keterampilan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, dan pertumbuhan siswa. Dengan demikian, penerapan pembelajaran PEDULI dan media Quizizz telah terbukti bermanfaat dalam meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan pendapat (Hayati dkk., 2021), yang menyatakan bahwa guru berperan sebagai pengelola kelas, yang dipercayakan

untuk merencanakan, mengelola, dan memelihara lingkungan belajar yang menyenangkan yang mendukung motivasi siswa dan keterlibatan aktif sepanjang proses pembelajaran. Pencapaian tujuan pembelajaran yang dimaksud akan didukung oleh lingkungan belajar yang menguntungkan ini. Melalui penggunaan media Quizizz dan pembelajaran PEDULI, guru dalam penelitian ini mampu menumbuhkan lingkungan belajar yang menarik dan kooperatif, yang meningkatkan keterlibatan siswa dalam setiap tugas pembelajaran.

2. Aktivitas Siswa

**Tabel 2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa
Pertemuan 1 - 3**

Aktivitas	P1	P2	P3
Murid	46%	69%	92%

Menurut pengamatan, setiap pertemuan menunjukkan peningkatan partisipasi siswa. Partisipasi siswa adalah 46% pada pertemuan pertama, 69% pada pertemuan kedua, dan 92% pada pertemuan ketiga. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berpartisipasi aktif dalam proses pendidikan dan partisipasi siswa memenuhi metrik keberhasilan yang telah ditentukan.

Pendekatan pembelajaran PEDULI, yang didukung oleh Quizizz

dan mendorong pembelajaran aktif, menarik, dan berpusat pada siswa, adalah penyebab lonjakan keterlibatan siswa ini. Siswa diberi kesempatan untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui identifikasi masalah, debat, analisis informasi, presentasi temuan, dan refleksi. Kemampuan siswa untuk bekerja sama, berpikir kritis, dan memecahkan masalah meningkat sebagai hasil dari peningkatan keterlibatan ini.

Temuan menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam mempelajari fakta dan opini dalam bahasa Indonesia meningkat pada setiap pertemuan, memenuhi metrik keberhasilan yang telah ditentukan. Model PEDULI, yang menggabungkan Pembelajaran Berbasis Masalah dan Pembelajaran Penemuan untuk memungkinkan siswa secara aktif menciptakan pengetahuan mereka sendiri, dan peran guru dalam mengawasi proses pembelajaran secara efisien berkontribusi pada pencapaiannya. Selain itu, penggunaan media *Quizizz* untuk meningkatkan antusiasme, konsentrasi, dan motivasi siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

Hal ini konsisten dengan temuan (Wahyuni, S., Hakim, R., & Nurhasanah, 2025), yang menyatakan bahwa jika pembelajaran memberi siswa kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan pemecahan masalah, keterlibatan siswa akan meningkat. Selain itu, dengan menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan, penggunaan materi pembelajaran berbasis game digital dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa (Aslamiah dkk., 2023).

Dalam sejumlah bidang, termasuk memperhatikan pelajaran, bekerja sama dalam kelompok, menyuarakan pendapat, mengevaluasi data, mempresentasikan temuan diskusi, dan merefleksikan, terdapat peningkatan partisipasi siswa yang nyata. Skenario ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak lagi dikendalikan oleh instruktur dan memberi siswa banyak ruang untuk berkontribusi aktif dalam menciptakan pengetahuan mereka.

Studi ini dan studi lainnya (Nurani, D., Anggraini, R., 2022), (Siti Rahmah & Sari, 2023), dan (Firdausi dkk., 2021) menunjukkan bahwa

model pembelajaran inovatif berbasis pemecahan masalah dan media interaktif dapat meningkatkan aktivitas dan keterlibatan siswa dalam belajar.

3. Keterampilan Kerja Sama

Tabel 3 Hasil Observasi Keterampilan Kerjasama Siswa Pertemuan 1 - 3

Aspek	P1	P2	P3
Keterampilan Kerja Sama	42%	65%	88%

Berdasarkan pengamatan, keterampilan kerja sama siswa meningkat pada setiap pertemuan. Pada pertemuan pertama, keterampilan kerja sama mencapai persentase 42%, kemudian meningkat menjadi 65% pada pertemuan kedua, dan kembali meningkat menjadi 88% pada pertemuan ketiga. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa mampu bekerja sama secara efektif mereka telah mencapai keberhasilan yang ditetapkan.

Penerapan model pembelajaran PEDULI, dan media *Quizizz* serta menekankan aktivitas pembelajaran yang menyebabkan adanya perkembangan keterampilan kerja sama. Siswa memiliki kesempatan untuk terlibat dan bekerja aktif melalui diskusi kelompok, pemecahan masalah kooperatif, presentasi hasil diskusi, dan umpan balik kepada kelompok lain. Latihan-latihan ini

mendorong pertumbuhan kerja sama, rasa hormat terhadap perbedaan sudut pandang, dan akuntabilitas dalam mencapai tujuan bersama.

Temuan menunjukkan bahwa kemampuan siswa untuk bekerja sama dalam mempelajari fakta dan opini dalam bahasa Indonesia meningkat pada setiap pertemuan, memenuhi metrik keberhasilan yang telah ditentukan. Kemajuan ini terjadi sebagai hasil dari arahan dan kesempatan yang diberikan guru secara konsisten kepada siswa untuk bekerja sama dalam proyek kelompok. Melalui debat, pengambilan keputusan bersama, dan penyelesaian tugas kerja sama, siswa dilatih untuk berpartisipasi aktif, menghormati perspektif teman sebaya, dan menerima tanggung jawab atas tugas yang diberikan.

Hal ini sejalan dengan pendapat Fauzi, A., & Mustika (2022), yang menyatakan bahwa siswa abad ke-21 membutuhkan kemampuan kerja sama. Selain itu, proyek kelompok mendorong komunikasi, akuntabilitas, dan pencapaian tujuan (Noor Adha dkk., 2024).

Fitur model PEDULI, yang menggabungkan Pembelajaran Berbasis Masalah dan Pembelajaran

Penemuan, juga berkontribusi pada peningkatan kemampuan kerja sama dalam penelitian ini. Siswa berpartisipasi dalam identifikasi masalah, pengumpulan informasi, analisis data, penemuan solusi, dan presentasi temuan diskusi. Penggunaan media *Quizizz* juga meningkatkan keterlibatan dan kerja sama antar siswa, sehingga meningkatkan keterampilan kerja sama dalam aspek partisipasi, tanggung jawab, menghormati sudut pandang teman sebaya, dan kekompakan kelompok.

Temuan penelitian ini didukung oleh penelitian (Risda, & Pratiwi, 2024) dan (Rahmandani, F., Putri, A. N., 2024), yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah dan aktivitas kelompok sangat meningkatkan kemampuan kerja sama siswa. Hasil ini konsisten dengan temuan penelitian, yang menunjukkan bahwa kemampuan kerja sama siswa meningkat pada setiap pertemuan hingga mereka diklasifikasikan sebagai sangat mahir.

4. Keterampilan Berpikir Kritis

Tabel 4 Hasil Observasi Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pertemuan 1 - 3

Aspek	P1	P2	P3
-------	----	----	----

Keterampilan	38%	69%	88%
--------------	-----	-----	-----

Berpikir Kritis

Menurut	analisis	data,
---------	----------	-------

kemampuan berpikir kritis siswa telah meningkat pesat dan berhasil memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan ketika mempelajari Bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran PEDULI, dan media *Quizizz*. Kemampuan berpikir kritis klasik meningkat dari 60% pada pertemuan pertama menjadi 76% pada pertemuan kedua dan 100% pada pertemuan ketiga. Semua siswa sangat terampil. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih mahir dalam mengenali masalah, menganalisis data, mengungkapkan sudut pandang secara logis, menanggapi, menarik kesimpulan, dan merefleksikan apa yang telah mereka pelajari.

Perkembangan kemampuan berpikir kritis ini tidak terlepas dari pengenalan model pembelajaran PEDULI dan media *Quizizz*, yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pemecahan masalah dan penemuan konsep. Siswa diajarkan untuk berpikir logis, metodis, dan berdasarkan bukti melalui latihan

seperti identifikasi masalah, pengumpulan informasi, diskusi, analisis data, presentasi hasil, dan refleksi. Dengan demikian, siswa belajar, menyerap, dan mengevaluasi pengetahuan. Menurut Noorhapizah, O., Pratiwi, D. A., 2022, berpikir kritis adalah kemampuan untuk menilai, memahami, mengevaluasi, dan membuat kesimpulan yang beralasan berdasarkan pengetahuan yang ada. Selain itu, (Suriansyah, A., Aslamiah, 2023) berpendapat bahwa siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dengan baik ketika mereka menemukan pengetahuan, menilai keadaan, dan mengartikulasikan pandangan melalui pengalaman belajar yang relevan.

Peningkatan kemampuan berpikir kritis dalam penelitian ini lebih lanjut dibantu oleh karakteristik model PEDULI, yang mengintegrasikan Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Pembelajaran Penemuan. Metodologi ini mendorong siswa untuk aktif mencari pengetahuan melalui latihan pemecahan masalah, analisis informasi, dan diskusi kelompok. Dengan menumbuhkan lingkungan belajar yang menarik dan dinamis, penggunaan media *Quizizz* juga meningkatkan keterlibatan siswa.

Studi ini mendukung hasil penelitian (Amalia, R., & Purnomo, 2021) dan (Rahman, A., & Putri, 2022) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah dan media pembelajaran interaktif mendorong kemampuan berpikir kritis siswa. Temuan ini mendukung penelitian yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa berkembang seiring setiap pertemuan hingga mereka sangat mahir.

5. Keterampilan Memecahkan Masalah

**Tabel 5 Hasil Observasi Keterampilan
Memecahkan Masalah Siswa
Pertemuan 1 - 3**

Aspek	P1	P2	P3
Hasil Belajar	42%	73%	92%

Kemampuan pemecahan masalah siswa dalam belajar Bahasa Indonesia menggunakan model pembelajaran PEDULI, dan media *Quizizz*, Analisis data menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan yang dramatis dan memenuhi metrik keberhasilan. Pada pertemuan pertama, 60% siswa menunjukkan kemampuan pemecahan masalah klasik, 76% pada pertemuan kedua, dan 100% pada pertemuan ketiga, dengan semua siswa sangat berbakat. Peningkatan ini

menunjukkan bahwa siswa lebih mampu mengidentifikasi masalah, mengumpulkan dan menganalisis informasi, menemukan berbagai solusi, memilih jawaban yang tepat, dan menilai hasil upaya pemecahan masalah mereka.

Penggunaan media *Quizizz* dan model pembelajaran PEDULI, yang menawarkan kesempatan belajar berbasis masalah dan mendorong partisipasi aktif siswa di setiap tingkat proses pembelajaran, terkait erat dengan peningkatan kemampuan pemecahan masalah ini. Siswa diajarkan untuk memecahkan masalah secara logis, metadis, dan bertanggung jawab melalui latihan seperti identifikasi masalah, pengumpulan informasi, diskusi, analisis data, penentuan solusi, dan presentasi hasil. Dengan demikian, kemampuan siswa untuk membuat penilaian berdasarkan hasil analisis mereka dapat berkembang secara ideal. Menurut (Fitri Handayani & Dessy Dwitalia Sari, 2023), kemampuan memecahkan masalah meliputi kemampuan mengidentifikasi masalah, menganalisis informasi, menetapkan solusi alternatif, dan membuat keputusan yang tepat. Demikian pula, (Olfah, K., Purwanti,

R., 2024) menunjukkan bahwa pembelajaran berorientasi pemecahan masalah membantu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi karena siswa dilatih untuk menemukan solusi melalui proses belajar dan penemuan.

Perkembangan kemampuan memecahkan masalah dalam penelitian ini juga dibantu oleh karakteristik model PEDULI, yang mengintegrasikan Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Pembelajaran Penemuan. Setelah diberikan tantangan kontekstual, siswa dibantu dalam mengidentifikasi masalah, mengumpulkan informasi, menganalisis data, menemukan solusi, dan menarik kesimpulan. Selain itu, penggunaan media *Quizizz* meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, yang meningkatkan efektivitas proses pemecahan masalah.

Pembelajaran berbasis masalah meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa (Noor Adha dkk., 2024), yang mendukung kesimpulan penelitian ini. Rahmah dan Yulia Sari (2021) juga menemukan bahwa diskusi kelompok dan pembelajaran berbasis inkuiri dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan kesulitan.

Hasil ini konsisten dengan temuan penelitian, yang menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa meningkat pada setiap pertemuan dan akhirnya menempatkan mereka dalam kategori sangat mahir.

6. Hasil Belajar

Tabel 6 Hasil Observasi Hasil Belajar Siswa Pertemuan 1 - 3

Aspek	P1	P2	P3
Hasil Belajar	46%	73%	92%

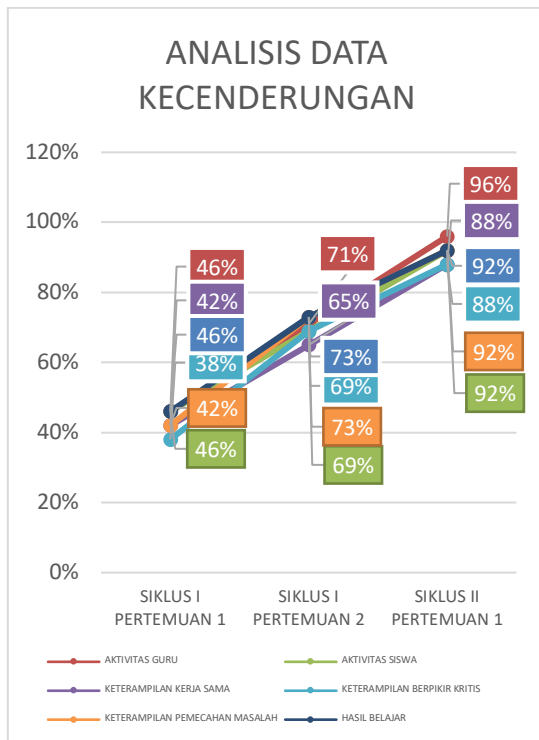
Berdasarkan analisis data, kemajuan siswa dalam belajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran PEDULI dan media *Quizizz*, telah meningkat secara signifikan dan mencapai metrik keberhasilan yang telah ditetapkan. Semua siswa mencapai tingkat penyelesaian yang tinggi, Persentase penyelesaian klasik meningkat dari 65% pada pertemuan pertama menjadi 88% pada pertemuan kedua dan 100% pada pertemuan ketiga. Setiap siswa memenuhi Kriteria Penyelesaian Minimum (KKM) sebesar 75% atau lebih tinggi.

Menurut Putri, A. R., & Suryani (2024), guru memfasilitasi pembelajaran untuk memaksimalkan tujuan pembelajaran. Model PEDULI, yang menggabungkan Pembelajaran

berbasis masalah dengan pembelajaran penemuan, memungkinkan siswa untuk membangun pengetahuan mereka sendiri melalui penemuan dan pemecahan masalah, sementara media *Quizizz* memotivasi dan melibatkan siswa.

Studi ini mendukung Noor Adhaddkk. (2024) dan Sari, D. P., & Wulandari (2023), yang menemukan bahwa model pembelajaran berbasis masalah dan media pembelajaran interaktif meningkatkan pemahaman konseptual dan pembelajaran siswa. Studi ini menemukan bahwa penggunaan model PEDULI dengan media *Quizizz* meningkatkan kemajuan siswa hingga 100% penguasaan ide-ide klasik.

Analisis penelitian ini mengkaji temuan penelitian yang mencakup enam faktor: aktivitas pada setiap pertemuan (guru dan siswa), kemampuan kerja sama, berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, dan hasil pembelajaran dari pertemuan 1–3.



Gambar 1. Grafik Analisis Kecenderungan

Kegiatan pembelajaran dilakukan dalam tiga pertemuan. Setiap pertemuan menunjukkan peningkatan yang signifikan di setiap area yang diperiksa. Partisipasi guru meningkat dari 46% dengan kriteria cukup baik pada Pertemuan 1 Siklus I, menjadi 71% dengan kriteria baik pada Pertemuan 2 Siklus I, dan mencapai 96% dengan kriteria sangat baik pada Pertemuan 1 Siklus II. Selain itu, keterlibatan siswa meningkat dari 46% menjadi 69% dan kemudian menjadi 92% ketika hampir semua siswa memenuhi kriteria. Dengan kriteria bahwa hampir semua siswa sangat mahir, keterampilan kerja sama meningkat dari 42%

menjadi 65% dan akhirnya mencapai 88%. Persentase dengan kemampuan berpikir kritis meningkat dari 38% menjadi 69% dan kemudian menjadi 88%. Persentase orang yang dapat memecahkan masalah meningkat dari 42% menjadi 73% dan kemudian menjadi 92%. Peningkatan ini memperbaiki hasil belajar siswa dari 46% pada pertemuan pertama menjadi 73% pada pertemuan kedua dan 92% pada pertemuan terakhir.

Penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan pengajar, aktivitas siswa, kemampuan kerja sama, keterampilan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, dan hasil belajar meningkat dari Siklus I, Pertemuan 1, ke Siklus II, Pertemuan 1. Meskipun beberapa siswa masih kesulitan dengan kerja sama, berpikir kritis, dan pemecahan masalah selama proses pembelajaran, semua aspek masih dalam kategori "cukup baik" pada pertemuan pertama. Semua area telah meningkat pada awal pertemuan kedua, menunjukkan bahwa siswa mulai berpartisipasi lebih aktif dalam diskusi kelas, pembelajaran, dan penyelesaian tugas. Kemajuan yang lebih signifikan diamati pada Siklus II, Pertemuan 1, di mana hampir setiap siswa mencapai

hasil belajar terbaik dan menunjukkan kemampuan pemecahan masalah, berpikir kritis, dan kerja sama yang luar biasa. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model PEDULI dan media *Quizizz*, mampu mendorong pembelajaran aktif, kerja sama, dan berpusat pada siswa, sehingga secara positif meningkatkan baik proses maupun hasil pemerolehan bahasa Indonesia.

Hal ini konsisten dengan gagasan (Kemendikbudristek, 2022a) bahwa pembelajaran yang berpusat pada siswa memberi anak-anak kesempatan untuk menciptakan pengetahuan melalui pengalaman belajar langsung. Kemampuan berpikir tingkat tinggi, komunikasi, dan kerja sama berkembang. Pembelajaran yang menarik dan relevan membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kerja sama abad ke-21.

Aktivitas manajemen pembelajaran guru memengaruhi kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kerja sama. Dalam peran mereka sebagai fasilitator, guru membantu siswa memahami isu-isu, mengarahkan percakapan, mengajukan pertanyaan

yang merangsang pemikiran, dan membantu siswa dalam memecahkan kesulitan yang diberikan.

Temuan penelitian ini konsisten dengan temuan Hidayat, A., & Nurcahyo (2022), yang menyatakan bahwa berpikir kritis, kerja sama, komunikasi, dan kemampuan pemecahan masalah merupakan kualitas penting yang harus dikembangkan dalam pendidikan abad ke-21. Siswa mendapat kesempatan untuk mengasah kemampuan berpikir kritis dan meningkatkan kapasitas kerja sama antar teman sebaya melalui debat terorganisir, penelitian, dan latihan pemecahan masalah.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek, 2022b) juga mendukung temuan penelitian ini, dengan berargumen bahwa Pembelajaran Berbasis Masalah dapat membantu siswa berpikir kritis dan memecahkan masalah dengan menggunakan masalah kehidupan nyata. Sementara itu, Pembelajaran Penemuan memberi siswa kesempatan untuk menggunakan penyelidikan untuk menemukan konsep pembelajaran sendiri, yang meningkatkan signifikansi dan daya

tahan pengetahuan yang diperoleh. Dengan menawarkan aktivitas pembelajaran yang lebih menarik dan dinamis, penggunaan media *Quizizz* juga berkontribusi pada peningkatan partisipasi dan keterlibatan siswa sepanjang proses pendidikan.

Menggunakan media *Quizizz* untuk mengimplementasikan model PEDULI, kemampuan kerja sama, berpikir kritis, dan pemecahan masalah siswa meningkat pesat. Skor penilaian bukan satu-satunya indikasi perkembangan ini; perilaku belajar siswa juga berubah, menghasilkan peningkatan aktivitas, kepercayaan diri, akuntabilitas, dan kemampuan untuk mengkomunikasikan konsep dan solusi untuk masalah tertentu. Telah dibuktikan bahwa penggunaan media digital interaktif, latihan pemecahan masalah, dan penemuan konsep secara metodis meningkatkan hasil dan proses pembelajaran siswa.

D. Kesimpulan

Setelah menggunakan pembelajaran model PEDULI dengan *Quizizz*, siswa kelas V di SDN Pangeran 1 Banjarmasin menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam penguasaan bahasa Indonesia mereka, terutama pada

fakta dan pandangan. Aktivitas guru, aktivitas siswa, keterampilan kerja sama, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan pemecahan masalah meningkat selama setiap pertemuan, bersama dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Partisipasi guru meningkat dari 46% pada pertemuan pertama menjadi 96% pada pertemuan ketiga. Aktivitas siswa meningkat dari 46% menjadi 92%, menunjukkan keterlibatan belajar yang lebih baik. Kerja sama, berpikir kritis, dan keterampilan pemecahan masalah tumbuh dari 42% menjadi 88%, 60% menjadi 100%, dan 60% menjadi 100%, masing-masing. Semua siswa telah menguasai materi pada pertemuan ketiga, karena hasil belajar siswa meningkat dari 65% pada pertemuan pertama menjadi 100%.

Berdasarkan hasil tersebut, disarankan agar guru dapat menggunakan PEDULI dan media digital interaktif untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran siswa. Sekolah harus menyediakan fasilitas dan pelatihan untuk menerapkan pembelajaran inovatif secara efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R., & Purnomo, E. (2021). *Pemanfaatan media Quizizz untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 185–194.
- Aslamiah, A., Cinantya, C., & Rafianti, W. R. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif bagi Guru–guru Sekolah Dasar di Banjarmasin. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 143. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v5i1.6520>
- Dalil Rohman, A., & N. K. (2025). *Inovasi Media Pembelajaran QUIZZZ Berbasis Quizizz : Alternatif dalam Meningkatkan Critical Thingking Murid di Era Abad 21. https://doi.org/10.55377/mardika.v2i2.*
- Fauzi, A., & Mustika, D. (2022). *Peran Guru sebagai Fasilitator dalam Pembelajaran. Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(5), 2490–2498.
- Firdausi, B. W., Yermiandhoko, Y., & Surabaya, U. N. (2021). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 229–243.
- Fitri Handayani, & Dessy Dwitalia Sari. (2023). Meningkatkan Aktivitas, Keterampilan Berbicara, dan Hasil Belajar Menggunakan Model Prolog pada Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(4), 105–118. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v2i4.2339>
- Fitriani, D. F., Suriansyah, A., Arta Mulya Budi Harsono, Dessy Dwitalia Sari, & M. (2024). *Studi Kasus: Pemanfaatan Game Online untuk Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik di SDN Alalak Selatan 2. Journal Educational Research and Development*, 1(2), 172–178.
- Hayati, F., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2021). Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar : Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1809–1815.
- Hidayat, A., & Nurcahyo, R. (2022). *Pengaruh penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran terhadap hasil belajar siswa SD. Jurnal Basicedu*, 6(3), 4521–4529.
- Kemendikbudristek. (2022a). *Capaian pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia fase A–F (Kurikulum Merdeka). Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.*
- Kemendikbudristek. (2022b). *Panduan pembelajaran dan asesmen Kurikulum Merdeka. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.*
- Maharani, A., & Noorhapizah. (2024). Meningkatkan Aktivitas Dan Kerjasama Siswa Menggunakan Model Pesona Pada Kelas V SDN Karang Mekar 8 Banjarmasin. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*, 02(01), 198–205.
- Noor Adha, N., Cinantya, C., & Aslamiah, A. (2024). Improving Critical Thinking and Cooperation Skills Using Clear Learning Models and TTS Media in Primary School Students. *Journal of Elementary School Education*, 504–512. <https://doi.org/10.62966/joese.vi>

- 889
- Noorhapizah, O., Pratiwi, D. A., & R. (2022). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Menggunakan Smart Model Untuk Murid Sekolah Dasar. *In JCI Jurnal Cakrawala Ilmiah (Vol. 2, Issue 2)*.
- Nurani, D., Anggraini, R., & W. (2022). *Pembelajaran Bahasa Indonesia berorientasi literasi pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Nurin, F. (2022). Meningkatkan Aktivitas, Keterampilan Berpikir Kritis, Dan Hasil Belajar Muatan Ips Menggunakan Model Petani Di Kelas V Sdn Semangat Dalam 4. *In Skripsi*. Universitas Lambung Mangkurat.
- Olfah, K., Purwanti, R., & S. (2024). *Meningkatkan aktivitas dan keterampilan kerja sama menggunakan model pembelajaran*. 10(September), 435–463.
- Putri, A. R., & Suryani, E. (2024). Pemanfaatan Quizizz dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(1), 15–23.
- Rahman, A., & Putri, D. A. (2022). Integrasi media Quizizz dalam pembelajaran kolaboratif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 22(3), 301–310.
- Rahmandani, F., Putri, A. N., W. (2024). Penerapan problem based learning untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(2), 101–112.
- Risda, & Pratiwi, D. A. (2024). *Meningkatkan aktivitas dan keterampilan berpikir kritis menggunakan model*. 09.
- Sari, D. P., & Wulandari, S. (2023). Discovery learning dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 101–110.
- Sari, N., & W. (2021). Pembelajaran bahasa berbasis kolaboratif untuk membangun makna bersama siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 85–96.
- Siti Rahmah, & Sari, D. D. (2023). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP) Menggunakan Model Purun Di Kelas V SD Abstrak Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*. 01(01), 37–45.
- Suriansyah, A., Aslamiah, & S. (2023). *Model pembelajaran inovatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Wahyuni, S., Hakim, R., & Nurhasanah, N. (2025). *Pembelajaran kooperatif dan pengaruhnya terhadap keterampilan kerja sama siswa sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 1–9. <https://doi.org/10.xxxx/jppsd.v6i2.1143>.
- Yulia Sari, A. (2021). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Jurnal Lemma*, 7(2). <https://doi.org/10.22202/jl.2021.v7i2.4121>