

Model PANTAU Berbantuan Media *Interactive Map*: Upaya Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kolaborasi Murid

Lina Indriyanti¹, Diani Ayu Pratiwi²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lambung Mangkurat
2210125320088@mhs.ulm.ac.id¹, diani.pratiwi@ulm.ac.id²

ABSTRACT

This study aims to improve critical thinking and collaboration skills of fourth-grade students in the IPAS subject through the implementation of the PANTAU learning model assisted by Interactive Map media. The PANTAU model integrates Problem Based Learning (PBL), Contextual Teaching and Learning (CTL), and Team Games Tournament (TGT), designed to create active, contextual, and collaborative learning. The Interactive Map serves as a digital interactive tool that facilitates material exploration, group discussions, and educational game-based quizzes. This research employed a qualitative approach with Classroom Action Research (CAR), conducted in four cycles involving 27 fourth-grade students at SDN Sungai Miai 10 Banjarmasin. The findings revealed a significant improvement in students' critical thinking skills, from only 4% categorized as "highly skilled" in the first meeting to 85% in the fourth meeting. Similarly, collaboration skills increased from 33% to 93% of students categorized as "highly skilled." These results demonstrate that the integration of the PANTAU model with Interactive Map media effectively fosters more active, interactive, and meaningful learning, while successfully achieving the predetermined indicators of success.

Keywords: PANTAU model, interactive map media, critical thinking, collaboration

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi murid kelas IV pada mata pelajaran IPAS melalui penerapan model PANTAU berbantuan media *Interactive Map*. Model PANTAU merupakan integrasi dari *Problem Based Learning* (PBL), *Contextual Teaching and Learning* (CTL), dan *Team Games Tournament* (TGT), yang dirancang untuk menciptakan pembelajaran aktif, kontekstual, dan kolaboratif. Media *Interactive Map* digunakan sebagai sarana digital interaktif yang memfasilitasi eksplorasi materi, diskusi kelompok, serta kuis berbasis permainan edukatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam empat siklus pada 27 murid kelas IV SDN Sungai Miai 10 Banjarmasin. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan keterampilan berpikir kritis, dari 4% murid yang sangat terampil pada pertemuan pertama menjadi 85% pada pertemuan keempat. Demikian pula keterampilan kolaborasi meningkat dari 33% menjadi 93% murid yang sangat terampil. Temuan ini membuktikan bahwa penerapan model PANTAU berbantuan *Interactive Map* efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna, sekaligus memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Kata kunci: model PANTAU, media *interactive map*, berpikir kritis, kolaborasi

PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 berperan penting dalam meningkatkan kualitas dan produktivitas sumber daya manusia. Pendidikan tidak hanya menyampaikan

pengetahuan, tetapi juga membentuk peserta didik agar mampu berpikir kritis, berkolaborasi, berkomunikasi, dan berkreasi dalam menghadapi perubahan zaman. Pembelajaran abad ke-21 juga menekankan proses yang berpusat pada murid, sehingga murid dapat berkembang sesuai kebutuhan dan tantangan dunia yang semakin kompleks. Konsep ini sejalan dengan pendidikan masyarakat 5.0 yang menekankan pentingnya keterampilan 4C, yaitu *critical thinking*, *collaboration*, *creativity*, dan *communication* (Harun, 2022; Ihsan, 2023; Noorhapizah et al., 2020; Sutarto, 2023; Syarifuddin & Iriani, 2023).

Era digital menuntut perubahan dalam bidang pendidikan, terutama pada proses pembelajaran dan layanan sekolah. Pemanfaatan teknologi mendorong guru menerapkan strategi mengajar yang lebih kreatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Digitalisasi sekolah juga berperan dalam menghadirkan layanan pendidikan yang lebih cepat, terbuka, efisien, dan personal melalui berbagai platform digital. Perubahan ini menunjukkan adanya pergeseran paradigma pembelajaran seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan transformasi digital yang semakin pesat (Heriyanto & Agustianto, 2020; Muafani, 2021; Noorhapizah et al., 2024).

Kurikulum Merdeka mengintegrasikan IPA dan IPS menjadi IPAS untuk menghadirkan pembelajaran yang holistik, kontekstual, dan relevan dengan kehidupan murid. IPAS membantu murid memahami lingkungan alam dan sosial melalui kegiatan mengamati, mengeksplorasi, menyelidiki, serta mengembangkan berpikir kritis, motivasi belajar, dan kolaborasi. Namun, pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih sering berfokus pada hafalan dan belum mendorong partisipasi aktif murid secara optimal. Kondisi ini menuntut penerapan model pembelajaran yang mengintegrasikan pemecahan masalah, penyelidikan ilmiah, dan kerja sama kelompok agar pembelajaran lebih bermakna dan sesuai dengan kebutuhan murid (Azzahra et al., 2023; Kusumawati & Lestari, 2022; Adawiyah & Agusta, 2024).

Kondisi ideal pembelajaran IPS di sekolah dasar menuntut murid untuk: 1) memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan sekitarnya; 2) memiliki kemampuan berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, kemampuan inkuiri, pemecahan masalah, serta keterampilan sosial; 3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap norma sosial serta nilai kemanusiaan; dan 4) memiliki kemampuan berkolaborasi agar mampu berperan secara kompeten dalam masyarakat lokal, nasional, dan internasional (Suhelayanti et al., 2023).

Berpikir kritis (*critical thinking*) merupakan keterampilan berpikir logis, reflektif, dan sistematis yang digunakan murid untuk menganalisis masalah, mengevaluasi informasi, menyusun argumen, serta menarik kesimpulan yang rasional. Kemampuan ini membantu murid menentukan tindakan, mengambil keputusan, dan memecahkan masalah berdasarkan hasil pengamatan dan penalaran. Pembelajaran yang berpusat pada murid dapat mendorong keterlibatan aktif dalam membangun pengetahuan, mengajukan pertanyaan, menjawab permasalahan, serta mengembangkan pemahaman secara mandiri. Oleh karena itu, berpikir kritis perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran karena berperan penting dalam

meningkatkan kualitas diri dan hasil belajar murid (Noorhapizah et al., 2022; Falah et al., 2024; Putri & Agusta, 2024).

Kolaborasi (*collaboration*) merupakan salah satu keterampilan penting dalam pembelajaran abad ke-21 yang perlu dikembangkan sejak sekolah dasar. Keterampilan ini membantu murid bekerja sama dalam kelompok, berbagi ide, menghargai pendapat teman, menerima kritik, menyelesaikan konflik, serta berkontribusi aktif dalam mencapai tujuan bersama. Dalam proses pembelajaran, kolaborasi juga melatih murid untuk bertanggung jawab terhadap tugas individu maupun kelompok, berkomunikasi secara terbuka, dan mengambil keputusan secara bersama. Melalui kegiatan kolaboratif, murid dapat saling membantu, menemukan solusi atas permasalahan, serta meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, keterampilan kolaborasi penting diterapkan agar murid mampu membangun kemampuan sosial, kognitif, dan kerja sama yang efektif dalam lingkungan belajar (Mawarsari & Ratnawati, 2025; Wulandari & Sari, 2024; Noorfarida et al., 2024; Aditya & Wahyudi, 2024).

Namun, kondisi nyata di kelas IV SDN Sungai Miai 10 Banjarmasin belum sesuai dengan kondisi ideal. Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan analisis hasil belajar, keterampilan berpikir kritis murid masih rendah. Dari 27 murid, sebanyak 15 murid atau 53% belum mampu menganalisis masalah, memahami informasi, menyampaikan pendapat logis, dan menyelesaikan soal berpikir tingkat tinggi secara optimal. Selain itu, keterampilan kolaborasi juga belum berkembang maksimal, karena 8 murid atau 30% masih kesulitan bekerja sama, berbagi tugas, menghargai pendapat teman, aktif berdiskusi, dan berkontribusi dalam tugas kelompok. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS perlu diperbaiki melalui strategi yang lebih aktif, kolaboratif, dan berpusat pada murid.

Jika permasalahan tersebut tidak segera diatasi, keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi murid tidak akan berkembang secara optimal. Murid akan kesulitan menganalisis masalah, mengevaluasi informasi, menyampaikan alasan logis, bekerja sama, menghargai pendapat teman, dan berkontribusi dalam kelompok. Kondisi ini perlu mendapat perhatian karena berpikir kritis dan kolaborasi merupakan kompetensi penting abad ke-21 yang harus dikembangkan melalui pembelajaran aktif, kontekstual, dan berpusat pada murid (Wahyuni et al., 2021; Puspitasari et al., 2025; Ramadhani & Agusta, 2025).

Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan pembelajaran adalah menghadirkan inovasi model pembelajaran yang didukung media menarik, tepat, dan menyenangkan. Inovasi tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar, membantu murid memahami konsep secara lebih bermakna, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Pada mata pelajaran IPAS, keterlibatan aktif murid penting karena pembelajaran menuntut pemahaman konseptual, kemampuan berpikir kritis, dan pemecahan masalah. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan pembelajaran yang memuat unsur permainan, aktivitas fisik, kerja kelompok, dan partisipasi langsung agar suasana belajar menjadi aktif, menyenangkan, dan bermakna. Dengan demikian, inovasi model dan media pembelajaran dapat menjadi

solusi strategis untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal sekaligus menjawab tuntutan pembelajaran abad ke-21 (Wahyuni dkk., 2021; Ramadhani & Agusta, 2024; Puspitasari dkk., 2025; Aslamiah et al., 2022; Pratiwi, 2021; Aziz & Zakir, 2022; Mulyana et al., 2024).

Sebagai alternatif untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan, peneliti menawarkan penggunaan model pembelajaran PANTAU berbantuan media *Interactive Map*. Model PANTAU dikembangkan dari konsep memantau, yaitu proses mengamati suatu situasi secara sadar, menyeluruh, dan berkelanjutan. Dalam pembelajaran, model ini menempatkan murid sebagai subjek aktif yang mengeksplorasi permasalahan, menafsirkan informasi, serta mengevaluasi berbagai alternatif solusi secara kritis. Adapun media *Interactive Map* berfungsi sebagai sarana navigasi belajar yang membantu murid menghubungkan pengalaman nyata dengan konsep pembelajaran, sekaligus mendukung proses belajar yang lebih terarah.

Secara terminologi, nama model PANTAU diambil dari singkatan *Problem Based LeArning* (PBL), *CoNtextual Teaching and Learning* (CTL), dan *TeAm Games ToUrnamment* (TGT). Model *Problem Based Learning* (PBL) dipilih sebagai model utama karena mendukung keterlibatan aktif murid dan pengembangan keterampilan berpikir kritis melalui proses pemecahan masalah. Model ini berlandaskan konstruktivisme yang memandang belajar sebagai proses aktif dalam membangun pengetahuan, sehingga murid diarahkan untuk mengidentifikasi masalah, mengeksplorasi solusi, dan mengambil keputusan berdasarkan hasil analisis. Model pendukung yang digunakan adalah *Contextual Teaching and Learning* (CTL), karena membantu murid menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi kehidupan nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna, relevan, dan aplikatif. Adapun *Team Game Tournament* (TGT) digunakan sebagai model pelengkap untuk memperkuat pemahaman materi melalui kerja kelompok, permainan, dan turnamen akademik yang dapat meningkatkan motivasi, kerja sama, serta partisipasi murid dalam pembelajaran (Arends, 2012; Ardianti dkk., 2021; Ester dkk., 2023; Muttaqien dkk., 2021).

Selain penggunaan tiga model kombinasi seperti PBL, CTL dan TGT, peneliti juga menggunakan media *Interactive Map*. Media *Interactive Map* merupakan media pembelajaran digital berbasis peta yang mengintegrasikan Wordwall sebagai permainan edukatif dan QR code terhubung Canva untuk memuat materi dan soal, serta kuis interaktif yang terhubung dengan quizz. Media ini membantu murid mengeksplorasi materi secara visual, memahami konsep lebih konkret, meningkatkan motivasi belajar, kolaborasi, dan mendukung pembelajaran bermakna sesuai karakteristik murid sekolah dasar pada tahap operasional konkret (Hidayat dkk., 2021; Siregar dkk., 2025).

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan model PANTAU berbantuan media *Interactive Map* dalam pembelajaran IPAS sebagai upaya meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan keterampilan kolaborasi murid sekolah dasar. Fokus penelitian diarahkan pada peningkatan kedua keterampilan tersebut setelah model dan media diterapkan, serta perkembangan capaian murid

pada setiap pertemuan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menilai hasil akhir pembelajaran, tetapi juga menelaah proses perubahan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi murid selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami permasalahan dalam proses pembelajaran, sedangkan PTK dipilih sebagai upaya sistematis untuk memperbaiki kualitas pembelajaran melalui tindakan nyata, refleksi, dan analisis terhadap perubahan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung (Fiantika et al., 2022; Pahleviannur dkk., 2022; Ananda & Agusta, 2023).

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di laksanakan selama proses belajar mengajar berlangsung sebanyak empat kali pertemuan. Peneliti melakukan penelitian di SDN Sungai Miai 10 Banjarmasin semester II tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian merupakan murid kelas IV dengan jumlah seluruhnya 27 murid.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan melalui empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Perencanaan mencakup penyusunan perangkat, bahan ajar, media, dan instrumen pembelajaran. Tindakan merupakan pelaksanaan rancangan pembelajaran untuk mengatasi masalah di kelas. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data keterlaksanaan tindakan dan perkembangan murid, sedangkan refleksi digunakan untuk mengevaluasi hasil tindakan serta menentukan perbaikan pada siklus berikutnya (Ergawani dkk., 2023; Mufidah, 2021).

Berdasarkan instrumen penilaian yang telah disusun, keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi murid dalam pembelajaran IPAS dengan menerapkan model PANTAU berbantuan media *Interactive Map* dinyatakan berhasil apabila jumlah murid yang memperoleh skor pada rentang 17–20 dengan kriteria “sangat terampil” mencapai $\geq 82\%$ dari jumlah seluruh murid atau secara klasikal berada pada kriteria “sangat terampil”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keterampilan Berpikir Kritis

Hasil observasi keterampilan berpikir kritis murid selama kegiatan pembelajaran IPAS menggunakan model PANTAU berbantuan media *Interactive Map* pada pertemuan 1-4 disajikan sebagai berikut:

Tabel Persentase Tiap Aspek dalam keterampilan Berpikir Kritis Murid secara Klasikal

Aspek	Pertemuan							
	1		2		3		4	
	Sangat Terampil		Sangat Terampil		Sangat Terampil		Sangat Terampil	
	f	%	f	%	f	%	f	%
1	1	4%	10	37%	15	56%	24	89%
2	5	19%	6	22%	12	44%	22	81%
3	3	11%	6	22%	7	26%	18	67%
4	2	7%	1	4%	4	15%	12	44%
5	4	15%	7	26%	3	11%	19	70%

Berdasarkan tabel tersebut, aspek pertama yaitu berpikir rasional dan mengidentifikasi masalah mengalami peningkatan pada setiap pertemuan dalam pembelajaran IPAS dengan model PANTAU berbantuan media *Interactive Map*, dari 4% pada pertemuan pertama menjadi 89% pada pertemuan keempat. Peningkatan ini menunjukkan bahwa murid semakin mampu mengidentifikasi masalah, menyusun dugaan awal, dan merumuskan permasalahan secara sistematis. Hal ini terjadi karena model PANTAU berbantuan *Interactive Map* menghadirkan pembelajaran berbasis eksplorasi visual dan interaktif yang memudahkan murid memahami dan menganalisis masalah sejak tahap awal. Temuan ini sejalan dengan Trianto (2007) dalam Fatmawati dkk. (2022) mengenai peran masalah kontekstual dalam berpikir kritis.

Aspek kedua yaitu mengemukakan pendapat atau argumen logis mengalami peningkatan pada setiap pertemuan dalam pembelajaran IPAS dengan model PANTAU berbantuan media *Interactive Map*, dari 19% pada pertemuan pertama menjadi 81% pada pertemuan keempat. Peningkatan ini menunjukkan bahwa murid semakin mampu menyampaikan pendapat berdasarkan hasil pengamatan, memberikan alasan yang rasional, menyusun argumen dari informasi pada *Interactive Map*, serta menanggapi pendapat teman secara sopan dalam diskusi kelompok. Peningkatan tersebut terjadi karena kegiatan diskusi dalam model PANTAU mendorong interaksi aktif antar murid sehingga kemampuan berargumentasi semakin berkembang (Johnson, 2014; Slavin, 2015; Nana & Pramono, 2019).

Aspek ketiga yaitu mencari informasi yang relevan mengalami peningkatan pada setiap pertemuan dalam pembelajaran IPAS dengan model PANTAU berbantuan media *Interactive Map*, dari 11% pada pertemuan pertama menjadi 67% pada pertemuan keempat. Peningkatan ini terjadi karena murid dilibatkan secara aktif dalam tahap penyelidikan untuk mencari, memilah, dan menggunakan informasi dari *Interactive Map*, barcode, dan sumber belajar lain sebagai dasar diskusi dan penyelesaian LKK (Oktaviana dkk., 2024; Resti dkk., 2024).

Aspek keempat yaitu menyusun strategi atau solusi pemecahan masalah juga mengalami peningkatan pada setiap pertemuan, dari 7% pada pertemuan pertama menjadi 44% pada pertemuan keempat. Peningkatan ini terlihat dari kemampuan murid dalam mengemukakan ide, menyusun solusi secara logis, menawarkan alternatif, serta menentukan solusi terbaik melalui diskusi dan turnamen akademik (Rusman, 2021; Maghfirah dkk., 2024).

Aspek kelima yaitu menarik kesimpulan pembelajaran mengalami peningkatan pada setiap pertemuan, dari 15% pada pertemuan pertama menjadi 70% pada pertemuan keempat. Peningkatan ini terjadi karena pada tahap refleksi model PANTAU, murid diarahkan untuk menyimpulkan hasil pembelajaran, menyampaikan secara runtut, serta mengevaluasi proses dan hasil belajar (Rusman, 2021; Ananda & Agusta, 2023; Risda & Pratiwi, 2024).

Keterampilan Kolaborasi

Hasil observasi keterampilan kolaborasi murid selama kegiatan pembelajaran IPAS menggunakan model PANTAU berbantuan media *Interactive Map* pada pertemuan 1-4 disajikan sebagai berikut:

Tabel Persentase Tiap Aspek dalam keterampilan Kolaborasi Murid secara Klasikal

Aspek	Pertemuan							
	1		2		3		4	
	Sangat Terampil		Sangat Terampil		Sangat Terampil		Sangat Terampil	
	F	%	f	%	f	%	f	%
1	7	26%	14	52%	18	67%	23	85%
2	4	15%	11	41%	14	52%	22	81%
3	8	30%	11	41%	11	41%	22	81%
4	2	7%	10	37%	11	41%	23	85%
5	1	4%	11	41%	11	41%	20	74%

Berdasarkan tabel hasil penelitian, aspek pertama yaitu berpartisipasi aktif dan bekerja secara produktif dalam kelompok mengalami peningkatan pada setiap pertemuan dalam pembelajaran IPAS dengan model PANTAU berbantuan media *Interactive Map*, dari 26% pada pertemuan pertama menjadi 85% pada pertemuan keempat. Peningkatan ini menunjukkan bahwa murid semakin aktif dalam penyelesaian tugas kelompok, lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran, serta mampu menjalankan peran yang diberikan secara optimal. Perkembangan tersebut terjadi karena pada tahap penyelidikan dalam model PANTAU, murid diarahkan untuk terlibat langsung dalam proses pencarian dan pengolahan informasi guna memecahkan permasalahan kontekstual, sehingga mendorong keterlibatan aktif setiap anggota kelompok (Slavin, 2015; Rusman, 2021).

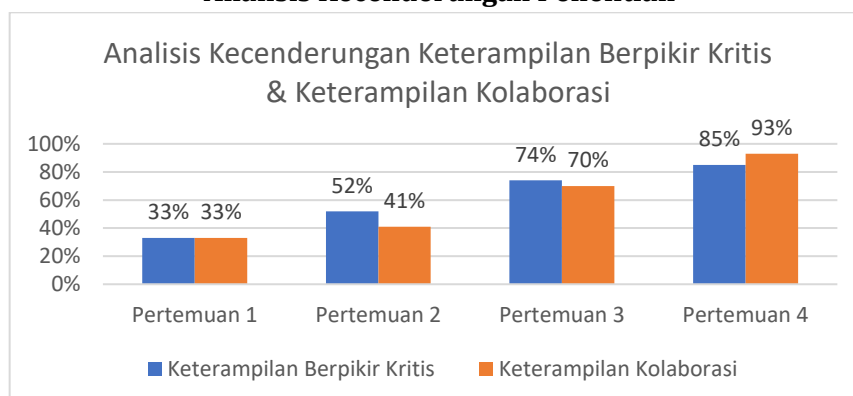
Aspek kedua yaitu berbagi ide dan mendengarkan pendapat anggota kelompok juga mengalami peningkatan dari 15% pada pertemuan pertama menjadi 81% pada pertemuan keempat. Peningkatan ini menunjukkan bahwa murid semakin mampu menyampaikan ide secara lebih percaya diri, memberikan tanggapan yang relevan, serta mendengarkan pendapat teman dalam kegiatan diskusi kelompok. Proses ini berkembang melalui interaksi yang intens pada tahap diskusi dan penyelidikan dalam model PANTAU yang menuntut adanya pertukaran informasi secara aktif antar anggota kelompok, sehingga membentuk komunikasi dua arah yang lebih efektif (Juhana dkk., 2024; Rahayu dkk., 2024).

Aspek ketiga yaitu bertanggung jawab dalam menjalankan peran dan tugas kelompok mengalami peningkatan dari 30% pada pertemuan pertama menjadi 81% pada pertemuan keempat. Peningkatan ini menunjukkan bahwa murid semakin memahami tugas dan peran masing-masing dalam kelompok, serta menunjukkan kedisiplinan dalam menyelesaikan tanggung jawab yang diberikan. Pembagian peran dalam model PANTAU memberikan kejelasan tugas bagi setiap murid sehingga mendorong munculnya rasa tanggung jawab individu terhadap keberhasilan kelompok secara keseluruhan (Maulana & Segara, 2024; Huda & Aslamiah, 2024).

Aspek keempat yaitu saling menghargai dan berkomunikasi secara santun mengalami peningkatan dari 7% pada pertemuan pertama menjadi 85% pada pertemuan keempat. Peningkatan ini menunjukkan bahwa murid semakin mampu menerima perbedaan pendapat, tidak mendominasi diskusi, serta berkomunikasi secara lebih santun selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini terbentuk melalui aktivitas kolaboratif dalam model PANTAU yang menekankan kerja sama dan interaksi positif antar murid dalam kelompok (Radhaina dkk., 2024; Abdurahman dkk., 2024).

Aspek kelima yaitu mengambil keputusan kelompok secara musyawarah mengalami peningkatan dari 4% pada pertemuan pertama menjadi 74% pada pertemuan keempat. Peningkatan ini menunjukkan bahwa murid semakin mampu berdiskusi secara terbuka, mempertimbangkan berbagai pendapat anggota kelompok, serta mencapai kesepakatan bersama dalam menentukan keputusan. Proses ini mencerminkan adanya ketergantungan positif dalam pembelajaran kooperatif yang mendorong murid untuk mengutamakan kepentingan kelompok dalam pengambilan keputusan (Slavin, 2015; Rahmah dkk., 2024).

Analisis Kecenderungan Penelitian



Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berpikir kritis murid mengalami peningkatan dari pertemuan 1 ke pertemuan 2 sebesar 19%, sehingga yang awalnya berada pada kategori “Sebagian Kecil Murid Sangat Terampil” meningkat menjadi “Sebagian Besar Murid Sangat Terampil”. Selanjutnya, dari pertemuan 2 ke pertemuan 3 terjadi peningkatan sebesar 22%, sehingga capaian tetap menunjukkan perkembangan positif dan semakin menguat pada kategori “Sebagian Besar Murid Sangat Terampil”. Kemudian, dari pertemuan 3 ke pertemuan 4 kembali mengalami peningkatan sebesar 11%, sehingga mencapai 85% dengan kategori “Hampir Seluruh Murid Sangat Terampil” dan telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian.

Keterampilan kolaborasi murid mengalami peningkatan dari pertemuan 1 ke pertemuan 2 sebesar 8%, sehingga yang awalnya berada pada kategori “Sebagian Kecil Murid Sangat Terampil” meningkat menjadi “Sebagian Besar Murid Sangat Terampil”. Selanjutnya, dari pertemuan 2 ke pertemuan 3 terjadi peningkatan sebesar 29%, sehingga capaian menunjukkan perkembangan yang signifikan dan tetap berada pada kategori “Sebagian Besar Murid Sangat Terampil”. Kemudian, dari pertemuan 3 ke pertemuan 4 kembali mengalami peningkatan sebesar 23%, sehingga mencapai 93% dengan kategori “Hampir Seluruh Murid Sangat Terampil” dan telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian.

Berdasarkan hasil analisis kecenderungan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model PANTAU berbantuan media *Interactive Map* menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna. Kondisi tersebut berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi murid sekolah dasar secara konsisten pada setiap pertemuan. Peningkatan yang terjadi menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai sesuai dengan kriteria yang ditetapkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan temuan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi murid dalam pembelajaran IPAS menggunakan model PANTAU berbantuan media *Interactive Map* di kelas IV SDN Sungai Miai 10

Banjarmasin terus mengalami peningkatan pada setiap pertemuan hingga persentase murid yang berada pada kategori “sangat terampil” mencapai $\geq 82\%$ dari jumlah seluruh murid atau secara klasikal berada pada kriteria “sangat terampil”, sehingga telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, A., Wiliyanti, V., & Tarrapa (2024). Model pembelajaran abad 21. PT Sonpedia Publishing Indonesia
- Adawiyah, R., & Agusta, A. R. (2024). Meningkatkan Aktivitas dan Keterampilan Berpikir Kritis IPA Menggunakan Model Himung Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(3), 58-69. <https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol3.Iss3.1121>
- Aditya, U. B., & Wahyudi. (2024). Implementasi Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Kelas Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(01), 88–97. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i01.p88-97>
- Ananda, H., & Agusta, A. R. (2023). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kerja Sama Menggunakan Model Pelita pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 1(3), 466-494. <https://doi.org/https://doi.org/10.47233/jpdsk.v1i2.15>
- Aslamiah, Pratiwi, D. A., & Agusta, A. R. (2022). Pengelolaan Kelas. Rajawali Pers.
- Azzahra, I., Aan Nurhasanah., & Eli Hermawati. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6230–6238. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1270>
- Ergawati, E., Affan, I., Zulfahmi, T., Liesmaniar, C., Marsithah, I., & Milfayetty, S. (2023). Perencanaan Pengajaran dalam Kegiatan Pembelajaran. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 7(2), 212-225.
- Falah, F. F., Fauzi, Z. A., Hasanah, A., Paulina, N., Nabila, A., & Rosyidah, L. (2024). Improving Critical Thinking Skills and Collaboration Skills Using Problem Based Learning Models, DNGM Models, Wordwall Media and Dragon Games. *International Journal of Multilingual Education and Applied Linguistics*, 1(3), 95-109.
- Fatmawati, E., Yalida, A., Efendi, D., Wahab, A., Agusta, A. R., Kusumawardani, R. N., ... & Dewanto, I. J. (2022). *Pembelajaran Tematik*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Fiantika, F. R., Wasil, M., Jumiyati, S. R. I., Honesti, L., Wahyuni, S. R. I., Mouw, E., ... & Ambarwati, K. (2022). Metodologi penelitian kualitatif. *Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi*, 56.
- Heriyanto, H., & Agustianto, R. (2020). Peran Pemerintah dalam Pengelolaan Sarana dan Prasarana Olah Raga pada Akademi Sepak Bola Sekayu (Sysa) Kabupaten Musi Banyuasin. *Dinamika: Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara*, 7(3), 402-411.

- Huda, N., & Aslamiah (2024). Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar dengan Menggunakan Model PLANT. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* | E-ISSN: 3026-6629, 2(2), 592-596.
- Juhana, M. N., Fathi, M., & Mahfudz, M. (2024). Knowledge Sharing dalam Komunitas Praktik Berbasis E-Library Studi Kasus: Sekolah Taruna Bakti Kota Bandung. *AKSI: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(2), 150-163.
- Maghfiroh, U. L. (2024). Implementasi Model Contextual Teaching and Learning pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-Adabiyah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(2), 180-198. <https://doi.org/10.35719/adabiyah.v5i2.980>
- Mawarsari, L. C., & Ratnawati, N. (2025). Implementasi Model TGT Berbantuan Media Tabok Lebah pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 9(2), 75-83.
- Muafani, M. (2021). Pemanfaatan Teknologi Informasi di Tengah Pandemi Covid-19 dalam Pemberdayaan Masyarakat. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ*, 8(2), 134-139. <https://doi.org/10.32699/ppkm.v8i2.1587>
- Mufidah, L. (2021). Urgensi Penelitian Tindakan Kelas dalam Memperbaiki Praksis Pembelajaran. *At-Tajdid: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 4(02), 168.
- Mulyana, A., Sunengsih, D., Alfiani, D., Khotimah, H., Erina, S. O., Aprillia, S., & Novianingsih, S. R. D. (2024). Implementasi Kegiatan Fisik pada Kegiatan Senam untuk Menstimulasi Perkembangan Fisik Pada Anak Sekolah Dasar. *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan Dan Bahasa*, 2 (3), 212-222. <https://doi.org/https://doi.org/10.59024/bhinneka.v2i3.859>
- Noorfarida, S., Jannah, F., Riandy, A., Sari, R., Kolaborasi, K., & Belajar, H. (2024). Meningkatkan Aktivitas, Keterampilan Kolaborasi, dan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model BANGKIT di Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3), 8458-8466. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/29510>
- Noorhapizah, Agusta, A. R., & Pratiwi, D. A. (2020). Learning Material Development Containing Critical Thinking and Creative Thinking Skills Based On Local Wisdom. In 6th International Conference on Education and Technology (ICET 2020) (pp. 43-57). Atlantis Press
- Noorhapizah, N., Pratiwi, D. A., & Ramadhanty, K. (2022). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Menggunakan Smart Model Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2(2), 613-624. <https://doi.org/10.53625/jcijurnalcakrawalailmiah.v2i2.3773>
- Noorhapizah, N., Syaifudin, A. R., Prihandoko, Y., Pratiwi, D. A., & Agusta, A. R. (2024). Digitalisasi Program BANGKIT pada Sekolah Unggul di Lingkungan Lahan Basah. *Journal of Education Research*, 5(4), 4604-4611. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1636>
- Oktaviana, D., Shalsabila, S. R., Rostika, D., & Sudarmansyah, R. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada Kegiatan

- Peerteaching Mahasiswa Calon Guru. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 88-97. <https://doi.org/10.572349/cendikia.v2i1.725>
- Pahleviannur, M. R., Mudrikah, S., & Mulyono, H. (2022). Penelitian Tindakan Kelas (F. Sukmawati & D. W. Mulyasari (eds.)). CV Pradina Pustaka.
- Pratiwi, D. A. (2021). Perencanaan Pembelajaran SD. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Puspitasari, E., Abdullah, A., & Wati, M. (2025). Pendidikan: Tren Keterampilan Berpikir Kritis melalui LKPD yang Terintegrasi PBL. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 15(1), 77-78. <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i1.2387>
- Putri, T. N., & Agusta, A. R. (2024). Penerapan Kombinasi Model Panutan untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV pada Muatan Matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* | E-ISSN: 3026-6629, 1(3), 422-435.
- Radhaina, J., Mutia, M., Khairiyati, N. D., Halisa, S. N., Zahran, Zulkipli, Pratiwi, D. A., & Suriansyah, A. (2024). Implementasi Modul Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Kurikulum Merdeka di SDN Telaga Biru 4 Banjarmasin. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 24(3), 2627-2637.
- Rahayu, F., Sumardi, L., & Jamaluddin, J. (2024). Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik melalui Penerapan Model Discovery Learning pada Pembelajaran Biologi di SMAN 5 Mataram. *Jurnal Kependidikan*, 9(1), 1-6.
- Rahmah, N., Fauzi, Z. A., & Fa'uni, A. M. (2024). Menggunakan model Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa di Kelas VB. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* | E-ISSN: 3026-6629, 2(1), 177-185.
- Ramadhani, M. R., & Agusta, A. R. (2025). Merajut Keterampilan Berpikir Kritis, Kolaborasi, dan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Model Pembelajaran Sinergi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 284-300. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.31370>
- Resti, N., Ridwan, R., Palupy, R. T., & Riandi, R. (2024). Inovasi Media Pembelajaran Menggunakan AR (Augmented Reality) pada Materi Sistem Pencernaan: (Learning Media Innovation Using Augmented Reality on Digestive System Material). *Biodik*, 10(2), 238-248.
- Rusman, M. P. (2012). Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru (edisi kedua). PT Raja Grafindo Persada.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Nusa Media.
- Suhelayanti, S., Syamsiah, Z., Rahmawati, I., Kunusa, W. R., Suleman, N., Nasbey, H., Tangio, J. S., & Anzelina, D. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Yayasan Kita Menulis.
- Sutarto, S. (2023). Strategi Guru untuk Meningkatkan Keterampilan 4c's (Kolaborasi, Komunikasi, Berpikir Kritis dan Kreatif) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *JPPi (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 9(3), 1543-1552.
- Syarifuddin, S., & Iriani, I. (2023). Characteristics, Approaches, and Competency Learning Processes of Students in The 21st Century. *12 Waiheru*, 9(1), 35-44.

- Wahyuni, E. S., Rahmayanti, H., & Ichsan, I. Z. (2021). Hubungan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 10(3), 120-129. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v10i3.19275>
- Wulandari, S., & Sari, D. D. (2024). Meningkatkan Keterampilan Kerja Sama dan Prestasi Belajar Menggunakan Kombinasi Model Problem Based Learning (Pbl), Number Head Together (Nht), dan Talking Stick Kelas IV A SDN Antar Jaya 1. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2).