

## **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MATEMATIKA SISWA KELAS III**

Nadia Salsabila<sup>1</sup>, Venni Herli Sundi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Jakarta

<sup>1</sup>[cumigosong28@gmail.com](mailto:cumigosong28@gmail.com), <sup>2</sup>[venni.herli@umj.ac.id](mailto:venni.herli@umj.ac.id)

### **ABSTRACT**

*Based on observations at SDN Pancoran 07 Pagi, mathematics learning at the school is less interactive, because the learning model used in the classroom is still conventional which is considered less effective because there are still some students who are less active during the learning process in the classroom. This research aims to determine the effect of the Team Games Tournament learning model on third grade students' critical thinking abilities in mathematics. This research uses a True Experimental quantitative method with a Posttest Only Control Group Design. The population in this study was 84 class III students. The sample for this research was 55 people determined through simple random sampling technique. The instruments used in this research are tests and non-tests, where the test instruments are critical thinking skills, the non-tests are observations and student documentation. Data collection techniques in this research used the t-test. This is reflected in the t-test results which have a significant value of  $0.000 < 0.05$  so the results are significant. Based on the results of the t-test, the use of the TGT learning model has an influence on the critical thinking abilities of class III students.*

*Keywords: critical thinking, team game tournaments, mathematics*

### **ABSTRAK**

Berdasarkan pengamatan di SDN Pancoran 07 Pagi bahwa pembelajaran matematika di sekolah tersebut kurang interaktif, karena model pembelajaran yang digunakan di dalam kelas masih bersifat konvensional yang dinilai kurang efektif karena masih terdapat beberapa siswa yang kurang aktif pada saat proses pembelajaran di dalam kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap kemampuan berpikir kritis matematika siswa kelas III. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif *True Eksperimental* dengan *Desain Posttest Only Control Group Design*. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas III sebanyak 84 siswa. Sampel penelitian ini adalah 55 orang yang ditentukan melalui Teknik *simple random sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes dan non tes, dimana instrumen tes berupa kemampuan berpikir kritis, non tes berupa observasi, dokumentasi siswa. teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan uji-t. hal itu tercermin dari hasil uji-t yang memiliki nilai signifikan  $0,000 < 0,05$  sehingga hasilnya signifikan. Berdasarkan hasil uji-t bahwa penggunaan model pembelajaran TGT terdapat pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas III.

Kata Kunci: berpikir kritis, *team games tournament*, matematika

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan salah satu pondasi dalam kemajuan suatu bangsa, semakin baik kualitas pendidikan yang diselenggarakan oleh bangsa itu, maka akan semakin baik juga kualitas bangsa itu sendiri. Di Indonesia pendidikan adalah hal yang sangat diutamakan, karena pendidikan memiliki peran penting untuk terwujudnya suatu bangsa yang bermartabat. Begitu pentingnya pendidikan sehingga tujuan pendidikan telah tercantum dengan jelas dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Yakni No 20 Tahun 2003 Pasal 3 khususnya seorang guru diharapkan mampu meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Tugas seorang pendidik yaitu juga meningkatkan kualitas, kreativitas dan mengembangkan potensi yang dimiliki siswa. Dalam banyak nya pembelajaran di Indonesia salah satunya yaitu pembelajaran matematika. Keberadaan matematika adalah sebuah ilmu yang rasional, sistematis, terpolakan dengan konsep-konsep yang kuat sangat membantu menyelesaikan permasalahan di dunia nyata. Menurut Sundi, Sampoerno, & Hakim (2018: 131)

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari di pendidikan dasar dan menengah yang ada di Indonesia.

Menurut Turmudi (Sundi, Sampoerno, & Hakim 2018:132) mengungkapkan bahwa pembelajaran matematika yang efektif memerlukan pemahaman apa yang siswa ketahui dan perlukan untuk dipelajari, kemudian memberikan tantangan dan dukungan kepada mereka agar siswa dapat belajar dengan baik. Bila dilihat dari kemampuan siswa proses yang biasanya terjadi pada pembelajaran matematika diawali dengan penjelasan materi, diberikan pertanyaan, lalu dijawab secara bersama-sama. Jika siswa diberikan kesempatan untuk bertanya, banyak siswa yang tidak dapat mengajukan pertanyaan dikarenakan kurangnya keberanian dalam mengajukan pertanyaan serta tidak dapat menjawab soal yang diberikan. Hal tersebut dikarenakan model pembelajaran yang digunakan kurang efektif dan kurang kreatif sehingga tidak menumbuhkan semangat dan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Maka diperlukan

sebuah penggunaan model pembelajaran yang kreatif agar dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi, dan dapat melatih cara berpikir kritis siswa. Mengingat bahwa kemampuan berpikir kritis siswa-siswi Indonesia masih terbilang rendah. Menurut Andyana dalam Hamdani, Prayitno, dan Karyanto (2019:140) menyatakan bahwa rendahnya tingkat kemampuan berpikir kritis siswa disebabkan oleh penerapan model pembelajaran yang kurang inovatif dan tidak berpusat pada siswa sehingga diperlukan model pembelajaran di dalam kegiatan belajar-mengajar yang bisa membuat siswa menjadi aktif saat di dalam kelas. Menurut Mursari dalam Aprilia & Diana (2023:8) menjelaskan bahwa berpikir kritis merupakan suatu kemampuan yang dimiliki seseorang yang mampu menguraikan konsep lama menjadi konsep baru serta dapat menyimpulkan, mengevaluasi, dan memberikan nilai.

Berdasarkan permasalahan di atas untuk menyelesaikan masalah di dalam pembelajaran agar pembelajaran matematika menjadi menarik bagi siswa yaitu dengan menerapkan model pembelajaran

(TGT) di kelas. Karena dalam model pembelajaran (TGT) peserta didik dapat belajar secara kelompok, terdapat permainan yang berupa *tournament*, dan penghargaan untuk kelompok yang memperoleh skor terbanyak. Menurut Rusman dalam Julaeha & Erihadiana (2021:1 36) model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang bahkan dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau lingkungan belajar lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Menurut Kardi dalam Ngalimun et al (2018:7) ciri-ciri model pembelajaran ada tiga, yaitu sebagai berikut: 1) Model pembelajaran harus rasional, 2) Model pembelajaran harus mempunyai dasar pemikiran mengenai apa dan bagaimana pembelajaran itu bisa berlangsung agar tujuan dari pembelajaran, 3) Model pembelajaran yang digunakan harus menyesuaikan karakter siswa serta materi pembelajaran yang akan

diberikan sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai oleh siswa. Adapun fungsi model pembelajaran Menurut Indrawati dalam Isrok'atun (2018:27) yaitu: 1) Membantu dan membimbing guru untuk memilih teknik, 2) Membantu guru untuk menciptakan perubahan perilaku peserta didik yang diinginkan, 3) Membantu guru dalam menentukan cara dan sarana, 4) Membantu menciptakan interaksi antara guru dan siswa, 5) Membantu guru dalam mengkonstruksi kurikulum, 6) Membantu guru atau instruktur dalam memilih materi pembelajaran, 7) Membantu guru dalam merancang kegiatan pendidikan atau pembelajaran yang sesuai, 8) Memberikan bahan prosedur untuk mengembangkan materi dan sumber belajar yang menarik dan efektif, 9) Membantu mengkomunikasikan informasi tentang teori mengajar.

Menurut Ngalimun et al (2018:26) fungsi yang dimiliki model pembelajaran yaitu sebagai arahan dalam pelaksanaan dan perancangan suatu pembelajaran. Maka sejalan dengan yang di katakan oleh Hendra & Rahayu (2020:511) bahwa salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa di dalam

kelas dengan cara bekerja sama adalah dengan menerapkan model pembelajaran TGT.

Menurut Anti & Susanto (2017:261) mengatakan Salah satu tipe model *cooperative* adalah *Teams Games Tournament* (TGT) yang sangat menekankan pada pentingnya interaksi dalam tim karena pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka atau dilakukan turnamen mingguan dimana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Adapun langkah-langkah *Teams Games Tournament* yaitu menurut Indra Mugas (2014:39) menjabarkan 1) Penyajian Kelas (*Class Presentation*), 2) Kelompok (*Teams*), 3) Permainan (*Games*), 4) Kompetisi (*Tournament*), 5) Pengakuan Kelompok (*Team Recognition*). Lalu ciri-ciri pembelajaran *Teams Games Tournament* Menurut Rusman dalam Purwandari & Wahyuningtyas (2017:164-165) : 1) Siswa Bekerja Dalam Kelompok-Kelompok Kecil, 2) *Games Tournament*, 3) Penghargaan Kelompok. Menurut Sani, Ridwan

(2013) bahwa kelebihan dan kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut, kelebihan model pembelajaran TGT 1) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas, 2) Mengedepankan perbedaan terhadap perbedaan individu, 3) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam, 4) Proses belajar mengajar berlangsung dari proses keaktifan dari siswa, 5) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, 6) Memotivasi peserta didik untuk belajar lebih tinggi, 7) Hasil belajar siswa lebih baik, 8) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi. Adapun kelemahan model pembelajaran TGT 1) Guru sulit mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis, 2) Masih adanya siswa yang berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya, 3) Waktu yang digunakan sangat lama.

Menurut Mursari dalam Aprilia & Diana (2023:8) menjelaskan bahwa berpikir kritis merupakan suatu kemampuan yang dimiliki seseorang yang mampu menguraikan konsep

lama menjadi konsep baru serta dapat menyimpulkan, mengevaluasi, dan memberikan nilai.

Menurut Lambertus (Kurniawati dan Ekayanti, 2020:108) pengertian berpikir kritis adalah kemampuan yang dimiliki oleh semua individu, yang dapat diukur, dilatih, serta dikembangkan, selain itu memiliki hubungan matematika dengan berpikir. Berpikir kritis merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menguraikan sebuah konsep ke dalam komponen-komponen yang lebih kecil dan terperinci, mampu menggabungkan bagian-bagian menjadi bentuk atau susunan baru, mampu mempola sebuah konsep, mampu menyimpulkan, mampu memberikan penilaian terhadap sesuatu dengan standar tertentu. menurut Khasanah dan Ayu (2017:47) kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan yang sangat penting dalam proses pendidikan dan kehidupan.

Adapun Indikator Bepikir Kritis Menurut Facione dalam Rani & Napitupulu (2015:2) yaitu: interpretasi, analisis, evaluasi, kesimpulan. Tahapan kemampuan Berpikir Kritis Pendapat Prameswari, Suharno, dan Sarwanto (2018:746) menyampaikan

bahwa langkah-langkah untuk berpikir kritis adalah yaitu: 1) Fokus (*focus*), 2) Sebuah argument, 3) Kejelasan (*clarity*), 4) Tinjauan Ulang (*overview*). Rendahnya tingkat kemampuan berpikir kritis siswa disebabkan oleh penerapan model pembelajaran yang kurang inovatif dan tidak berpusat pada siswa sehingga diperlukan model pembelajaran di dalam kegiatan belajar-mengajar yang bisa membuat siswa menjadi aktif saat di dalam kelas. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk menjadikan pembelajaran matematika menjadi menarik bagi siswa yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di kelas, diharapkan dapat menghilangkan anggapan siswa bahwa pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang membosankan. Dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) ini pada pembelajaran matematika dapat membuat siswa saling berkolaboratif dan saling memotivasi satu sama lain dengan kemampuan yang berbeda-beda, sehingga siswa lebih tertarik, tidak mudah menyerah dan selalu aktif di dalam kelas. Karena dalam model pembelajaran (TGT) peserta didik

dapat belajar secara kelompok, terdapat permainan yang berupa *tournament*, dan penghargaan untuk kelompok yang memperoleh skor terbanyak.

Berdasarkan uraian diatas ,maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa”. Tujuan yang dilakukan peneliti ialah untuk mengetahui pengaruh pada kemampuan matematika siswa melalui penerapan model *Team Game Tournament* (TGT), Untuk mengetahui seberapa besar model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematika siswa.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan desain yang digunakan *True Eksperimental Design*. Sugiyono (2018:42) menjelaskan *true experimental* (benar-benar), karena pada desain ini peneliti bisa memantau seluruh variabel luar yang berpengaruh terhadap jalannya eksperimen. Penelitian ini

dilaksanakan di SDN Pancoran 07 Pagi. Lokasi penelitian berada di Jalan Pancoran Barat VIII A RT 009 RW 03 Pancoran Jakarta Selatan. Sumber data yang digunakan sebagai populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas III yang berjumlah 84 siswa dan sampel yang dipakai sebanyak 55 siswa dengan jenis sampel yang dipakai *Simple Random Sampling*. Pengumpulan data melalui Observasi,

Tes, dan Dokumentasi. Tujuan dari tes ini adalah sebagai pengukuran dilakukan untuk mengumpulkan data. Dilihat dari sasaran atau objek yang diukur, instrumen yang pengumpulan data dilakukan melalui tes dan mengukur pengaruh yang terjadi pada siswa.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif True Eksperimental. Uji wajib yang digunakan adalah 1) Uji Normalitas, 2) Uji Homogenitas, 3) Uji-t. Uji normalitas ini menggunakan SPSS versi 26. Contoh uji Kolmogorov-Smirnova tingkat signifikan kemampuan berpikir kritis pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh hasil statistic Sig. 0.136 dengan taraf signifikansi  $0.136 > 0.05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Kemudian pada kelas kontrol memperoleh hasil

	<b>Tests of Normality</b>					
	<i>Kolmogorov-Smirnov<sup>a</sup></i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>
Eksperimen	.148	27	.136	.934	27	.086
Kontrol	.164	27	.059	.945	27	.158

*a. Lilliefors Significance Correction*

statistic Sig. 0.059 dengan taraf yang signifikansi  $0.059 > 0.05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

**Tabel 1. Uji Hasil Uji Normalitas Statistik Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol**

Dapat disimpulkan bahwa data *Posstest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada taraf distribusi normal. Dengan demikian syarat pengujian statistik sudah terpenuhi. Setelah dilakukan uji normalitas, selanjutnya dilakukan uji homogenitas.

Penelitian menggunakan uji homogenitas signifikansi. Uji homogenitas ini dilakukan untuk memeriksa variabelitas data dan sejumlah besar varians yang lebih besar dari 0,05 dapat dianggap homogen. Hasil pada uji homogenitas adalah sebagai Berikut :

**Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Levene Statistik	df1	df2	sig
0.533	1	53	0.469

Berdasarkan pada tabel 2 dapat dilihat hasil uji homogen dengan taraf signifikansi 0.05 atau 5% setelah melakukan pengolahan data signifikansi  $0.469 > 0.05$  maka data tersebut bersifat homogen.

Setelah melakukan uji normalitas dan homogenitas, dilanjutkan ke analisis pendahuluan uji-t menggunakan sampel *independent*. Tes ini dilakukan untuk menguji pendekatan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis matematika siswa. Uji-t ini diperoleh dengan menggunakan SPSS versi 26 dengan keputusan sebagai nilai signifikansi kurang dari 0.005. jika  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima, jika  $t_{hitung}$  lebih kecil dari  $t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima.

**Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis T-Independent samples test**

	Group Statistik			
	F	Sig	t	sig. (2 tailed)
<i>Equal Variances Assumed</i>	0.533	0.469	5.450	0.000

<i>Equal Variances not Assumed</i>	5.434	0.000
------------------------------------	-------	-------

Berdasarkan tabel 3 diatas, uji t dengan menggunakan *Independent Samples Test* pada tabel diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  5.450, dilihat  $t_{tabel}$  dalam distribusi terlampir diketahui  $t_{tabel} = t_{0,05/2(n1+n2-2)} = t_{0,025(28+27-2)} = t_{0,025(53)} = 1.325$ . Maka dinyatakan bahwa  $t_{hitung} 5.450 > t_{tabel} 1.325$  dan nilai signifikansi  $0,000 < 0,005$ . Maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap kemampuan berpikir kritis matematika siswa di sekolah dasar.

### **Pembahasan**

Penelitian ini memiliki tujuan utama yaitu untuk melihat pengaruh pendekatan pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan berpikir kritis matematika siswa di sekolah dasar negeri Pancoran 07 Pagi Kota Jakarta Selatan. Dalam penelitian ini didapatkan sampel dengan Simple Random Sampling, dimana pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak. Populasi di kelas III berjumlah 84



siswa dari 3 rombongan kelas dan 55 siswa dari 2 rombongan kelas yang dijadikan sampel. Kelas III A sebagai kelas eksperimen dan kelas III B sebagai kelas kontrol. Pendekatan pembelajaran TGT yang dilakukan di SDN Pancoran 07 Pagi dibuat sesuai dengan Langkah-langkah yang ada yaitu: 1) Penyajian kelas (*Class Presentation*), 2) Kelompok (*Teams*), 3) Permainan (*Games*), 4) Kompetisi (*Tournament*), 5) Pengakuan kelompok (*Team Recognition*).

Dari penjelasan di atas, maka pembelajaran dengan menerapkan TGT pada umumnya menjadikan siswa tertarik dan lebih antusias untuk belajar matematika. Dapat diartikan bahwa penerapan pembelajaran TGT kelas eksperimen berpengaruh positif signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis matematika siswa kelas III SDN Pancoran 07 Pagi Jakarta Selatan. Siswa pada kelas kontrol pada saat menjawab soal tidak dipahami terlebih dahulu dan hanya menjawab secara langsung, pada kemampuan menjawab soal siswa, kemampuan tersebut tidak masuk kedalam kategori kemampuan berpikir kritis. Setelah menjawab soal guru pun menilai hasil kerja siswa tersebut.

Hasil dari soal yang dikerjakan siswa pun sangat rendah, dikarenakan siswa yang tidak memahami materi dan tidak memahami soal yang telah diberikan oleh guru. Model pembelajaran TGT dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, perlu adanya perubahan strategi dan proses pembelajaran yang dapat memberikan nuansa pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat memotivasi siswa dalam kegiatan belajar berlangsung. Berdasarkan permasalahan di atas maka solusi yang didapatkan adalah bahwapaada saat didalam kelas proses belajar mengajar guru harus kreatif dalam menggunakan model pembelajaran saat proses mengajar, karena model pembelajaran sangat mempengaruhi proses belajar siswa didalam kelas.

Dalam menggunakan model pembelajaran guru pun bisa melihat kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan melihat keaktifan siswa yang positif saat didalam kelas. Sejalan dengan penelitian Novi Yulianti dkk 2019 yang berjudul "Pengaruh Model *Cooperative* Tipe Tgt Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis

Matematika Siswa Kelas IV” hasil penelitian terkait dengan pengaruh model *cooperative* tipe TGT terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 1 Dukuh tengah karakteristik kevalidan dan keefektifan.

### **E. Kesimpulan**

Hasil analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh siswa yang belajar dengan pendekatan pembelajaran TGT sudah menangkap isi materi yang diberikan dilihat dari hasil rata-rata nilai *posttest* terhadap kedua kelompok. Rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen 85.09 % sedangkan kelas kontrol 67.50 %. Dilihat dari rata-rata kemampuan berpikir kritis matematika siswa kelas eksperimen yang diberikan pendekatan pembelajaran TGT pada 4 indikator kemampuan berpikir kritis dengan persentase *Interpretation* 80.4%, *Analysis* 80%, *Evaluation* 88.2%, *Inference* 91.07% dan rata-rata nilai kelas eksperimen 84,91 dengan persentase 84.91% sedangkan pada kelas kontrol tanpa pendekatan pembelajaran TGT memiliki persentase kemampuan berpikir kritis pada 4 indikator yaitu *Interpretation*

60.65% *Analysis* 58.33% *Evaluation* 63.02% dan *Inference* 64.58% dan rata-rata nilai kontrol 61,66 dengan persentase 61.66%. Saran bagi guru dan siswa sebaiknya memperhatikan cara penyampaian pembelajaran serta model pembelajaran kepada siswa agar siswa akan mudah memahami materi tersebut. Dan untuk siswa tidak memandang pelajaran matematika sebagai pembelajaran yang tidak menyenangkan dan membosankan karena matematika akan terasa lebih menyenangkan jika dilakukan dengan permainan yang menarik.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anti, M., & Susanto, R. (2017). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Kecerdasan Interpersonal Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(4), 260.
- Abdul Sani, Ridwan. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Aprilia, I. S., & Diana, H. A. (2023). Pembelajaran CORE Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis

- Matematis Siswa Taruna Terpadu Bogor. 3, 83–92.
- Hamdani, M., Prayitno, B. A., & Karyanto, P. (2019). Meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui metode eksperimen. In *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, and Learning* (Vol. 16, No. 1, pp. 139-145).
- Hendra, Y., & Rahayu, T. (2020). The Effectiveness Of Teams Games Tournament (Tgt) Learning Model And Make A Match Against Collaboration Ability On Science Content At Fifth Grade Elementary School-Meta Analysis. *International Journal of Elementary Education*, 4(4), 510–518.
- Isrok'atun, A. R. (2018). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Bumi Aksara.
- Julaeha, S., & Erihadiana, M. (2021). Model Pembelajaran dan Implementasi Pendidikan HAM Dalam Perspektif Pendidikan Islam dan Nasional. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 3(3), 133–144.
- Kurniawati, D., & Ekayanti, A. (2020). Pentingnya Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Matematika. *Peteka*, 3(2), 107-114
- Khasanah, B. A., & Ayu, I. D. (2017). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Brain Based Learning. *Eksponen*, 7(2), 46-53.
- Ngalimun, 1980- (penulis), (penulis), M. F., & (penulis), A. S. (2018). Strategi dan model pembelajaran. Aswaja Pressindo.
- Prameswari, S. W., Suharno, & Sarwanto. (2018). Inculcate Critical Thinking Skills in Primary School. *Jurnal UNS*, Volume 1 Nomor 1, halaman 746- 747.
- Purwandari, A., & Wahyuningtyas, D. T. (2017). Eksperimen Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian Dan Pembagian Siswa Kelas li Sdn Saptorenggo 02. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 163.

- Rani, F. N., & Napitupulu, E. (2015). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Melalui Pendekatan Realistic Mathematics Education Di Smp Negeri 3 Stabat. 1–7
- Sundi, V. H., Sampoerno, P. D., & El Hakim, L. (2018). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Think-Pair-Share (Tps) Terhadap Kemampuan Penyelesaian Masalah Dan Disposisi Matematis Ditinjau Dari Kemampuan Awal Siswa Smp Swasta Islam Di Tangsel. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 4(2), 131-144.