Global Education Trends
Vol. 4 No. 2, Oktober 2026
E-ISSN: 3030-8623
Website: https://ccg-edu.org/index.php/get

Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis, Pemecahan Masalah, Kerja Sama Melalui Model BINTANG di Sekolah Dasar

Rahmi Maulida[1], Amberansyah[2]
[12]Universitas Lambung Mangkurat

2210125220076@mhs.ulm.ac.id*. amberansyah@ulm.ac.id*

ABSTRACT

This study aimed to improve teacher and student activities, critical thinking skills, problem-solving skills, cooperation skills, and Mathematics learning outcomes through the BINTANG model, which integrates Problem Based Learning (PBL), Contextual Teaching and Learning (CTL), and Teams Games Tournament (TGT). This study employed Classroom Action Research (CAR) using qualitative and quantitative approaches. The subjects were 13 fourth-grade students at SDN Sungai Jingah 1 Banjarmasin during the second semester of the 2025/2026 academic year. The study was conducted over four meetings through planning, action, observation, and reflection. Data were collected through observation, tests, and documentation and analyzed descriptively using qualitative and quantitative approaches. The results showed that the BINTANG model improved the quality of the learning process and outcomes. Teacher activity increased from 83% to 95%, student activity from 31% to 92%, critical thinking skills from 23% to 77%, problem-solving skills from 23% to 86%, and cooperation skills from 23% to 85%. Student learning outcomes increased from 54% in the first meeting to 100% in the fourth meeting. Therefore, the BINTANG model can improve learning activities, critical thinking, problem-solving, cooperation, and Mathematics learning outcomes among elementary school students.

Keywords: *BINTANG model, Mathematics, critical thinking, problem-solving, cooperation, learning outcomes.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan meningkatkan aktivitas guru dan peserta didik, keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, kerja sama, serta hasil belajar Matematika melalui model BINTANG yang mengintegrasikan *Problem Based Learning* (PBL), *Contextual Teaching and Learning* (CTL), dan *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian adalah 13 peserta didik kelas IV SDN Sungai Jingah 1 Banjarmasin pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Penelitian dilaksanakan dalam empat pertemuan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model BINTANG meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Aktivitas guru meningkat dari 83% menjadi 95%, aktivitas peserta didik dari 31% menjadi 92%, keterampilan berpikir kritis dari 23% menjadi 77%, pemecahan masalah dari 23% menjadi 86%, dan kerja sama dari 23% menjadi 85%. Hasil belajar peserta didik meningkat dari 54% pada pertemuan pertama menjadi 100% pada pertemuan keempat. Dengan demikian, model BINTANG dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran, keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, kerja sama, dan hasil belajar Matematika peserta didik sekolah dasar.

Kata kunci: model BINTANG, Matematika, berpikir kritis, pemecahan masalah, kerja sama, hasil belajar.

PENDAHULUAN

Perkembangan abad ke-21 pada era Society 5.0 menuntut pendidikan menghasilkan sumber daya manusia yang mampu beradaptasi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Era Society 5.0 merupakan konsep masyarakat yang mengintegrasikan teknologi digital dengan kehidupan manusia untuk menciptakan kehidupan yang lebih efektif dan berpusat pada manusia (Hamedani, 2024). Sejalan dengan tuntutan tersebut, pendidikan di Indonesia melalui

Kurikulum Merdeka mengarahkan proses pembelajaran agar mampu mengembangkan keterampilan abad ke-21 melalui pembelajaran yang aktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik. Salah satu keterampilan yang perlu dikembangkan adalah keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kerja sama sebagai bagian dari keterampilan 6C yang dibutuhkan peserta didik dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kerja sama peserta didik. Melalui pembelajaran matematika, peserta didik diharapkan mampu berpikir logis, sistematis, serta mampu menyelesaikan berbagai permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (Astuti & Noorhapizah, 2023). Selain itu, pembelajaran matematika juga diharapkan mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok, bertukar ide, menghargai pendapat orang lain, serta bertanggung jawab terhadap penyelesaian tugas bersama (Kamza et al., 2021).

Secara ideal, peserta didik memiliki keterampilan berpikir kritis yang ditunjukkan melalui kemampuan mengidentifikasi permasalahan, menganalisis informasi, mengevaluasi berbagai alternatif penyelesaian, dan menarik kesimpulan secara logis (Aslamiah et al., 2021). Selain itu, peserta didik mampu memecahkan masalah dengan memahami permasalahan, merancang strategi penyelesaian, melaksanakan penyelesaian, serta mengevaluasi hasil yang diperoleh (Adhyan & Sutirna, 2022). Peserta didik juga mampu bekerja sama melalui keterlibatan aktif dalam diskusi kelompok, saling berbagi tugas, menghargai pendapat teman, dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok (Nurhamidah et al., 2022).

Berdasarkan kondisi nyata pembelajaran matematika di kelas IV SDN Sungai Jingah 1 Banjarmasin, ditemukan beberapa permasalahan yang perlu mendapatkan perhatian. Aktivitas peserta didik selama pembelajaran masih belum optimal karena pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami soal yang berbeda dengan contoh yang diberikan, belum terbiasa menganalisis permasalahan dan menentukan strategi penyelesaian secara mandiri, serta cenderung bergantung kepada guru maupun teman yang memiliki kemampuan lebih baik. Pada kegiatan diskusi kelompok, hanya beberapa peserta didik yang berpartisipasi aktif, sedangkan anggota lainnya cenderung pasif sehingga keterampilan kerja sama belum berkembang secara optimal. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kerja sama peserta didik masih perlu ditingkatkan.

Salah satu alternatif pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model BINTANG, yaitu perpaduan *Problem Based Learning (PBL), Contextual Teaching and Learning (CTL), dan Teams Games Tournament (TGT). Problem Based Learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan kontekstual sehingga mampu melatih keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. *Contextual Teaching and Learning* membantu peserta didik menghubungkan konsep matematika dengan situasi nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Sementara itu, *Teams Games Tournament* mendorong partisipasi aktif, tanggung jawab, dan kerja sama peserta didik melalui diskusi kelompok serta permainan akademik yang menyenangkan.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan *Problem Based Learning* mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik (Ananda & Agusta, 2023). Penelitian lainnya menunjukkan bahwa *Contextual Teaching and Learning* dapat meningkatkan pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang dikaitkan

dengan kehidupan nyata (Lestari & Prastitasari, 2023). Sementara itu, *Teams Games Tournament* terbukti mampu meningkatkan aktivitas belajar, motivasi, dan keterampilan kerja sama peserta didik melalui pembelajaran kooperatif (Jannah et al., 2024). Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa ketiga model pembelajaran memiliki kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu masih mengkaji penerapan *Problem Based Learning, Contextual Teaching and Learning,* maupun *Teams Games Tournament* secara terpisah. Penelitian yang secara khusus mengintegrasikan ketiga model tersebut menjadi satu model pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kerja sama peserta didik sekolah dasar masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan penelitian tersebut melalui penerapan model BINTANG, yaitu kombinasi *Problem Based Learning, Contextual Teaching and Learning, dan Teams Games Tournament* yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis melalui penyelesaian masalah, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah melalui pembelajaran kontekstual, serta memperkuat keterampilan kerja sama melalui aktivitas kelompok yang aktif dan menyenangkan pada pembelajaran matematika di kelas IV SDN Sungai Jingah 1 Banjarmasin.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penerapan model BINTANG, yaitu kombinasi *Problem Based Learning* (PBL), *Contextual Teaching and Learning* (CTL), dan *Teams Games Tournament* (TGT). PTK dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang dilakukan secara berulang hingga indikator keberhasilan tercapai (Parnawi, 2020). Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 di kelas IV SDN Sungai Jingah 1 Banjarmasin dengan subjek penelitian sebanyak 13 peserta didik yang terdiri atas 8 laki-laki dan 4 perempuan. Tindakan penelitian dilaksanakan dalam empat kali pertemuan pada pembelajaran Matematika materi perkalian dan pembagian.

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas guru, aktivitas peserta didik, serta keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kerja sama melalui hasil observasi. Sementara itu, pendekatan kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil belajar peserta didik berdasarkan hasil evaluasi pada setiap akhir pertemuan. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar, media pembelajaran, Lembar Kerja Kelompok (LKK), instrumen observasi, rubrik penilaian, dan soal evaluasi. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai sintaks model BINTANG yang mengintegrasikan langkah-langkah *PBL, CTL*, dan *TGT*, kemudian dilanjutkan dengan observasi dan refleksi sebagai dasar perbaikan pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

Data penelitian meliputi aktivitas guru, aktivitas peserta didik, keterampilan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, keterampilan kerja sama, dan hasil belajar peserta didik. Data dikumpulkan melalui teknik observasi dan tes menggunakan instrumen berupa lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas peserta didik, rubrik penilaian keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kerja sama, serta soal evaluasi hasil belajar. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif menggunakan skor, persentase, dan ketuntasan klasikal untuk mengetahui perkembangan setiap aspek yang diteliti.

Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila aktivitas guru mencapai kategori Sangat Baik, aktivitas peserta didik secara klasikal mencapai ≥80% dengan kategori Sangat Aktif, keterampilan berpikir kritis mencapai ≥80% dengan kategori Sangat Kritis, keterampilan pemecahan masalah mencapai kategori Mampu hingga Sangat Mampu secara klasikal, keterampilan kerja sama mencapai ≥82% dengan kategori Sangat Terampil, serta hasil belajar peserta didik mencapai ketuntasan sesuai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan.

Tabel 1. Sintak Model BINTANG Dalam Pembelajaran Matematika

No	Kegiatan Pembelajaran
1.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kemudian memberikan orientasi masalah melalui media *power point*
2.	Guru mengaitkan permasalahan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa
3.	Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok belajar secara heterogen
4.	Guru membimbing siswa untuk melakukan kegiatan inkuiri yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari
5.	Guru menyajikan LKK yang berisi soal pertanyaan atau permasalahan untuk diselesaikan bersama kelompoknya
6.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memikirkan dan mendiskusikan jawaban bersama kelompoknya
7.	Guru melaksanakan kegiatan permainan (games) berupa soal pertanyaan yang berkaitan dengan materi sebagai persiapan menuju kegiatan turnamen
8.	Guru melaksanakan kegiatan turnamen dengan melibatkan perwakilan siswa untuk menjawab pertanyaan secara bergiliran dan kompetitif
9.	Guru mengarahkan setiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi
10.	Guru memberikan hasil evaluasi kepada siswa dan melakukan refleksi bersama siswa

PEMBAHASAN

Hasilnya Pembahasan hasil penelitian ini dilandasi oleh teori konstruktivistik yang memandang bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman belajar, interaksi sosial, serta proses menemukan pengetahuan secara mandiri (Priasti & Suyatno, 2021). Selain itu, teori kognitif menekankan bahwa proses belajar melibatkan aktivitas mental seperti memahami, menganalisis, mengevaluasi, dan memecahkan masalah berdasarkan pengalaman yang diperoleh peserta didik (Ayu et al., 2024). Kedua teori tersebut menjadi landasan dalam penerapan model BINTANG karena mengintegrasikan *Problem Based Learning* (PBL), *Contextual Teaching and Learning* (CTL), dan *Teams Games Tournament* (TGT) yang mendorong peserta didik berpikir kritis, memecahkan masalah, serta bekerja sama dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan landasan tersebut, pembahasan difokuskan pada peningkatan aktivitas guru, aktivitas peserta didik, keterampilan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, keterampilan kerja sama, dan hasil belajar peserta didik. Setiap aspek dianalisis dengan

mengaitkan hasil penelitian dengan teori serta hasil penelitian terdahulu yang relevan untuk memperkuat temuan penelitian.

Penerapan Model BINTANG dalam Pembelajaran Matematika

Penerapan model BINTANG dalam pembelajaran Matematika mengintegrasikan sintaks *Problem Based Learning* (PBL), *Contextual Teaching and Learning* (CTL), dan *Teams Games Tournament* (TGT) sehingga menciptakan pembelajaran yang aktif, kontekstual, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Melalui model ini, peserta didik diberikan kesempatan untuk memecahkan permasalahan, menghubungkan konsep dengan kehidupan sehari-hari, berdiskusi dalam kelompok, serta menguatkan pemahaman melalui *games* dan turnamen akademik. Pembelajaran tersebut sejalan dengan teori konstruktivistik yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar, interaksi sosial, dan pemecahan masalah (Priasti & Suyatno, 2021). Selain itu, teori kognitif menjelaskan bahwa pengalaman belajar yang bermakna mampu mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik dalam memahami dan menyelesaikan permasalahan (Ayu et al., 2024).

Pada pelaksanaan tindakan, guru mengawali pembelajaran dengan menyajikan permasalahan kontekstual, membimbing peserta didik berdiskusi dalam kelompok, menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari, serta melaksanakan *games* dan turnamen sebagai penguatan konsep. Rangkaian kegiatan tersebut sesuai dengan karakteristik *Problem Based Learning*, *Contextual Teaching and Learning*, dan *Teams Games Tournament* yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam menemukan konsep, bekerja sama, serta membangun pemahaman melalui pengalaman belajar secara langsung (Suriansyah et al., 2021; Putri et al., 2023; Melindawati, S., & Oktavianti, F. 2021).

Penerapan model BINTANG memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran Matematika. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam menganalisis permasalahan, menghubungkan konsep dengan situasi nyata, berdiskusi, serta bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok. Temuan ini didukung oleh penelitian Ramadhanty dan Noorhapizah (2024), Ain dan Suriansyah (2024), serta Khulsum dan Prastitasari (2023) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran yang mengintegrasikan *Problem Based Learning* mampu meningkatkan aktivitas dan keterampilan peserta didik. Selain itu, Kurniasih (2025) menyatakan bahwa *Problem Based Learning* berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis, sedangkan Mardiyati dan Nugraheni (2025) menunjukkan bahwa *Teams Games Tournament* efektif meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis. Dengan demikian, penerapan model BINTANG mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, bermakna, dan mendukung peningkatan keterampilan berpikir kritis, kemampuan pemecahan masalah, keterampilan kerja sama, serta hasil belajar peserta didik.

Keterampilan Berpikir Kritis

Keterampilan berpikir kritis peserta didik mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Berdasarkan hasil penelitian, persentase ketuntasan klasikal meningkat dari 23% pada pertemuan pertama menjadi 39% pada pertemuan kedua, 54% pada pertemuan ketiga, dan mencapai 77% pada pertemuan keempat. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa peserta didik semakin mampu mengidentifikasi permasalahan, menganalisis informasi, mengevaluasi alternatif penyelesaian, dan menarik kesimpulan berdasarkan hasil pembelajaran. Pada awal tindakan, sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami permasalahan,

menentukan strategi penyelesaian, serta memberikan alasan yang logis. Namun, setelah penerapan model BINTANG secara bertahap, peserta didik mulai lebih aktif dalam menganalisis permasalahan, mengemukakan pendapat, dan menyimpulkan hasil penyelesaian dengan lebih tepat.

Peningkatan keterampilan berpikir kritis terjadi karena model BINTANG memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Melalui sintaks *Problem Based Learning* (PBL), peserta didik dilatih mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan yang diberikan. *Contextual Teaching and Learning* (CTL) membantu peserta didik menghubungkan konsep matematika dengan kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna, sedangkan *Teams Games Tournament* (TGT) mendorong setiap peserta didik berpartisipasi aktif, berdiskusi, dan bertanggung jawab terhadap hasil belajar kelompok. Rangkaian kegiatan tersebut sejalan dengan teori konstruktivistik yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar, interaksi sosial, dan pemecahan masalah (Priasti & Suyatno, 2021). Selain itu, teori kognitif menjelaskan bahwa pengalaman belajar yang bermakna mampu mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik dalam memahami dan menyelesaikan permasalahan (Ayu et al., 2024).

Temuan penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang terdapat pada kajian pustaka. Ramadhanty dan Noorhapizah (2024) menyatakan bahwa model pembelajaran yang mengintegrasikan *Problem Based Learning* mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik melalui kegiatan pemecahan masalah dan diskusi. Hasil penelitian Ain dan Suriansyah (2024) juga menunjukkan bahwa penerapan model yang memuat *Problem Based Learning* dapat meningkatkan aktivitas belajar sekaligus keterampilan berpikir kritis peserta didik. Selain itu, Kurniasih (2025) menyimpulkan bahwa *Problem Based Learning* berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berpikir kritis karena peserta didik dilatih untuk menganalisis informasi, mengevaluasi berbagai alternatif penyelesaian, dan menarik kesimpulan secara mandiri. Dengan demikian, penerapan model BINTANG mampu menciptakan pembelajaran yang mendorong peserta didik berpikir lebih kritis, logis, dan sistematis dalam menyelesaikan permasalahan matematika.

Keterampilan Pemecahan Masalah

Keterampilan pemecahan masalah peserta didik mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Berdasarkan hasil penelitian, persentase ketuntasan klasikal meningkat dari 23% pada pertemuan pertama menjadi 46% pada pertemuan kedua, 62% pada pertemuan ketiga, dan mencapai 86% pada pertemuan keempat. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa peserta didik semakin mampu memahami permasalahan, merencanakan strategi penyelesaian, melaksanakan penyelesaian, serta mengevaluasi hasil yang diperoleh. Pada awal tindakan, sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami informasi pada soal, menentukan langkah penyelesaian, dan memeriksa kembali jawaban yang telah diperoleh. Namun, setelah penerapan model BINTANG secara bertahap, peserta didik mulai mampu menyusun strategi yang tepat, menyelesaikan permasalahan secara sistematis, serta mengevaluasi hasil pekerjaannya dengan lebih baik.

Peningkatan keterampilan pemecahan masalah terjadi karena model BINTANG memberikan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam menyelesaikan permasalahan kontekstual. Melalui sintaks *Problem Based Learning* (PBL), peserta didik dilatih

memahami permasalahan, mencari informasi, serta menentukan alternatif penyelesaian yang tepat. *Contextual Teaching and Learning* (CTL) membantu peserta didik menghubungkan konsep matematika dengan situasi kehidupan sehari-hari sehingga memudahkan mereka dalam memahami dan menyelesaikan masalah. Sementara itu, *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi, saling bertukar ide, dan memperkuat pemahaman melalui kegiatan permainan akademik. Rangkaian kegiatan tersebut sejalan dengan teori konstruktivistik yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar, interaksi sosial, dan pemecahan masalah (Priasti & Suyatno, 2021). Selain itu, teori kognitif menjelaskan bahwa pengalaman belajar yang bermakna mampu membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir dalam menyelesaikan permasalahan secara sistematis (Ayu et al., 2024).

Temuan penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang terdapat pada kajian pustaka. Ain dan Suriansyah (2024) menyatakan bahwa penerapan model yang mengintegrasikan *Problem Based Learning* mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah melalui kegiatan penyelidikan dan diskusi. Penelitian Mardiyati dan Nugraheni (2025) juga menunjukkan bahwa *Teams Games Tournament* efektif meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis karena peserta didik terlibat aktif dalam berdiskusi, bertukar ide, dan menyelesaikan tantangan secara berkelompok. Selain itu, Putri et al. (2023) menjelaskan bahwa penerapan *Contextual Teaching and Learning* membantu peserta didik memahami konsep melalui pengalaman nyata sehingga lebih mudah menerapkannya dalam menyelesaikan berbagai permasalahan. Dengan demikian, penerapan model BINTANG mampu meningkatkan keterampilan pemecahan masalah peserta didik melalui pembelajaran yang aktif, kontekstual, kolaboratif, dan bermakna.

Keterampilan Kerja Sama

Untuk menghadapi berbagai kendala dalam pelaksanaan program Saya Suka Sastra, guru dan pihak sekolah melakukan beberapa upaya agar kegiatan literasi tetap dapat berjalan secara efektif dan berkelanjutan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah memanfaatkan berbagai sumber bacaan yang tersedia, baik melalui buku yang ada di sekolah maupun bahan bacaan tambahan yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan sumber belajar yang beragam dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih luas. Hal tersebut sejalan dengan pandangan konstruktivistik bahwa siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi dengan berbagai situasi di sekitarnya (Priasti & Suyatno, 2021)

Solusi selanjutnya adalah melaksanakan kegiatan literasi secara rutin dan mengintegrasikannya dengan kegiatan pembelajaran. Kegiatan membaca dapat dilakukan pada waktu yang disesuaikan dengan kondisi pembelajaran sehingga tidak mengganggu kegiatan inti. Selain membaca, siswa dapat diberikan kesempatan untuk berdiskusi, mengeksplorasi isi bacaan, serta mengomunikasikan pemahamannya. Kegiatan tersebut sesuai dengan pandangan Istiqomah dan Maemonah (2021) bahwa pembelajaran yang bermakna memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman langsung melalui diskusi, eksplorasi, dan pemecahan masalah.

Untuk meningkatkan motivasi siswa, guru dapat menggunakan kegiatan literasi yang menarik dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan hasil dari kegiatan membaca. Misalnya, siswa dapat menceritakan kembali isi bacaan, menyampaikan pendapat mengenai cerita yang dibaca, atau menghasilkan karya berdasarkan bacaan tersebut. Kegiatan yang bervariasi dapat membantu siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan literasi sekaligus memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Hal ini sejalan dengan Priasti dan Suyatno (2021) yang menempatkan program literasi sebagai salah satu upaya dalam menumbuhkan karakter gemar membaca pada siswa sekolah dasar.

Selain itu, dukungan dari lingkungan sekolah dan keluarga diperlukan agar kebiasaan membaca siswa dapat berkembang secara berkelanjutan. Guru dapat mengajak orang tua untuk memberikan pendampingan membaca di rumah serta menyediakan bahan bacaan yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dukungan tersebut penting karena penguasaan literasi dasar merupakan bagian penting dalam perkembangan kemampuan siswa di sekolah dasar (Rahmah et al., 2021).

Pihak sekolah juga perlu memberikan dukungan melalui penyediaan fasilitas dan lingkungan yang mendukung kegiatan literasi. Ketersediaan bahan bacaan, ruang baca, serta kesempatan bagi guru untuk mengembangkan kegiatan literasi dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung. Secara keseluruhan, keberhasilan program Saya Suka Sastra memerlukan keterlibatan guru, siswa, orang tua, dan pihak sekolah. Dengan pelaksanaan kegiatan yang rutin, pemanfaatan sumber bacaan yang tersedia, kegiatan literasi yang menarik, serta dukungan lingkungan belajar yang memadai, program Saya Suka Sastra diharapkan dapat berjalan secara berkelanjutan dan mendukung perkembangan literasi siswa.

Keterampilan Kerja Sama

Keterampilan kerja sama peserta didik mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Berdasarkan hasil penelitian, persentase ketuntasan klasikal meningkat dari 23% pada pertemuan pertama menjadi 38% pada pertemuan kedua, 62% pada pertemuan ketiga, dan mencapai 85% pada pertemuan keempat. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa peserta didik semakin mampu bekerja sama dalam kelompok, berbagi tugas, menghargai pendapat teman, berpartisipasi aktif dalam diskusi, serta bertanggung jawab terhadap penyelesaian tugas kelompok. Pada awal tindakan, sebagian besar peserta didik masih cenderung bekerja secara individual, kurang aktif berdiskusi, dan bergantung pada teman yang lebih mampu. Namun, setelah penerapan model BINTANG secara bertahap, peserta didik mulai menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif, saling membantu dalam menyelesaikan tugas, serta mampu bekerja sama secara lebih efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

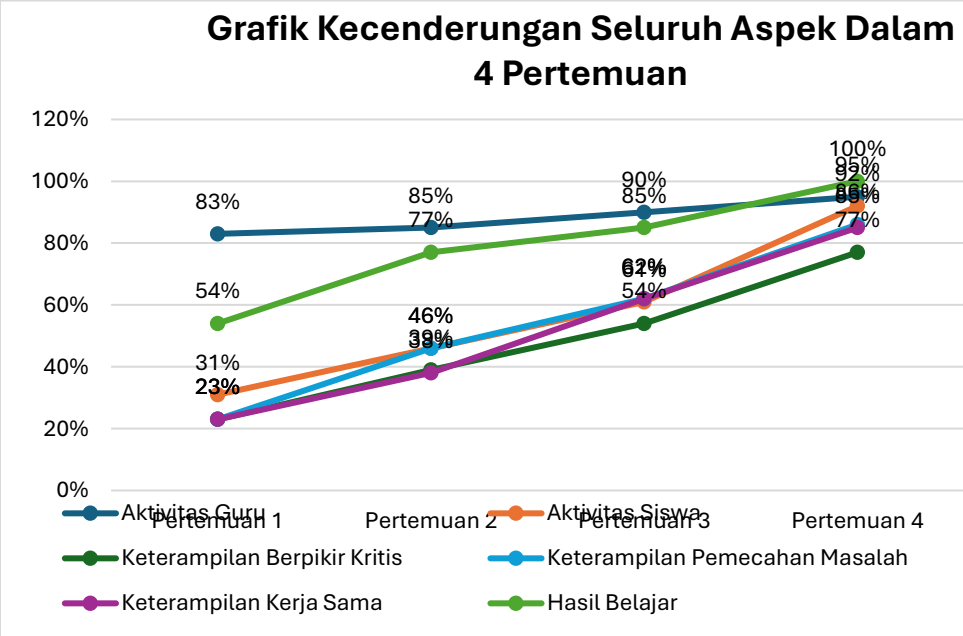
Peningkatan keterampilan kerja sama terjadi karena model BINTANG memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui kegiatan kelompok yang terstruktur. Melalui sintaks *Problem Based Learning* (PBL), peserta didik bersama kelompoknya berdiskusi dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan. *Contextual Teaching and Learning* (CTL) mendorong peserta didik saling bertukar pengalaman dan menghubungkan konsep matematika dengan situasi kehidupan sehari-hari, sedangkan *Teams Games Tournament* (TGT) menumbuhkan rasa tanggung jawab, sportivitas, dan kerja sama antarpeserta didik melalui kegiatan permainan serta turnamen akademik. Rangkaian kegiatan tersebut sejalan dengan teori konstruktivistik yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar secara kolaboratif (Priasti & Suyatno, 2021). Selain itu, teori kognitif menjelaskan bahwa interaksi

antarpeserta didik dalam proses pembelajaran dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir sekaligus keterampilan sosial yang diperlukan dalam menyelesaikan tugas bersama (Ayu et al., 2024).

Temuan penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang terdapat pada kajian pustaka. Ain dan Suriansyah (2024) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran yang mengintegrasikan *Problem Based Learning* mampu meningkatkan aktivitas dan kolaborasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian Ramadhanty dan Noorhapizah (2024) juga menunjukkan bahwa model pembelajaran yang memuat *Problem Based Learning* dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik melalui kegiatan diskusi kelompok. Selain itu, Melindawati et al. (2021) menjelaskan bahwa *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan kerja sama, tanggung jawab, dan interaksi antarpeserta didik melalui kegiatan permainan akademik yang melibatkan seluruh anggota kelompok. Dengan demikian, penerapan model BINTANG mampu meningkatkan keterampilan kerja sama peserta didik sehingga mereka lebih aktif berkolaborasi, saling menghargai, dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok.

Analisis Kecenderungan Seluruh Aspek Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, seluruh aspek yang diamati dalam pembelajaran Matematika menggunakan model BINTANG menunjukkan peningkatan dari pertemuan pertama hingga pertemuan keempat. Aspek tersebut meliputi aktivitas guru, aktivitas peserta didik, keterampilan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, keterampilan kerja sama, dan hasil belajar peserta didik. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model BINTANG secara bertahap mampu memperbaiki kualitas proses pembelajaran serta meningkatkan keterampilan dan hasil belajar peserta didik. Kecenderungan peningkatan pada seluruh aspek penelitian tersebut disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Analisis Kecendrungan Seluruh Aspek Penelitian

Berdasarkan Gambar 1, seluruh aspek penelitian menunjukkan pola peningkatan yang saling berkaitan dari pertemuan pertama hingga pertemuan keempat. Aktivitas guru meningkat dari 83% menjadi 95% karena guru semakin mampu melaksanakan sintaks model BINTANG secara utuh, mulai dari penyajian permasalahan kontekstual, pembentukan kelompok, membimbing diskusi dan penyelidikan, menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari, hingga pelaksanaan *games*, turnamen, refleksi, dan evaluasi pembelajaran. Peningkatan aktivitas guru diikuti oleh meningkatnya aktivitas peserta didik dari 31% menjadi 92% karena peserta didik semakin terbiasa terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah, diskusi kelompok, menyelesaikan tugas, menyampaikan pendapat, serta mengikuti *games* dan turnamen. Peningkatan tersebut juga diikuti oleh keterampilan berpikir kritis dari 23% menjadi 77%, keterampilan pemecahan masalah dari 23% menjadi 86%, keterampilan kerja sama dari 23% menjadi 85%, serta hasil belajar dari 54% menjadi 100%. Dengan demikian, analisis kecenderungan menunjukkan adanya hubungan positif antara peningkatan kualitas pelaksanaan pembelajaran, keterlibatan peserta didik, keterampilan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, keterampilan kerja sama, dan hasil belajar peserta didik.

Peningkatan yang terjadi pada keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kerja sama menunjukkan bahwa penerapan model BINTANG tidak hanya berdampak pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan keterampilan peserta didik. Melalui kegiatan *Problem Based Learning* (PBL), peserta didik dilatih untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan menyelesaikan permasalahan matematika. Kegiatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menghubungkan konsep matematika dengan situasi kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna, sedangkan *Teams Games Tournament* (TGT) mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif, bertanggung jawab, dan bekerja sama dalam kegiatan kelompok, *games*, serta turnamen. Hal ini menunjukkan bahwa model BINTANG berperan dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kerja sama secara terpadu sehingga pembelajaran Matematika menjadi lebih aktif, kolaboratif, dan bermakna.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model BINTANG yang mengintegrasikan *Problem Based Learning* (PBL), *Contextual Teaching and Learning* (CTL), dan *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran Matematika di kelas IV SDN Sungai Jingah 1 Banjarmasin. Peningkatan tersebut terlihat dari aktivitas guru yang semakin optimal dalam melaksanakan pembelajaran, aktivitas peserta didik yang semakin aktif, serta meningkatnya keterampilan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, keterampilan kerja sama, dan hasil belajar peserta didik.

Peningkatan keterampilan berpikir kritis ditunjukkan oleh kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi permasalahan, menganalisis informasi, mengevaluasi penyelesaian, dan menarik kesimpulan. Keterampilan pemecahan masalah meningkat melalui kemampuan peserta didik dalam memahami masalah, merencanakan strategi, melaksanakan penyelesaian, dan mengevaluasi hasil. Sementara itu, keterampilan kerja sama berkembang melalui kemampuan berpartisipasi dalam diskusi, berbagi tugas, menghargai pendapat teman, serta bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok. Dengan demikian, model BINTANG dapat menjadi alternatif

model pembelajaran inovatif yang efektif untuk mengembangkan keterampilan peserta didik dan meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Matematika di sekolah dasar.

ACKNOWLEDGMENT

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pimpinan SDN Sungai Jingah 1 Banjarmasin beserta seluruh guru dan tenaga kependidikan atas izin, keterbukaan data, dan partisipasi selama penelitian. Ucapan terima kasih disampaikan juga kepada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lambung Mangkurat, atas dukungan akademik yang diberikan

REFERENSI

Adhyan, A., & Sutirna. (2022). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa MTS pada Materi Himpunan. Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif, 5(2), 451–462. https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i2.451-462

Ain, Q., & Suriansyah. (2024). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar Menggunakan Model Pembelajaran LENTERA pada Pembelajaran IPS Kelas V SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling, 2(5), 5–20.

Ananda, H., & Agusta, A. R. (2023). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kerjasama Menggunakan Model Pelita Pada Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling, 1(3), 466–494. https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jpdsk/article/view/291%0Ahttps://jurnal.ittc.web.id/index.php/jpdsk/article/download/291/282

Aslamiah, dkk. (2021). Pendidikan Keterampilan dan Ilmu Sosial. Jurnal Inovasi Ilmu Sosial, 2(2), 82-92. [1]

Astuti, R. D., & Noorhapizah. (2023). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Crystal Di SDN Kelayan Dalam 7 Banjarmasin. Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling, 01(3), 608–616. https://doi.org/10.47233/jpdsk.v1i2.15

Ayu, K., Fransiska, W., Suarni, N. K., dkk. (2024). Perkembangan Kognitif Siswa pada Penggunaan Media Pembelajaran Digital Ditinjau dari Teori Jean Piaget : Kajian Literatur Sistematis. Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru, 9(2), 466–471.

Hamedani. (2024). *Transitioning towards tomorrow's workforce: Education 5.0 in the landscape of society 5.0: A systematic literature review.* Jurnal Pendidikan Dasar, 2(3).

Istiqomah, N., & Maemonah, M. (2021). Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget. Khazanah Pendidikan, 15(2), 151. https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10974

Jannah, Agusta, & Hidayat. (2024). Meningkatkan aktivitas, keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar matematika menggunakan model PANTING di sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 3(1), 12–25.

Kamza, M., Husaini,. dkk. (2021). Pengaruh Metode Pembelajaran Diskusi dengan Tipe Buzz Group Terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. Jurnal Basicedu, 5(5), 4120–4126. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1347

Khulsum, & Prastitasari. (2023). Prastitasari (2023) dengan judul "Penerapan Model Ragam Taktik untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pengukuran

Berat Benda di Kelas II SDN 5 Guntung Manggis. Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling, 4(1), 50–75.

Kurniasih. (2025). The Effect of Problem-Based Learning on Students' Critical Thinking and Learning Motivation in Mathematics at the Fifth Grade of Elementary School. Jurnal Pendidikan Dan Konseling, 5(3), 34–56.

Lestari, N. C., & Hidayah, Y. (2023). PENINGKATAN HASIL BELAJAR KOGNITIF MELALUI PENERAPAN METODE PERMAINAN EDUKATIF DI SDN MUARA ULANG DAN SDN 1 SEI LUNUK. 3, 21–22.

Mardiyati, D., & Nugraheni, N. (2025). Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis melalui model pembelajaran teams games tournament dengan media kartu domino. IJSME, 8(2), 332–347. https://doi.org/10.24042/ijsme.v8i2.28207

Melindawati, S., & Oktavianti, F. (2021). Penerapan model pembelajaran kooperatif TGT terhadap hasil belajar IPS siswa di kelas V sekolah dasar. Jurnal Riset Pendidikan Dasar dan Karakter, 3(1), 1–15. garudacyber.co.id

Nurhamidah, S. M., Suryaningrat, F. E., dkk. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Course Review Horay Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematik dan Kerjasama Siswa. Bale Aksara : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 3(2), 37–46. https://doi.org/https://doi.org/10.31980/ba.v3i2.2443.g1394

Priasti, S., & Suyatno. (2021). Penerapan Pendidikan Karakter Gemar Membaca Melalui Program Literasi di Sekolah Dasar. Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran, 7(2), 395–407.

Putri, Wiarta, I. W., dkk. (2023). Model Contextual Teaching Learning dan Pengaruhnya terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran, 7(1), 10–17. https://doi.org/10.23887/jipp.v7i1.58340

Rahmah, A., Nurdohiyah,. dkk. (2021). Implikasi Kebijakan Pendidikan terhadap Penguasaan Literasi dan Numerasi Dasar Siswa. Pedagogik Journal of Islamic Elementary School, 8(2), 482–493.

Ramadhanty, R., & Noorhapizah. (2024). Meningkatkan Aktivitas dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Model GESIT Berbasis TPACK Pada Siswa Kelas VB SDN Kebun Bunga 4 Banjarmasin. Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP), 2(1), 220–226.

Suriansyah, A., Agusta, A. R., dkk. (2021). Model Blended learning ANTASARI untuk Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Memecahkan Masalah. Journal of Economics Education and Entrepreneurship, 2(2), 90. https://doi.org/10.20527/jee.v2i2.4102