



Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia is licensed under
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License.

Mengoptimalkan Kemampuan Operasi Pecahan Dengan Shaded Level Board Siswa Sekolah Dasar (Project Based Learning, Course Review Horay dan Teams Games Tournament)

Optimising Fraction Operation Skills with Shaded Level Board for Elementary School Students (Project Based Learning, Course Review Horay and Teams Games Tournament)

Putri Apriliyani^{1*}, Darmiyati²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia

**Corresponding author. Jl. Brig. Jend. Hasan Basri, Pangeran, 70123, Banjarmasin Kalimantan Selatan, Indonesia*

putriaprlyni123@gmail.com¹

Darmiyati@ulm.ac.id²

Received 15 July 2024; Received in revised form 9 August 2024; Accepted 5 September 2024

Kata Kunci :

Operasi Pecahan; Shaded Level Board; Project Based Learning; Course Review Horay; Teams Games Tournament

ABSTRAK

Salah satu masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran, rendahnya kreativitas siswa, dan rendahnya pemahaman siswa tentang konsep matematika, yang menghasilkan hasil belajar yang buruk. Akibat dari masalah ini, siswa mengalami penurunan dalam aktivitas, kreativitas, dan hasil belajar secara keseluruhan. Studi ini bertujuan untuk mengevaluasi aktivitas, kreativitas, dan pencapaian belajar siswa di kelas V SDN Pelambuan 1 Banjarmasin. Studi ini juga menunjukkan cara guru menangani materi perkalian dan pembagian pecahan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas atau PTK dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk pengumpulan data dan analisis data. Pada tahun akademik 2023/2024, 28 siswa Kelas V. Data kuantitatif berasal dari ujian tertulis yang dilakukan siswa dan aktivitas guru selama kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran yang didasarkan pada proyek, *Horay Course Review*, dan *Teams Games Tournament* dapat diterima. Aktivitas guru pada pertemuan terakhir mencapai kriteria "Sangat Baik", aktivitas siswa pada pertemuan terakhir mencapai 93% dalam kriteria "Sangat Aktif", dan kreativitas siswa mencapai 89% dalam kriteria "Sangat Kreatif".

Keywords :

Fractional Operations; Shaded Level Board; Project Based Learning; Course Review Hooray; Teams Games Tournament

ABSTRACT

One of the problems in this study is the low active participation of students in learning activities, low student creativity, and low student understanding of mathematics concepts, which results in poor learning outcomes. As a result of these problems, students experienced a decline in activity, creativity, and overall learning outcomes. This study aims to evaluate students' activity, creativity and learning achievement in grade V of SDN Pelambuan 1 Banjarmasin. The study also shows how the teacher handles the multiplication and division of

fractions material. This study used the classroom action research or PTK method with qualitative and quantitative approaches for data collection and data analysis. In the 2023/2024 academic year, 28 Class V students. Quantitative data came from written exams conducted by students and teacher activities during class. The results showed that the project-based learning model, Horay Course Review, and Teams Games Tournament were acceptable. Teacher activity at the last meeting reached the "Very Good" criteria, student activity at the last meeting reached 93% in the "Very Active" criteria, and student creativity reached 89% in the "Very Creative" criteria.

PENDAHULUAN

Di zaman modern ini, kemajuan teknologi global telah mempengaruhi banyak aspek kehidupan manusia, antara lain pendidikan, politik, ekonomi, seni, dan budaya (Riskayanti, 2021). Seiring kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi pun ikut berkembang sehingga perkembangan teknologi tersebut selalu hadir dalam kehidupan sehari-hari (Maritsa, 2021). Oleh karena itu, siswa perlu dilatih untuk menghadapi tantangan abad ke-21. Zaman berubah dengan cepat bagi siswa, sehingga mereka perlu memiliki keterampilan terkini di semua jenjang pendidikan. Hal ini terutama berlaku di sekolah dasar. Pendidikan sekolah dasar (SD) sangat penting untuk mengetahui seberapa baik pendidikan tersebut. Oleh karena itu, siswa harus memiliki keterampilan 4C: kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan berpikir kritis (Utari & Suriansyah, 2023).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran tematik di tingkat sekolah dasar. Matematika sangat berguna dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari (Prayogi & Estetika, 2019). Tampaknya pengetahuan matematika sangat penting dalam segala aktivitas manusia, mulai dari bangun tidur hingga bertransaksi untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Matematika merupakan salah satu bidang ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan bernalar, membantu dalam memecahkan masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta mendukung perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan (Darmiyati & Ayu Mustikasari, 2018). Pendidikan matematika di tingkat sekolah dasar memiliki tujuan yang sangat vital, terutama dalam kehidupan bermasyarakat. Pengajaran matematika dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dan mengembangkan kemampuan siswa dalam menciptakan pengetahuan baru. Meningkatkan pemahaman dan penguasaan matematika merupakan tujuan utama (Darmiyati & Riwi Noor Hasanah, 2017).

Sekolah SDN Pelambuan 1 Banjarmasin sangat mendukung siswanya dalam mencapai Standar Ketuntasan Minimal (KKM) dan mengharapkan lulusannya memiliki daya saing yang tinggi. Namun keadaan Kelas V SDN Pelambuan 1 Banjarmasin menunjukkan sebaliknya. Di SDN Pelambuan 1 Banjarmasin, pelajaran matematika masih tidak efektif. Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan wali kelas V SDN Pelambuan 1, dan pengamatan lapangan pada hari Selasa, 19 Desember 2023 pukul 09.30 WITA, menunjukkan bahwa ada informasi yang bertentangan dengan kondisi yang diharapkan. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa tetap pasif dan hanya mendengarkan instruktur tanpa terlibat dalam pelajaran. Karena lamanya sistem pembelajaran online sebelumnya dan kurangnya dorongan untuk kreativitas, masih ada sedikit siswa yang berpartisipasi dalam perkuliahan dan pembagian. Matematika menakutkan banyak siswa. Akibatnya, mereka tidak menyukai pembelajaran lagi. Selain itu, model pembelajaran yang sedikit berubah dapat membuat pelajaran menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Selain itu, karena model tidak menekankan konsep matematika yang terkait dengan kehidupan sehari-hari, pembelajaran menjadi abstrak, yang membuatnya sulit bagi siswa untuk memahami konsep dan menangkap materi. Pada akhirnya, ini berdampak pada kinerja siswa dalam pendidikan mereka.

Masalah kurangnya aktivitas belajar dan kreativitas siswa sangat memengaruhi proses pembelajaran. Siswa akan mengalami konsekuensi yang merugikan jika masalah ini terus dibiarkan. Guru dapat meningkatkan minat siswa dalam matematika dengan menggunakan model pembelajaran kreatif yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa memiliki banyak kegiatan yang menyenangkan yang ditawarkan oleh proyek, yang membuat pembelajaran matematika pasif menjadi lebih menyenangkan bagi mereka. Jika masalah tersebut tidak diselesaikan segera, akademik dan hasil belajar siswa akan terpengaruh. Solusi alternatif untuk masalah ini adalah dengan menggabungkan model pembelajaran berbasis proyek dengan model *Horay Course*

Review dan Turnamen Game Tim.

Ketiga model ini dapat memberikan cara untuk secara efektif mengatasi kasus rendahnya prestasi, kreativitas, dan aktivitas siswa. Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) membantu siswa mengatur waktu mereka, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, memungkinkan mereka untuk lebih aktif terlibat dalam proyek yang mereka kerjakan, dan memberi mereka pengalaman dalam mengatur proyek (Sari, dkk., 2020). Meskipun *Course Review Hooray* (CRH) dan *Teams Games Tournament* (TGT) adalah dua model pembelajaran kolaboratif yang berbeda, keduanya bertujuan untuk mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran menjadi lebih dinamis melalui hiburan dan permainan, sehingga siswa tidak bosan (Setianingsih, dkk., 2021).

Kombinasi ketiga model ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa dalam matematika, khususnya dalam perkalian dan pembagian pecahan. Oleh karena itu dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas V di Sekolah SDN Perambuan 1 Banjarmasin. “Mengoptimalkan Kemampuan Operasi Pecahan dengan Board Level Shaded Siswa Sekolah Dasar” merupakan judul penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti berdasarkan permasalahan yang disajikan.

METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan CAR, yang juga dikenal sebagai Penelitian Tindakan Kelas. CAR menggabungkan teknik kuantitatif dan kualitatif. Melalui perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan evaluasi, PTK dapat membantu proses perbaikan berkelanjutan. Ini adalah sebab mereka dipilih. Studi ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Pelambuan 1 di Banjarmasin pada semester pertama tahun akademik 2023/2024. Ada empat tahap dalam proses penelitian: persiapan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas, prestasi belajar, dan aktivitas matematika 28 siswa kelas V. Untuk memilih subjek, metode purposive sampling digunakan; siswa dipilih berdasarkan kebutuhan penelitian untuk mendapatkan data yang relevan dan detail.

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No.	Hari/Tanggal	Pelaksanaan	Waktu	Materi
1.	Selasa, 27 Februari 2024	Pertemuan I	08.00-10.00	Perkalian Pecahan
2.	Selasa, 5 Maret 2024	Pertemuan II	08.00-10.00	Pembagian Pecahan
3.	Rabu, 6 Maret 2024	Pertemuan III	10.30-12.30	Perkalian dan Pembagian Pecahan

Penelitian dimulai dengan menentukan masalah kelas. Kemudian dilakukan perencanaan tindakan. Peneliti menggunakan model *Learning Based on Projects*, *Horay Course Review*, dan *Team Games Tournament* untuk merencanakan strategi. Tindakan ini dilakukan di kelas, dengan peneliti bertindak sebagai instruktur. Data dikumpulkan melalui observasi selama tindakan, termasuk informasi tentang aktivitas guru, aktivitas siswa, kreativitas siswa, dan hasil belajar siswa. Setelah setiap langkah, refleksi dilakukan untuk menilai keberhasilannya dan merencanakan langkah berikutnya.

Penelitian ini menggabungkan data tentang aktivitas guru, aktivitas siswa (misalnya tugas menulis untuk guru), kreativitas siswa, dan hasil belajar siswa. Kuesioner, lembar observasi, dan tes evaluasi digunakan digunakan untuk mencatat bagaimana perilaku guru dan siswa selama pembelajaran. Data dikumpulkan melalui observasi langsung di kelas, survei, dan tes penilaian yang diberikan setelah setiap pertemuan untuk mengevaluasi tanggapan siswa terhadap pendekatan pembelajaran. Analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data kuantitatif dan kualitatif. Untuk menjelaskan hasil dan menemukan pola, informasi kualitatif dari lembar observasi dan kuesioner dipertimbangkan. Teknik statistik deskriptif digunakan untuk menghitung mean, persentase, dan frekuensi dari data tes penilaian. Uji validitas isi dan uji reliabilitas dengan metode *alpha Cronbach* digunakan untuk menguji ketepatan dan keandalan instrumen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Aktivitas Guru

Peran guru sangat vital dalam mencapai keberhasilan pembelajaran di ruang kelas. Penelitian ini meneliti perilaku dan kegiatan guru ketika menggunakan model pembelajaran berbasis proyek yang

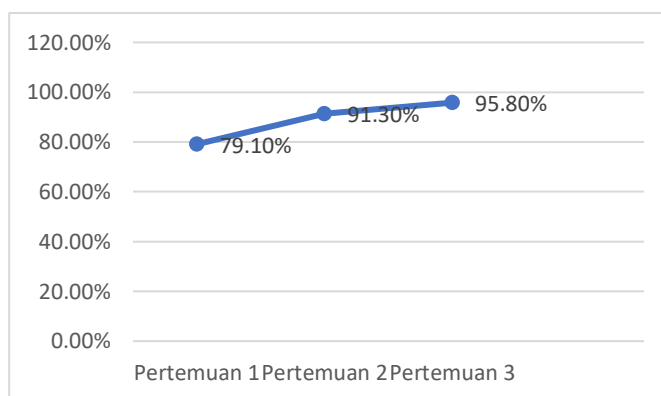
dipadukan dengan pendekatan *Course Review Horay* dan *Teams Games Tournament*. Kegiatan yang dianalisis guru terdiri dari beberapa tindakan spesifik, seperti menetapkan pertanyaan mendasar (PjBL), menyampaikan materi inti (CRH & TGT), membagi kelas menjadi kelompok (TGT), mendampingi siswa dalam perencanaan proyek (PjBL), menyusun jadwal proyek (PjBL), memantau kemajuan siswa dan proyek (PjBL), mengajak siswa membuat kotak 9/16/25 (CRH & TGT), mengarahkan siswa dalam pertandingan (TGT), membimbing siswa untuk bersorak "horay" ketika menjawab dengan benar (CRH), meminta kelompok mempresentasikan hasil proyek (PjBL), mengumumkan pemenang kelompok (TGT), dan mengevaluasi pengalaman belajar siswa (PjBL). Dari tiga pertemuan yang dilaksanakan, didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Perbandingan Aktivitas Guru Pertemuan I, II dan III

No	Pertemuan	Skor	Persentase (%)	Kriteria
1	I	38	79,1	Baik
2	II	42	91,3	Sangat Baik
3	III	46	95,8	Sangat Baik

Tabel 2 menunjukkan peningkatan aktivitas guru yang signifikan selama pembelajaran. Pada pertemuan pertama guru memperoleh skor sebesar 38 dengan persentase 79,1% yang menunjukkan bahwa kinerja aktivitas guru termasuk dalam kategori "baik". Pada pertemuan kedua, skor meningkat menjadi 42 dengan tingkat 91,3% yang juga masuk dalam kategori "sangat baik". Pada pertemuan ketiga, nilai guru meningkat menjadi 46 poin dengan persentase 95,8% juga termasuk dalam kategori "sangat baik". Peningkatan skor ini menunjukkan peningkatan kualitas yang berkelanjutan.

Grafik 1. Perbandingan Aktivitas Guru Pertemuan I, II dan III



Grafik 1 mengilustrasikan data ini dengan menunjukkan tren tingkat aktivitas guru yang terus meningkat. Tingkat aktivitas guru mencapai 79,1% pada pertemuan pertama, 91,3% pada pertemuan kedua, dan 95,8% pada pertemuan ketiga. Tren positif ini mencerminkan bahwa intervensi yang dilaksanakan efektif dalam meningkatkan kualitas aktivitas guru selama proses pembelajaran. Peningkatan tersebut tidak hanya menunjukkan adanya perbaikan dalam pelaksanaan kegiatan, namun juga mencerminkan dampak positif terhadap proses pembelajaran secara keseluruhan, hal ini menunjukkan bahwa strategi yang diterapkan telah berhasil meningkatkan efektivitas kegiatan guru.

2. Aktivitas Siswa

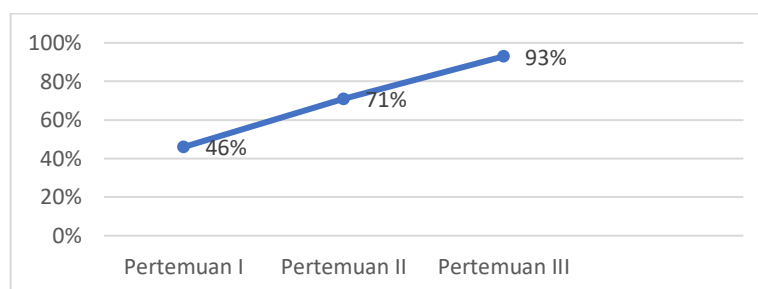
Pengamatan siswa dilakukan saat pembelajaran dengan model kombinasi *Project Based Learning*, *Course Review Horay*, dan *Teams Games Tournament*. Hal-hal yang diperhatikan termasuk partisipasi siswa dalam diskusi, perhatian terhadap guru, perencanaan proyek, penjadwalan kegiatan, dan pelaksanaan proyek. Di samping itu, para murid juga dipantau saat membuat kotak 9/16/25 dan memilih kotak angka, mengadakan kompetisi antar kelompok, bersorak "horay" saat menjawab dengan benar, menyajikan hasil proyek, serta menilai pengalaman dan mengerjakan soal evaluasi.

Tabel 3. Perbandingan Aktivitas Siswa pada Pertemuan I, II, III

Kriteria	Pertemuan Ke-		
	I	II	III
Sangat Aktif	- (0%)	7 orang (25%)	20 orang (71%)
Aktif	13 orang (46%)	13 orang (46%)	6 orang (21%)
Cukup Aktif	9 orang (32%)	8 orang (29%)	2 orang (7%)
Kurang Aktif	6 orang (21%)	- (0%)	- (0%)
Jumlah Siswa “Aktif” dan “Sangat Aktif”	13 orang	20 orang	26 orang
Persentase Klasikal	46 %	71 %	93%

Tabel 3 menunjukkan hasil observasi bahwa aktivitas siswa meningkat setiap pertemuan. Sekitar 46% siswa memenuhi kriteria "Aktif" dan "Sangat Aktif" pada pertemuan pertama; angka ini meningkat menjadi 71% pada pertemuan kedua, dan menjadi 93% pada pertemuan ketiga. Peningkatan ini menunjukkan strategi pembelajaran yang efektif yang digunakan guru untuk meningkatkan keaktifan siswa.

Grafik 2. Perbandingan Aktivitas Siswa pada Pertemuan I, II, III



Pengamatan guru menunjukkan bahwa aktivitas siswa berangsur-angsur meningkat setelah setiap pertemuan. Selama pertemuan pertama, keterlibatan siswa mencapai tingkat biasa yaitu 46 pada rentang “cukup aktif”. Pada pertemuan kedua, persentase ini meningkat menjadi 71 berdasarkan “sebagian besar aktif”. Pada pertemuan ketiga aktivitas siswa kembali meningkat hingga mencapai persentase 93 pada skala “hampir semua aktif”. Peningkatan ini mencerminkan efektivitas strategi pembelajaran diperkenalkan untuk meningkatkan aktivitas siswa.

3. Kreativitas

Kreativitas Siswa yaitu mengamati hal kreativitas siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan kombinasi model *Project Based Learning*, *Course Review Horay* dan *Teams Games Tournament*. Adapun faktor-faktor yang diamati adalah sebagai berikut:

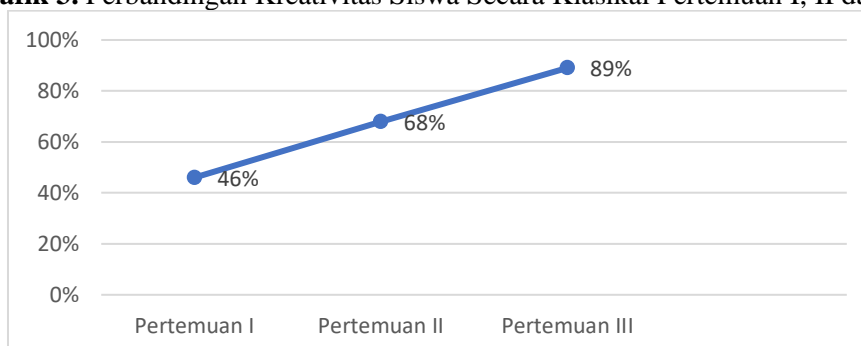
- Fluency* (Berpikir Lancar) yaitu proses di mana siswa menghasilkan banyak idea untuk menyelesaikan masalah.
- Flexibility* (Berpikir Luwes) yaitu ketika siswa memberikan berbagai gagasan dari perspektif yang bervariasi
- Originality* (Berpikir Asli) yaitu ketika siswa membuat sesuatu yang baru atau tidak biasa
- Elaboration* (Berpikir Terperinci) yaitu saat siswa memperhatikan dengan cermat dan menjelaskan sesuatu secara terperinci.

Tabel 4. Perbandingan Kreativitas Siswa Secara Klasikal Pertemuan I, II dan III

Kriteria	Pertemuan Ke-		
	I	II	III
Sangat Kreatif	- (0%)	10 orang (36%)	19 orang (68%)
Kreatif	13 orang (46%)	9 orang (32%)	6 orang (21%)
Cukup Kreatif	12 orang (43%)	9 orang (32%)	3 orang (11%)
Kurang Kreatif	3 orang (11%)	- (0%)	-(0%)
Jumlah Siswa "Kreatif" dan "Sangat Kreatif"	13 orang	19 orang	25 orang
Persentase Klasikal	46 %	68 %	89%

Setiap pertemuan meningkatkan kreativitas siswa, seperti yang ditunjukkan dalam Tabel 4. Sekitar 46% siswa menunjukkan diri mereka sebagai "Kreatif" dan "Sangat Kreatif" pada pertemuan pertama; angka ini meningkat menjadi 68% pada pertemuan kedua, dan 89% pada pertemuan ketiga. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan berhasil mendorong kreativitas siswa.

Grafik 3. Perbandingan Kreativitas Siswa Secara Klasikal Pertemuan I, II dan III



Siswa juga semakin kreatif secara bertahap, sebagai yang dapat dilihat di Grafik 3. 46% dari siswa diklasifikasikan sebagai "Kreatif" dan "Sangat Kreatif" pada pertemuan pertama, menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil dari siswa sangat kreatif. Meskipun demikian, pada pertemuan kedua, persentase ini naik menjadi 68%, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mulai menunjukkan kreativitas lebih pada pertemuan ketiga. Pada pertemuan ketiga, kreativitas siswa terus meningkat dan mencapai 89% persentase. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mulai Peningkatan tersebut menandakan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan berhasil meningkatkan kreativitas siswa secara konsisten selama proses belajar.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah faktor yang paling penting diamati pada siswa untuk mengetahui hasil belajar setelah menerapkan kombinasi model *Project Based Learning*, *Course Review Horay* dan *Teams Games Tournament* pada muatan pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian pecahan.

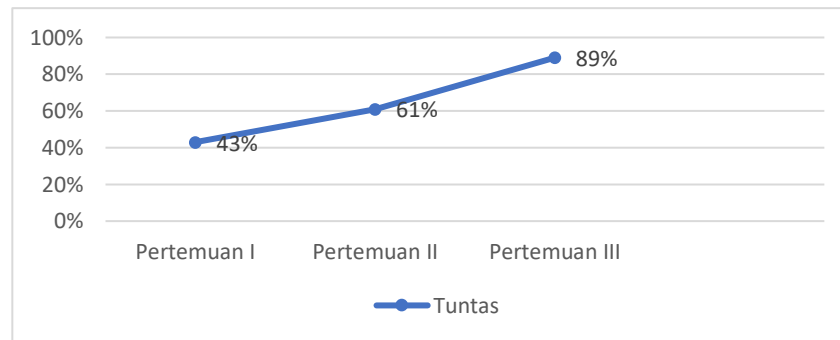
Tabel 5. Perbandingan Hasil Belajar Klasikal Siswa Pertemuan I, II dan III

Pertemuan	Tuntas	Tidak Tuntas
I	43%	57%
II	61%	39%
III	89%	11%

Data dalam Tabel 5 menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa setiap kali pertemuan. 43% dari siswa mencapai standar pada pertemuan pertama, menunjukkan bahwa sebagian siswa telah mencapai tingkat keberhasilan yang diharapkan. Persentase siswa yang berhasil mencapai tingkat pencapaian sudah mencapai 61% pada pertemuan kedua, menandakan peningkatan dalam pemahaman

materi. Pada pertemuan ketiga, pencapaian hasil belajar siswa meningkat menjadi 89% yang mencapai ketuntasan.

Grafik 4. Perbandingan Hasil Belajar Klasikal Siswa Pertemuan I, II dan III



Kemajuan hasil belajar siswa meningkat secara perlahan, seperti yang terlihat di Grafik 4. Pencapaian hasil belajar mencapai 43% di pertemuan pertama, meningkat menjadi 61% di pertemuan kedua, dan mencapai 89% di pertemuan ketiga. Temuan ini menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa secara signifikan meningkat melalui penerapan strategi pembelajaran seperti *Project Based Learning*, *Course Review Horay*, dan *Teams Games Tournament*. Dengan tingkat keberhasilan lebih dari 80%, perkembangan pembelajaran menunjukkan bahwa strategi-strategi tersebut efektif dalam membantu siswa mencapai tujuan belajar mereka.

Pembahasan

1. Aktivitas Guru

Dari pengamatan terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh guru selama tiga pertemuan dengan model pembelajaran *Project Based Learning* yang menggabungkan *Course Review Horay* dan *Teams Games Tournament*, terjadi peningkatan. Saat pertemuan pertama, guru mendapat skor 38 dinilai "Baik", pada pertemuan kedua skor guru 42 dengan penilaian "Sangat Baik", dan pada pertemuan ketiga guru meraih skor 46 dengan penilaian "Sangat baik".

Tingkat kegiatan guru yang lebih tinggi juga disebabkan oleh tanggung jawab guru dalam merencanakan pelaksanaan pembelajaran di setiap kesempatan. Guru merupakan elemen kunci dalam keberhasilan implementasi strategi pembelajaran di kelas. Guru yang hanya menganggap mengajar sebagai menyampaikan materi pelajaran akan memiliki pandangan berbeda dengan guru yang melihat belajar sebagai proses memberikan ilmu kepada siswa. Mengajar adalah memberikan arahan kepada orang lain untuk memahami sesuatu. Sebagai instruktur, guru harus mendukung perkembangan siswa dengan membantu mereka mempelajari hal-hal baru, mengembangkan kompetensi, dan memahami materi standar (A. F. Putri et al., 2019).

Seorang guru yang ahli adalah seseorang yang telah menyelesaikan pendidikan guru, memiliki gelar master, memiliki ijazah negara, dan memiliki pengalaman mengajar di kelas-kelas besar. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan ini, sangat penting untuk melalui latihan, penguasaan materi, dan wawasan dalam proses pembelajaran, termasuk penggunaan model dan metode yang sesuai (Rohani & Fatimah, 2022).

Salah satu cara yang digunakan oleh guru adalah memilih model pembelajaran. Metode pembelajaran yang efektif menggugah kemampuan siswa sepenuhnya, mendorong partisipasi aktif, dan menghasilkan pemahaman yang dalam sesuai dengan materi pelajaran. Sehingga, siswa dapat membuat kegiatan belajar yang aktif dan mencapai hasil belajar yang optimal. (Suriansyah et al., 2019). Guru telah mengembangkan berbagai model pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Penggunaan model pembelajaran yang dilengkapi dengan media pembelajaran diyakini dapat meningkatkan motivasi dan keingintahuan siswa dalam mengikuti pelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan bagi mereka (Darmiyati & Riwi Noor Hasanah, 2017). Langkah yang diambil oleh guru untuk memilih model penelitian kelas adalah menggabungkan model *Project Based Learning* dengan *Course Review Horay* dan *Teams Games Tournament*.

Penelitian ini juga mendapat dukungan dari penelitian sebelumnya yang hasilnya relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan, seperti yang dilakukan oleh Darmiyati & Fahriza (2019) tentang implementasi model Student Facilitator and Explaining kombinasi Snowball Throwing dan Team Games Tournament dalam materi Jaring-jaring Kubus dan Balok di SDN Sungai Jingah 7 Banjarmasin. Pada pertemuan 1, 48,6% siswa dikategorikan sebagai "aktif" dan "sangat aktif". Pada kesempatan kedua, persentase meningkat menjadi 71,4%. Pada kali bertemu yang ketiga, persentasenya meningkat menjadi 80%. Pada pertemuan keempat, peningkatan terjadi dan mencapai indikator keberhasilan sebesar 94,3%.

Studi lain oleh Rizky Ananda (2023) menunjukkan bahwa model pembelajaran BAKAYUH BAIMBAI dapat meningkatkan aktivitas, keterampilan berpikir kritis, dan hasil belajar matematika siswa SD. Model ini diadopsi dari PBL, STAD, dan CRH. Guru di kelas IV SDN Berangas 1 telah menerapkan model ini secara baik, siswa menjadi lebih aktif, keterampilan berpikir kritis meningkat, dan hasil belajar matematika meningkat secara signifikan.

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Nurul 'azizah & Wardani (2019) berjudul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika dengan Model Project Based Learning pada Siswa Kelas V SD" mengungkapkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa disebabkan oleh pembuatan proyek jaring-jaring kubus dan balok yang membantu siswa memahami materi melalui penerapan langsung model Project Based Learning. Maka, proyek yang dilakukan oleh siswa dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi bangun ruang. Ini terbukti dengan 22 siswa mencapai hasil belajar di ranah kognitif melebihi KKM ≥ 80 , serta 23 siswa mencapai hasil belajar di ranah psikomotor melebihi KKM ≥ 80 .

2. Aktivitas Siswa

Dari evaluasi kegiatan siswa yang dilakukan oleh guru setiap kali pertemuan, terlihat peningkatan aktivitas siswa secara bertahap dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian dari awal hingga pertemuan ketiga menunjukkan bahwa ada peningkatan aktivitas siswa. Partisipasi siswa di kelas pada pertemuan pertama mencapai 46%, di pertemuan kedua naik menjadi 71%, dan di pertemuan ketiga naik lagi menjadi 93%.

Kenaikan partisipasi siswa yang terjadi tidak terlepas dari metode pembelajaran Project Based Learning, gabungan *Course Review Horay*, dan *Teams Games Tournament* yang diterapkan oleh guru dalam mengajar materi perkalian dan pembagian pecahan di kelas V SDN Pelambuan 1 Banjarmasin. Peningkatan partisipasi siswa terjadi karena guru memperbaiki proses pembelajaran dan memberikan bimbingan pada setiap pertemuan.

Aktivitas adalah faktor krusial dalam proses pendidikan, tanpa keberadaan kegiatan maka pembelajaran tidak dapat berjalan secara efektif. Aktivitas siswa dan guru terlibat dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran menggunakan model Project Based Learning disebut sebagai aktivitas belajar siswa. Belajar akan lebih berarti jika siswa terlibat aktif dalam proses belajar mengajar. Partisipasi siswa akan memengaruhi kualitas pembelajaran (Anwar & Jurotun, 2019). Murid adalah individu dalam masyarakat yang mencoba untuk meningkatkan keahlian mereka melalui metode pembelajaran yang tersedia dalam berbagai jenis dan tingkatan pendidikan. Maka, pendidikan haruslah lebih dari sekadar proses penyampaian pengetahuan dari guru ke siswa.

Meskipun begitu, pembelajaran yang diberikan seharusnya dapat menggalakkan keterlibatan siswa guna memungkinkan pengembangan potensi siswa (Suriansyah et al., 2019). Siswa dapat menunjukkan keaktifannya dengan: 1) terlibat dalam tugas, 2) membantu memecahkan masalah, 3) bertanya kepada guru atau teman tentang hal yang belum dipahami, 4) mencari informasi untuk solusi, 5) mengikuti diskusi sesuai instruksi guru, 6) mengevaluasi kemampuan sendiri, 7) belajar untuk mengatasi masalah yang serupa, 8) mengaplikasikan ilmu dalam pemecahan masalah (Dewi Anggraini & Sri Wulandari, n.d.).

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa partisipasi siswa sangat berpengaruh dalam proses pendidikan. Informasi tersebut juga didukung oleh penjelasan dari Rusman (2021) yang menyatakan bahwa keberhasilan mencapai tujuan pembelajaran sangat bergantung pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Maka, penggunaan *Project Based Learning*, campuran *Direct Instruction*, dan *Snowball Throwing* dipilih untuk mendukung partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Ditambah lagi, studi ini juga mendapatkan dukungan dari penelitian-penelitian sebelumnya yang hasilnya sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Darmiyati & Fahrissa (2019) dalam penelitian tentang penerapan Model Student Facilitator and Explaining dengan kombinasi Snowball Throwing dan Team Games Tournament dalam materi Jaring-jaring Kubus dan Balok di SDN Sungai Jingah 7 Banjarmasin. Pada pertemuan pertama, sebanyak 48,6% siswa dikategorikan sebagai "aktif" atau "sangat aktif". Pada pertemuan 2, terdapat peningkatan hingga mencapai 71,4%. Di momen ketiga, persentasenya meningkat menjadi 80%. Pada pertemuan keempat, tingkat kenaikan sukses mencapai indikator keberhasilan sebesar 94,3%.

Penelitian lain yang dilakukan oleh (Rizky Ananda, 2023) mengungkapkan bahwa model BAKAYUH BAIMBAI meningkatkan aktivitas, keterampilan berpikir kritis, dan hasil belajar matematika siswa SD. Model ini diadaptasi dari PBL, STAD, dan CRH. Guru di kelas IV SDN Berangas 1 telah menerapkan model ini dengan baik, sehingga aktivitas siswa semakin meningkat dan keterampilan berpikir kritis juga terasah dengan baik. Hasil belajar matematika siswa pun meningkat hingga mencapai ketuntasan baik secara individual maupun klasikal.

Nurul 'azizah & Wardani (2019) melakukan penelitian berjudul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika dengan Model Project Based Learning Siswa Kelas V SD". Mereka menemukan bahwa peningkatan hasil belajar siswa disebabkan oleh pembuatan proyek jaring-jaring kubus dan balok, yang membantu siswa memahami materi melalui penerapan model Project Based Learning secara langsung. Maka dengan proyek yang telah dilakukan oleh siswa, pengetahuan siswa tentang materi bangun ruang semakin meningkat. Dapat dilihat dari 22 siswa yang telah melebihi KKM ≥ 80 dalam ranah kognitif dan 23 siswa dalam ranah psikomotor.

3. Kreativitas

Menurut penilaian guru, kreativitas siswa meningkat secara perlahan dalam setiap pertemuan pembelajaran berdasarkan observasi yang dilakukan. Studi yang dilakukan mulai dari pertemuan awal hingga pertemuan ketiga menunjukkan bahwa terjadi peningkatan dalam kreativitas siswa. Pada pertemuan pertama, kreativitas siswa secara klasikal mencapai 46% dengan kriteria "Sebagian Kecil Kreatif", sementara pada pertemuan kedua naik menjadi 68% dengan kriteria "Sebagian Besar Kreatif" dan pada pertemuan ketiga naik lagi menjadi 89% dengan kriteria "Hampir Seluruhnya Kreatif".

Kemampuan kreatif merupakan salah satu hal yang esensial bagi generasi muda untuk dimiliki di masa mendatang. Pembelajaran dilakukan dengan aktivitas yang dirancang untuk mengembangkan kreativitas siswa dan meningkatkan eksperimen di luar ruangan dengan memperluas pemahaman siswa melalui pemaparan permasalahan sehari-hari (Azzahra, 2022).

Kreativitas adalah hasil dari cara berpikir yang baik dan benar yang menghasilkan filsafat sebagai disiplin ilmu tentang berpikir. Kreativitas juga mengindikasikan seberapa baik anak dalam memajukan pengetahuan, teknologi, dan seni. Kreativitas juga dapat merujuk pada penciptaan gagasan atau objek yang baru melalui suatu proses (Suriansyah, Riandy Agusta, Faiz Mohd Yakoob, et al., 2022).

Juga, studi ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang juga relevan dengan studi yang sedang dilakukan, seperti yang dilakukan oleh Darmiyati & Fahrissa (2019) dalam penelitian tentang implementasi Model *Student Facilitator And Explaining* Kombinasi *Snowball Throwing* Dan *Team Games Tournament* Materi Jaring-jaring Kubus dan Balok Pada Siswa Kelas V SDN Sungai Jingah 7 Banjarmasin. Pada pertemuan 1, 48,6% siswa dikategorikan sebagai "aktif" dan "sangat aktif". Pada rapat kedua, terjadi kenaikan menjadi 71,4%. Di pertemuan selanjutnya, persentasenya meningkat menjadi 80%. Pada pertemuan keempat, tingkat kenaikan signifikan dan berhasil mencapai indikator keberhasilan sebesar 94,3%.

Penelitian lain oleh Rizky Ananda (2023) menunjukkan bahwa model BAKAYUH BAIMBAI dapat meningkatkan aktivitas, keterampilan berpikir kritis, dan hasil belajar matematika siswa SD kelas IV. Model ini diadaptasi dari PBL, STAD, dan CRH. Guru aktif dalam mengajar materi keliling dan luas bangun datar, siswa aktif, dan keterampilan berpikir kritis meningkat setelah menggunakan model tersebut.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Nurul 'azizah & Wardani (2019) berjudul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Project Based Learning Siswa Kelas V SD" menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa terjadi karena siswa membuat proyek berupa jaring-jaring kubus dan balok, sehingga mereka dapat memahami materi yang diajarkan melalui model Project Based Learning secara langsung. Dengan adanya proyek yang dikerjakan oleh siswa, siswa akan lebih memahami pembelajaran tentang materi bangun ruang. Bukti tersebut terlihat dari 22 siswa yang

mencapai nilai di atas KKM ≥ 80 dalam ranah kognitif dan 23 siswa mencapai nilai di atas KKM ≥ 80 dalam ranah psikomotor.

4. Hasil Belajar

Pada setiap pertemuan, kemajuan hasil belajar kognitif siswa mengalami peningkatan ketika menerapkan model Project Based Learning dengan kombinasi *Course Review Horay* dan *Teams Games Tournament*. Pada pertemuan pertama, siswa mencapai tingkat ketuntasan 43%, kemudian meningkat menjadi 61% pada pertemuan kedua, dan meningkat lagi menjadi 89% pada pertemuan ketiga. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai standar kelulusan yang telah ditentukan dalam penelitian ini, yaitu minimal 80% siswa mencapai nilai KKM > 70 .

Kegunaan hasil belajar menunjukkan tingkat pencapaian tujuan pendidikan dan pengajaran. Bloom mendefinisikan prestasi belajar sebagai perubahan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Anwar & Jurotun, 2019). Perkembangan proses belajar telah diklasifikasikan oleh Taksonomi Bloom ke dalam 3 domain yang berbeda, yaitu domain kognitif atau pengetahuan, domain afektif atau sikap, dan domain psikomotorik atau keterampilan. Hasil belajar tersebut dijadikan acuan oleh para pendidik untuk menentukan ketuntasan hasil belajar peserta didik. Salah satu cara untuk mengetahui kemajuan hasil belajar peserta didik adalah melalui pemberian evaluasi (Darmadi, 2017).

Murid-murid yang secara aktif terlibat dalam pelajaran menunjukkan ketulusan mereka dalam belajar. Melakukan kegiatan dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam mempelajari materi. Keberhasilan proses belajar siswa akan didukung oleh hal tersebut.

Selain penelitian ini, juga ada penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Darmiyati & Fahriza (2019) tentang implementasi model *Student Facilitator and Explaining* Kombinasi *Snowball Throwing* Dan *Team Games Tournament* Materi Jaring-jaring Kubus dan Balok pada siswa kelas V SDN Sungai Jingah 7 Banjarmasin. Pada pertemuan pertama, 48,6% siswa dikategorikan sebagai "aktif" dan "sangat aktif". Pada rapat ke-2, terdapat kenaikan menjadi 71,4%. Di sesi ke-3, persentasenya meningkat menjadi 80%. Pada pertemuan keempat, tingkat kenaikan dan pencapaian indikator keberhasilan mencapai 94,3%.

Penelitian lain oleh Rizky Ananda (2023) menunjukkan bahwa model BAKAYUH BAIMBAI dapat meningkatkan aktivitas, keterampilan berpikir kritis, dan hasil belajar matematika siswa SD. Model ini diadaptasi dari PBL, STAD, dan CRH. Gurunya telah menerapkan model ini dengan baik, siswa aktif, kritis, dan hasil belajar meningkat.

Penelitian lain oleh Nurul 'azizah & Wardani (2019) berjudul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Project Based Learning Siswa Kelas V SD" menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa disebabkan oleh pembuatan proyek berupa jaring-jaring kubus dan balok sehingga siswa dapat memahami materi yang diajarkan melalui penerapan langsung model Project Based Learning. Dengan adanya proyek yang dikerjakan oleh siswa, siswa dapat lebih memahami materi bangun ruang. Dapat dilihat dari data bahwa 22 siswa telah mencapai KKM ≥ 80 dalam ranah kognitif, sementara 23 siswa telah mencapai KKM ≥ 80 dalam ranah psikomotor.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SDN Pelambuan 1 Banjarmasin menggunakan model pembelajaran berbasis proyek yang menggabungkan *Horay Course Review* dan *Teams Games Tournament* menunjukkan beberapa hal:

1. Guru menggunakan model pembelajaran ini untuk mengajar kelas matematika tentang perkalian dan pembagian pecahan, dan kegiatan ini sangat umum terjadi pada setiap pertemuan. Guru berhasil memenuhi standar "sangat baik" dan memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan peneliti.
2. Aktivitas siswa pada kelas matematika perkalian dan pembagian pecahan juga dilakukan dengan sangat baik pada setiap pertemuan. Siswa tersebut memenuhi kriteria "sangat aktif" dan berhasil memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan peneliti.
3. Kreativitas siswa meningkat secara signifikan pada saat pembelajaran matematika tentang perkalian dan pembagian pecahan. Dengan menggunakan model pembelajaran ini, kreativitas siswa akan dinilai luar biasa pada setiap pertemuan, memenuhi kriteria "sangat kreatif" dan mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan peneliti.
4. Hasil belajar siswa pada perkalian dan pembagian pecahan terus menunjukkan peningkatan pada

setiap pertemuan. Model pembelajaran pembelajaran berbasis proyek yang dikombinasikan dengan tinjauan kursus Horay dan turnamen permainan tim efektif dalam mencapai metrik penyelesaian yang ditetapkan oleh peneliti baik untuk penyelesaian individu maupun penyelesaian klasikal.

Saran

Dari hasil temuan di atas, peneliti menyarankan Kepala Sekolah untuk memanfaatkan penelitian ini sebagai opsi pembinaan guru dalam meningkatkan profesionalisme dalam merencanakan pembelajaran matematika yang inovatif menggunakan model kombinasi yang sesuai untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar. Bagi pengajar, penelitian ini bisa digunakan sebagai pedoman untuk menggunakan berbagai model pembelajaran di pelajaran matematika mengenai volume bangun ruang agar pembelajaran berjalan efektif dan melibatkan siswa aktif untuk meningkatkan hasil belajar mereka. Peneliti lain diharapkan dapat menggunakan hasil penelitian tindakan kelas ini sebagai referensi dalam menggabungkan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan *Course Review Horay* dan *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, K., & Jurotun, J. (2019). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa SMA Pada Dimensi Tiga Melalui Model Pembelajaran PBL Berbantuan Alat Peraga. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 94–104. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.19366>
- Azzahra, D. R. (2022). *Increasing Motivation, Creativity And Critical Thinking Using The Momentum Model With Video Media On Heat Transfer Of Science Materials For V Grade Students Of Sdn Seberang Mesjid 1 Banjarmasin*.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa* (Darmadi, Ed.). Rineka Cipta.
- Darmiyati, & Ayu Mustikasari, M. (2018). *Optimalization of Mathematical Learning Outcome by Using the Smart Boxes Media at Primary School*.
- Darmiyati, & Fahrisa. (2019). *Implementasi Model Student Facilitator And Explaining Kombinasi Snowball Throwing Dan Team Games Tournament Materi Jaring-jaring Kubus dan Balok Pada Siswa Kelas V SDN Sungai Jingah 7 Banjarmasin*.
- Darmiyati, & Fahrisa. (2019). *Implementasi Model Student Facilitator And Explaining Kombinasi Snowball Throwing Dan Team Games Tournament Materi Jaring-jaring Kubus dan Balok Pada Siswa Kelas V SDN Sungai Jingah 7 Banjarmasin*.
- Darmiyati, & Riwi Noor Hasanah. (2017). *Penerapan Model Explicit Instruction Dikombinasikan Dengan Model Probing Prompting Dan Media Realita Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*.
- Darmiyati, & Riwi Noor Hasanah. (2017). *Penerapan Model Explicit Instruction Dikombinasikan Dengan Model Probing Prompting Dan Media Realita Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*.
- Darmiyati, Adawiah, R., & Efendi, A. R. (2022). *Implementasi Penilaian Ranah Afektif Berbasis Pembelajaran Kooperatif di Sekolah Dasar*.
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Nurul 'azizah, A., & Wardani, N. S. (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Project Based Learning Siswa Kelas V SD. 2(1), 194–204.
- Nurul 'azizah, A., & Wardani, N. S. (2019). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Project Based Learning Siswa Kelas V SD*. 2(1), 194–204.
- Prayogi, R. D., & Estetika, R. (2019). Kecakapan Abad 21: Kompetensi Digital Pendidik Masa Depan. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 14(2), 144–151. www.P21.Org
- Putri, A. F., Andringrum, H., Rofiah, S. K., & Gunawan, I. (2019). *Teacher Function in Class: A Literature Review*.

- Putri, S. A. T., Suriansyah, A., & Ratna, P. (2023). *Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Model Peta Pintar Pada Siswa Sekolah Dasar*.
- Riskayanti, Y. (2021). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis, Komunikasi, Kolaborasi Dan Kreativitas Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Di Sma Negeri 1 Seteluk. In *19 Secondary: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah* (Vol. 1, Issue 2).
- Rizky Ananda, A. (2023). Meningkatkan Aktivitas, Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Matematika Siswa SD Menggunakan Model BAKAYUH BAIMBAI. In *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling* (Vol. 1, Issue 3). <https://jurnal.itc.web.id/index.php/jpdsk>
- Rohani, & Fatimah, &. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Script Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Guru Dan Siswa Serta Hasil Belajar Ppkn Siswa Sd Negeri Liwung Kecamatan Janapria*. 2(3).
- Rusman. (2021). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*.
- Sari, L., Taufina, T., & Fachruddin, F. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan Menggunakan Model PJBL di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 813–820. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.434>
- Setianingsih, D., Dian Ayu Afiani, K., Binti Mirnawati Pendidikan Guru Sekolah Dasar, L., & Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F. (2021). Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas Iii Sd Muhammadiyah 8 Surabaya. In *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 5, Issue 1).
- Suriansyah, A., Amelia, R., & Lestari, M. A. (2019a). Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Menggunakan Kombinasi Model Problem Based Learning (Pbl), Think Pair And Share (Tps) Dan *Teams Games Tournament* (Tgt) Di Kelas Vb Sdn Teluk Tiram 1 Banjarmasin. In *Prosiding Seminar Nasional Ps2dmp Ulm* (Vol. 5, Issue 1).
- Suriansyah, A., Amelia, R., & Lestari, M. A. (2019b). Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Menggunakan Kombinasi Model Problem Based Learning (Pbl), Think Pair And Share (Tps) Dan *Teams Games Tournament* (Tgt) Di Kelas Vb Sdn Teluk Tiram 1 Banjarmasin. In *Prosiding Seminar Nasional Ps2dmp Ulm* (Vol. 5, Issue 1).
- Suriansyah, A., Riandy Agusta, A., Faiz Mohd Yakoob, M., Sin, I., Hussin, S., Budi Wiyono, B., Pooza Hayati, R., Aidi Noor Ihsan, M., & Abijar Rizaliannor, M. (2022). The Innovative Blended Learning Model Gawi Manuntung To Increase Society 5.0 Skills In Elementary School Students. In *Journal of Positive School Psychology* (Vol. 2022, Issue 9). <http://journalppw.com>
- Utari, P. A., & Suriansyah, A. (2023). *Meningkatkan Kemampuan Memecahan Masalah Siswa pada Pelajaran Matematika menggunakan Model Pembelajaran PINTAR*. 5.