
PENGARUH MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI SD NEGERI 1 BESUKI TAHUN 2024

Tanti Dwi Anggun Hidayatillah¹, Heldie Bramantha², Aenor Rofek³
Universitas Abdurachman Saleh, Situbondo
202010009@unars.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran matematika di kelas V SD Negeri 1 Besuki. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *Non-Equivalent Control Group Post Test Only*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas kontrol yang tidak menerima perlakuan dan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard*. Pengumpulan data menggunakan tes uraian untuk mengukur kemampuan berpikir kritis yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji t untuk mengukur pengaruh model *Team Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 7,436544256 yang mana nilai ini lebih besar dari tabel yaitu 1.998971517 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa ($t_{hitung} > t_{tabel}$). Kesimpulannya adalah bahwa terdapat pengaruh model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V pada mata pelajaran matematika di SD Negeri 1 Besuki.
Kata kunci: Berpikir kritis, Model *Team Games Tournament*, Media *Flashcard*

PENDAHULUAN

Pada jenjang sekolah dasar (SD) kemampuan berpikir kritis siswa harus mendapat perhatian yang serius. Kemendikbud (2019) menemukan bahwa hanya 37 % siswa sekolah dasar (SD) yang mencapai kategori mampu dalam tes berpikir kritis. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Negeri 1 Besuki, terlihat bahwa kemampuan berpikir kritis siswa kelas V masih rendah. Padahal kemampuan ini sangat penting bagi siswa kelas V yang telah berada dijenjang kelas tinggi. sesuai dengan pendapat Bramantha, (2021) yang menyatakan bahwa kemampuan berpikir kritis pada siswa kelas V sangat diperlukan dalam proses pembelajaran agar mereka dapat memperoleh pembelajaran yang lebih bermakna dan bermanfaat saat melanjutkan ke pendidikan yang lebih tinggi.

Kemampuan berpikir kritis yang rendah pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Besuki terlihat dari banyaknya siswa yang kesulitan memahami konsep, menyelesaikan soal, dan menjawab pertanyaan matematika secara kritis. Beberapa faktor yang mempengaruhi hal ini, diantaranya: 1) Sebagian siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit. Hal ini terlihat dari banyaknya keluhan siswa mengenai banyaknya rumus dan aturan yang harus dihafal dan dipahami. Karena itu peserta didik menjadi malas belajar dan tidak menyukai pelajaran matematika 2) Selama proses pembelajaran

matematika guru lebih dominan dalam menjelaskan, sementara siswa hanya menjadi penerima informasi secara pasif. Akibatnya, siswa seringkali tidak memahami penjelasan guru, dan proses belajar menjadi membosankan. Faktor-faktor tersebut sejalan dengan pendapat Winoto (Febyani & Setiawan, 2022) yang menyatakan bahwa rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa dapat disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang inovatif dan tidak berfokus pada siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka diperlukan adanya upaya perbaikan dalam proses pembelajaran, Salah satu model pembelajaran yang dapat mendorong partisipasi aktif dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Pendapat ini didukung oleh Yuliyanti & Sunarsih, (2019) yang menyatakan bahwa model TGT (*Team Game Tournament*) merupakan model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) akan lebih optimal jika disertai media pembelajaran (Gunarta, 2019). Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Flashcard*. Menurut Fitriani, Suwarjo dan Wangid (dalam Nabila & Umardiyah (2022), penggabungan media dengan model pembelajaran dapat memberikan hasil maksimal dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, pemilihan model TGT (*Team Games Tournament*) yang didukung media *flashcard* dapat menjadi solusi dalam mengatasi masalah pembelajaran matematika yang telah dijelaskan di atas, dengan harapan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan kemampuan berpikir kritis mereka.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini diberi judul “Pengaruh Model *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Matematika di SD Negeri 1 Besuki Tahun 2024.”

KAJIAN PUSTAKA

Kemampuan Berpikir Kritis

Menurut Saputra (2020), keterampilan berpikir kritis adalah kemampuan berpikir yang melibatkan proses kognitif dan mendorong siswa untuk berpikir reflektif terhadap masalah. Berpikir kritis mencakup keahlian berpikir induktif, seperti mengenali hubungan, menganalisis masalah terbuka, menentukan sebab-akibat, menarik kesimpulan dan mempertimbangkan data relevan. Selain itu, keahlian berpikir deduktif melibatkan kemampuan dalam memecahkan masalah yang bersifat spasial, logis, serta membedakan fakta dan opini. Sementara itu, Bramantha (2022) mendefinisikan kemampuan berpikir kritis sebagai proses kognitif yang memungkinkan siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menarik kesimpulan dari informasi dengan cara logis dan sistematis.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis adalah proses berpikir kompleks yang melibatkan berbagai keterampilan. Keterampilan ini penting karena membantu siswa dalam membangun sistem konseptual, membuat keputusan, dan memecahkan masalah. Berpikir kritis memiliki beberapa indikator. Seperti yang diungkapkan oleh Facione (Purbonugroho et al., 2020) yang mencakup *Interpretation, Analysis, Evaluation, Explanation, Inference, dan Self regulation*. Indikator-indikator ini pada setiap tahapannya dapat dilihat dalam tabel :

Tabel 1. Indikator Kemampuan Berpikir Kritis

Keterampilan Berpikir Kritis	Indikator
Penafsiran (<i>Interpretation</i>)	Mampu menjelaskan dengan jelas dan tepat apa yang ditanyakan dalam soal
Analisis (<i>Analysis</i>)	Mampu mengidentifikasi hubungan antara konsep-konsep yang digunakan dalam menyelesaikan soal.
Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	Mampu menjelaskan cara penyelesaian soal
Kesimpulan (<i>Inference</i>)	Mampu menarik kesimpulan secara logis dari informasi yang diberikan.
Mengkomunikasikan (<i>Explanation</i>)	Mampu memberikan alasan yang mendasari kesimpulan yang diambil.
Regulasi Diri (<i>Self Regulation</i>)	Mampu meninjau kembali jawaban yang telah diberikan atau dituliskan

Model Team Games Tournament

Menurut Astuti et al., (2022) Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang melibatkan kelompok belajar yang heterogen dalam hal latar dan prestasi akademik. Model ini mengintegrasikan permainan (*games*) serta kompetisi terstruktur, memberikan skor dan penghargaan pada kelompok yang memperoleh skor tertinggi. Hal ini dapat menumbuhkan rasa senang dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menekankan pada proses pembelajaran yang menyenangkan, menjadikan belajar seperti bermain dan bersaing dalam menyelesaikan masalah dalam kelompok (Yahya & Bakri, 2019). Amroellah (2020) menjelaskan bahwa *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja kelompok dengan turnamen akademik, dimana siswa belajar materi pelajaran dalam tim dan kemudian bersaing dalam turnamen untuk menguji pemahaman mereka. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah model yang menyenangkan dan mudah diterapkan, dengan menjadikan proses pembelajaran seperti bermain dan berlomba dalam menemukan solusi masalah secara kelompok.

Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin. Menurut Slavin (Rachma Thalita et al., 2019) metode *Team Games Tournament* (TGT) terdiri dari lima tahapan yaitu:

- 1) Presentasi kelas, dimana guru menyampaikan materi pelajaran dan menjelaskan teknik pembelajaran yang akan digunakan agar siswa dapat mengikuti langkah-langkah *Team Games Tournament* (TGT) dengan baik.
- 2) Tim atau kelompok, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok yang terdiri dari 4 hingga 5 orang dengan latar belakang akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas yang heterogen.
- 3) Game (Permainan), terdiri dari serangkaian pertanyaan yang relevan untuk menguji pengetahuan siswa yang telah diperoleh dari presentasi kelas dan diskusi tim.
- 4) Turnamen, yaitu struktur dimana game berlangsung. Setelah guru selesai memberikan presentasi dan tim bekerja sama dalam tugas kelompok, siswa akan berkompetisi satu sama lain dalam turnamen.
- 5) Rekognisi Tim, dimana kelompok dengan kinerja terbaik akan mendapatkan penghargaan berdasarkan jumlah poin yang mereka kumpulkan.

Langkah-langkah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang dikemukakan oleh Slavin mudah dipahami dan diimplementasikan, tahapannya

terstruktur dan logis, dapat diterapkan pada semua mata pelajaran dan semua tingkat kelas, serta memberikan fleksibilitas untuk guru memilih jenis permainan dan turnamen yang sesuai.

Media Flashcard

Media *flashcard* adalah salah satu jenis media visual berbentuk kartu bergambar. (Azhima et al., 2021) Menurut Asyhar (Febriyanto & Yanto, 2019) *flashcard* termasuk dalam media grafis atau dua dimensi yang dirancang khusus untuk menyampaikan pesan pendidikan, menggunakan kata-kata, angka serta simbol. Rahman & Haryanto (2014) menyatakan bahwa *flashcard* berisi gambar dan tulisan, sehingga siswa lebih mudah memahami tulisan dengan bantuan gambar. Husein (2020) mendefinisikan *flashcard* sebagai alat bantu visual yang membantu siswa mengingat dan menghafal. Dari berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* adalah media visual yang efektif dalam pembelajaran karena dapat membantu siswa belajar secara yang menarik dan mudah diingat.

Susilana dan Riyana (Rahman & Haryanto, 2014) mengemukakan bahwa “media *flashcard* mempunyai beberapa kelebihan yaitu:

- 1) *Flashcard* mudah dibawa karena ukurannya yang kecil, sehingga bisa disimpan di tas atau saku tanpa memerlukan banyak ruang, dan dapat digunakan di dalam ruangan maupun di luar ruangan.
- 2) *Flashcard* sangat praktis dalam hal pembuatan dan penggunaannya, guru tidak memerlukan keahlian khusus untuk menggunakannya, dan media ini tidak perlu membutuhkan listrik.
- 3) *Flashcard* mudah diingat karena menyajikan pesan singkat disetiap kartunya. Pesan yang pendek ini memudahkan siswa dalam mengingat, sementara kombinasi gambar dan teks membantu mereka memahami konsep tertentu.
- 4) *Flashcard* juga menyenangkan karena dapat digunakan dalam bentuk permainan, misalnya siswa bisa berlomba mencari benda atau nama tertentu dari *flashcard* yang disusun secara acak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain Quasi Eksperimen. Sugiyono (2022) menjelaskan bahwa penelitian Quasi Eksperimen adalah metode penelitian yang memiliki kelompok kontrol namun tidak sepenuhnya dapat mengendalikan variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *Design Non-Equivalent Control Group Post Test Only*, yang melibatkan dua kelompok: kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menerima perlakuan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *flashcard*, sedangkan kelas kontrol tidak mendapat perlakuan.

Populasi dalam penelitian ini terdiri dari seluruh siswa kelas V di SD Negeri 1 Besuki, yang berjumlah 64 siswa. Sampel penelitian meliputi 32 siswa kelas V – A sebagai kelas eksperimen dan 32 siswa kelas V – B sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling jenuh*, yang menurut Sugiyono (2022:82) berarti seluruh populasi digunakan sebagai sampel.

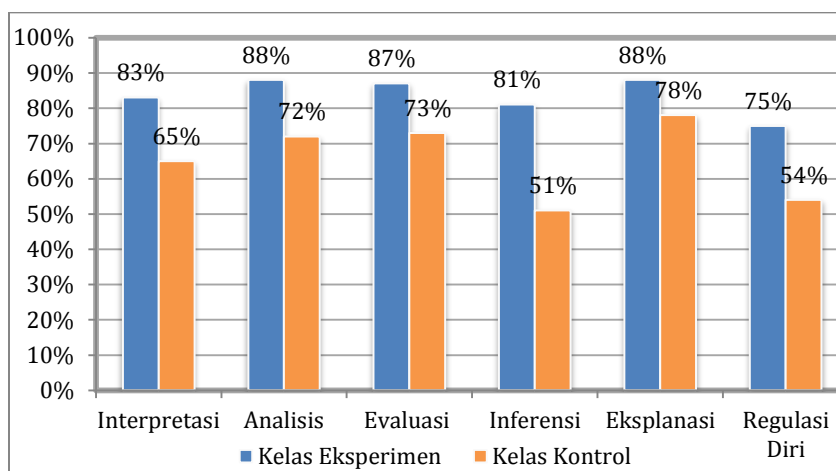
Instrumen data yang digunakan pada penelitian ini yaitu: 1) Tes, tes adalah alat evaluasi yang mencakup serangkaian pertanyaan, latihan, atau instrumen lain yang dirancang untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kemampuan individu atau kelompok (Arikunto, 2016). Dalam penelitian ini, tes yang diberikan berupa tes uraian dalam bentuk lembar soal yang harus dikerjakan oleh siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Post-tes dilakukan setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *flashcard* di kelas eksperimen dan model konvensional di kelas

kontrol, dengan tujuan untuk menilai kemampuan berpikir kritis siswa. 2) Wawancara, wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang berguna untuk studi pendahuluan atau untuk menggali informasi lebih dalam dari responden, terutama ketika jumlah responden terbatas (Sugiyono, 2022:137). Penelitian ini menggunakan wawancara terstruktur dengan menyiapkan daftar pertanyaan tertulis yang diajukan kepada guru kelas dan siswa SD Negeri 1 Besuki. 3) Dokumentasi, dokumentasi merupakan rekaman peristiwa yang telah terjadi, yang dapat berupa tulisan, gambar, atau karya-karya penting dari seseorang (Sugiyono, 2022:240). Dalam penelitian ini, data dokumentasi mencakup RPP atau Modul Ajar, dan foto pelaksanaan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Proses penilaian dalam penelitian ini dimulai dengan menguji validitas dan reliabilitas instrumen tes pada 30 responden siswa kelas 6 SD Negeri 1 Besuki untuk memastikan bahwa instrumen yang dipakai valid dan dapat dipercaya. Hasil uji validitas mengonfirmasi bahwa semua soal yang digunakan adalah valid. Selanjutnya uji reliabilitas menunjukkan nilai 0,8111573 yang melampaui batas minimum koefisien 0,7 sehingga instrumen dapat dianggap reliabel. Setelah itu, post-test yang berisi 6 soal uraian diberikan kepada siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol, dan hasil presentase untuk masing-masing indikator serta rata-rata post-test diperoleh sebagai berikut :



Gambar 1. Hasil Presentase indikator berpikir kritis

Tabel 2. Rata-Rata Post-Test

Kelas	Rata-rata
Eksperimen	83.72
Kontrol	65.76

Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di semua indikator yang diukur. Untuk memperkuat hal ini selanjutnya dilakukan serangkaian uji prasyarat analisis dan uji hipotesis. Uji prasyarat analisis mencakup uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas menunjukkan distribusi data yang normal dengan nilai *Lo* untuk kelas eksperimen

sebesar $-0,02825$ dan kelas kontrol sebesar 0.1395 , keduanya lebih kecil dari Lo tabel sebesar 0.148 . Setelah itu, uji homogenitas dilakukan untuk memastikan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen, dengan nilai F_{hitung} sebesar $1,55749$ yang lebih kecil dari F_{tabel} sebesar $1,80448$. Uji terakhir adalah uji T untuk menilai pengaruh penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian ini menggunakan uji T -test *pooled varians* dengan hasil T_{hitung} sebesar $7,436544256$ yang jauh melebihi T_{tabel} yaitu 1.998971517 , sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Pembahasan

Pada penelitian ini pembelajaran dilaksanakan di kelas V SD Negeri 1 Besuki, dan materi yang digunakan yaitu materi bangun ruang. Proses pembelajaran ini dilakukan guna mengetahui pengaruh penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 19 dan 20 Juni 2024. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti telah melakukan uji soal pada siswa kelas VI SD Negeri 1 Besuki. Terdapat 6 uji soal berbentuk uraian yang diujikan kepada 30 responden siswa guna mendapatkan hasil validitas dan reliabilitas.

Secara umum proses pembelajaran di kelas kontrol ini terlihat berlangsung monoton dan kurang dinamis, disebabkan oleh minimnya interaksi antara siswa dan guru. Siswa di sini hanya menjadi penerima pengetahuan yang pasif, sehingga mereka cenderung kurang bersemangat dan terlihat mengantuk selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan teori Brown dan Atkins (1988) yaitu, metode ceramah sering kali menyebabkan siswa menjadi pasif karena mereka hanya mendengarkan tanpa berpartisipasi aktif. Hal ini dapat mengurangi keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Metode ceramah juga kurang efektif dalam membangun keterampilan berpikir kritis dan kemampuan berkolaborasi antar siswa. Kekurangan lain dari metode ceramah adalah minimnya kesempatan bagi siswa untuk berdiskusi, bertanya, atau mengembangkan pemahaman mereka melalui interaksi langsung.

Selama dua pertemuan di kelas kontrol, ditemukan beberapa kelemahan. Sesuai dengan hasil wawancara dengan guru yang menunjukkan bahwa kegiatan pendahuluan seperti apersepsi dan motivasi hanya mendorong semangat siswa diawal saja karena selanjutnya mereka cenderung pasif. Materi yang disampaikan seringkali menjadi sulit untuk dipahami, terutama oleh siswa yang membutuhkan pendekatan visual atau kinestetik. Penggunaan media terbatas pada papan tulis, yang kurang interaktif, sehingga keterlibatan siswa sangat minim. Guru juga mengakui bahwa penarikan kesimpulan dan penguatan materi tidak memberikan pemahaman utuh, karena banyak siswa yang hanya menghafal tanpa memahami. Akibatnya, hasil belajar siswa sering kali tidak optimal. Hal ini menunjukkan kebutuhan akan metode pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif.

Selanjutnya di kelas eksperimen secara umum tampak bahwa siswa menunjukkan bersemangat yang lebih tinggi dan lebih berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Pada pertemuan pertama terdapat hambatan yaitu awalnya siswa mengalami kesulitan dan kebingungan dalam mengikuti permainan dan turnamen yang ada. Beberapa siswa tampak bingung dengan aturan permainan dan cara menggunakan *flashcard*. Untuk mengatasi hambatan ini, peneliti perlu menjelaskan aturan permainan dan prosedur turnamen secara lebih rinci dan berulang kali. Peneliti juga memberikan waktu tambahan untuk sesi tanya jawab, di mana siswa dapat mengajukan pertanyaan dan mendapatkan klarifikasi tentang aspek-aspek permainan yang masih membingungkan. Dengan pendekatan ini, siswa secara bertahap mulai memahami aturan permainan dan turnamen, serta menjadi lebih percaya diri dalam berpartisipasi. Pada akhirnya, upaya peneliti dalam memberikan penjelasan berulang, demonstrasi

langsung, dan dukungan tambahan berhasil membantu siswa mengatasi kebingungan awal mereka.

Pada pertemuan kedua di kelas eksperimen ini, motivasi belajar siswa telah meningkat secara signifikan. Mereka terlihat semakin bersemangat mengikuti pembelajaran dengan sangat baik dan lebih percaya diri dalam melakukan permainan dan turnamen. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan kerjasama yang lebih baik dalam kelompok mereka. Mereka lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok, berbagi ide, serta saling membantu dalam menyelesaikan soal. Namun, masih terdapat beberapa kendala seperti beberapa siswa masih merasa cemas dengan tekanan waktu saat berlomba menyelesaikan soal, yang menyebabkan mereka tergesa-gesa dan membuat kesalahan. Untuk mengatasi hal ini, guru memberikan bimbingan tambahan dan strategi manajemen waktu kepada siswa. Guru juga mengingatkan siswa untuk tetap tenang dan fokus pada ketepatan jawaban daripada kecepatan semata.

Proses pembelajaran yang telah dilakukan pada dua pertemuan di kelas eksperimen tersebut telah sesuai dengan sintaks model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) yang dikemukakan oleh Slavin yaitu penyajian kelas, tim, permainan, turnamen, dan rekognisi tim. Selanjutnya di kelas eksperimen setelah siswa diberikan perlakuan menggunakan model *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* siswa diberikan soal uraian untuk mengukur kemampuan berpikir kritisnya. Selain itu, pada pertemuan kedua juga dilakukan pemberian soal pada kelas kontrol untuk mengukur kemampuan berpikir kritisnya.

Kemampuan berpikir kritis melibatkan proses kognitif yang mencakup menafsirkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia dengan tujuan untuk mencapai keputusan yang logis dan berbasis bukti (Facione, 2011). Indikator kemampuan berpikir kritis yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada indikator Facione yaitu interpretasi, analisis, inferensi, evaluasi, eksplanasi dan regulasi diri. Pada indikator pertama yaitu interpretasi siswa diminta untuk mengidentifikasi dan memahami unsur-unsur yang ada pada bangun ruang yang diberikan. Mereka harus menafsirkan gambar dan menyebutkan unsur-unsurnya. Pada indikator kedua yaitu analisis siswa diminta menganalisis ciri-ciri yang diberikan untuk mengidentifikasi bangun ruang yang dimaksud. Mereka harus menggunakan pengetahuan mereka tentang karakteristik berbagai bangun ruang untuk menentukan jawaban yang benar. Pada indikator ketiga yaitu evaluasi, siswa diminta untuk mengevaluasi informasi yang diberikan untuk menghitung panjang balok. Pada indikator keempat yaitu inferensi, siswa diminta untuk menarik kesimpulan dari informasi yang mereka miliki tentang sifat-sifat bangun ruang kubus dan balok. Pada indikator kelima yaitu eksplanasi, siswa diminta untuk menghitung volume kedua bangun ruang kemudian menjelaskan proses perhitungan mereka serta membandingkan hasilnya untuk menentukan volume mana yang lebih besar. Pada indikator terakhir yaitu regulasi diri, siswa diminta untuk merefleksikan proses belajar mereka sendiri, mengidentifikasi kesulitan yang mereka hadapi, dan merumuskan strategi untuk mengatasi kesulitan tersebut. Ini melibatkan pengawasan dan pengendalian diri terhadap proses belajar mereka.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V di SD Negeri 1 Besuki. Siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan berpikir kritis dibandingkan dengan siswa yang tidak diberikan perlakuan serupa. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Nurbaiti (2021) yang berjudul

“Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Konsep Gamifikasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik.” Hasil penelitian Nurbaiti (2021) menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan konsep gamifikasi memberikan dampak positif terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Penelitian ini mengindikasikan bahwa siswa yang belajar dengan model *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan gamifikasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kritis dibandingkan siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional. Peningkatan ini terlihat dari hasil tes yang menunjukkan kemampuan analisis, evaluasi, dan pemecahan masalah yang lebih baik pada kelompok eksperimen.

LUARAN YANG DICAPAI

Penggunaan Model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* dalam proses pembelajaran terbukti secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan model pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif, terutama pada mata pelajaran matematika. Berdasarkan bukti empiris yang kuat, penelitian ini menegaskan bahwa *flashcard* merupakan media pembelajaran yang efektif dalam membantu proses berpikir kritis siswa. Hal ini dapat menjadi referensi bagi para pendidik untuk mengintegrasikan media visual dalam metode pengajaran mereka. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa kombinasi antara model TGT dan *flashcard* dapat menjadi pendekatan yang tepat untuk meningkatkan partisipasi siswa serta mengatasi masalah rendahnya kemampuan berpikir kritis di kalangan siswa sekolah dasar.

TEMUAN PENELITIAN

1. Penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V pada mata pelajaran matematika di SD Negeri 1 Besuki. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji statistik, di mana nilai t -hitung (7,4365) lebih besar daripada t -tabel (1,9989), yang berarti bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.
2. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada semua indikator yang diukur termasuk interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, eksplanasi, dan regulasi diri. Siswa dalam kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran ini.
3. Penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini terbukti dari hasil uji T dimana nilai t_{hitung} 7,436544256 lebih tinggi dibandingkan t_{tabel} 1,998971517, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, Penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* secara signifikan mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa kelas V pada mata pelajaran matematika di SD Negeri 1 Besuki.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam penyelesaian penelitian ini. Terima kasih kepada Bapak Heldie Bramantha, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Utama, dan kepada Bapak Aenor Rofek, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Anggota atas bimbingan, saran, dan arahnya yang sangat berharga selama proses penelitian hingga penyusunan jurnal ini. Terima kasih juga untuk guru-guru dan siswa di SD Negeri 1 Besuki yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini. Penulis juga berterima kasih kepada Universitas Abdurachman Saleh Situbondo atas fasilitas dan dukungan yang diberikan selama proses penelitian. Dukungan dari keluarga dan teman-teman yang tak henti-hentinya memberikan semangat juga sangat berarti dalam penyelesaian artikel ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amroellah, A. (2020). *Perbedaan hasil belajar matematika antara penggunaan model Team Game Tournament (TGT) dengan metode diskusi pada siswa kelas 3 SD Gugus 3 Kecamatan Kapongan Kabupaten Situbondo semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020*. Cermin: Jurnal Penelitian, 4(2), 365-376. Retrieved from <https://repository.unars.ac.id/id/eprint/296>
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). *Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies, 2(2), 195-218.
- Azhima, I., Meilanie, R. S. M., & Purwanto, A. (2021). *Penggunaan Media Flashcard untuk Mengenalkan Matematika Permulaan Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2), 2008-2016.
- Bramantha, H. (2021). *Perbedaan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Ekspositori Dengan Model Pembelajaran Inquiry Berbantuan Media Video*. Education Journal: Journal Educational Research and Development, 5(2), 195-202.
- Bramantha, H. (2022). *Peningkatan kemampuan berpikir kritis melalui media pembelajaran berbasis video*. Universitas Abdurachman Saleh Situbondo.
- Brown, G., & Atkins, M. (1988). *Effective teaching in higher education*. Methuen.
- Febriyanto, B., & Yanto, A. (2019). *Penggunaan media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 3(2), 108.
- Facione, P. A. (2011). *Critical Thinking: What It Is and Why It Counts*. Insight Assessment.
- Febyani, K. R., & Setiawan, Y. (2022). *Meta-Analisis Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) dan Teams Games Tournament (TGT) Ditinjau dari Berpikir Kritis Siswa Sekolah*. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 8(19), 259-275
- Gunarta, I. G. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA*. Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran, 1(2), 112.
- Kemendikbud. (2019). *Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD*. Jakarta: kemendikbud
- Nabila, N., & Umardiyah, U. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Flashcard terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SDN 1 Sukarame*. Jurnal Pendidikan Dasar, 7(1), 50-60.
- Nurbaiti. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament(TGT) Berbantuan Konsep Gamifikasi Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik*. Skripsi, Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lamp.

-
- Purbonugroho, H., Wibowo, T., & Kurniawan, H. (2020). *Analisis Berpikir Kritis Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Open Ended Matematika*. MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, 7(2), 53–62.
- Rachma Thalita, A., Dyas Fitriyani, A., & Nuryani, P. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 4(2), 147–156.
- Rahman, B., & Haryanto, H. (2014). *Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard Pada Siswa Kelas I SDN Bajayau Tengah 2*. Jurnal Prima Edukasia, 2(2), 127.
- Saputra, H. (2020). *Kemampuan Berfikir Kritis Matematis*. Perpustakaan IAI Agus Salim Metro Lampung, 2(April), 1–7.
- Sugiyono, P. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yuliyanti, N., & Sunarsih, D. (2019). *Pengaruh Model Cooperative Tipe TGT Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Siswa Kelas IV*. Jurnal Ilmiah Kontekstual, 1(01), 45–53.