



Implementasi Model PBL, NHT dan CCB serta Media Kantong Penyelidikan

Zain Ahmad Fauzi^{1*}, Metroyadi², Ridha Nadhira³, Siti Muslelah⁴, Hery Orhandy⁵

¹PGSD/FKIP/Universitas Lambung Mangkurat

Email: Zain.fauzi@ulm.ac.id

²PGSD/FKIP/Universitas Lambung Mangkurat

Email: metroyadi59@gmail.com

³PGSD/FKIP/Universitas Lambung Mangkurat

Email: ridhanadhira39@gmail.com

⁴PGSD/FKIP/Universitas Lambung Mangkurat

Email: muslelah07@gmail.com

⁵PGSD/FKIP/Universitas Lambung Mangkurat

Email: orhandy77@gmail.com

Abstract. *This research was conducted using the observation method to discuss the implementation of the combination of PBL, NHT and CCB models as well as the Investigation Pockets media to improve learning activities, critical thinking skills and learning outcomes of elementary school students. This study uses a qualitative research approach with the type of preliminary study research. The subjects of this study were educators and students of class V UPTD SD Negeri 1 Liang Anggang with a total of 16 students. Data collection techniques used were observation and interviews with educators and students of class V UPTD SD Negeri 1 Liang Anggang. The data analysis of this research used qualitative descriptive. These findings indicate that in the learning process, students' learning activities are still low, critical thinking skills are not honed, and there is no interesting media. In addition, the absence of games causes the class to become monotonous and boring for students which results in less than optimal student learning outcomes.*

Keywords: CCB; Investigation Pockets; NHT; PBL.

Abstrak. *Penelitian ini dilakukan dengan metode observasi untuk mengangkat tentang Implementasi Kombinasi Model PBL, NHT dan CCB serta media Kantong Penyelidikan untuk meningkatkan aktivitas belajar, keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian studi pendahuluan. Subjek penelitian ini adalah pendidik dan peserta didik kelas V UPTD SD Negeri 1 Liang Anggang dengan jumlah peserta didik sebanyak 16 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan wawancara kepada pendidik dan peserta didik kelas V UPTD SD Negeri 1 Liang Anggang. Analisis data penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif. Hasil temuan ini menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran aktivitas belajar peserta didik masih rendah, keterampilan berpikir kritis yang tidak terasa, serta tidak terdapat media yang menarik. Selain itu tidak adanya permainan yang menyebabkan kelas menjadi monoton dan menjenuhkan bagi peserta didik yang mengakibatkan hasil belajar peserta didik kurang maksimal.*

Kata Kunci: CCB; Kantong Penyelidikan; NHT; PBL.

PENDAHULUAN

Era Society 5.0 kita dituntut untuk menyiapkan SDM yang siap menghadapi tantangan dan mampu bersaing dalam skala global. Hal ini tidak terlepas dari dunia pendidikan. Pendidikan hendaknya dapat membekali peserta didik dengan keterampilan di abad 21 yakni *Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving, Creativity and Innovation, Character, dan Citizenship*. Keterampilan tersebut relevan dengan empat pilar pendidikan yang dikemukakan oleh UNESCO yakni *learning to know, learning to do, learning to live together, learning to be* (Nastiti dkk, 2020 : Priscilla & Dedy, 2021). Dalam mewujudkan pendidikan ideal tersebut maka perlu proses pembelajaran yang ideal pula sebagaimana standar proses yang termuat di dalam PP Nomor 57 tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan bahwa pelaksanaan pembelajaran diselenggarakan dalam suasana belajar yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik (Kemendikbud, Standar Nasional Proses, 2021).

Namun, tujuan pendidikan tersebut pada kenyataannya bisa dibilang belum tercapai. Hal inilah yang menyebabkan rendahnya mutu sumber daya manusia dan mutu pendidikan yang ada di Indonesia. Sebagaimana yang dikutip melalui laman cnnindonesia.com diketahui data dari Bank Dunia (World Bank) pada tahun 2018, menjelaskan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia masih rendah dan masih tertinggal dibandingkan dengan negara tetangga lainnya. Education Indeks dari Human Development Report 2017 juga mengemukakan bahwa indikator pendidikan Indonesia rendah dengan berada di posisi ke-7 di ASEAN dengan skor 0,622. Sejalan dengan itu, dikutip dari kemdikbud.go.id bahwa survei kemampuan pelajar yang dirilis oleh *Programme for International Student Assessment (PISA)*, pada 3 Desember 2018 lalu di Paris, menempatkan Indonesia di peringkat ke-72 dari 77 negara. Data ini menjadikan Indonesia bercokol di peringkat enam terbawah, masih jauh dibawah negara-negara tetangga. Adapun di Kalimantan Selatan sendiri, menurut data yang dirilis Badan Pusat Statistik menyatakan bahwa IPM Kalimantan Selatan pada tahun 2021 adalah 71,28. Hal ini menunjukkan bahwa IPM Kalimantan Selatan masih berada pada kategori sedang (Metroyadi & Fauzi, 2021).

Mengingat sekolah dasar sebagai tempat pertama kali peserta didik mengalami pendidikan formal. Maka perlu tercipta pembelajaran yang ideal dijenjang ini. Agar pembelajaran yang ideal ini dapat terlaksana dengan baik, pendidik juga perlu menyusun strategi pembelajaran dengan berpedoman pada kurikulum. Kurikulum 2013 bertujuan untuk menghasilkan insan yang produktif, kreatif, inovatif dan afektif melalui penguatan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang terintegrasi. Orientasi kurikulum 2013 adalah terjadinya peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan. kemampuan peserta didik secara kognitif, afektif dan psikomotorik dalam proses pembelajaran (Rahima, Fauzi, & Asniwati, 2019). Untuk merealisasikan hal tersebut maka dalam pelaksanaannya Kurikulum 2013 menerapkan sistem tematik integratif dengan menekankan pendekatan saintifik dalam proses belajar mengajar (Kemendikbud, 2021; Mulyasa, 2018).

Dalam kurikulum 2013 keaktifan peserta didik tidak hanya dinilai dari aspek kognitif saja, namun juga dalam segi afektif dan psikomotoriknya. Selain itu keterampilan berpikir kritis peserta didik juga perlu ditingkatkan dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut karena tujuan kurikulum 2013 di Indonesia yaitu mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi salah satunya berpikir kritis. Karena ciri khas dari kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik yang menuntut peserta didik mampu memprediksi, mendesain dan memperkirakan selama proses pembelajaran (Rahmadtullah, 2015). Untuk itu perlu diterapkan pembelajaran yang kooperatif dengan mengimplementasikan model PBL, NHT dan CCB yang terinspirasi dari model *Problem Based Learning (PBL)*, *Number Heads Together (NHT)*, dan Permainan Cuk Cuk Bimbi. *Problem Based Learning* merupakan model yang dapat secara aktif melibatkan peserta didik dalam kegiatan belajar serta melatih peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi (Haryanti 2017; Fadhillah, dkk. 2020). Hal ini karena melalui model *Problem Based Learning* peserta didik didorong untuk belajar dan bekerjasama dalam kelompok untuk mengatasi permasalahan nyata di lingkungannya, sehingga pembelajaran juga akan lebih bermakna (Maulana, Z; Fauzi, Zain Ahmad, 2019).

Adapun model *Numbered Heads Together*. Menurut Huda (2018), sangat cocok digunakan untuk menjaga dan mengkondisikan agar setiap anggota kelompok dapat terlibat aktif dalam diskusi kelompok. Selain itu, model NHT ini juga dapat membuat pembagian kelompok menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik pun menjadi lebih antusias dan bersemangat (Shoimin, 2017). Melalui model *Numbered Heads Together* pendidik akan memanggil secara nomor kepala peserta didik sehingga semua anggota kelompok bersungguh-sungguh berdiskusi, saling berbagi informasi dalam kelompok dan mempersiapkan diri untuk maju ke depan (Hidayat 2017). Agar proses pembelajaran lebih menyenangkan juga diterapkan permainan tradisional Cuk-Cuk Bimbi. Dengan menggunakan permainan tentunya pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Cahaya, 2015). Permainan tradisional juga dapat meningkatkan motorik, mengembangkan keterampilan emosi, mengembangkan kemampuan intelektual, serta dapat mengembangkan kemandirian peserta didik (Haris, I, 2019).

Adapun beberapa penelitian relevan mengenai implementasi model PBL, NHT, dan CCB serta Media Kantong Penyelidikan antara lain dilaporkan oleh Huda Arindra dan Abduh (2021), Fahrini Oktaviana (2021), Rina Helmina (2021). Begitu pula penelitian yang dilakukan oleh Nolla Agustin (2021), menunjukkan bahwa implementasi model PBL, NHT, dan CCB serta media Kantong Penyelidikan dapat meningkatkan aktivitas peserta didik, keterampilan berpikir kritis, dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian ini sebagai suatu studi pendahuluan mengenai implementasi kombinasi model PBL, NHT, dan CCB serta media Kantong Penyelidikan terhadap aktivitas pendidik, aktivitas peserta didik, keterampilan berpikir kritis, dan hasil belajar pada tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan pada peserta didik kelas V UPTD SD Negeri 1 Liang Anggang.

METODE

Dalam penelitian ini pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lainnya secara holistik dan dengan cara mengumpulkan dan menganalisis data berupa kata-kata dan perbuatan-perbuatan serta mendeskripsikannya (Moelong, 2018; Afrizal, 2017). Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pendahuluan. Menurut Arikunto (2016) studi pendahuluan merupakan studi yang dilakukan untuk mencari informasi yang diperlukan oleh peneliti agar masalahnya menjadi lebih jelas kedudukannya. Studi pendahuluan juga dilakukan untuk menjajaki kemungkinan diteruskannya pekerjaan meneliti. Dipilihnya studi pendahuluan ini karena masalah-masalah pendidikan yang didapat saat ini bukan seluruhnya merupakan masalah yang baru, atau bahkan dapat dikatakan masalah-masalah yang lama tersebut muncul kembali dalam keunikan yang berbeda.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan teknik observasi dan wawancara. Menurut Sugiyono (2018:229) observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi juga tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain. Melalui kegiatan observasi peneliti dapat belajar tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut. Observasi dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan pengamatan langsung di lapangan untuk mengetahui kondisi yang sebenarnya proses pembelajaran yang terjadi di kelas V UPTD SD Negeri 1 Liang Anggang. Adapun wawancara merupakan komunikasi dua arah untuk memperoleh informasi dari Responden yang terkait. Dapat pula dikatakan bahwa wawancara merupakan percakapan tatap muka antara pewawancara dengan narasumber, di mana pewawancara bertanya langsung tentang suatu objek yang diteliti dan telah dirancang sebelumnya. Pada penelitian ini yang menjadi narasumber adalah wali kelas V yakni bapak Jumaidi dan peserta didik kelas V UPTD SD Negeri 1 Liang Anggang. Subjek penelitian ini adalah pendidik dan peserta didik kelas V UPTD SD Negeri 1 Liang Anggang dengan jumlah 16 orang peserta didik, yang terdiri dari 8 peserta didik laki-laki dan 8 peserta didik perempuan. Dalam penelitian ini subjek yang dipilih agar dapat memenuhi pokok bahasan yang diteliti. Berdasarkan karakteristik yang ada diperoleh 17 orang subjek penelitian yang terdiri dari pendidik dan peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil observasi didapati temuan bahwa masih terlihat kurangnya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Hal tersebut disebabkan proses pembelajaran yang masih didominasi oleh pendidik. Peserta didik hanya mencatat serta mendengarkan penjelasan pendidik lalu diminta untuk mengerjakan soal yang diberikan. Selain itu, pada saat mengerjakan soal secara berkelompok peserta didik tidak didorong untuk mencari sumber pembelajaran lain selain materi yang disampaikan pendidik. Keterampilan berpikir kritis peserta didik pun juga tidak terasa selama proses pembelajaran sebab tidak ada proses tanya jawab yang merangsang anak untuk mengemukakan pendapat. Selain itu, soal yang pendidik berikan bukanlah berupa soal pemecahan masalah. Bahkan peserta didik menjawab soal tersebut dengan cara menyalin kembali apa yang didapatkannya didalam buku tematik.

Selama proses pembelajaran, pendidik hanya memanfaatkan buku dan papan tulis yang ada di kelas sebagai media. Pendidik masih belum menggunakan media pembelajaran yang menarik dan melibatkan peserta didik secara aktif. Hal ini menyebabkan beberapa peserta didik menjadi tidak memperhatikan dan tidak terfokus pada materi yang disampaikan oleh pendidik. Selain itu pendidik juga tidak ada menerapkan permainan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal inilah yang menyebabkan suasana kelas menjadi tegang dan membosankan. Terlihat beberapa peserta didik yang nampak jenuh dan tidak antusias selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Sementara itu berdasarkan hasil observasi peneliti terhadap nilai hasil belajar peserta didik kelas V semester II di UPTD SD Negeri 1 Liang Anggang pada pembelajaran tema 7 tahun ajaran 2020/2021 diketahui dari total 16 orang peserta didik semuanya sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70 dengan rata-rata nilai 75.

Pada saat wawancara wali kelas V Bapak Jumaidi menuturkan bahwa memang lebih sering dan nyaman menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Akan tetapi sesekali beliau juga menerapkan model pembelajaran kooperatif untuk kegiatan mengerjakan soal. Dimana peserta didik diminta untuk mengerjakan soal yang ada di buku tema secara berkelompok lalu mengumpulkannya jika sudah selesai. Selain itu, pendidik mengemukakan bahwa untuk kegiatan berpikir kritis peserta didik masih sangat kurang. Sebab ketika diberikan soal yang bersifat HOTS atau pemecahan masalah banyak peserta didik yang kesulitan dan tidak dapat mengerjakannya dengan tepat. Adapun terkait media pembelajaran, pendidik menuturkan bahwa bingung mau menggunakan media pembelajaran seperti apa yang dapat digunakan dalam pembelajaran tematik serta dapat merangsang siswa untuk aktif. Sehingga beliau lebih memilih untuk menggunakan media yang seadanya yakni buku dan papan tulis di kelas. Sedangkan untuk kegiatan permainan pendidik menuturkan bahwa sama sekali tidak pernah menerapkan permainan didalam kelas sebab menyebabkan kelas menjadi tidak kondusif dan tenang.

Sementara itu, hasil wawancara yang dilaksanakan dengan peserta didik kelas V UPTD SD Negeri 1 Liang Anggang juga menghasilkan jawaban yang relevan dengan apa yang dikemukakan oleh pendidik. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik Evita Indria dia mengemukakan bahwa metode ceramah yang diterapkan pendidik dan tidak adanya media membuat ia sulit memahami pelajaran dan mudah merasa bosan saat belajar. Muhammad Rizky peserta didik kelas V juga mengemukakan bahwa ketika diberi soal dia terbiasa hanya menyalin jawaban yang didapatkannya dari buku catatannya. Serta sangat kesulitan jika harus menyelesaikan soal soal yang berbentuk pemecahan masalah. Selain itu hasil wawancara dengan Muhammad Sandy Irawan dan Yoga Adi Pratama peserta didik kelas V mereka mengemukakan bahwa mereka sering merasa bosan dan jenuh saat mengikuti kegiatan belajar mengajar dan menginginkan adanya permainan yang seru di dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut maka dapat diambil kesimpulan hasil temuan bahwa permasalahan yang terjadi didalam kelas adalah rendahnya aktivitas belajar peserta didik, keterampilan berpikir kritis yang tidak terasa, serta tidak terdapat media yang menarik dan membangkitkan aktivitas peserta didik. Selain itu tidak adanya permainan yang menyebabkan kelas menjadi monoton dan menjenuhkan bagi peserta didik.

Pembahasan

Berdasarkan pada data hasil penelitian ditemukan bahwa kondisi nyata dilapangan proses pembelajaran yang terjadi di kelas V UPTD SD Negeri 1 Liang Anggang belum sesuai dengan kondisi ideal. Proses pembelajaran yang demikian apabila terus dibiarkan maka tentu akan berdampak pada kurangnya pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran yang berujung pada ketidak maksimalan dalam pembelajaran. Selain itu keterampilan berpikir kritis peserta didik yang tidak terasa, tentu akan membuat keterampilan berpikir kritis peserta didik menjadi rendah yang berdampak pada ketidakmampuan peserta didik dalam memecahkan masalah.

Model Pembelajaran *PBL*, *NHT* dan *CCB* merupakan model kombinasi yang terinspirasi dari beberapa model pembelajaran yang telah terkenal dan memiliki berbagai keunggulan yakni *Problem Based Learning* dan *Number Heads Together*. Kombinasi model pembelajaran ini membantu peserta didik dalam memahami materi yang disajikan pendidik dengan melibatkan partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu melalui model kombinasi ini peserta didik akan dilatih untuk terampil berpikir kritis dengan cara memecahkan masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan oleh pendidik. Serta diselipkan permainan tradisional cuk cuk bimbi di dalamnya sehingga akan tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Sebagaimana yang dikemukakan ahli bahwa model *Problem Based Learning* peserta didik dilibatkan secara aktif dalam kegiatan serta melatih peserta didik dalam berpikir tingkat tinggi karena dengan model ini peserta didik didorong untuk belajar dan bekerjasama dalam kelompok untuk mengatasi permasalahan nyata di lingkungannya (Maulana, Z; Fauzi, Zain Ahmad, 2019; Fadhilah, dkk 2020; Haryanti, 2017).

Adapun model pembelajaran *NHT* cocok untuk memastikan keterlibatan anggota dalam diskusi kelompok. Selain itu, model *NHT* ini juga dapat membuat pembagian kelompok menjadi lebih menarik sehingga peserta didik pun menjadi lebih antusias (Huda, 2018). Sejalan dengan itu, Hidayat (2017) mengemukakan bahwa model model *NHT* memiliki kelebihan yakni peserta didik akan berdiskusi dengan sungguh-sungguh serta semua peserta didik menjadi siap. Dengan demikian peserta didik dapat saling berbagi gagasan dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Dengan menggunakan permainan tentunya pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan menyenangkan, serta dapat meningkatkan motorik, mengembangkan keterampilan emosi, mengembangkan kemampuan intelektual, serta dapat mengembangkan kemandirian peserta didik. Permainan tradisional cukcuk bimbi, melatih peserta didik untuk bersikap sportif, mengasah rasa kebersamaan, dan melatih kepercayaan diri menggunakan instingnya (Cahaya, 2015; Haris, I, 2019).

Media Kantong Penyelidikan merupakan media konkret, dimana didalam setiap kantong terdapat suatu fenomena yang berisi masalah yang akan dipecahkan anak. Media ini merupakan media yang dapat dipegang secara langsung oleh peserta didik berupa kantong kantong berwarna-warni yang didalamnya akan diisi dengan berbagai macam permasalahan yang harus diselidiki oleh peserta didik. Selain itu di setiap kantong juga akan terdapat petunjuk atau pun arahan bagi peserta didik dalam melakukan penyelidikan terhadap permasalahan tersebut. Serta juga terdapat beberapa sumber-sumber bahan bacaan yang dapat digunakan peserta didik untuk menyelidiki permasalahan yang disajikan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh beberapa ahli berikut bahwa pendidik harus menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat digunakan dalam penyampaian pesan materi kepada peserta didik. Media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran akan memberikan hasil belajar yang baik (Batubara, 2020; Hasan, dkk. 2021). Hal ini agar belajar mengajar dapat berhasil dengan baik, peserta didik sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Pendidik berupaya untuk menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan. Dengan demikian melalui media pembelajaran, peserta didik diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan (Arsyad, 2017).

Adapun langkah – langkah kombinasi kombinasi model PBL, NHT, dan CCB adalah sebagai berikut:

- 1) Pendidik mengorientasi peserta didik pada masalah, dengan mengajukan fenomena atau cerita untuk memunculkan masalah.
- 2) Pendidik membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dan memberikan nomor kepala kepada setiap peserta didik dalam kelompoknya.
- 3) Mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah.
- 4) Peserta didik diarahkan untuk mengumpulkan informasi dari sumber sumber yang terdapat didalam kantong penyelidikan, untuk mendapat penjelasan pemecahan masalah.
- 5) Peserta didik berdiskusi dan bekerjasama dalam kelompoknya untuk membahas penyelesaian masalah secara kooperatif dan membuat laporan hasil diskusi.
- 6) Pendidik memanggil nomor kepala secara acak pada setiap kelompok dan maju kedepan untuk melaporkan hasil diskusi serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menanggapi hasil presentasi dari temannya.
- 7) Pendidik mengarahkan peserta didik bersama rekan kelompoknya memainkan Permainan Cuk Cuk Bimbi.
- 8) Pendidik membantu peserta didik melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan.

Kelebihan model PBL. NHT Dan CCB serta media Kantong Penyelidikan.

- 1) Meningkatkan aktivitas dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik
- 2) Dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik
- 3) Dapat membuat pemahaman peserta didik lebih terhubung dengan kehidupan nyata,
- 4) Terjadinya interaksi antara peserta didik melalui diskusi dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi
- 5) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menggunakan keterampilan bertanya, berdiskusi,
- 6) Mengembangkan bakat kepemimpinan
- 7) Melatih peserta didik untuk percaya diri
- 8) Menjadikan suasana kelas lebih menyenangkan.

Kekurangan model PBL. NHT Dan CCB serta media Kantong Penyelidikan.

- 1) Pendekatan pembelajaran ini membutuhkan lebih banyak waktu untuk persiapan dan pelaksanaannya.
- 2) Jika pendidik tidak dapat mengkondisikan dengan baik, keramaian itu dapat menjadi tidak terkendali.

Dalam implementasi kombinasi model PBL, NHT dan CCB ini pendidik dapat melaksanakan pembelajaran kearah kontekstual serta menggiring peserta didik untuk dapat menemukan kebermaknaan dalam pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan para ahli bahwa pendidik sebagai figur yang dapat merangsang peserta didik untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Pendidik semestinya memberikan bimbingan untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan dan mendorong peserta didik untuk berinteraksi dengan pengetahuan sehingga peserta didik mencapai tujuan belajar mereka. (Fauzi, 2016; Metroyadi & Fauzi, Zain Ahmad, 2021; Puspitasari 2020; Septikasari & Nugraha, 2018).

Adapun aktivitas peserta didik melalui implementasi kombinasi model PBL, NHT, dan CCB serta media Kantong penyelidikan berupa keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar yakni dengan cara mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Sehingga selama proses pembelajaran peserta didik menjadi subjek utama dalam pembelajaran yang harus dikembangkan dan ditingkatkan potensinya melalui rangkaian kegiatan belajar. Hal tersebut berdasarkan pendapat Susanto (2016) bahwa proses pembelajaran dikatakan efektif apabila peserta didik dapat terlibat secara aktif baik mental, fisik, dan sosial. Kualitas efektif tidaknya suatu pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan hasil. Dari segi

proses dikatakan berhasil jika seluruh atau sebagian peserta didik terlibat aktif secara keseluruhan. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Dave Meier dalam (Rusman, 2018) bahwa belajar harus dilakukan dengan aktivitas, yaitu menggerakkan fisik ketika belajar dan memanfaatkan indera peserta didik sebanyak mungkin dan membuat seluruh tubuh dan pikiran terlibat dalam proses belajar.

Selain itu, dalam pembelajaran abad 21 menurut Hasibuan dan Prastowo (2019) aktivitas peserta didik lebih menekankan pada kegiatan berfikir kritis, mampu mengintegrasikan segala ilmu dengan kehidupan nyata, memahami teknologi, dan informasi serta cakap dalam berkomunikasi dan berkolaborasi. Hal ini berimplikasi terhadap proses pembelajaran dimana peserta didik dilatih untuk menjelaskan dan bertukar informasi dengan temannya untuk memecahkan permasalahan yang disajikan, belajar cara menyampaikan informasi dengan benar, sehingga dapat dimengerti dan dipahami oleh temannya. Dengan demikian melalui kombinasi model PBL, NHT dan CCB serta media Kantong penyelidikan maka hasil belajar yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan diri individu berupa pengetahuan, sikap dan kemampuan sebagai hasil dari aktivitas belajar sehingga hasil belajar yang didapatkan. Hal ini sebagaimana yang dikemukakan oleh Setiawan (2017) bahwa hasil belajar harus mencakup tiga ranah, yakni aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran aktivitas belajar peserta didik masih rendah, keterampilan berpikir kritis yang tidak terasa, serta tidak terdapat media yang menarik. Selain itu tidak adanya permainan yang menyebabkan kelas menjadi monoton dan menjenuhkan bagi peserta didik yang mengakibatkan hasil belajar peserta didik kurang maksimal. Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan sebuah perbaikan dalam proses pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas belajar, kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik. Alternatif yang dapat digunakan yaitu dengan menggunakan model dan media pembelajaran, yakni dengan menerapkan model PBL, NHT dan CCB serta media Kantong Penyelidikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Afrizal. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif: Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif dalam berbagai Disiplin Ilmu*. Depok: Rajawali Pers.
- Agustin, N. (2021). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Materi Proklamasi Kemerdekaan Muatan IPS melalui kombinasi model PBL, NHT, Dan Make A Match Pada Kelas VA Di SDN Teluk Tiram 1. *Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Batubara. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Cahaya, N. (2015). Permainan Anak Tradisional Kalimantan Selatan Sebagai Motivasi Pembelajaran Di Sekolah. *Jurnal Ethnopedagogy*, 1 (2), 31-38.
- Fadhilah, dkk. (2020). Penggunaan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Uniqbu*, 1 (2), 22-34.
- Fauzi. (2016). Pengembangan Cerita Anak Berwawasan Budi Pekerti Bagi Pendidikan Karakter. *Prosiding Seminar Nasional PS2DMP ULM*, 2 (1).

- Haris, I. (2019). Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Sebagai Media Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Dan Moral Anak Usia SD. *Jurnal AUDI*, 1 (1), 15-20.
- Haryanti. (2017). Model Problem Based Learning Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3 (2), 57-63.
- Hasan, dkk. (2021). *media pembelajaran*. Sukoharjo: Tahta media Group.
- Hasibuan & Prastowo. (2019). Konsep Pendidikan Abad 21: Kepemimpinan Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia SD/MI. *Jurnal Magistra*, 10 (01), 26-50.
- Helmina, R. (2021). Meningkatkan Aktivitas Siswa Tentang Daerah Tempat Tinggalku Menggunakan Model PBL. *Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lambung Mangkurat*.
- Hidayat. (2017). *Model Model Pembelajaran Efektif*. Sukabumi: Budhi Mulia.
- Huda. (2018). *Cooperative Learning "Metode, Teknik, Struktur Dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Media.
- Kemendikbud. (2021). *Standar Nasional Proses*.
- Maulana, Z; Fauzi, Z. A. (2019). Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Tema Daerah Tempat Tinggalku Muatan Ppkn Menggunakan Kombinasi Model Pembelajaran Problem Based Learning, Mind Mapping Dan Word Square Di Kelas IV SDN Sungai Pantai 2 Barito Kuala. *Prosiding Seminar Nasional PS2DMP ULM*, 5 (2), 167-171.
- Metroyadi ; Fauzi. (2020). The Effect of Mind Mapping Based Contextual Learning on Student Learning Outcomes. *Advances in Social Science. Education and Humanities Research*, 501.
- Metroyadi, & Fauzi. (2021). The Role of School Chief in the Implementation of Management Based on Environmental Education Programs (Adiwiyata Program). *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 525.
- Moloeng, L. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nastiti, dkk. (2020). Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi era society 5.0. *Edcomtech*, 5 (1), 61-66.
- Oktaviana, F. (2021). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Tema 7 Kombinasi Model Jigsaw, NHT, Dan TGT Pada SDN 2 Telang. *Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lambung Mangkurat*.
- Priscilla & Dedy. (2021). Implementasi Pilar Pilar Pendidikan UNESCO. *Asatiza : Jurnal Pendidikan*, 2 (1), 64 76.
- Rahima, Line; Fauzi, Zain Ahmad; Asniwati. (2019). Muatan PPKn Materi Keberagaman Karakteristik Individu Menggunakan Kombinasi Model Problem Based Learning (PBL), Numbered Heads Together (NHT), dan Make A Match pada Kelas IV SDN Pekauman 3 Banjarmasin. *Prosiding Seminar Nasional PS2DMP ULM*, 5 (1).

- Rahmadtullah. (2015). Kemampuan Berpikir Kritis Dan Konsep Diri Dengan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5 (2), 278-298.
- Rusman. (2018). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Septikasari & Nugrah. (2018). Keterampilan 4c Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, VII (02), 112-122.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono, & Hasanah. (2017). *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi.
- Susanto. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.