

**MODEL PEMBELAJARAN BALAMUT DAN IMPLEMENTASINYA UNTUK  
MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN KOMUNIKASI SISWA SEKOLAH  
DASAR**

Muhammad Syarqiel Ausath<sup>a</sup>, Ahkmad Riandy Agusta<sup>b</sup>

<sup>a</sup>Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Lambung Mangkurat

[syarqiel@gmail.com](mailto:syarqiel@gmail.com), [Riandy.agusta@ulm.ac.id](mailto:Riandy.agusta@ulm.ac.id)

**Abstrak**

Permasalahan penelitian ini adalah rendahnya aktivitas dan komunikasi siswa di kelas IV SDN Pangambangan 3 disebabkan kurangnya siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan siswa kurang aktif dalam pelaksanaan diskusi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendikripsikan aktifitas guru dan menganalisis peningkatan aktifitas dan komunikasi siswa. Hasil dari penelitian ini adanya kenaikan presentase dari pertemuan satu sampai empat, aktifitas guru dengan presentase 69%,70%,80%,dan 94%. Aktifitas siswa dengan presentase 38%,43%,62%, dan 95%. Komunikasi siswa dengan Presentase 43%,52%,67%, dan 100%. Dapat diambil kesimpulan menggunakan model BALAMUT berhasil meningkatkan aktivitas dan komunikasi siswa mencapai kektuntasan yang telah ditentukan

**Kata kunci :** Aktivitas Belajar, Komunikasi Siswa, BALAMUT

**Abstract**

*The problem of this research is the low activity and communication of students in class IV of SDN Pangambangan 3 due to the lack of students being actively involved in the learning process and students being less active in conducting discussions. The purpose of this study was to describe teacher activities and analyze the engagement of students' activities and communication. The results of this study were an increase in the percentage from meetings one to four, teacher activity with percentages of 69%, 70%, 80% and 94%. Student activity with a percentage of 38%, 43%, 62%, and 95%. Student communication with percentages of 43%, 52%, 67% and 100%. It can be concluded that using the BALAMUT model has succeeded in increasing student activity and communication to achieve predetermined completeness.*

**Keywords:** Learning Activity, Student communication, BALAMUT.

*This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license*

**PENDAHULUAN**

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran yang berhubungan dengan kehidupan masyarakat, sehingga pelajaran IPS sangat penting bagi kehidupan siswa sekarang maupun masa yang akan datang. Tetapi pada kenyataannya mata

pelajaran IPS dianggap sulit bahkan membosankan. Hal ini disebabkan karena materi pada mata pelajaran IPS sangat luas dan setiap saat dapat berubah sesuai dengan perkembangan zaman.

Pendidikan IPS di sekolah dasar saat ini dihadapkan pada upaya peningkatan kualitas Pendidikan, khususnya kualitas sumber daya manusia, sehingga eksistensi pendidikan IPS benar-benar dapat mengembangkan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis. Nila yuniarti dalam (Astriningsih, 2021) menyampaikan bahwa ruang lingkup kompetensi pengetahuan IPS di sekolah dasar diabdikan dalam 3 lingkup dimensi sosial, yaitu menekankan pada perilaku terampil, dan rasionalitas. IPS bersumber pada social life yang benar-benar dialami dan disaring berdasarkan konsep-konsep ilmu sosial, kemudian diaplikasikan pada kegiatan proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa ilmu pengetahuan sosial merupakan ilmu yang memiliki keterkaitan terhadap berbagai aspek kehidupan. Menurut Sumitro dalam (Astriningsih, 2021), cakupan dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada jenjang sekolah dasar sangat luas karena merupakan gabungan dari cabang ilmu-ilmu sosial. Hal ini sejalan dengan pendapat Ningtyas dan Wuryani dalam (Astriningsih, 2021), bahwa tidak hanya mementingkan aspek kognitif, ilmu pengetahuan sosial juga mementingkan aspek afektif serta psikomotor. Berdasarkan hal tersebut, IPS tidak kalah penting dari ilmu pengetahuan lain karena dapat mempersiapkan siswa untuk terjun dalam kehidupan sosial.

Tujuan IPS adalah untuk mengembangkan pengetahuan siswa dan keterampilan dasar yang akan digunakan dalam kehidupannya. Kemudian khusus untuk IPS SD, materi pelajaran dibagi atas dua bagian, yaitu materi sejarah dan materi pengetahuan sosial. Materi pengetahuan sosial meliputi lingkungan sosial, geografi, ekonomi, dan politik serta cakupan materi sejarah meliputi sejarah lokal dan sejarah nasional (Sapriya, 2017).

Pembelajaran IPS hendaknya dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Aktivitas yang dimaksud adalah keaktifan siswa dalam melakukan suatu perubahan pada dirinya. Aktivitas siswa dalam pembelajaran merupakan permasalahan yang mendasar yang tidak boleh terlewatkan dan harus dikembangkan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Keaktifan siswa ditandai dengan keterlibatan optimal, baik intelektual, emosional dan fisik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Yuliana S.Pd wali kelas IV SDN Pangambangan 3 pada kenyataannya proses pembelajaran yang diharapkan masih belum dapat terlaksana secara maksimal. Dikarenakan siswa masih cenderung belum menguasai keterampilan komunikasi, karena siswa masih belum berani dalam berbicara menyampaikan sebuah pendapat saat guru menanyakan suatu permasalahan dalam pembelajaran, siswa masih malu untuk bertanya saat mengamali kesulitan dalam mencari solusi permasalahan, dan dalam kelompok

siswa masih ada beberapa yang diam dan tidak mencoba untuk menyampaikan pendapatnya dalam menentukan permasalahan dan beberapa siswa tidak mendengarkan hasil pendapat dari temannya. Hal tersebut berdampak dalam pembelajaran mengakibatkan siswa saat guru memberikan pertanyaan siswa masih banyak yang diam dan perlu ditunjuk untuk menyampaikan pendapat yang siswa miliki dan dalam pelaksanaan kegiatan kelompok hanya siswa yang dominan di kelompok tersebut yang aktif dalam menyampaikan pendapatnya mengakibatkan siswa yang lain tidak berani untuk menyampaikan juga pendapat yang dia miliki. Hal inipun dikarenakan guru hanya menggunakan ceramah yang mengakibatkan siswa merasa jenuh dalam pembelajaran dan juga tidak menggunakan model yang bias memancing keterampilan komunikasi siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Yuliana S.Pd wali kelas IV SDN Pangambangan 3. Beliau menjelaskan aktivitas siswa masih kurang terhadap materi IPS, terlihat dari siswa kurang konsentrasi, kurang tertarik dalam proses pembelajaran, hanya mendengarkan penjelasan dari guru tanpa melakukan interaksi dan kurangnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Keterampilan komunikasi siswa belum maksimal karena siswa masih malu-malu untuk bertanya dan berbicara menyampaikan pendapat.

Dilihat dari permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran dari hasil wawancara didapatkan hasil pembelajaran pada ujian akhir semester tahun pelajaran 2021/2022 yang masih belum mencapai KKM. Data nilai hasil belajar siswa pada muatan Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV SDN PANGAMBANGAN 3 tahun pelajaran 2022/2023 dengan jumlah siswa 21 orang yang terdiri dari 10 orang siswa laki-laki dan 11 orang siswa perempuan masih kurang memuaskan. Dari 21 siswa, secara klasikal hanya 10 siswa (35%) yang berhasil mencapai KKM (tuntas) sedangkan 11 siswa (65%) masih belum mencapai KKM (tidak tuntas).

Apabila kondisi nyata dalam pembelajaran tidak diatasi, akan menimbulkan dampak rendahnya mutu pembelajaran disekolah tersebut. Dampak akan terjadi dalam jangka panjang dikarenakan hasil belajar siswa tergolong masih rendah yang dapat berpengaruh pada prestasi siswa. Hal tersebut berhubungan dengan sulitnya siswa melanjutkan sekolah ke jenjang yang lebih tinggi. Dampak bukan berpengaruh terhadap siswa saja, namun pandangan masyarakat terhadap sekolah juga sangat berpengaruh, masyarakat menilai bahwa pembelajaran disekolah tersebut masih belum berkualitas dan tergolong sebagai sekolah yang bermutu pendidikan rendah. Hambatan yang di alami siswa juga dalam komunikasi ialah adanya gangguan dari siswa-siswa lain yang kadang ribut dalam pembelajaran dan dari guru yang belum bias mengkonidisikan kelas dengan baik.

Solusi yang tepat untuk mengatasi dampak dari kondisi nyata pembelajaran di dalam kelas yaitu menggunakan kombinasi model yang saya kembangkan dan saya beri nama BALAMUT yang merupakan sebuah kesenian khas dari Kalimantan

Selatan terkhusus di Banjarmasin balamut merupakan Bentuk tradisi lisan Lamut sebagian berupa puisi tradisional dan sebagian berupa narasi. Tradisi lisan Lamut yang berupa puisi pada umumnya berupa syair dan ada juga yang berupa pantun. Sementara itu, nilai-nilai yang terkandung dalam tradisi lisan Lamut, antara lain nilai pendidikan atau nasihat, tata kelakuan atau kehidupan masyarakat pada masa itu, dan adat-istiadat masyarakat pada masa itu dalam hal ini saya mengambil dalam bidang pendidikan kesenian lamut selama berabad-abad telah ikut membantu pembentukan pola sikap, pola pikir, dan tingkah laku masyarakat pendukungnya. Guru sudah seharusnya mengaitkan materi pembelajaran dengan bentuk kebudayaan. Satu bentuk kebudayaan yaitu kesenian Lamut adalah seni tutur khas masyarakat Banjar, Kalimantan Selatan. Kesenian lamut merupakan teater tunggal dan hanya diiringi oleh satu alat musik yang bernama tarbang lamut. Keterkaitan Lamut dengan sumber belajar IPS atau Pendidikan IPS ialah berkaitan dengan disiplin ilmu antropologi karena Lamut merupakan hasil karya dari sebuah kebudayaan Kalimantan Selatan. Dalam konteks sumber belajar IPS, lamut merupakan satu diantara bagian dari kebudayaan dan merupakan pokok bahasan pada disiplin ilmu sosial yakni antropologi. Dalam kehidupan ini ada beberapa hal yang bisa dijadikan sebagai sumber belajar IPS adalah nilai, adat, budaya, kearifan lokal masyarakat dan interaksi social. Kesenian lamut merupakan bagian dari hasil karya budaya yang bisa dipelajari dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Kesenian lamut dapat diperkenalkan kepada peserta didik sebagai satu bentuk upaya pelestarian kebudayaan di Kalimantan Selatan dengan mengaitkan antara kesenian teater Lamut dengan satu diantara disiplin ilmu sosial yakni ilmu Antropologi dalam pembelajaran IPS (Rahman, 2022) serta alasan saya memberikan nama tersebut agar dapat menjadi perantara menjaga budaya tersebut. metode, strategi, serta teknik pembelajaran yang tepat untuk mata pelajaran IPS. Model pembelajaran yang saya pilih untuk solusinya adalah kombinasi model problem based learning, picture and picture, dan role playing yang saya buat menjadi nama BALAMUT.

Setelah mengetahui permasalahan yang sudah dipaparkan di latar belakang, bahwa kegiatan pembelajaran siswa khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) masih belum dapat terlaksana secara maksimal. Dalam data yang telah dianalisis masih menunjukkan kurangnya keaktifan dan rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Apabila permasalahan dalam pembelajaran tidak diatasi, akan menimbulkan dampak rendahnya mutu pembelajaran disekolah tersebut. Dampak akan terjadi dalam jangka panjang dikarenakan keaktifan dan kemampuan berpikir kritis siswa tergolong masih rendah yang dapat berpengaruh pada prestasi siswa. Jika siswa tidak dapat mengikuti pembelajaran dengan aktif dan kurang mampu berpikir kritis maka akan berdampak pada kurangnya pemahaman dari pengetahuan yang mereka

pelajari serta hal tersebut berhubungan dengan sulitnya siswa melanjutkan sekolah ke jenjang yang lebih tinggi. Dampak bukan berpengaruh terhadap siswa saja, namun pandangan masyarakat terhadap sekolah juga sangat berpengaruh, masyarakat menilai bahwa pembelajaran disekolah tersebut masih belum berkualitas dan tergolong sebagai sekolah yang bermutu pendidikan rendah.

Solusi yang tepat untuk mengatasi dampak dari kondisi nyata pembelajaran didalam kelas yaitu menggunakan model, metode, strategi, serta teknik pembelajaran yang tepat untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Model pembelajaran yang saya pilih untuk solusinya adalah perpaduan dari model pembelajaran problem based learning, picture and picture, dan role playing.

Dari perpaduan ketiga model pembelajaran tersebut, model PBL yang dikemukakan oleh Delisle (Abidin. dkk, 2014) yaitu dapat melibatkan siswa dan menyelidiki pilihan sendiri yang memungkinkan mereka memahami dan menjelaskan fenomena dunia nyata. Melibatkan ranah (kognitif, afektif, dan psikomotorik) pada siswa secara seimbang sehingga hasilnya bisa lebih lama diingat oleh siswa. Dapat membangun optimisme siswa bahwa masalah adalah sesuatu yang menarik untuk dipecahkan bukan suatu yang harus dihindari.

Model pembelajaran picture and picture merupakan sebuah model dimana guru menggunakan alat bantu atau media gambar untuk menerangkan sebuah materi atau memfasilitasi siswa untuk aktif belajar. Dengan menggunakan alat bantu atau media gambar, diharapkan siswa mampu mengikuti pelajaran dengan fokus yang baik dan dalam kondisi yang menyenangkan. Sehingga apapun pesan yang disampaikan bisa diterima dengan baik dan mampu meresap dalam hati, serta dapat diingat kembali.

Pembelajaran ini memiliki ciri aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. inovatif setiap pembelajaran harus memberikan sesuatu yang baru, berbeda dan selalu menarik minat peserta didik. dan kreatif, setiap pembelajarannya harus menimbulkan minat kepada peserta didik untuk menghasilkan sesuatu atau dapat menyelesaikan suatu masalah dengan menggunakan metode, teknik atau cara yang dikuasai oleh siswa itu sendiri yang diperoleh dari proses pembelajaran.

Uno (2012) menuliskan bahwa model pembelajaran bermain peran atau role playing ini dipelopori oleh George Shaftel yang memiliki asumsi bahwa dengan bermain peran siswa akan mendapatkan dorongan untuk mengekspresikan perasaan serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis pada situasi permasalahan kehidupan nyata. Model pembelajaran role playing menurut para ahli lainnya antara lain diungkapkan oleh Djamarah (2010), yang mengatakan bahwa model role playing (bermain peran) dapat dikatakan sama dengan Sosiodrama, yang pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Bermain peran atau role playing pada prinsipnya merupakan pembelajaran dengan menghadirkan peran-

peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar siswa dapat memberikan penilaian terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan dan kemudian memberikan saran/ alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut.

pembelajaran role playing adalah metode pembelajaran di mana siswa langsung memerankan suatu masalah yang memfokuskan pada masalah-masalah tentang hubungan manusia. Siswa diberikan kesempatan untuk menggambarkan atau mengekspresikan suatu tokoh yang diperankan dan siswa-siswa lainnya mendapat tugas untuk mengamati tentang jalannya drama. Pada bagian tertentu misalnya di bagian tengah, guru dapat menghentikan drama dan memberi kesempatan pada siswa-siswa untuk mengeluarkan pendapat serta kritik mengenai materi pembelajaran yang sedang dipelajari.

Oleh karena itu perpaduan dari model pembelajaran problem based learning, picture and picture, dan role playing dipilih peneliti karena memiliki keunggulan yang menciptakan proses pembelajaran yang membuat siswa berpikir kritis dan meningkatkan keaktifan siswa. Ketiga model pembelajaran tersebut juga saling menutupi masing-masing kelemahan yang dimiliki sehingga dapat mengatasi permasalahan yang terjadi di SDN Pangambangan 3. Adapun langkah-langkah dari perpaduan ketiga model tersebut, yaitu sebagai berikut :

Guru memberikan orientasi dan penyampaian tujuan pembelajaran (Problem Based Learning, Picture and Picture, dan Role Playing). Pada langkah pertama ini diambil dari salah satu langkah dari model pembelajaran Problem Based Learning (PBL), Picture and Picture, dan role playing. Langkah ini penting karena dengan menyampaikan materi pembelajaran akan memberikan makna materi pelajaran yang akan lebih jelas, sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa siswa, dan memungkinkan siswa untuk lebih menguasai tujuan pembelajaran. Langkah ini membangun pengetahuan awal siswa, memberikan gambaran tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan, memancing siswa untuk mampu bertanya dan mengolah pemahamannya sendiri, langkah awal ini juga dapat berpengaruh terhadap tahapan proses pembelajaran selanjutnya, pada proses ini guru diharapkan mampu untuk menarik dan memancing rasa ingin tahu belajar siswa.

Guru menjelaskan materi pembelajaran menggunakan media video, gambar dan lagu (Mengamati) (PBL, Picture and Picture dan TPACK). Pada tahap ini, guru menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan media presentasi PowerPoint yang berisi video, gambar, dan lagu yang relevan dengan materi yang akan dipelajari. Langkah ini bertujuan untuk mengatasi kendala yang sering terjadi dalam pembelajaran yang cenderung menggunakan konvensional. Dengan memanfaatkan media, guru dapat dengan lebih mudah menyampaikan materi sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Penekanan ini sejalan dengan pandangan yang disampaikan oleh (Winarti, 2022) yang menjelaskan bahwa

penggunaan media video dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih baik dan membuat suasana belajar menjadi lebih menarik. Selain itu, penggunaan media ini juga dapat membantu siswa dalam memahami materi secara lebih mudah, hal ini berpengaruh terhadap hasil belajar mereka dan pembelajara juga akan terasa lebih menyenangkan.

Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok (Problem Based Learning). Pada langkah ini siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok secara heterogen kedalam beberapa kelompok. Siswa diberikan pin warna sesuai tingkatan kemampuan siswa dan dikemas dengan hiasan kreatif. Langkah ini dapat mengatasi permasalahan siswa yang masih kesulitan bekerjasama atau berkomunikasi, karena dengan berkelompok akan terjadi komunikasi antar siswa sehingga siswa dapat berdiskusi untuk mengkonstruksi konsep, menyelesaikan masalah, dan memberi solusi atau alternatif penyelesaian masalah.

Guru menyajikan ilustrasi menggunakan gambar dan video yang mengandung suatu permasalahan, guru membantu siswa mengumpulkan informasi sesuai dengan masalah yang ingin dikaji (Problem Based Learning). Pada langkah ini guru mengarahkan siswa kedalam topik permasalahan menggunakan menggunakan media video, gambar, atau lagu yang dikemas kedalam powerpoint yang menarik, dilangkah ini guru juga membuka wawasan siswa. Langkah ini meningkatkan rasa ingin tahu siswa

Setiap kelompok dibimbing merumuskan permasalahan yang terdapat dalam tayangan media untuk dipecahkan setiap kelompok dan siswa melakukan tanya jawab sesuai masalah yang diperoleh (Menanya) (PBL dan Picture and Picture). Pada tahap ini, peran guru menjadi seorang fasilitator, di mana guru hanya memberikan bimbingan kepada siswa dalam melakukan penyelidikan terhadap masalah yang diberikan pada setiap kelompok. Pendekatan ini bertujuan untuk mengatasi kendala siswa yang masih belum mampu mengungkapkan pendapat, karena dalam tahap ini siswa dituntut untuk mengobservasi informasi dari berbagai sumber guna mencari solusi terhadap masalah yang dihadapi. Dalam peran sebagai fasilitator, guru memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah melalui proses penyelidikan. Guru akan memberikan arahan, mengajukan pertanyaan, dan mendorong diskusi antar siswa agar mereka dapat belajar secara kolaboratif. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam penyelidikan, mereka akan terbiasa untuk berpikir kritis, menggali informasi, serta mengembangkan kemampuan analisis dan pemecahan masalah. Dalam pelaksanaannya guru juga memebriakn kesempatan kepada siswa untuk bertanya ataupun menjawab pertanyaan dari temannya untuk saling bekerjasama dalam menentukan solusi dari masalah.

Setiap kelompok mendapat kesempatan berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/bahan-bahan/alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah,

dituangkan kedalam lembar kerja (PBL) Langkah ini bertujuan untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses penyelidikan, mendorong kerjasama, keterampilan komunikasi, serta mengembangkan kemampuan komunikasi dan presentasi. Dengan menyajikan hasil karya laporan penyelidikan mereka, siswa dapat menggambarkan proses dan temuan mereka kepada rekan sekelas, guru, atau pihak lain yang berkepentingan. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengasah keterampilan berbicara di depan umum, berbagi pengetahuan, dan memberikan kontribusi pada pemecahan masalah yang sedang dihadapi.

Siswa melakukan penyelidikan (mencari data/referensi/sumber) untuk bahan dukungan solusi pemecahan masalah (PBL). Langkah ini bertujuan untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses penyelidikan, mendorong kerjasama, keterampilan komunikasi siswa, serta mengembangkan kemampuan komunikasi dan presentasi. Dengan menyajikan hasil karya laporan penyelidikan mereka, siswa dapat menggambarkan proses dan temuan mereka kepada rekan sekelas, guru, atau pihak lain yang berkepentingan. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengasah keterampilan berbicara di depan umum, berbagi pengetahuan, dan memberikan kontribusi pada pemecahan masalah yang sedang dihadapi.

Mengembangkan hasil karya kelompok. Dalam tahap ini, guru membantu siswa merencanakan dan menyampaikan hasil diskusi dengan bentuk laporan (Menalar) (Problem Based Learning). Dengan mengintegrasikan langkah mengembangkan hasil penyelidikan dan menyajikan laporan dalam pembelajaran, permasalahan seperti pemahaman dangkal, kurangnya keterampilan komunikasi siswa, keterbatasan keterampilan komunikasi, dan kurangnya keterlibatan siswa dapat diatasi. Siswa memiliki kesempatan untuk memperoleh pemahaman yang lebih dalam, mengembangkan, berkomunikasi dengan baik, dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran

Siswa mempresentasikan hasil kerja didalam kelompok (PBL). Langkah ini bertujuan untuk Dengan menyajikan hasil karya laporan penyelidikan mereka, siswa dapat menggambarkan proses dan temuan mereka kepada rekan sekelas, guru, atau pihak lain yang berkepentingan. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengasah keterampilan berbicara di depan umum, berbagi pengetahuan, dan memberikan kontribusi pada pemecahan masalah yang sedang dihadapi.

Siswa dibimbing menanamkan konsep sesuai dengan masalah yang sudah dikaji dengan menyusun gambar seri (Mencoba) (Picture and Picture). Langkah ini diambil dari model pembelajaran Picture and Picture. Dalam model pembelajaran Picture and Picture, langkah pemasangan gambar secara berkelompok dilakukan untuk melatih keterampilan komunikasi siswa dalam menganalisis dan menyusun gambar secara runtut. Melalui aktivitas ini, siswa akan mengembangkan kemampuan analisis visual dan kreativitas mereka. Selain itu, kerjasama antar siswa juga akan meningkat karena mereka bekerja bersama dalam menyelesaikan tugas

pemasangan gambar. Dengan demikian, model pembelajaran Picture and Picture tidak hanya meningkatkan keterampilan komunikasi siswa, tetapi juga memperkuat kolaborasi di antara mereka.

Menyusun tahap-tahap peran (Role Playing). Langkah ini bertujuan untuk membuka wawasan siswa untuk bermain peran dan menjelaskan langkah-langkah bermain peran hal ini bertujuan untuk mengembangkan keaktifan siswa dan komunikasi siswa, membagi tokoh-tokoh yang akan di perankan oleh siswa dan memancing siswa untuk berani menampilkan dirinya di depan umum.

Pemeranan, sesuai dengan materi yang sudah disiapkan (Mengkomunikasikan) (Role Playing). Langkah ini siswa menerapkan hasil dari penjelasan dari guru tentang bermain peran dari pelaksanaannya guru mengarahkan siswa untuk membawakan scenario yang telah dibuat Bersama dengan siswa tentang bagaimana proses kegiatan ekonomi.

Guru bersama siswa mengevaluasi kegiatan pembelajaran serta membuat kesimpulan dari pembelajaran yang sudah dilakukan (*Problem Based Learning, Picture and Picture, dan Role Playing*). Langkah ini membantu mengatasi permasalahan kurangnya pemahaman materi, kemampuan komunikasi, dan berpikir kritis siswa. Dengan melakukan penarikan kesimpulan, siswa dapat memperdalam pemahaman materi dan meningkatkan keterampilan-keterampilan terkait.

Tujuan penelitian, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis pengaplikasian metode *BALAMUT* dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV SDN Pangambangan 3.

#### **METODE PENELITIAN**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk menganalisis aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Menurut Samuel dan Nggili (2013:40) penelitian kualitatif ialah Penelitian kualitatif adalah sebuah metode riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dengan pendekatan induktif.

Dari pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian kualitatif merupakan metode yang bersifat deskriptif yang menonjolkan proses dan makna dalam penelitian kualitatif, serta pendekatan ini juga menggunakan strategi penelitian seperti naratif, fenomenologis, etnografis, studi *grounded theory*, atau studi kasus yang ditunjukkan untuk mendiskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok. Disamping itu, pendekatan ini juga dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran maupun peningkatan hasil kegiatan pada guru dan siswa serta prestasi hasil belajar siswa.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di kelas IV SDN Pangambangan 3 Banjarmasin pada Semester II Tahun Pelajaran 2022/2023. Lokasi Sekolah Dasar ini berada di Jl. Keramat Raya Rt.2, Pangambangan, kec. Banjarmasin

Timur, Kota Banjarmasin Provinsi Kalimantan Selatan. . Data diperoleh dari Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan peneliti kepada siswa kelas IV semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023 dengan jumlah siswa sebanyak 19 orang yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan.

Data ini mencakup aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan kombinasi model *Problem Based Learning*, *Picture and Picture*, dan *Role Playing*.

Data ini mencakup aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Benda benda di Sekitar Kita menggunakan kombinasi model *Problem Based Learning*, *Picture and Picture*, dan *Role Playing*. Data hasil belajar diperoleh dengan mengukur hasil belajar siswa melalui tes atau evaluasi yang dilakukan setelah melaksanakan pembelajaran (pada akhir pembelajaran) pada setiap siklus.

Penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil apabila prestasi hasil belajar siswa, aktivitas belajar siswa, aktivitas guru dan komunikasi siswa menggunakan model pembelajaran *BALAMUT* pada siswa kelas IV SDN Pangambangan 3 Banjarmasin dapat mencapai :

Aktivitas guru dalam pembelajaran dapat dikatakan meningkat atau berhasil apabila nilainya berada pada kriteria sangat baik atau mencapai skor 39-47. Aktivitas siswa secara individu pada semua aspek aktivitasnya dikategorikan berhasil apabila mencapai kriteria Sangat Aktif dengan skor 37-45. Aktivitas siswa dalam pembelajaran dikatakan berhasil apabila Nilainya berada pada minimal kriteria sangat aktif dengan persentase yang diperoleh sebesar  $\geq 82\%$ . Komunikasi siswa secara individu dalam pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila mencapai kriteria komunikasi sangat tinggi dengan skor 19-23. Komunikasi siswa secara klasikal dalam pembelajaran dapat dikatakan meningkat atau berhasil apabila skornya berada pada kriteria sangat tinggi dengan persentase  $\geq 82\%$ . Ketuntasan belajar siswa secara individu dikatakan berhasil apabila mencapai nilai  $\geq 70$ . Hasil belajar siswa secara klasikal dapat dikatakan berhasil atau meningkat apabila mencapai mencapai  $\geq 82\%$  dari jumlah siswa yang mencapai nilai  $\geq 70$  (KKM 70).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Hasil Penelitian**

**Table 1. Aktivitas Guru**

Pertemuan	Skor	Kriteria
1	31	Baik
2	33	Baik
3	38	Baik
4	44	Sangat Baik

Pada aspek guru memberikan orientasi dan penyampaian tujuan pembelajaran yang selaras dengan aktifitas siswa mengikuti kegiatan Orientasi awal, menyimak

penjelasan tujuan pembelajaran dan langkah kegiatan belajar yang mendapat peningkatan dalam setiap pertemuannya. Langkah ini membangun pengetahuan awal siswa, memberikan gambaran tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan, memancing siswa untuk mampu bertanya dan mengolah pemahamannya sendiri, langkah awal ini juga dapat berpengaruh terhadap tahapan proses pembelajaran selanjutnya, pada proses ini guru diharapkan mampu untuk menarik dan memancing rasa ingin tahu belajar siswa. Pada aspek guru menjelaskan materi pembelajaran menggunakan media video, gambar dan lagu dan guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang selaras dengan aktifitas siswa menyimak penjelasan materi pembelajaran menggunakan media video, gambar dan lagu dan langkah kegiatan belajar yang mendapat peningkatan dalam setiap pertemuannya. Jika di perhatikan dalam langkah model pembelajaran BALAMUT Pada aspek guru menjelaskan materi pembelajaran menggunakan media video, gambar dan lagu dan guru membagi siswa dalam beberapa kelompok Langkah ini bertujuan untuk mengatasi kendala yang sering terjadi dalam pembelajaran yang cenderung menggunakan konvensional. Pada aspek guru menyajikan ilustrasi menggunakan gambar dan video yang mengandung suatu permasalahan, guru membantu siswa mengumpulkan informasi sesuai dengan masalah yang ingin dikaji yang selaras dengan aktifitas siswa menyimak ilustrasi menggunakan ppt dan video yang mengandung suatu permasalahan berbeda setiap kelompok. Jika di perhatikan dalam langkah model pembelajaran BALAMUT guru menyajikan ilustrasi menggunakan gambar dan video yang mengandung suatu permasalahan, guru membantu siswa mengumpulkan informasi sesuai dengan masalah yang ingin dikaji Pada langkah ini guru mengarahkan siswa kedalam topik permasalahan menggunakan menggunakan media video, gambar, atau lagu yang dikemas kedalam powerpoint yang menarik, dilangkah ini guru juga membuka wawasan siswa. Langkah ini meningkatkan rasa ingin tahu siswa Pada aspek guru membimbing siswa merumuskan permasalahan yang terdapat dalam tayangan media untuk dipecahkan setiap kelompok dan siswa melakukan tanya jawab sesuai masalah yang diperoleh selaras dengan aktifitas siswa terlibat merumuskan permasalahan yang terdapat dalam tayangan media untuk dipecahkan didalam kelompok . Jika di perhatikan dalam langkah model pembelajaran BALAMUT setiap kelompok dibimbing merumuskan permasalahan yang terdapat dalam tayangan media untuk dipecahkan setiap kelompok dan siswa melakukan tanya jawab sesuai masalah yang diperoleh peran guru menjadi seorang fasilitator, di mana guru hanya memberikan bimbingan kepada siswa dalam melakukan penyelidikan terhadap masalah yang diberikan pada setiap kelompok. Dalam peran sebagai fasilitator, guru memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah melalui proses penyelidikan. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam penyelidikan, mereka akan terbiasa untuk berpikir kritis, menggali

informasi, serta mengembangkan kemampuan analisis dan pemecahan masalah. Jika di perhatikan dalam langkah model pembedahan BALAMUT Setiap kelompok mendapat kesempatan berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/bahan-bahan/alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah, dituangkan kedalam lembar kerja Langkah ini bertujuan untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses penyelidikan, mendorong kerjasama, keterampilan komunikasi, serta mengembangkan kemampuan komunikasi dan presentasi. Jika di perhatikan dalam langkah model pembedahan BALAMUT Siswa melakukan penyelidikan (mencari data/referensi/sumber) untuk bahan dukungan solusi pemecahan masalah Langkah ini bertujuan untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses penyelidikan, mendorong kerjasama, keterampilan komunikasi siswa, serta mengembangkan kemampuan komunikasi dan presentasi. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengasah keterampilan berbicara di depan umum, berbagi pengetahuan, dan memberikan kontribusi pada pemecahan masalah yang sedang dihadapi Pada aspek guru membantu siswa merencanakan dan menyampaikan hasil diskusi dengan bentuk laporan selaras dengan aktivitas siswa terlibat mengembangkan dan menyajikan hasil karya laporan penyelidikan serta Siswa terlibat mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya, dan memberikan tanggapan atau apresiasi terhadap hasil diskusi yang dipresentasikan. Jika di perhatikan dalam langkah model pembedahan BALAMUT Mengembangkan hasil karya kelompok. Dengan mengintegrasikan langkah mengembangkan hasil penyelidikan dan menyajikan laporan dalam pembelajaran, permasalahan seperti pemahaman dangkal, kurangnya keterampilan komunikasi siswa, keterbatasan keterampilan komunikasi, dan kurangnya keterlibatan siswa dapat diatasi.

**Table 2. Aktivitas Siswa**

Pertemuan	Skor	Kriteria
1	38%	Sebagian Kecil Siswa Sangat Aktif
2	43%	Sebagian Kecil Siswa Sangat Aktif
3	62%	Sebagian Siswa Tuntas
4	95%	Hampir Seluruh Siswa Tuntas

Pada aspek aktifitas siswa mengikuti kegiatan Orientasi awal, menyimak penjelasan tujuan pembelajaran yang selaras dengan aktifitas guru memberikan orientasi dan penyampaian tujuan pembelajaran dan langkah kegiatan belajar yang mendapat peningkatan dalam setiap pertemuannya. Langkah ini membangun pengetahuan awal siswa, memberikan gambaran tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan, memancing siswa untuk mampu bertanya dan mengolah pemahamannya sendiri, langkah awal ini juga dapat berpengaruh terhadap tahapan proses pembelajaran selanjutnya, pada proses ini guru diharapkan mampu untuk menarik dan memancing rasa ingin tahu belajar siswa. Pada aspek aktifitas siswa menyimak penjelasan materi pembelajaran menggunakan media video, gambar dan

lagu guru menjelaskan materi pembelajaran menggunakan media video, gambar dan lagu dan guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang selaras dengan aktifitas guru menjelaskan materi pembelajaran menggunakan media video, gambar dan lagu dan guru membagi siswa dalam beberapa kelompok dan langkah kegiatan belajar yang mendapat peningkatan dalam setiap pertemuannya. Jika di perhatikan dalam langkah model pembelajaran BALAMUT Pada aspek guru menjelaskan materi pembelajaran menggunakan media video, gambar dan lagu dan guru membagi siswa dalam beberapa kelompok Langkah ini bertujuan untuk mengatasi kendala yang sering terjadi dalam pembelajaran yang cenderung menggunakan konvensional. Pada aspek aktifitas siswa menyimak ilustrasi menggunakan ppt dan video yang mengandung suatu permasalahan berbeda setiap kelompok dengan guru menyajikan ilustrasi menggunakan gambar dan video yang mengandung suatu permasalahan, guru membantu siswa mengumpulkan informasi sesuai dengan masalah yang ingin dikaji yang selaras dan langkah kegiatan belajar yang mendapat peningkatan dalam setiap pertemuannya. Jika di perhatikan dalam langkah model pembelajaran BALAMUT guru menyajikan ilustrasi menggunakan gambar dan video yang mengandung suatu permasalahan, guru membantu siswa mengumpulkan informasi sesuai dengan masalah yang ingin dikaji Pada langkah ini guru mengarahkan siswa kedalam topik permasalahan menggunakan menggunakan media video, gambar, atau lagu yang dikemas kedalam powerpoint yang menarik, dilangkah ini guru juga membuka wawasan siswa. Langkah ini meningkatkan rasa ingin tahu siswa Pada aspek siswa terlibat merumuskan permasalahan yang terdapat dalam tayangan media untuk dipecahkan didalam kelompok selaras dengan guru membimbing siswa merumuskan permasalahan yang terdapat dalam tayangan media untuk dipecahkan setiap kelompok dan siswa melakukan tanya jawab sesuai masalah yang diperoleh dan langkah kegiatan belajar yang mendapat peningkatan dalam setiap pertemuannya. Jika di perhatikan dalam langkah model pembelajaran BALAMUT setiap kelompok dibimbing merumuskan permasalahan yang terdapat dalam tayangan media untuk dipecahkan setiap kelompok dan siswa melakukan tanya jawab sesuai masalah yang diperoleh peran guru menjadi seorang fasilitator, di mana guru hanya memberikan bimbingan kepada siswa dalam melakukan penyelidikan terhadap masalah yang diberikan pada setiap kelompok. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam penyelidikan, mereka akan terbiasa untuk berpikir kritis, menggali informasi, serta mengembangkan kemampuan analisis dan pemecahan masalah. Pada aspek aktivitas siswa terlibat berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/bahan-bahan/alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah, dituangkan kedalam lembar kerja selaras dengan guru membimbing siswa berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/bahan-bahan/alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah, dituangkan kedalam lembar kerja dan langkah kegiatan belajar yang mendapat peningkatan dalam setiap

pertemuannya . Jika di perhatikan dalam langkah model pemblejaraan BALAMUT Setiap kelompok mendapat kesempatan berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/bahan-bahan/alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah, dituangkan kedalam lembar kerja Langkah ini bertujuan untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses penyelidikan, mendorong kerjasama, keterampilan komunikasi, serta mengembangkan kemampuan komunikasi dan presentasi. Pada aspek siswa melakukan penyelidikan (mencari data/referensi/sumber) untuk bahan dukungan solusi pemecahan masalah selaras dengan guru membimbing siswa melakukan penyelidikan (mencari data/referensi/sumber) untuk bahan dukungan solusi pemecahan masalah dan langkah kegiatan belajar yang mendapat peningkatan dalam setiap pertemuannya. Jika di perhatikan dalam langkah model pemblejaraan BALAMUT Siswa melakukan penyelidikan (mencari data/referensi/sumber) untuk bahan dukungan solusi pemecahan masalah Langkah ini bertujuan untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses penyelidikan, mendorong kerjasama, keterampilan komunikasi siswa, serta mengembangkan kemampuan komunikasi dan presentasi. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengasah keterampilan berbicara di depan umum, berbagi pengetahuan, dan memberikan kontribusi pada pemecahan masalah yang sedang dihadapi Pada aspek aktivitas siswa terlibat mengembangkan dan menyajikan hasil karya laporan penyelidikan serta Siswa terlibat mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya, dan memberikan tanggapan atau apresiasi terhadap hasil diskusi yang dipresentasikan selaras dengan guru membantu siswa merencanakan dan menyampaikan hasil diskusi dengan bentuk laporan langkah kegiatan belajar yang mendapat peningkatan dalam setiap pertemuannya.

**Table 3. Komunikasi Siswa**

Pertemuan	Skor	Kriteria
1	43%	Sebagian Kecil Kumonukasi Siswa Sangat Tinggi
2	52%	Sebagian Kumonukasi Siswa Sangat Tinggi
3	67%	Sebagian Besar Kumonukasi Siswa Sangat Tinggi
4	100%	Kumonukasi Seluruh Siswa Sangat Tinggi

Siswa dapat berkomunikasi dengan baik dalam mengikuti pembelajaran. Siswa dapat berkomunikasi dengan teman sekelompok dengan baik saat berdiskusi. Hasil ini sejalan dengan aktifitas guru pada aspek guru membimbing siswa untuk berdiskusi, melakukan penyelidikan, dan berbagi tugas dalam menyelesaikan masalah. Hasil ini sejalan dengan aktifitas guru pada aspek guru membimbing siswa untuk berdiskusi, melakukan penyelidikan, dan berbagi tugas dalam menyelesaikan masalah. Siswa dapat berkomunikasi dengan baik saat melakukan tanya jawab dengan guru. Hasil ini sejalan dengan aktifitas guru pada aspek guru membimbing siswa untuk berdiskusi, melakukan penyelidikan, dan berbagi tugas dalam menyelesaikan masalah masih. . Hasil ini sejalan dengan aktifitas guru pada aspek

Guru membimbing siswa bermain peran masih. Hasil ini juga sejalan dengan aktifitas siswa pada aspek Siswa terlibat mendiskusikan skenario yang diberikan oleh guru dan memainkan peran.

**Table 4. hasil belajar siswa**

<b>Hasil Belajar Kognitif</b>	<b>Hasil Belajar Afektif</b>	<b>Hasil Belajar Psikomotorik</b>
43%	38%	48%
52%	48%	57%
62%	71%	71%
86%	95%	95%

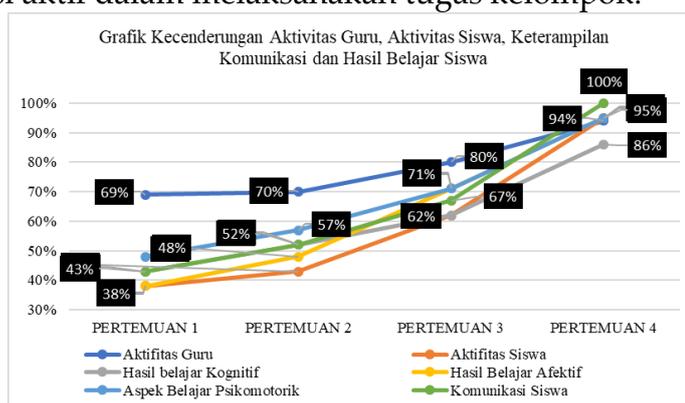
Pada aspek kognitif di setiap pertemuannya terus meningkat dari 5 soal evaluasi yang terdiri dari 5 soal bentuk esai hanya terdapat 5 soal yang mencapai indikator ketuntasan yaitu  $\geq 82\%$  yang menjawab benar. Hal tersebut karena siswa telah terbiasa dengan penerapan model pembelajaran, memahami soal dengan baik, bekerja sama dan siswa hanya dapat menjawab soal dalam bentuk ranah kognitif mengidentifikasi (C2), dan ada beberapa siswa yang dapat mengerjakan bentuk soal ranah kognitif menentukan (C4). Selain itu juga siswa masih untuk bertanya jika ada materi yang belum dipahami. Dan untuk soal evaluasi ini guru harus lebih mengontrol kerja siswa dalam menjawab soal terutama pada soal esai. Guru juga harus meningkatkan fokus siswa dengan melakukan beberapa tepukan-tepungan menarik. Guru mendorong dan memotivasi siswa agar siswa jangan takut untuk bertanya jika ada materi yang belum dipahami.

Pada aspek afektif pertemuannya terus meningkat aspek yang dilakukan penilaian yaitu sikap disiplin, santun, percaya diri dan tanggung jawab dengan interpretasi skor perlu bimbingan (skor 1), cukup baik (skor 2), baik (skor 3) dan sangat baik (skor 4). Dari 21 siswa hanya terdapat 95% (20 siswa) yang mencapai ketuntasan yang ditentukan dan terdapat 5% (1 siswa) yang belum mencapai nilai ketuntasan yang ditetapkan. Adapun nilai ketuntasan tersebut yaitu siswa mencapai nilai  $\geq 80$ . Hal tersebut di sebabkan pada saat bekerja dalam kelompok siswa masih kurang mampu dan bingung saat bekerja sama dalam kelompok sehingga ada beberapa siswa yang mendominasi dan beberapa siswa cenderung diam. Siswa juga masih kurang percaya diri sehingga siswa menjadi kurang bertanggung jawab dalam kelompoknya. Selain itu juga, siswa masih kurang dalam sikap disiplin, terlihat saat siswa tertib dalam mengikuti pembelajaran dan belum mengumpulkan tugas tepat waktu. Sifat santun siswa juga perlu diperhatikan lagi karena beberapa siswa keluar tanpa meminta izin jika ada keperluan. Untuk pertemuan selanjutnya, guru harus lebih menekankan sikap kerja sama siswa dengan meminta siswa untuk saling membantu temannya (tutor sebaya), dan juga lebih menekankan sikap

percaya diri dalam hal menyampaikan pendapatnya siswa agar siswa bertanggung jawab dan juga menekankan sikap disiplin dan santun.

Pada penilaian aspek psikomotorik pertemuannya terus meningkat, guru menentukan penilaian menuliskan laporan dengan interpretasi Perlu Bimbingan (skor 1), Cukup Baik (skor 2), Baik (skor 3), Sangat Baik (skor 4). Dari 21 siswa hanya terdapat 95% (20 orang) yang mencapai nilai ketuntasan yang ditetapkan yaitu mencapai nilai  $\geq 80$ . Sedangkan terdapat 5% (1 orang) yang belum mencapai nilai ketuntasan yang ditetapkan. Hal tersebut disebabkan ketika siswa mengerjakan tugas yang diberikan masih banyak yang bercanda dan bermain-main, penyebab lain karena siswa masih kurang percaya diri. Untuk pertemuan selanjutnya guru harus mampu mengelola kelas dan harus memberikan peringatan kepada siswa untuk lebih serius dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Guru juga harus memberikan motivasi dan semangat agar siswa bisa lebih percaya diri.

Dilihat dari Lembar Kerja Kelompok (LKK) dan lembar kerja siswa (evaluasi) hasil belajar siswa pertemuannya terus meningkat dapat dikatakan mendapatkan hasil yang baik, namun siswa sangat kurang dalam hal bekerjasama. Pada saat mengerjakan Lembar Kerja Kelompok (LKK) hanya siswa yang dapat memahami soal yang bisa mengerjakan, sedangkan siswa yang tidak memahami soal tidak mengerjakan dan hanya mengandalkan temannya yang pintar. Hal ini menjadi pokok penting bagi guru untuk selalu mengawasi dan membimbing siswa agar dapat berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas kelompok.



**Gambar 1 Grafik Kecenderungan Aktivitas Guru, Aktivitas Siswa, Keterampilan Komunikasi dan Hasil Belajar Siswa**

Pada aspek guru memberikan orientasi dan penyampaian tujuan pembelajaran yang selaras dengan aktifitas siswa mengikuti kegiatan Orientasi awal, menyimak penjelasan tujuan pembelajaran dan langkah kegiatan belajar yang mendapat peningkatan dalam setiap pertemuannya. Jika di perhatikan dalam langkah model pembelajaran BALAMUT Guru memberikan orientasi dan penyampaian tujuan pembelajaran. Pada langkah pertama ini diambil dari salah satu langkah dari model pembelajaran Problem Based Learning (PBL), Picture and Picture, dan role playing. Langkah ini penting karena dengan menyampaikan materi pembelajaran akan

memberikan makna materi pelajaran yang akan lebih jelas, sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa siswa, dan memungkinkan siswa untuk lebih menguasai tujuan pembelajaran. Langkah ini membangun pengetahuan awal siswa, memberikan gambaran tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan, memancing siswa untuk mampu bertanya dan mengolah pemahamannya sendiri, langkah awal ini juga dapat berpengaruh terhadap tahapan proses pembelajaran selanjutnya, pada proses ini guru diharapkan mampu untuk menarik dan memancing rasa ingin tahu belajar siswa.

Pada aspek guru menjelaskan materi pembelajaran menggunakan media video, gambar dan lagu dan guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang selaras dengan aktifitas siswa menyimak penjelasan materi pembelajaran menggunakan media video, gambar dan lagu dan langkah kegiatan belajar yang mendapat peningkatan dalam setiap pertemuannya. Jika di perhatikan dalam langkah model pembelajaran BALAMUT Pada aspek guru menjelaskan materi pembelajaran menggunakan media video, gambar dan lagu dan guru membagi siswa dalam beberapa kelompok Langkah ini bertujuan untuk mengatasi kendala yang sering terjadi dalam pembelajaran yang cenderung menggunakan konvensional. Dengan memanfaatkan media, guru dapat dengan lebih mudah menyampaikan materi sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa dan Pada langkah ini siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok secara heterogen kedalam beberapa kelompok. Siswa diberikan pin warna sesuai tingkatan kemampuan siswa dan dikemas dengan hiasan kreatif. Langkah ini dapat mengatasi permasalahan siswa yang masih kesulitan bekerjasama atau berkomunikasi, karena dengan berkelompok akan terjadi komunikasi antar siswa sehingga siswa dapat berdiskusi untuk mengkonstruksi konsep, menyelesaikan masalah, dan memberi solusi atau alternatif penyelesaian masalah.

Pada aspek guru menyajikan ilustrasi menggunakan gambar dan video yang mengandung suatu permasalahan, guru membantu siswa mengumpulkan informasi sesuai dengan masalah yang ingin dikaji yang selaras dengan aktifitas siswa menyimak ilustrasi menggunakan ppt dan video yang mengandung suatu permasalahan berbeda setiap kelompok. Jika di perhatikan dalam langkah model pembelajaran BALAMUT guru menyajikan ilustrasi menggunakan gambar dan video yang mengandung suatu permasalahan, guru membantu siswa mengumpulkan informasi sesuai dengan masalah yang ingin dikaji Pada langkah ini guru mengarahkan siswa kedalam topik permasalahan menggunakan menggunakan media video, gambar, atau lagu yang dikemas kedalam powerpoint yang menarik, dilangkah ini guru juga membuka wawasan siswa. Langkah ini meningkatkan rasa ingin tahu siswa

Pada aspek guru membimbing siswa merumuskan permasalahan yang terdapat dalam tayangan media untuk dipecahkan setiap kelompok dan siswa melakukan

tanya jawab sesuai masalah yang diperoleh selaras dengan aktifitas siswa terlibat merumuskan permasalahan yang terdapat dalam tayangan media untuk dipecahkan didalam kelompok . Jika di perhatikan dalam langkah model pembelajaran BALAMUT setiap kelompok dibimbing merumuskan permasalahan yang terdapat dalam tayangan media untuk dipecahkan setiap kelompok dan siswa melakukan tanya jawab sesuai masalah yang diperoleh peran guru menjadi seorang fasilitator, di mana guru hanya memberikan bimbingan kepada siswa dalam melakukan penyelidikan terhadap masalah yang diberikan pada setiap kelompok. Pendekatan ini bertujuan untuk mengatasi kendala siswa yang masih belum mampu mengungkapkan pendapat, karena dalam tahap ini siswa dituntut untuk mengobservasi informasi dari berbagai sumber guna mencari solusi terhadap masalah yang dihadapi. Dalam peran sebagai fasilitator, guru memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah melalui proses penyelidikan. Guru akan memberikan arahan, mengajukan pertanyaan, dan mendorong diskusi antar siswa agar mereka dapat belajar secara kolaboratif. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam penyelidikan, mereka akan terbiasa untuk berpikir kritis, menggali informasi, serta mengembangkan kemampuan analisis dan pemecahan masalah. Dalam pelaksanaannya guru juga memebriakn kesempatan kepada siswa untuk bertanya ataupun menjawab pertanyaan dari temannya untuk saling bekerjasama dalam menentukan solusi dari masalah.

Pada aspek guru membimbing siswa berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/bahan-bahan/alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah, dituangkan kedalam lembar kerja selaras dengan aktivitas siswa terlibat berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/bahan-bahan/alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah, dituangkan kedalam lembar kerja. Jika di perhatikan dalam langkah model pembelajaran BALAMUT Setiap kelompok mendapat kesempatan berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/bahan-bahan/alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah, dituangkan kedalam lembar kerja Langkah ini bertujuan untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses penyelidikan, mendorong kerjasama, keterampilan komunikasi, serta mengembangkan kemampuan komunikasi dan presentasi. Dengan menyajikan hasil karya laporan penyelidikan mereka, siswa dapat menggambarkan proses dan temuan mereka kepada rekan sekelas, guru, atau pihak lain yang berkepentingan. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengasah keterampilan berbicara di depan umum, berbagi pengetahuan, dan memberikan kontribusi pada pemecahan masalah yang sedang dihadapi.

Pada aspek guru membimbing siswa melakukan penyelidikan (mencari data/referensi/sumber) untuk bahan dukungan solusi pemecahan masalah selaras dengan aktivitas siswa melakukan penyelidikan (mencari data/referensi/sumber)

untuk bahan dukungan solusi pemecahan masalah. Jika di perhatikan dalam langkah model pembelajaran BALAMUT Siswa melakukan penyelidikan (mencari data/referensi/sumber) untuk bahan dukungan solusi pemecahan masalah Langkah ini bertujuan untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses penyelidikan, mendorong kerjasama, keterampilan komunikasi siswa, serta mengembangkan kemampuan komunikasi dan presentasi. Dengan menyajikan hasil karya laporan penyelidikan mereka, siswa dapat menggambarkan proses dan temuan mereka kepada rekan sekelas, guru, atau pihak lain yang berkepentingan. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengasah keterampilan berbicara di depan umum, berbagi pengetahuan, dan memberikan kontribusi pada pemecahan masalah yang sedang dihadapi

Pada aspek guru membantu siswa merencanakan dan menyampaikan hasil diskusi dengan bentuk laporan selaras dengan aktivitas siswa terlibat mengembangkan dan menyajikan hasil karya laporan penyelidikan serta Siswa terlibat mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya, dan memberikan tanggapan atau apresiasi terhadap hasil diskusi yang dipresentasikan. Jika di perhatikan dalam langkah model pembelajaran BALAMUT Mengembangkan hasil karya kelompok. Dalam tahap ini, guru membantu siswa merencanakan dan menyampaikan hasil diskusi dengan bentuk laporan dan Siswa mempresentasikan hasil kerja didalam kelompok. Dengan mengintegrasikan langkah mengembangkan hasil penyelidikan dan menyajikan laporan dalam pembelajaran, permasalahan seperti pemahaman dangkal, kurangnya keterampilan komunikasi siswa, keterbatasan keterampilan komunikasi, dan kurangnya keterlibatan siswa dapat diatasi. Siswa memiliki kesempatan untuk memperoleh pemahaman yang lebih dalam, mengembangkan, berkomunikasi dengan baik, dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Langkah ini bertujuan untuk Dengan menyajikan hasil karya laporan penyelidikan mereka, siswa dapat menggambarkan proses dan temuan mereka kepada rekan sekelas, guru, atau pihak lain yang berkepentingan. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengasah keterampilan berbicara di depan umum, berbagi pengetahuan, dan memberikan kontribusi pada pemecahan masalah yang sedang dihadapi.

Pada aspek guru menanamkan konsep sesuai dengan masalah yang sudah dikaji dengan menyusun gambar seri selaras dengan aktifitas siswa menyusun gambar seri. Jika di perhatikan dalam langkah model pembelajaran BALAMUT Siswa dibimbing menanamkan konsep sesuai dengan masalah yang sudah dikaji dengan menyusun gambar seri Langkah ini diambil dari model pembelajaran Picture and Picture. Dalam model pembelajaran Picture and Picture, langkah pemasangan gambar secara berkelompok dilakukan untuk melatih keterampilan komunikasi siswa dalam menganalisis dan menyusun gambar secara runtut. Melalui aktivitas ini, siswa akan mengembangkan kemampuan analisis visual dan kreativitas mereka. Selain itu, kerjasama antar siswa juga akan meningkat karena

mereka bekerja bersama dalam menyelesaikan tugas pemasangan gambar. Dengan demikian, model pembelajaran Picture and Picture tidak hanya meningkatkan keterampilan komunikasi siswa, tetapi juga memperkuat kolaborasi di antara mereka.

Pada aspek aktivitas guru membagikan skenario akan ditampilkan yang berkaitan dengan materi dan membimbing siswa bermain peran selaras dengan aktivitas siswa mendiskusikan skenario yang diberikan oleh guru dan memainkan peran. Jika di perhatikan dalam langkah model pembelajaran BALAMUT Menyusun tahap-tahap peran dan Pemeranan, sesuai dengan materi yang sudah disiapkan Langkah ini bertujuan untuk membuka wawasan siswa untuk bermain peran dan menjelaskan langkah-langkah bermain peran hal ini bertujuan untuk mengembangkan keaktifan siswa dan komunikasi siswa, membagi tokoh-tokoh yang akan di perankan oleh siswa dan memancing siswa untuk berani menampilkan dirinya di depan umum dan Langkah ini siswa menerapkan hasil dari penjelasan dari guru tentang bermain peran dari pelaksanaannya guru mengarahkan siswa untuk membawakan scenario yang telah dibuat Bersama dengan siswa tentang bagaimana proses kegiatan ekonomi.

Pada aspek guru bersama siswa mengevaluasi kegiatan pembelajaran serta membuat kesimpulan dari pembelajaran yang sudah dilakukan selaras dengan aktivitas siswa terlibat merumuskan kesimpulan. Jika di perhatikan dalam langkah model pembelajaran BALAMUT Guru bersama siswa mengevaluasi kegiatan pembelajaran serta membuat kesimpulan dari pembelajaran yang sudah dilakukan Langkah ini membantu mengatasi permasalahan kurangnya pemahaman materi, kemampuan komunikasi, dan berpikir kritis siswa. Dengan melakukan penarikan kesimpulan, siswa dapat memperdalam pemahaman materi dan meningkatkan keterampilan-keterampilan terkait.

Pada aspek aktifitas siswa mengikuti kegiatan Orientasi awal, menyimak penjelasan tujuan pembelajaran yang selaras dengan aktifitas guru memberikan orientasi dan penyampaian tujuan pembelajaran dan langkah kegiatan belajar yang mendapat peningkatan dalam setiap pertemuannya. Jika di perhatikan dalam langkah model pembelajaran BALAMUT Guru memberikan orientasi dan penyampaian tujuan pembelajaran. Pada langkah pertama ini diambil dari salah satu langkah dari model pembelajaran Problem Based Learning (PBL), Picture and Picture, dan role playing. Langkah ini penting karena dengan menyampaikan materi pembelajaran akan memberikan makna materi pelajaran yang akan lebih jelas, sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa siswa, dan memungkinkan siswa untuk lebih menguasai tujuan pembelajaran. Langkah ini membangun pengetahuan awal siswa, memberikan gambaran tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan, memancing siswa untuk mampu bertanya dan mengolah pemahamannya sendiri, langkah awal ini juga dapat berpengaruh terhadap tahapan proses pembelajaran

selanjutnya, pada proses ini guru diharapkan mampu untuk menarik dan memancing rasa ingin tahu belajar siswa.

Pada aspek aktifitas siswa menyimak penjelasan materi pembelajaran menggunakan media video, gambar dan lagu guru menjelaskan materi pembelajaran menggunakan media video, gambar dan lagu dan guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang selaras dengan aktifitas guru menjelaskan materi pembelajaran menggunakan media video, gambar dan lagu dan guru membagi siswa dalam beberapa kelompok dan langkah kegiatan belajar yang mendapat peningkatan dalam setiap pertemuannya. Jika di perhatikan dalam langkah model pembelajaran BALAMUT Pada aspek guru menjelaskan materi pembelajaran menggunakan media video, gambar dan lagu dan guru membagi siswa dalam beberapa kelompok Langkah ini bertujuan untuk mengatasi kendala yang sering terjadi dalam pembelajaran yang cenderung menggunakan konvensional. Dengan memanfaatkan media, guru dapat dengan lebih mudah menyampaikan materi sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa dan Pada langkah ini siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok secara heterogen kedalam beberapa kelompok. Siswa diberikan pin warna sesuai tingkatan kemampuan siswa dan dikemas dengan hiasan kreatif. Langkah ini dapat mengatasi permasalahan siswa yang masih kesulitan bekerjasama atau berkomunikasi, karena dengan berkelompok akan terjadi komunikasi antar siswa sehingga siswa dapat berdiskusi untuk mengkonstruksi konsep, menyelesaikan masalah, dan memberi solusi atau alternatif penyelesaian masalah.

Pada aspek aktifitas siswa menyimak ilustrasi menggunakan ppt dan video yang mengandung suatu permasalahan berbeda setiap kelompok dengan guru menyajikan ilustrasi menggunakan gambar dan video yang mengandung suatu permasalahan, guru membantu siswa mengumpulkan informasi sesuai dengan masalah yang ingin dikaji yang selaras dan langkah kegiatan belajar yang mendapat peningkatan dalam setiap pertemuannya. Jika di perhatikan dalam langkah model pembelajaran BALAMUT guru menyajikan ilustrasi menggunakan gambar dan video yang mengandung suatu permasalahan, guru membantu siswa mengumpulkan informasi sesuai dengan masalah yang ingin dikaji Pada langkah ini guru mengarahkan siswa kedalam topik permasalahan menggunakan menggunakan media video, gambar, atau lagu yang dikemas kedalam powerpoint yang menarik, dilangkah ini guru juga membuka wawasan siswa. Langkah ini meningkatkan rasa ingin tahu siswa

Pada aspek siswa terlibat merumuskan permasalahan yang terdapat dalam tayangan media untuk dipecahkan didalam kelompok selaras dengan guru membimbing siswa merumuskan permasalahan yang terdapat dalam tayangan media untuk dipecahkan setiap kelompok dan siswa melakukan tanya jawab sesuai masalah yang diperoleh dan langkah kegiatan belajar yang mendapat peningkatan

dalam setiap pertemuannya. Jika di perhatikan dalam langkah model pembedajaran BALAMUT setiap kelompok dibimbing merumuskan permasalahan yang terdapat dalam tayangan media untuk dipecahkan setiap kelompok dan siswa melakukan tanya jawab sesuai masalah yang diperoleh peran guru menjadi seorang fasilitator, di mana guru hanya memberikan bimbingan kepada siswa dalam melakukan penyelidikan terhadap masalah yang diberikan pada setiap kelompok. Pendekatan ini bertujuan untuk mengatasi kendala siswa yang masih belum mampu mengungkapkan pendapat, karena dalam tahap ini siswa dituntut untuk mengobservasi informasi dari berbagai sumber guna mencari solusi terhadap masalah yang dihadapi. Dalam peran sebagai fasilitator, guru memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah melalui proses penyelidikan. Guru akan memberikan arahan, mengajukan pertanyaan, dan mendorong diskusi antar siswa agar mereka dapat belajar secara kolaboratif. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam penyelidikan, mereka akan terbiasa untuk berpikir kritis, menggali informasi, serta mengembangkan kemampuan analisis dan pemecahan masalah. Dalam pelaksanaannya guru juga memebriakn kesempatan kepada siswa untuk bertanya ataupun menjawab pertanyaan dari temannya untuk saling bekerjasama dalam menentukan solusi dari masalah.

Pada aspek aktivitas siswa terlibat berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/bahan-bahan/alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah, dituangkan kedalam lembar kerja selaras dengan guru membimbing siswa berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/bahan-bahan/alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah, dituangkan kedalam lembar kerja dan langkah kegiatan belajar yang mendapat peningkatan dalam setiap pertemuannya . Jika di perhatikan dalam langkah model pembedajaran BALAMUT Setiap kelompok mendapat kesempatan berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/bahan-bahan/alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah, dituangkan kedalam lembar kerja Langkah ini bertujuan untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses penyelidikan, mendorong kerjasama, keterampilan komunikasi, serta mengembangkan kemampuan komunikasi dan presentasi. Dengan menyajikan hasil karya laporan penyelidikan mereka, siswa dapat menggambarkan proses dan temuan mereka kepada rekan sekelas, guru, atau pihak lain yang berkepentingan. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengasah keterampilan berbicara di depan umum, berbagi pengetahuan, dan memberikan kontribusi pada pemecahan masalah yang sedang dihadapi.

Pada aspek siswa melakukan penyelidikan (mencari data/referensi/sumber) untuk bahan dukungan solusi pemecahan masalah selaras dengan guru membimbing siswa melakukan penyelidikan (mencari data/referensi/sumber) untuk bahan dukungan solusi pemecahan masalah dan langkah kegiatan belajar yang

mendapat peningkatan dalam setiap pertemuannya. Jika di perhatikan dalam langkah model pembelajaran BALAMUT Siswa melakukan penyelidikan (mencari data/referensi/sumber) untuk bahan dukungan solusi pemecahan masalah Langkah ini bertujuan untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses penyelidikan, mendorong kerjasama, keterampilan komunikasi siswa, serta mengembangkan kemampuan komunikasi dan presentasi. Dengan menyajikan hasil karya laporan penyelidikan mereka, siswa dapat menggambarkan proses dan temuan mereka kepada rekan sekelas, guru, atau pihak lain yang berkepentingan. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengasah keterampilan berbicara di depan umum, berbagi pengetahuan, dan memberikan kontribusi pada pemecahan masalah yang sedang dihadapi

Pada aspek aktivitas siswa terlibat mengembangkan dan menyajikan hasil karya laporan penyelidikan serta Siswa terlibat mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya, dan memberikan tanggapan atau apresiasi terhadap hasil diskusi yang dipresentasikan selaras dengan guru membantu siswa merencanakan dan menyampaikan hasil diskusi dengan bentuk laporan langkah kegiatan belajar yang mendapat peningkatan dalam setiap pertemuannya. Jika di perhatikan dalam langkah model pembelajaran BALAMUT Mengembangkan hasil karya kelompok. Dalam tahap ini, guru membantu siswa merencanakan dan menyampaikan hasil diskusi dengan bentuk laporan dan Siswa mempresentasikan hasil kerja didalam kelompok. Dengan mengintegrasikan langkah mengembangkan hasil penyelidikan dan menyajikan laporan dalam pembelajaran, permasalahan seperti pemahaman dangkal, kurangnya keterampilan komunikasi siswa, keterbatasan keterampilan komunikasi, dan kurangnya keterlibatan siswa dapat diatasi. Siswa memiliki kesempatan untuk memperoleh pemahaman yang lebih dalam, mengembangkan, berkomunikasi dengan baik, dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Langkah ini bertujuan untuk Dengan menyajikan hasil karya laporan penyelidikan mereka, siswa dapat menggambarkan proses dan temuan mereka kepada rekan sekelas, guru, atau pihak lain yang berkepentingan. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengasah keterampilan berbicara di depan umum, berbagi pengetahuan, dan memberikan kontribusi pada pemecahan masalah yang sedang dihadapi.

Pada aspek aktifitas siswa menyusun gambar seri guru menanamkan konsep sesuai dengan masalah yang sudah dikaji dengan menyusun gambar seri selaras dengan guru menanamkan konsep sesuai dengan masalah yang sudah dikaji dengan menyusun gambar seri langkah kegiatan belajar yang mendapat peningkatan dalam setiap pertemuannya. Jika di perhatikan dalam langkah model pembelajaran BALAMUT Siswa dibimbing menanamkan konsep sesuai dengan masalah yang sudah dikaji dengan menyusun gambar seri Langkah ini diambil dari model pembelajaran Picture and Picture. Dalam model pembelajaran Picture and Picture, langkah pemasangan gambar secara berkelompok dilakukan untuk melatih

keterampilan komunikasi siswa dalam menganalisis dan menyusun gambar secara runtut. Melalui aktivitas ini, siswa akan mengembangkan kemampuan analisis visual dan kreativitas mereka. Selain itu, kerjasama antar siswa juga akan meningkat karena mereka bekerja bersama dalam menyelesaikan tugas pemasangan gambar. Dengan demikian, model pembelajaran Picture and Picture tidak hanya meningkatkan keterampilan komunikasi siswa, tetapi juga memperkuat kolaborasi di antara mereka.

Pada aspek aktivitas siswa mendiskusikan skenario yang diberikan oleh guru dan memainkan peran selaras dengan aktivitas guru membagikan skenario akan ditampilkan yang berkaitan dengan materi dan membimbing siswa bermain peran langkah kegiatan belajar yang mendapat peningkatan dalam setiap pertemuannya. Jika di perhatikan dalam langkah model pembelajaran BALAMUT Menyusun tahap-tahap peran dan Pemeranan, sesuai dengan materi yang sudah disiapkan Langkah ini bertujuan untuk membuka wawasan siswa untuk bermain peran dan menjelaskan langkah-langkah bermain peran hal ini bertujuan untuk mengembangkan keaktifan siswa dan komunikasi siswa, membagi tokoh-tokoh yang akan di perankan oleh siswa dan memancing siswa untuk berani menampilkan dirinya di depan umum dan Langkah ini siswa menerapkan hasil dari penjelasan dari guru tentang bermain peran dari pelaksanaannya guru mengarahkan siswa untuk membawakan scenario yang telah dibuat Bersama dengan siswa tentang bagaimana proses kegiatan ekonomi.

Pada aspek aktivitas siswa terlibat merumuskan kesimpulan selaras dengan guru bersama siswa mengevaluasi kegiatan pembelajaran serta membuat kesimpulan dari pembelajaran yang sudah dilakukan langkah kegiatan belajar yang mendapat peningkatan dalam setiap pertemuannya. Jika di perhatikan dalam langkah model pembelajaran BALAMUT Guru bersama siswa mengevaluasi kegiatan pembelajaran serta membuat kesimpulan dari pembelajaran yang sudah dilakukan Langkah ini membantu mengatasi permasalahan kurangnya pemahaman materi, kemampuan komunikasi, dan berpikir kritis siswa. Dengan melakukan penarikan kesimpulan, siswa dapat memperdalam pemahaman materi dan meningkatkan keterampilan-keterampilan terkait.

Pada Aspek A Siswa dapat berkomunikasi dengan baik dalam mengikuti pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan aktifitas guru pada aspek guru membimbing siswa untuk berdiskusi, melakukan penyelidikan, dan berbagi tugas dalam menyelesaikan masalah. Hasil ini juga sejalan dengan aktifitas siswa pada aspek Siswa menyimak penjelasan materi pembelajaran menggunakan media video, gambar dan lagu.

Aspek B Siswa dapat berkomunikasi dengan teman sekelompok dengan baik saat berdiskusi. Hasil ini sejalan dengan aktifitas guru pada aspek guru membimbing siswa untuk berdiskusi, melakukan penyelidikan, dan berbagi tugas dalam

menyelesaikan masalah. Langkah selanjutnya yang dilakukan guru dengan menghampiri siswa dan memastikan siswa membagi tugas dalam kelompoknya dengan baik dan tertib agar terjalin komunikasi antar siswa yang baik.

Aspek C Siswa dapat berkomunikasi dengan baik saat melakukan tanya jawab dengan guru. Hasil ini sejalan dengan aktifitas guru pada aspek guru membimbing siswa untuk berdiskusi, melakukan penyelidikan, dan berbagi tugas dalam menyelesaikan masalah masih.

Aspek D Siswa dapat menyampaikan naskah/skenario yang telah di bagikan guru.. Hasil ini sejalan dengan aktifitas guru pada aspek Guru membimbing siswa bermain peran masih. Hasil ini juga sejalan dengan aktifitas siswa pada aspek Siswa terlibat mendiskusikan skenario yang diberikan oleh guru dan memainkan peran.

Hasil belajar siswa terbagi menjadi aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik dimana akan dikatakan berhasil apabila mencapai nilai KKM  $\geq 70$  secara individual, sedangkan secara klasikal yaitu apabila mencapai persentase  $\geq 82\%$  dari seluruh siswa. Hasil belajar kognitif siswa pada pertemuan I 43% ke pertemuan II meningkat ke 52%. pada pertemuan III meningkat ke 71% , pada pertemuan IV meningkat ke 86%. Berikutnya hasil belajar afektif siswa pada pertemuan I 38% ke pertemuan II meningkat ke 48%, mengalami peningkatan ke 71% pertemuan III, mengalami peningkatan lagi ke 95% pada pertemuan IV. Selanjutnya hasil belajar psikomotorik siswa pada pertemuan I 48% ke pertemuan II meningkat ke 57%, meningkat pada pertemuan III ke 71% dan kembali meningkat pada pertemuan IV ke 95% . Hal tersebut terjadi karena adanya refleksi disetiap pertemuannya sehingga hasil belajar siswa pun dapat meningkat.

#### B. Pembahasan

Pembahasan dikaji berdasarkan rumusan masalah yang dibuat dan berdasarkan hasil observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, keterampilan komunikasi siswa, dan hasil belajar siswa terhadap kegiatan belajar mengejar menggunakan model pembelajaran BALAMUT dalam mata pelajaran IPS pada 21 siswa kelas IV SDN Pangambangan 3 Banjarmasin.

Berdasarkan temuan data yang telah dipaparkan diatas dapat diketahui bahwa aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran IPS. Menggunakan model telah berhasil mencapai kriteria sangat baik dan aktivitas guru meningkat secara signifikan disetiap pertemuannya. Dalam penelitian ini peneliti sudah berusaha memperbaiki kualitas pembelajaran, hal tersebut dapat dilihat dari aktivitas guru sebelum dan sesudah diterapkannya model BALAMUT. Adapun aktivitas guru sebelum menggunakan model BALAMUT dalam pembelajaran yaitu sebelum menjelaskan guru belum menyampaikan tujuan pembelajaran, menyajikan materi hanya terpaku dengan materi di buku tanpa berbantuan media sebagai penunjang penyampaian materi pelajaran, belum menggunakan contoh kontekstual, dan jarang melakukan tanya jawab, guru jarang menerapkan pembelajaran tipe kooperatif

learning sehingga siswa belum terbiasa bekerjasama dengan temannya, guru dalam membagi kelompok jarang secara heterogen prestasi, saat memberikan kuis guru juga belum menerapkan kuis dengan sebuah permainan ataupun pertandingan untuk memberikan motivasi kepada siswa, guru jarang melatih siswa dalam membuat kesimpulan, dan guru kurang membimbing siswa dan kurang mengarahkan siswa menuju kesimpulan yang tepat. Berhubungan dengan hal ini, (Dewi, 2015) menyatakan bahwa guru hendaknya mampu menemukan cara untuk mendorong dan mengembangkan potensi siswa. Tanpa usaha ini sulit untuk tercipta siswa yang memiliki kemampuan pemahaman yang baik.

Adapun aktivitas guru setelah menggunakan model BALAMUT yaitu guru memastikan siswa dalam keadaan optimal belajar seperti memiliki kelengkapan belajar, melakukan ice breaking sederhana, menyampaikan tujuan pembelajaran sampai menyampaikan apersepsi. Kemudian guru memberikan penjelasan terkait permasalahan kontekstual dan memandu siswa memahami masalah yang disajikan. pernyataan masalah sesuai dengan topik, masalah yang disajikan merupakan masalah kontekstual, memberikan kesempatan siswa untuk menanggapi menjelaskan materi dengan runtut sesuai dengan topik, menjelaskan materi menggunakan media dengan maksimal, melakukan tanya jawab, menyajikan materi disertai contoh kontekstual dan sistematis dengan bantuan media. Selanjutnya guru mengorganisasikan siswa kedalam beberapa kelompok. Dalam pembagian kelompok, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang heterogen berdasarkan prestasi, dengan memberikan arahan, mengarahkan siswa bergabung dengan kelompok dan menjaga ketertiban. Guru juga mengawasi siswa dalam menyelesaikan dan membimbing siswa menyimpulkan hasil penyelesaian dengan membimbing siswa menemukan alternative pemecahan masalah, memeriksa pekerjaan siswa dan memberikan apresiasi, membimbing siswa menyimpulkan hasil penyelesaian masalah dan memberikan motivasi sejalan dengan pendapat (Aritonan, 2008) dengan demikian, pada hakikatnya setiap anak berminat terhadap belajar. Untuk itu sudah menjadi tugas bagi guru minat dan motivasi Belajar Siswa agar berusaha membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam belajar sehingga proses belajar-mengajar yang efektif tercipta di dalam kelas dan siswa mencapai suatu tujuan sebagai hasil dari belajarnya.

Peningkatan aktivitas guru ini terjadi karena dengan menggunakan model pembelajaran BALAMUT, guru dapat membuat pemahaman konsep materi siswa, kemampuan siswa dalam berpikir logis dan kritis dapat meningkat serta pembelajaran yang disajikan menjadi menyenangkan bagi siswa. Disamping itu, dengan refleksi yang dilakukan guru, guru dapat memperbaiki kekurangan atau kelemahan yang dimiliki agar aktivitas guru selalu meningkat dan kualitas guru juga menjadi semakin baik dalam melaksanakan pembelajaran pada setiap pertemuannya. Dengan hal tersebut, sudah terbukti guru mampu secara optimal

dalam melaksanakan proses pembelajaran dan mampu meningkatkan kinerjanya sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini sejalan dengan tujuan pelaksanaan PTK yaitu guru merefleksikan diri untuk memperbaiki/meningkatkan mutu praktik mengajar di kelas yang akan berdampak pada hasil belajar.(Fitria dkk., 2019)

Sangat jelas bahwa seorang guru yang profesional harus dapat merefleksikan dirinya terhadap tugas yang dilakukannya seperti perbaikan mutu praktik mengajarnya (Ahmad, 2015) . Maka dari itu perbaikan aktivitas guru berdasarkan atas pengkajian masalah yang terjadi di dalam kelas itu sendiri setiap siklusnya dan berupaya memecahkan masalah yang terjadi pada pembelajaran tersebut (Rohani & Sumantri, 2020)

Hal ini sejalan dengan pendapatnya (Jupriyanto, 2019) yang mengatakan bahwa hubungan guru dengan siswa di dalam proses pembelajaran sangat penting. Guru yang mampu mengatur siswanya serta dapat mengendalikannya dalam kondisi yang lebih baik dan optimal maka akan tercapai pembelajaran yang diinginkan. Hasil ini sejalan dengan pendapatnya (Fakhrurrazi, 2018) yang mengatakan bahwa interaksi yang baik antara guru dan peserta didik merupakan sesuatu yang harus terjadi, interaksi yang dimaksud adalah hubungan timbal balik antara guru dan siswa, siswa dengan guru dan siswa dengan siswa lainnya. Sehingga proses pembelajaran perlu dilakukan dengan suasana yang tenang dan menyenangkan, kondisi demikian menuntut kreativitas guru dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif. Hal ini diperkuat oleh pendapatnya (Wattimena & Nursida, 2022) yang mengatakan bahwa dalam perbaikan proses pembelajaran tidak lepas dari peran guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan di dalam kelas. Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang tepat. Hal ini sejalan dengan pendapatnya (Kusumaningtyas dkk., 2020) yang mengatakan bahwa dengan penerapan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat maka proses pembelajaran akan lebih baik .

Pada dasarnya guru merupakan salah satu komponen penting dalam kegiatan pembelajaran. Artinya guru merupakan komponen yang sangat menentukan keberhasilan kegiatan pembelajaran dalam hal penentuan strategi pembelajaran. Maka dari itu keahlian guru dalam proses pembelajaran sangat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran (Buchari, 2018) . Selain itu, sebuah perencanaan yang dilakukan oleh guru juga mempengaruhi keberhasilan kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Suriansyah, 2014) bahwa pembelajaran harus mengacu pada karakteristik siswa usia SD karena hal ini masukan awal untuk menentukan strategi atau perencanaan pembelajaran yang tepat dan efektif. Artinya segala pertimbangan dalam merencanakan pembelajaran dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat (Miriam & Salam M, 2020) bahwa keterampilan guru

dalam mengajar perlu memperhatikan strategi pembelajaran yang berkaitan dengan karakteristik siswa. Guru merupakan komponen penting dalam suatu proses pembelajaran yang mana dengan adanya guru yang memiliki kemampuan dalam merancang suatu strategi pembelajaran dapat membuat pembelajaran tersebut berhasil. Selanjutnya bahwa peningkatan aktivitas guru dalam proses pembelajaran tidak terlepas dari keterkaitan guru dan siswa yang merupakan dua komponen yang tidak bisa dipisahkan. Artinya terdapat interaksi antara guru, siswa, dan komponen pembelajaran lainnya (Nugraha, 2018) . Maka dari itu aktivitas guru dalam pembelajaran sangat mempengaruhi aktivitas siswa yang terbentuk. Artinya jika aktivitas guru menjadi lebih baik maka aktivitas siswa akan meningkat dan hasil belajar juga akan meningkat. Dalam hal ini aktivitas guru sangat penting dalam proses pembelajaran, (Suriansyah, 2014) menyatakan bahwa keberadaan guru sangat penting sebagai salah satu komponen yang menentukan implementasi suatu strategi pembelajaran di kelas. Penguasaan guru terhadap penggunaan strategi dan model pembelajaran dapat membantu siswa untuk lebih terpacu dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta didukung kemampuan penggunaan media pembelajaran dan sumber-sumber belajar yang dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi pelajaran yang diajarkan (Noorhapizah dkk., 2019) . Oleh sebab itu, guru harus selalu mengembangkan kreativitasnya dalam memperbaiki dan meningkatkan sebuah pembelajaran agar tercapai tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan temuan data yang telah dipaparkan diatas dapat diketahui bahwa aktivitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran IPS dengan menggunakan model BALAMUT telah berhasil mencapai kriteria sangat aktif dan aktivitas siswa meningkat secara signifikan disetiap pertemuannya.

Aktivitas merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses pembelajaran. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi antara guru dengan siswa. Aktivitas tersebut menimbulkan terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang mengarah pada prestasi. Artinya semakin membaiknya aktivitas guru dalam pembelajaran maka aktivitas siswa semakin meningkat dan proses pembelajaran menjadi lebih baik.

Dalam pelaksanaan kegiatan aktifitas siswa diterapkan dalam beberapa aspek di bawah ini :

Siswa mengikuti kegiatan Orientasi awal, menyimak penjelasan tujuan pembelajaran dan langkah kegiatan belajar dengan siswa mengikuti kegiatan yang di terapkan guru maka dapat membangun konsep pemahaman dari guru dan siswa serta terbangun komunikasi antara keduanya hal tersebut sejalan dengan pendapat (Paloloang, 2014)

Siswa menyimak penjelasan materi pembelajaran menggunakan media video, gambar dan lagu Salah satu penelitian yang dilakukan oleh (Handayani, 2020)

yang menyatakan bahwa: “melalui video sebagai media pembelajaran membuat kegiatan pembelajaran pada siswa lebih terarah”. Selain itu media youtube dinilai dapat memberikan sesuatu hal yang dapat dilihat dan didengar. Dalam proses pembelajaran hal ini mampu memberikan semangat kepada siswa untuk belajar dan juga dapat memberikan pengalaman baru.

Siswa menyimak ilustrasi menggunakan ppt dan video yang mengandung suatu permasalahan berbeda setiap kelompok dengan efektifitas penggunaan media terhadap keterampilan siswa kelas IV di SDN Pangambangan 3 Banjarmasin seperti antusias belajar siswa semakin meningkat, ketertarikan siswa untuk membuat puisi semakin baik, dan dampak dalam kehidupan sehari-hari siswa dapat merasakan manfaatnya dari metode pembelajaran yang menggunakan media presentasi. Faktor-faktor tersebut harus diperhatikan oleh pihak guru, orangtua, dan beberapa teman sepermainan agar siswa lebih bertambah lagi semangat belajar dalam mata pelajaran yang lainnya untuk mencapai segala sesuatu yang diinginkannya (Choirunisa, 2019).

Siswa terlibat merumuskan permasalahan yang terdapat dalam tayangan media untuk dipecahkan didalam kelompok dengan terlibatnya siswa dalam merumuskan masalah, jadi seorang siswa dalam belajar berarti peserta didik tersebut mengalami perubahan pengetahuan, menjadi tahu ataupun dahulunya setengah tahu, setelah belajar menjadi lebih tahu mengenai suatu permasalahan sejalan dengan pendapat (Suharti dkk., 2020)

Siswa terlibat berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/bahan-bahan/alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah, dituangkan kedalam lembar kerja, Salah satu cara untuk mendorong siswa agar lebih aktif serta tertarik dalam proses belajar khususnya dalam IPS yaitu pembelajaran menggunakan metode diskusi karena dengan adanya metode ini mampu mendorong siswa untuk memberikan ide/pemikiran yang dapat meningkatkan partisipasi siswa yang masih belum bisa banyak bicara dalam berargumen serta menghargai pendapat orang lain (Kamza dkk., 2021)

Siswa melakukan penyelidikan (mencari data/referensi/sumber) untuk bahan dukungan solusi pemecahan masalah, dengan melakukan penyelidikan siswa dapat mencari tahu solusi dari permasalahan yang ada sejalan dengan pendapat Sejumlah ahli telah mengemukakan definisi PBL. Torp dan Sage (2002) mendefinisikan PBL sebagai pembelajaran yang terfokus, terorganisasi dalam penyelidikan dan penemuan masalah-masalah nyata. Sonmez dan Lee (2003) mendefinisikan PBL sebagai metode pembelajaran yang menantang siswa untuk mencari pemecahan masalah dalam dunia nyata (permasalahan ‘terbuka’), secara mandiri atau dalam kelompok. Savery (2006) menyatakan bahwa PBL adalah metode yang menekankan pada pembelajaran berbasis student-centered, yang dapat memberdayakan siswa untuk melakukan penyelidikan, mengintegrasikan teori dan praktik, menerapkan

pengetahuan dan ketrampilannya untuk mengembangkan penemuan solusi atau pemecahan terhadap masalah tertentu (Zubaidah & UM, 2017).

Siswa terlibat mengembangkan dan menyajikan hasil karya laporan penyelidikan, dengan siswa mengembangkan dan menyajikan hasil karya laporan maka siswa telah berusaha mencari solusi dari permasalahan yang di sajikan hal ini sejalan dengan Pembelajaran berdasarkan masalah (Problem-Based Instruction) adalah suatu strategi kelas yang mengorganisir pengajaran matematika di sekitar masalah siswa itu sendiri. Sehingga siswa dapat melakukan aktivitas pemecahan masalah dan mengusahakan siswa untuk lebih berpikir dengan kritis, menyajikan gagasan kreatif mereka sendiri, dan berkomunikasi dengan matematika secara lebih luas dan kritis (Abrar, 2016).

Siswa terlibat mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya, dan memberikan tanggapan atau apresiasi terhadap hasil diskusi yang dipresentasikan dengan siswa mempresentasikan hasil diskusinya di depan maka hal tersebut dapat memancing rasa percaya diri dari siswa dan juga membangun komunikasi dari siswa lain serta guru (Kamza dkk., 2021)

Siswa menyusun gambar seri dengan adanya siswa menyusun gambar seri hal tersebut dapat membangun imajinasi dan cara berfikir siswa hal tersebut sejalan dengan pendapat media gambar seri untuk memecahkan masalah keterampilan menulis karangan narasi. Penggunaan gambar seri dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi. Oleh karena itu peneliti memutuskan menggunakan media gambar seri dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi dalam pembelajaran (Aprinawati, 2017).

Aktivitas siswa mendiskusikan skenario yang diberikan oleh guru dan memainkan peran, role playing merupakan suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu peserta didik menemukan jati diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok dalam artian, melalui bermain peran siswa dapat belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan orang lain (Lisniasari dkk., 2022)

Siswa terlibat merumuskan kesimpulan dengan melakukan perumusan kesimpulan Bersama antara guru dan siswa dapat memancing cara berfikir siswa untuk menentukan bagaimana solusi dan permasalahan yang ada (Karim & Fathoni, 2022).

Berdasarkan temuan data yang telah dipaparkan diatas dapat diketahui bahwa komunikasi siswa dalam melaksanakan pembelajaran IPS dengan menggunakan model BALAMUT telah berhasil mencapai kriteria sangat aktif dan aktivitas siswa meningkat secara signifikan disetiap pertemuannya.

Kunci keberhasilan siswa dalam menguasai keterampilan komunikasi berada ditangan guru. Peran guru sangat penting dalam mengembangkan

kecerdasan dan keterampilan siswa yang dalam hal ini ialah keterampilan komunikasi, hal tersebut tidak akan berkembang secara optimal tanpa bantuan guru. Menurut (Budiono & Abdurrohimi, 2020) peran guru dalam proses pembelajaran adalah "1) guru sebagai pengajar; 2) guru sebagai pengelola kelas; 3) guru sebagai mediator dan fasilitator; 4) guru sebagai evaluator".

Dalam pelaksanaan kegiatan komunikasi siswa terdapat dalam beberapa aspek sebagai berikut :

Siswa dapat berkomunikasi dengan baik dalam mengikuti pembelajaran Komunikasi dapat diartikan sebagai pemberitahuan pembicaraan, percakapan, pertukaran pikiran atau hubunganantara satu dengan yang lainnya.(Budiono & Abdurrohimi, 2020) mengutarakan bahwa keterampilan komunikasi mencakup beberapa aspek yakni: Kemampuan dalam menyampaikan opini dan pemikiran dengan jelas dan persuasif, menyampaikan perintah dengan jelas, dan dapat memotivasi seseorang melalui apa yang ia sampaikan.

Siswa dapat berkomunikasi dengan teman sekelompok dengan baik saat berdiskusi. (Lestari, 2017) Salah satu karakteristik anak-anak yang senang bermain dan cenderung dekat dengan teman bermainnya menjadi hal positif yang bisa digali untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang dihadapi. Penggalan informasi dan pemanfaatan power of peer dapat menjadi dasar untuk pengembangan kemampuan komunikasi anak-anak (dalam hal ini dikhususkan pada siswa Sekolah Dasar).

Siswa dapat berkomunikasi dengan baik saat melakukan tanya jawab dengan guru. Guru dalam mengembangkan keterampilan komunikasi siswa tersebut dengan menggunakan beberapa cara, yaitu: 1)Guru merancang pembelajaran berupa pemilihan metode, pendekatan, strategi dan model pembelajaran yang dapat meningkatkan interaksi baik antar guru dan siswa maupun siswa dengan siswa dengan cara membuat kelompok-kelompok kecil dalam mengerjakan persoalan.(Budiono & Abdurrohimi, 2020) merupakan "pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran berupa pemecahan masalah dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk menampilkan gagasannya serta dapat meningkatkan hasil belajar dan keterampilan siswa".

Siswa dapat menyampaikan naskah/skenario yang telah di bagikan guru Model pembelajaran bermain peran atau role playing merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan cara siswa memerankan suatu peran sesuai dengan skenario.(ANGRAINI, 2020) "kompetensi yang dikembangkan melalui metode bermain peran antara lain kompetensi bekerjasama, berkomunikasi (berbicara), tanggung jawab, toleransi dan menginterpretasikan suatu kejadian". Bermain peran juga dapat digunakan untuk

merangsang kreativitas siswa untuk berekspresi, percaya diri, dan belajar berkomunikasi atau berbicara di depan umum, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar. Dengan bermain peran tersebut diharapkan dapat membangkitkan kreativitas, meningkatkan keterampilan berbicara siswa dan diperoleh pengalaman belajar yang lebih berarti bagi siswa.

Dari hasil analisis data hasil belajar siswa sebagaimana yang dilaporkan dalam bagian terdahulu diketahui bahwa dengan model BALAMUT dalam pembelajaran didapatkan bahwa hasil belajar siswa meningkat secara signifikan pada setiap pertemuannya yaitu dari 38% pada pertemuan 1, meningkat menjadi 43% pada pertemuan 2, meningkat lagi menjadi 62% pada pertemuan 3 dan meningkat lagi menjadi 95% pada pertemuan 4.

Peningkatan ini disebabkan karena saat pembelajaran dengan model BALAMUT ini membuat siswa memiliki aktivitas belajar yang tinggi dan terlibat aktif karena siswa memahami konsep materi, serta memiliki keterampilan komunikasi siswa yang tinggi karena pembelajaran dikaitkan dengan hal kontekstual, berani mengungkapkan pendapat, membuat siswa bertukar pikiran dan bekerja sama dalam melakukan penyelidikan masalah dan memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan dengan adanya kuis dengan permainan. Hal ini menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna, sehingga dengan proses pembelajaran yang bermakna tersebut akan membuat siswa mudah mengingat dan memahami konsep pembelajaran. Hal inilah yang dapat membuat hasil belajar siswa meningkat.

Salah satu prinsip dasar yang harus senantiasa diperhatikan dan dipegangi dalam rangka evaluasi hasil belajar adalah prinsip kebulatan, dengan prinsip evaluator dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar dituntut untuk mengevaluasi secara menyeluruh terhadap peserta didik, baik dari segi pemahamannya terhadap materi atau bahan pelajaran yang telah diberikan (aspek kognitif), maupun dari segi penghayatan (aspek afektif), dan pengamalannya (aspek psikomotor).

Ketiga aspek atau ranah kejiwaan itu erat sekali dan bahkan tidak mungkin dapat dilepaskan dari kegiatan atau proses evaluasi hasil belajar. Benjamin S. Bloom dan kawan-kawannya itu berpendapat bahwa pengelompokan tujuan pendidikan itu harus senantiasa mengacu kepada tiga jenis domain (daerah binaan atau ranah) yang melekat pada diri peserta didik, yaitu: a) Ranah proses berfikir (cognitive domain), b) Ranah nilai atau sikap (affective domain), c) Ranah keterampilan (psychomotor domain)

Dalam konteks evaluasi hasil belajar, maka ketiga domain atau ranah itulah yang harus dijadikan sasaran dalam setiap kegiatan evaluasi hasil belajar. Ketiga ranah tersebut menjadi obyek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru disekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut (Ramadhanti & Yanda, 2022:1-3), segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir, termasuk didalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis, dan kemampuan mengevaluasi. Dalam ranah kognitif itu terdapat enam aspek atau jenjang proses berfikir, mulai dari jenjang terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi.

Aspek kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir termasuk di dalamnya kemampuan memahami, menghafal, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis dan kemampuan mengevaluasi. Menurut (Ramadhanti & Yanda, 2022:55), kemampuan kognitif adalah kemampuan berfikir secara hirarki yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.

Pada tingkat pengetahuan, peserta didik menjawab pertanyaan berdasarkan hafalan saja. Pada tingkat pemahaman peserta didik dituntut untuk menyatakan masalah dengan kata-katanya sendiri, memberi contoh suatu konsep atau prinsip. Pada tingkat aplikasi, peserta didik dituntut untuk menerapkan prinsip dan konsep dalam situasi yang baru. Pada tingkat analisis, peserta didik diminta untuk menguraikan informasi ke dalam beberapa bagian, menemukan asumsi, membedakan fakta dan pendapat serta menemukan hubungan sebab akibat. Pada tingkat sintesis, peserta didik dituntut untuk menghasilkan suatu cerita, komposisi, hipotesis atau teorinya sendiri dan mensintesis pengetahuan. Pada tingkat evaluasi, peserta didik mengevaluasi informasi seperti bukti, sejarah, editorial, teori-teori yang termasuk di dalamnya judgement terhadap hasil analisis untuk membuat kebijakan.

Tujuan aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, metode atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut.

Sejalan dengan hasil penelitian (Mayasari dkk., 2022) membuktikan bahwa adanya hubungan antara aktivitas yang dilakukan oleh guru terhadap aktivitas siswa dan hasil belajar yang diperoleh oleh siswa, semakin tinggi atau maksimal aktivitas yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran maka berpengaruh pada aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut yang juga semakin meningkat. Dengan meningkatnya aktivitas siswa dalam pembelajaran, maka berdampak pada hasil belajar siswa tersebut yang juga mengalami peningkatan pada seluruh aspek.

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila

seseorang telah memiliki kekuasaan kognitif tingkat tinggi. Ciri-ciri hasil belajar afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku.

Ranah afektif menjadi lebih rinci lagi ke dalam lima jenjang, yaitu :a) receiving, b) responding, c) valuing, d) organization, e) characterization by evaluate or value complex

Pemikiran atau perilaku harus memiliki dua kriteria untuk diklasifikasikan sebagai ranah afektif menurut (Alifah, 2019). Pertama, perilaku melibatkan perasaan dan emosi seseorang. Kedua, perilaku harus tipikal perilaku seseorang. Kriteria lain yang termasuk ranah afektif adalah intensitas, arah, dan target. Intensitas menyatakan derajat atau kekuatan dari perasaan. Beberapa perasaan lebih kuat dari yang lain, misalnya cinta lebih kuat dari senang atau suka. Sebagian orang kemungkinan memiliki perasaan yang lebih kuat dibanding yang lain. Arah perasaan berkaitan dengan orientasi positif atau negatif dari perasaan yang menunjukkan apakah perasaan itu baik atau buruk.

Ada 5 tipe karakteristik afektif yang penting berdasarkan tujuannya, yaitu sikap, minat, konsep diri, nilai, dan moral.

Ranah psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Ranah psikomotor adalah ranah yang berhubungan dengan aktivitas fisik, misalnya lari, melompat, melukis, menari, memukul, dan sebagainya. Hasil belajar ranah psikomotor dikemukakan oleh Simpson (1956) yang menyatakan bahwa hasil belajar psikomotor ini tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu. Hasil belajar psikomotor ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan berperilaku). Hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif akan menjadi hasil belajar psikomotor apabila peserta didik telah menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan ranah afektif.

Agar memperoleh hasil maksimal, penilaian harus berdasarkan pada tujuan yang ingin dicapai. Adapun untuk menilai hasil belajar psikomotor siswa, (Arifin, 1991, hlm. 11) menjelaskan bahwa ada beberapa prinsip yang harus diaplikasikan. Prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut.

Kontinuitas Penilaian tidak boleh dilakukan secara insidental. Karena pendidikan itu sendiri adalah proses yang kontinu, maka penilaian harus dilakukan terus-menerus. Hasil penilaian yang diperoleh pada suatu waktu harus senantiasa dihubungkan dengan hasil-hasil dalam waktu sebelumnya, sehingga dapat diperoleh gambaran yang jelas dan berarti tentang perkembangan peserta didik. Keseluruhan Penilaian harus dilakukan secara menyeluruh terhadap seluruh objek yang mencakup semua dimensi yang ada dalam aspek psikomotorik. Seluruh komponen harus mendapatkan perhatian dan pertimbangan yang sama dalam mengambil keputusan. Objektifitas Penilaian hendaknya dilaksanakan

seobjektif mungkin. Oleh sebab itu perasaan-perasaan, keinginan-keinginan, prasangka-prasangka yang bersifat negatif harus dijauhkan. Penilaian harus didasarkan pada kenyataan yang sebenarnya. Kooperatif Prinsip ini sangat erat kaitannya dengan prinsip-prinsip di atas. Dalam prinsip ini terkandung maksud bahwa setiap kegiatan penilaian hendaknya dilakukan bersama-sama oleh pihak yang bersangkutan seperti guru, kepala sekolah, orang tua bahkan siswa.

Hasil penelitian ini mendukung teori belajar yang dikemukakan oleh Glaserfeld yang mengemukakan bahwa dalam belajar sejatinya mengkonstruksikan apa yang diketahuinya berdasarkan pengalamannya sendiri. Semua hasil belajar didasarkan pada pengalaman sendiri dan interaksi sosial. Sejalan dengan pendapat (Noorhapizah dkk., 2019) penggunaan model pembelajaran kooperatif dapat membuat pembelajaran menjadi efektif karena menuntut siswa aktif dan terjadi interaksi antar sesama siswa sehingga dapat mengatasi pembelajaran satu arah sehingga membuat siswa hanya menerima pengetahuan tanpa membangun pengetahuannya sendiri.

Urgensi pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi pada generasi muda karena sumber daya manusia masa depan akan menghadapi tantangan yang besar dalam penguasaan literasi informasi dan teknologi, keterampilan berpikir kritis dan berpikir kreatif, komunikasi dan kolaborasi (Agusta dkk., 2021)

Berdasarkan hal ini dapat disimpulkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa haruslah meningkatkan aktivitas belajar siswa yang akhirnya bisa meningkatkan keterampilan berpikir siswa, karena dengan aktivitas belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa yang baik akan menumbuhkan pengalaman siswa dan membuat pembelajaran lebih bermakna dan membuat siswa mudah untuk menguasai konsep materi.

#### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilaksanakan terhadap siswa kelas IV SDN Pangambangan 3 Banjarmasin, maka dapat disimpulkan: Aktivitas guru dan aktivitas siswa pada muatan IPS tema menggunakan model BALAMUT pada kelas IV SDN SDN Pangambangan 3 Banjarmasin telah terlaksana dengan baik sehingga mengalami peningkatan dan mencapai kriteria "Sangat Baik". Komunikasi pada muatan IPS tema menggunakan model BALAMUT pada kelas IV SDN SDN Pangambangan 3 Banjarmasin telah terlaksana dengan baik sehingga mengalami peningkatan dan mencapai kriteria "Sangat Terampil". Hasil belajar siswa pada muatan IPS tema menggunakan model BALAMUT pada kelas IV SDN SDN Pangambangan 3 Banjarmasin dapat

meningkatkan hasil belajar siswa dan telah mampu mencapai indikator ketuntasan secara individual maupun secara klasikal.

#### **UCAPAN TERIMAKASIH**

Dengan kerendahan hati dalam kesempatan ini menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Ahmad Riandy Agusta, M.Pd yang telah memberikan kesempatan dan meluangkan waktunya untuk bersedia memberikan arahan dan bimbingan kepada peneliti dalam penulisan artikel ini..

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abidin, Y. (t.t.). Abidin, Yunus. 2014. Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013. Bandung: PT Refika Aditama. Aizikovitsh, E. dan Amit, M. 2010. Evaluating an Infusion Approach to the Teaching of Critical Thinking Skills Through Mathematics. *Procedia Social and Behavioral Sciences* Vol. 23 [818–3822]. Tersedia. *Jurnal Didaktik Matematika Universitas Syiah Kuala Banda Aceh*. Vol, 1(1), 71–81.
- Abrar, A. I. P. (2016). Pembelajaran Berdasarkan Masalah Suatu Upaya untuk Mengembangkan Kemampuan Pemahaman dan Representasi Matematik Siswa. *MaPan: Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 4(1), 1–10.
- Abrar, A. I. P. (2016). Pembelajaran Berdasarkan Masalah Suatu Upaya untuk Mengembangkan Kemampuan Pemahaman dan Representasi Matematik Siswa. *MaPan: Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 4(1), 1–10.
- Agusta, A. R., Suriansyah, A., & Setyosari, P. (2021). Model Blended Learning Gawi Manuntung untuk Mengembangkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. *Journal of Economics Education and Entrepreneurship*, 2(2), 63–89.
- Agusta, A. R., Suriansyah, A., & Setyosari, P. (2021). Model Blended Learning Gawi Manuntung untuk Mengembangkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. *Journal of Economics Education and Entrepreneurship*, 2(2), 63–89.
- Ahmad, S. (2015). Strategi Kepemimpinan Kepala Sekolah, Guru, Orang Tua, Dan Masyarakat Dalam Membentuk Karakter Siswa. *Cakrawala Pendidikan*, 34(2), 234–247.
- Ahmad, S. (2015). Strategi Kepemimpinan Kepala Sekolah, Guru, Orang Tua, Dan Masyarakat Dalam Membentuk Karakter Siswa. *Cakrawala Pendidikan*, 34(2), 234–247.
- Ahmadi, I. K., Amri, S., & Elisah, T. (2011). Strategi pembelajaran sekolah terpadu. *Jakarta: Prestasi Pustaka*.
- Alifah, F. N. (2019). PENGEMBANGAN STRATEGI PEMBELAJARAN AFEKTIF. *Tadrib*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.19109/tadrib.v5i1.2587>
- Alifah, F. N. (2019). PENGEMBANGAN STRATEGI PEMBELAJARAN AFEKTIF. *Tadrib*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.19109/tadrib.v5i1.2587>
- ANGRAINI, D. (2020). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA*

- PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS IV SD NEGERI 247 TONDO TANGNGA. UNIVERSITAS COKROAMINOTO PALOPO.
- ANGRAINI, D. (2020). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS IV SD NEGERI 247 TONDO TANGNGA. UNIVERSITAS COKROAMINOTO PALOPO.
- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan media gambar seri untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 72–80.
- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan media gambar seri untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 72–80.
- Ariana, K. M., Agustini, K., & Sindu, I. G. P. (2019). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE PICTURE AND PICTURE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN TIK DI SMP NEGERI 3 SERIRIT. *JANAPATI: Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Indonesia*, 8(2), 119–128.
- Arifin, Z. (1991). Evaluasi Instruksional Prinsip-Teknik-Prosedur. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Z. (1991). Evaluasi Instruksional Prinsip-Teknik-Prosedur. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2014). Dkk.(2008) Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara, 60.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Aritonan, K. T. (2008). *Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*.
- Aritonan, K. T. (2008). *Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*.
- Ariyani, B., & Kristin, F. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), Article 3. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.36230>
- Astuti, M. P. (2022). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PICTURE AND PICTURE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA DI SD NEGERI 24 SELUMA [Diploma, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu]. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/10217/>
- Bera, L. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Model Role Playing pada Mata Pelajaran IPS di SD Inpres Waioti. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10476–10483.
- Buchari, A. (2018). Peran guru dalam pengelolaan pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 12(2), 106–124.
- Buchari, A. (2018). Peran guru dalam pengelolaan pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 12(2), 106–124.

- Budiono, H., & Abdurrohim, M. (2020). Peran guru dalam mengembangkan keterampilan komunikasi (communication) siswa kelas V sekolah dasar negeri Teratai. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8(1), 119–127.
- Budiono, H., & Abdurrohim, M. (2020). Peran guru dalam mengembangkan keterampilan komunikasi (communication) siswa kelas V sekolah dasar negeri Teratai. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8(1), 119–127.
- Cangara, H. (2012). *Pengantar ilmu komunikasi*. 85.
- Choirunisa, E. (2019). *Efektifitas Penggunaan Media Presentasi (Power Point) Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas V di SDN Blimbing 1 Kecamatan Kosambi Tangerang*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Choirunisa, E. (2019). *Efektifitas Penggunaan Media Presentasi (Power Point) Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas V di SDN Blimbing 1 Kecamatan Kosambi Tangerang*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Dalyono. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Dewi, P. S. (2015). *Implementasi Pendekatan Saintifik Terhadap Proses Aktivitas Guru dan Siswa pada Pembelajaran IPA Terpadu*.
- Dewi, P. S. (2015). *Implementasi Pendekatan Saintifik Terhadap Proses Aktivitas Guru dan Siswa pada Pembelajaran IPA Terpadu*.
- Djamarah. (2016). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. *Jakarta : Rineka Cipta*.
- Fakhrurrazi, F. (2018). The Nature of Effective Learning. *At-Ta'fikir*, 11(1), 85–99.
- Fakhrurrazi, F. (2018). The Nature of Effective Learning. *At-Ta'fikir*, 11(1), 85–99.
- Fitria, H., Kristiawan, M., & Rahmat, N. (2019). Upaya meningkatkan kompetensi guru melalui pelatihan penelitian tindakan kelas. *Abdimas Unwahas*, 4(1).
- Fitria, H., Kristiawan, M., & Rahmat, N. (2019). Upaya meningkatkan kompetensi guru melalui pelatihan penelitian tindakan kelas. *Abdimas Unwahas*, 4(1).
- Handayani, D. (2020). Pemanfaatan media youtube pada saat pandemi covid 19 untuk media pembelajaran bahasa inggris dalam meningkatkan vocabulary dan pemahaman siswa. *Jupendik: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 12–18.
- Handayani, D. (2020). Pemanfaatan media youtube pada saat pandemi covid 19 untuk media pembelajaran bahasa inggris dalam meningkatkan vocabulary dan pemahaman siswa. *Jupendik: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 12–18.
- Helmita, M., Zulhaini, & Alhairi. (2022). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PICTURE AND PICTURE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA PADA MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI DI KELAS VIIA SMP NEGERI 1 SINGINGI HILIR KABUPATEN KUANTAN SINGINGI. *JOM FTK UNIKS*, 3(1), 127–136.
- Hidayat, M. (2010). *Pengembangan Pembelajaran IPS Berbasis Hipnosis*. Penerbit P4I.

- Jupriyanto, N. (2019). Pengaruh Keterampilan Mengajar Guru terhadap Aktivitas Belajar Siswa SD Negeri 04 Loning. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 4(1), 14.
- Jupriyanto, N. (2019). Pengaruh Keterampilan Mengajar Guru terhadap Aktivitas Belajar Siswa SD Negeri 04 Loning. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 4(1), 14.
- Kamza, M., Ibrahim, H., & Lestari, A. I. (2021). Pengaruh Metode Pembelajaran Diskusi dengan Tipe Buzz Group Terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4120–4126.
- Kamza, M., Ibrahim, H., & Lestari, A. I. (2021). Pengaruh Metode Pembelajaran Diskusi dengan Tipe Buzz Group Terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4120–4126.
- Kamza, M., Ibrahim, H., & Lestari, A. I. (2021). Pengaruh Metode Pembelajaran Diskusi dengan Tipe Buzz Group Terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4120–4126.
- Karim, M. F., & Fathoni, A. (2022). Pembelajaran CIRC dalam Menumbuhkan Keterampilan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5910–5917.
- Karim, M. F., & Fathoni, A. (2022). Pembelajaran CIRC dalam Menumbuhkan Keterampilan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5910–5917.
- Kristin, F. (2018). META-ANALISIS PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR IPS. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2), Article 2. <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2356>
- Kurniawan, A., Fayola, A. D., Kolong, J., & Juniati, S. (2023). *Penelitian Tindakan Kelas. Global Eksekutif Teknologi*.
- Kusumaningtyas, R., Sholehah, I. M., & Kholifah, N. (2020). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Guru Melalui Model dan Media Pembelajaran bagi Generasi Z. *Warta LPM*, 23(1), 54–62.
- Kusumaningtyas, R., Sholehah, I. M., & Kholifah, N. (2020). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Guru Melalui Model dan Media Pembelajaran bagi Generasi Z. *Warta LPM*, 23(1), 54–62.
- Lestari, F. W. (2017). Peran Teman Sebaya Dalam Mengembangkan Kemampuan Komunikasi Siswa Sekolah Dasar. *SEMINAR NASIONAL BIMBINGAN KONSELING 2016*.
- Lestari, F. W. (2017). Peran Teman Sebaya Dalam Mengembangkan Kemampuan Komunikasi Siswa Sekolah Dasar. *SEMINAR NASIONAL BIMBINGAN KONSELING 2016*.
- Lisniasari, L., Susanto, S., Nuriani, N., & Widiyanto, W. (2022). Pelatihan Mengajar Dengan Metode Role Play Berbasis Psikodrama Kepada Tenaga Pendidik Sekolah Dasar Swasta Pelopor Duri. *IKRA-ITH ABDIMAS*, 5(1), 61–65.

- Lisniasari, L., Susanto, S., Nuriani, N., & Widiyanto, W. (2022). Pelatihan Mengajar Dengan Metode Role Play Berbasis Psikodrama Kepada Tenaga Pendidik Sekolah Dasar Swasta Pelopor Duri. *IKRA-ITH ABDIMAS*, 5(1), 61–65.
- Mayasari, A., Arifudin, O., & Juliawati, E. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167–175.
- Mayasari, A., Arifudin, O., & Juliawati, E. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167–175.
- Miriam, S., & Salam M, A. (2020). *THE EFFECT OF INSTRUCTIONAL STRATEGIES ON STUDENT ACHIEVEMENT IN PHYSICS: A META-ANALYSIS STUDY VIEWED FROM TOPICS OF PHYSICS AND KINDS OF STUDENT ACHIEVEMENTS*.
- Miriam, S., & Salam M, A. (2020). *THE EFFECT OF INSTRUCTIONAL STRATEGIES ON STUDENT ACHIEVEMENT IN PHYSICS: A META-ANALYSIS STUDY VIEWED FROM TOPICS OF PHYSICS AND KINDS OF STUDENT ACHIEVEMENTS*.
- Musyriifa, F. A., Rahmah, A., Wahyuni, S., & Fitriyani, L. (2020). Metode Picture and Picture dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab pada Maharah Kitabah. *Arfannur: Journal of Islamic Education*, 1(1), 15–26. <https://doi.org/10.24260/arfannur.v1i1.147>
- Noorhapizah, N., Nur'alim, N., Agusta, A. R., & Fauzi, Z. A. (2019). Meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui keterampilan membaca pemahaman dalam menemukan informasi penting dengan kombinasi model directed inquiry activity (DIA) Think pair share (TPS) dan scramble pada siswa kelas V SDN Pemurus Dalam 7 Banjarmasin. *Prosiding Seminar Nasional PS2DMP*, 5(2).
- Noorhapizah, N., Nur'alim, N., Agusta, A. R., & Fauzi, Z. A. (2019). Meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui keterampilan membaca pemahaman dalam menemukan informasi penting dengan kombinasi model directed inquiry activity (DIA) Think pair share (TPS) dan scramble pada siswa kelas V SDN Pemurus Dalam 7 Banjarmasin. *Prosiding Seminar Nasional PS2DMP*, 5(2).
- Nugraha, M. (2018). Manajemen kelas dalam meningkatkan proses pembelajaran. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 4(01), 27–44.
- Nugraha, M. (2018). Manajemen kelas dalam meningkatkan proses pembelajaran. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 4(01), 27–44.
- Ozdas, D., Yesilirmak, N., Sarac, O., & Cagil, N. (2022). 36-Month Outcomes of Mechanical and Transepithelial PTK Epithelium Removal Techniques Prior to

- Accelerated CXL for Progressive Keratoconus. *Journal of Refractive Surgery*, 38(3), 191–200.
- Paloloang, M. F. B. (2014). Penerapan model problem based learning (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi panjang garis singgung persekutuan dua lingkaran di kelas VIII SMP Negeri 19 Palu. *Jurnal Elektronik Pendidikan Matematika Tadulako*, 2(1), 67–77.
- Paloloang, M. F. B. (2014). Penerapan model problem based learning (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi panjang garis singgung persekutuan dua lingkaran di kelas VIII SMP Negeri 19 Palu. *Jurnal Elektronik Pendidikan Matematika Tadulako*, 2(1), 67–77.
- Puspasari, S. (2021). *Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing dan Picture and Picture Terhadap Keterampilan Menulis Siswa Mi/SD* [Bachelor Thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta]. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/59170>
- Putra, I. D., Susilowati, S. M. E., & Purwanto, E. (2021). The Effectiveness of Problem-Based Learning Model and Role Playing Assisted by Audio-Visual Media in Learning Outcomes of Social Studies at Fifth-grade Elementary School. *Journal of Primary Education*, 10(2), Article 2. <https://doi.org/10.15294/jpe.v10i2.48793>
- Rahman, M. (2022). *KESENIAN LAMUT DAN KETERKAITANNYA SEBAGAI SUMBER BELAJAR IPS* [Preprint]. Open Science Framework. <https://doi.org/10.31219/osf.io/74yqx>
- Rahman, M. (2022). *KESENIAN LAMUT DAN KETERKAITANNYA SEBAGAI SUMBER BELAJAR IPS* [Preprint]. Open Science Framework. <https://doi.org/10.31219/osf.io/74yqx>
- Ramadhanti, & Yanda, D. P. Y. (2022). *Pembelajaran Menulis Teks: Suatu Pendekatan Kognitif*. Deepublish.
- Ramadhanti, & Yanda, D. P. Y. (2022). *Pembelajaran Menulis Teks: Suatu Pendekatan Kognitif*. Deepublish.
- Rangkoly, S. A., & Telussa, R. P. (2022). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKn SISWA KELAS X DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DI SMK YPK Dr NOMENSEN STEVAN MAMBRAKU. *CAKRAWALA ILMU Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(2), Article 2.
- Rohani, S., & Sumantri, Y. K. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Sejarah melalui Strategi Go To Your Post. *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 9(1), 51–60.
- Rohani, S., & Sumantri, Y. K. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Sejarah melalui Strategi Go To Your Post. *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 9(1), 51–60.
- S, M., Raida, S. A., & Putra, S. H. J. (2021). Pembelajaran Picture and Picture untuk Meningkatkan motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Invertebrata.

- Journal Of Biology Education*, 4(1), 72–79.  
<https://doi.org/10.21043/job.v4i1.9796>
- Samuel, S. & Nggili, R.A. 2013. *Asyiknya Penelitian Ilmiah dan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Andi
- Samuel, S. & Nggili, R.A. 2013. *Asyiknya Penelitian Ilmiah dan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Andi
- sanjaya, W. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Prenada Media.
- Soranto, aw. (2011). *Komunikasi Interpersonal*, PT. *Graha Ilmu*, Yogyakarta.
- Suharti, S. P., Sumardi, M. K., Hanafi, M., & Hakim, L. (2020). *Strategi belajar mengajar*. Jakad Media Publishing.
- Suharti, S. P., Sumardi, M. K., Hanafi, M., & Hakim, L. (2020). *Strategi belajar mengajar*. Jakad Media Publishing.
- Suriansyah, A. (2014). The Leadership Strategies Of School Principals, Teachers, Parents. *Cakrawala Pendidikan*, 34, 234–247.
- Suriansyah, A. (2014). The Leadership Strategies Of School Principals, Teachers, Parents. *Cakrawala Pendidikan*, 34, 234–247.
- Susanto, heri. (2021). *The Role of Historical Science in Social Studies Learning Materials for Increasing Values of Student’s Nationalism | Afrina | The Innovation of Social Studies Journal*.  
<https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/iis/article/view/3769>
- Sutapa, M. (2006). Membangun Komunikasi Efektif Di Sekolah. *Jurnal Manajemen Pendidikan UNY*, 112720. <https://www.neliti.com/publications/112720/>
- Wattimena, M., & Nursida, A. (2022). The Role of The Sociology Teacher in Implementing Character Education. *International Journal of Education and Humanities (IJOLEH)*, 1(1), 71–81.
- Wattimena, M., & Nursida, A. (2022). The Role of The Sociology Teacher in Implementing Character Education. *International Journal of Education and Humanities (IJOLEH)*, 1(1), 71–81.
- Winarti, S. (2022). Penerapan Media Video Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Journal Of Education Action Research*, 6(2), 146–152.
- Yurianita, N. (2023). PENGGUNAAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DENGAN STRATEGI (PICTURE AND PICTURE) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS SISWA KELAS VII PADA MATERI TEKS PROSEDUR. *Sarasvati*, 4(2), Article 2.  
<https://doi.org/10.30742/sv.v4i2.2613>
- Zubaidah, S., & UM, J. (2017). Pembelajaran kontekstual berbasis pemecahan masalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis. *Makalah disampaikan pada Seminar Nasional dengan tema Inovasi Pembelajaran Berbasis*

**Sindoro**

**CENDIKIA PENDIDIKAN**

ISSN: 3025-6488

2023, Vol. 2, No.5

10-20

Prefix DOI 10.9644/scp.v1i1.332

*pemecahan Masalah dalam Pembelajaran Biologi di Universitas Muhammadiyah  
Makasar, Makasar, 6.*