

# EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAME TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS

<sup>1</sup>, Nurul Komariyah

<sup>2</sup>, Hefi Rusnita Dewi, S. P., M.Pd

<sup>3</sup>, Anindita Trinura Novitasari, M.Pd

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

STKIP PGRI Bangkalan

[nurulkhomariyah1012@gmail.com](mailto:nurulkhomariyah1012@gmail.com)

[hefirusnitadewi@stkipgri-bkl.ac.id](mailto:hefirusnitadewi@stkipgri-bkl.ac.id)

[aninditatinura2015@gmail.com](mailto:aninditatinura2015@gmail.com)

## Abstrack

The team game tournament (TGT) learning model is a learning activity in which there is a way of learning together in small groups (teams), games to solve a problem (game), and (tournament) or matches at the end of learning.

This study aims to determine the effectiveness of the Teams Game Tournament (TGT) learning model on critical thinking skills. this type of research is descriptive quantitative. while the instruments used in this study were questionnaires and tests (pretest and post-test).

The results of this study are described as follows: (1) The test before being treated got an average score of 50.9 with the lowest score of 24 and the highest score of 76. After being treated, the average score was 90.67 with the lowest score of 76 and the highest score of 100. (2) The student response questionnaire is in the positive category with an average value of 3.5. (3) observation of student activities is in the very good category with an average value of 3.7. (4) the implementation of RPP is in the very good category with an average value of 3.4. So it can be concluded that learning by using the Teams Game Tournament (TGT) method on critical thinking skills.

**Keywords:** the effectiveness of the application of the teams game tournament (TGT) learning model, critical thinking.

## Abstrak

Model pembelajaran teams game tournament (TGT) adalah suatu aktivitas pembelajaran yang didalamnya terdapat cara belajar bersama dalam suatu kelompok kecil (*teams*), permainan untuk menyelesaikan suatu permasalahan (*game*), serta (*tournament*) atau pertandingan yang dilakukan diakhir pembelajaran.

penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana keefktivan model pembelajaran *teams game tournament* (TGT) terhadap kemampuan berpikir kritis. jenis jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. sedangkan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan tes (*pretest dan post-test*).

Hasil dari Penelitian ini di deskripsikan sebagai berikut : (1) Tes sebelum diberi perlakuan mendapatkan nilai rata rata 50,9 dengan nilai terendah 24 dan nilai tertinggi 76. setelah diberi perlakuan mendapatkan nilai rata rata 90,67 dengan nilai terendah 76 dan nilai tertinggi 100. (2) Angket respon siswa berada pada katagori positif dengan nilai rata-rata 3,5. (3) observasi aktivitas

siswa berada pada katagori sangat baik dengan nilai rata-rata 3,7. (4) keterlaksanaan RPP berada pada katagori sangat baik dengan nilai rata-rata 3,4. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan medel *teams game tournament* (TGT) terhadap kemampuan berpikir kritis.

**Kata Kunci:** efektivitas penerapan model pembelajaran teams game tournament (TGT), berpikir kritis.

## **I. pendahuluan**

Efektivitas pembelajaran merupakan salah satu standart mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan atau dapat juga diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola suatu keadaan "*doing the right things*". (Sudjana, 2010) Sedangkan pembelajaran efektif adalah kombinasi yang tersusun meliputi manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur diarahkan untuk mengubah prilaku siswa kearah yang positif dan lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. (Parwati, 2018)

Suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila memnuhi syarat utama keefektifan pengajaran, yaitu: 1. Presentasi waktu belajar siswa yang tinggi dicurahkan terhadap KBM, 2. Rata-rata perilaku melaksanakan tugas, 3. Ketetapan antara kandungan materi dengan kemampuan siswa (orientasi keberhasilan belajar) diutamakan; dan 4. Mengembangkan suasana belajar yang akrab dan positif. (Marno & Idris, 2014)

Adapun Guru yang efektif adalah guru yang menemukan cara dan selalu berusaha agar anak didiknya terlibat secara tepat dalam suatu mata pelajaran, dengan presentasi waktu belajar akademis yang tinggi dan pelajaran berjalan tanpa menggunakan teknik yang memaksa, negative, atau hukuman. Selain itu, guru yang efektif ialah orang-orang yang dapat menjalin hubungan simpatik dengan para siswa, meciptakan lingkungan kelas yang mengasuh, penuh perhatian, memiliki suatu rasa cinta belajar, menguasai sepenuhnya bidang studi mereka, maka dari itu guru harus mampu mengubah cara berfikir siswa agar terus berkembang sesuai dengan situasi dan kondisi saat ini, (Erwin, 2019)

Berfikir kritis adalah berpikir secara beralasan dan reflektif dengan menekankan pembuatan keputusan tentang apa yang harus dipercayai atau dilakukan:. Berfikir kritis dapat dicapai dengan lebih mudah apabila seseorang itu mempunyai disposisi dan kemampuan yang dapat dianggap sebagai sifat dan karakteristik pemikir yang kritis. (Susilawati, 2012).

## **II. metode penelitian**

Pelaksanaan penelitian ini untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa pada penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap keterampilan berfikir kritis. Untuk itu, digunakan metode penelitian yang sesuai agar mendapatkan hasil yang sesuai.

### **A. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SD Negeri Baipajung 1 Tanah Merah pada tanggal 4 sampai 5 juni 2022.

### **B. Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V dengan jumlah 15 siswa yang terdiri dari 13 siswa perempuan dan 2 siswa laki-laki.

### **C. Teknik Pengumpulan Data**

#### **1. Angket**

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk melengkapi data mengenai keterampilan berpikir kritis. Pengumpulan data melalui angket dengan cara mengisi angket tersebut sebelum penerapan model pembelajaran dan sesudah penerapan model pembelajaran diterapkan.

#### **2. Observasi**

Lembar observasi ini digunakan untuk memperoleh informasi lebih tentang aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model *teams game tournaments* (TGT). Lembar observasi aktivitas siswa ini digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu lembar observasi ini digunakan untuk memperoleh informasi lebih tentang keterlaksanaan pembelajaran untuk mengukur kepraktisan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) ditinjau dari tingkat keterlaksanaan pembelajaran.

### 3. Tes

Tes diberikan sebanyak dua kali, yaitu pertama adalah *pre-test*, berfungsi untuk mengetahui kemampuan awal sebelum diberikan perlakuan dengan metode TGT dan kedua adalah *post-test* berfungsi untuk mengetahui kemampuan akhir setelah siswa kelas eksperimen diberi perlakuan dengan metode. Sehingga tes ini digunakan untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar antara kelas eksperimen dengan kelas control sehingga akan dapat diketahui lebih efektif menggunakan model *teams game tournaments* (TGT) atau metode ceramah.

## D. Instrumen Pengumpulan Data

1. Lembar Angket
2. Lembar observasi
3. Tes keterampilan berpikir kritis

## E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan Teknik analisis kuantitatif dengan statistik deskriptif. Menurut (Sugiyono 2014) Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (generalisasi).

## F. Validitas dan Reliabilitas

### 1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat suatu alat ukur/instrumen seorang peneliti dikatakan valid jika pernyataan angket mampu mengukur apa yang diinginkan. Validator dalam hal ini adalah dosen yang ahli dalam bidang ini dan praktisi sekolah, yaitu guru mata pelajaran.

### 2. Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila koefisien alpha > 0,60. Mencari reliabilitas internal yaitu dengan menganalisis reliabilitas alat ukur adari satu kali pengukuran, rumus yang digunakan adalah alpha sebagai berikut, (Riduwan M, 2013).

$$r_x = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

$r_x$  = Reliabilitas yang dicari

n = Jumlah item pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$  = Jumlah varian skor tiap butir

$\sigma_t^2$  = Varian total

Jika instrumen itu valid, dilihat kriteria penafsiran mengenai indeks korelasi (r) sebagai berikut: (Riduwan M., 2013)

Tabel 3. 6  
Interpretasi Nilai (r)

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,800 – 1,000	Sangat Tinggi
0,600 – 0,799	Tinggi
0,400 – 0,599	Cukup Tinggi
0,200 – 0,399	Rendah
0,000 – 0,199	Sangat Rendah (tak berkorelasi)

Sumber: (Riduwan M., 2013)

### III. Hasil dan Pembahasan

Efektivitas pembelajaran merupakan suatu ukuran yang berhubungan dengan tingka keberhasilan dari suatu proses pembelajaran. Menurut Diamond, keefektivan dapat diukur dengan melihat minat siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini dari hasil tes sebelum dan sesudah diberi perlakuan tingkat dan angket respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan metode *teams game tournament (TGT)*.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan untuk mengetahui keefektifan penggunaan metode *teams game tournament* ada 4 aspek yaitu, angket respon siswa, test kemampuan berpikir kritis (*pretest* dan *posttest*), aktivitas siswa dan keterlaksanaan RPP.

#### A. Hasil Tes Berpikir Kritis

##### 1. Hasil tes berpikir kritis (*pretest*)

Analisis hasil belajar afektif perilaku berkarakter siswa dilakukan melalui perhitungan dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Perilaku Berkarakter} = \frac{\text{skor total}}{\text{jumlah siswa}}$$

Berdasarkan tabel 4.2 hasil angket penilaian diri sikap sopan santun siswa (*pretest*) memperoleh nilai rata-rata sebagai berikut:

$$\text{Nilai Perilaku Berkarakter} = \frac{765}{15} = 50,9$$

Jadi nilai rata-rata pada hasil angket penilaian diri sebelum diberi perlakuan mendapatkan skor rata-rata 50,9

##### 2. Hasil tes berpikir kritis (*posttest*)

Analisis hasil belajar afektif perilaku berkarakter siswa dilakukan melalui perhitungan dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Perilaku Berkarakter} = \frac{\text{skor total}}{\text{jumlah siswa}}$$

Berdasarkan tabel 4.3 hasil angket penilaian diri sikap sopan santun siswa (postest) memperoleh nilai rata-rata sebagai berikut:

$$\text{Nilai Perilaku Berkarakter} = \frac{1360}{15} = 90,67$$

Jadi nilai rata-rata pada hasil angket penilaian diri setelah diberi perlakuan mendapatkan skor rata-rata 90,67

**Daftar Hasil Tes Berpikir Kritis Sebelum dan sesudah diberi Perlakuan (*Pretest – posttest*)**

No.	Nama Siswa	P/L	Nilai	
			Pre-test	Post-test
1	siswa 1	P	52	76
2	siswa 2	P	64	96
3	siswa 3	P	44	76
4	siswa 4	P	48	84
5	siswa 5	P	48	96
6	siswa 6	P	48	80
7	siswa 7	L	76	92
8	siswa 8	P	48	76
9	siswa 9	P	48	96
10	siswa 10	L	48	96
11	siswa 11	P	52	100
12	siswa 12	P	64	100
13	siswa 13	P	48	100
14	siswa 14	P	24	96
15	siswa 15	P	52	96
Jumlah			764	1360
Rata Rata			50,9	90,67

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil angket penilaian diri sebelum dan sesudah diberi perlakuan mengalami peningkatan setelah diberi perlakuan berupa penerapan metode *teams game tournament* (TGT). Hasil rata-rata *pretest* sebelum diberi perlakuan mendapatkan nilai rata-rata 50,9 sedangkan hasil rata-rata *posttest* mendapatkan nilai rata-rata 90,67. Dilihat dari analisis keefektifan bahwa metode pembelajaran dengan menggunakan metode *teams game tournament* (TGT) efektif untuk di gunakan di setiap instansi pendidikan.

**B. Angket Respon Siswa**

Angket respon siswa dibagikan kepada responden untuk mengetahui respon siswa tentang pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *teams game tournament* (TGT) dengan 7

pertanyaan positif dengan 4 pilihan jawaban yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

Skor akhir dari angket respon siswa diuraikan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{€ pernyataan} & : 7 \\ \text{€ pernyataan positif} & : 7 \\ \text{skor positif minimal} & : 7 \times 3 = 21 \\ \text{skor positif maksimal} & : 7 \times 4 = 28 \\ \text{skor akhir} & : \frac{21+28}{2} = 24,5 \\ & : \frac{24,5}{7} = 3,5 \text{ (Positif)} \end{aligned}$$

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan metode *teams game tournament* (TGT) berada pada kategori positif dengan nilai rata-rata 3,5, dengan demikian secara deskriptif kriteria keefektifan terpenuhi.

### C. Aktivitas Siswa

#### Rekapitulasi Hasil Analisis Data Skor Observasi Aktivitas Siswa

No	Pengamat	Pertemuan Pertama	Pertemuan Kedua
1	Pengamat 1	45	46
2	Pengamat 2	45	46
	Jumlah	90	92
	Rata-rata	45	46
	Jumlah	91	
	Nilai rata-rata	45,5	
	Kategori Penilaian	Baik	

$$\bar{x} \frac{\Sigma A}{P} = \frac{91}{2} = 45,5 \text{ (Baik)}$$

berdasarkan tabel diatas aktivitas siswa pada saat pembelajaran menggunakan metode *teams game tournament* (TGT) pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua mendapatkan rata-rata keseluruhan aspek yang di amati sebesar 45,5 berada pada kategori baik

### D. Keterlaksanaan RPP

#### Data Hasil Rekapitulasi Pengamat Keterlaksanaan RPP

No	Aspek yang diamati	Skor		Kategori
		P1	P2	
1	Kegiatan Awal			

1.	Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam	4	4	$\frac{8}{2} = 4$	Sangat baik
2.	Guru mengawali kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama	4	4	$\frac{8}{2} = 4$	Sangat baik
3.	Guru menanyakan kehadiran peserta didik	4	3	$\frac{7}{2} = 3.5$	Sangat baik
4.	Guru memberikan apersepsi kepada peserta didik dengan memberikan pertanyaan terkait materi yang diajarkan	3	3	$\frac{6}{2} = 3$	Baik
5.	Guru menyampaikan kepada peserta didik materi yang akan diberikan yaitu memahami perlunya saling memenuhi keperluan hidup	3	3	$\frac{6}{2} = 3$	Baik
6.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	3	3	$\frac{6}{2} = 3$	Baik
7.	Guru mengelompokkan peserta didik menjadi beberapa kelompok	3	3	$\frac{6}{2} = 3$	Baik

No	Aspek yang diamati	Skor		$x$	Kategori
		P1	P2		

## 2 Kegiatan Inti

1.	Guru menyampaikan materi memahami perlunya saling memenuhi keperluan hidup menggunakan metode <i>teams game tournament</i>	3	3	$\frac{6}{2} = 3$	Baik
2.	peserta didik mendengarkan dan memahami materi tentang memahami perlunya saling memenuhi keperluan hidup	3	3	$\frac{6}{2} = 3$	Baik
3.	peserta didik bertanya atau berpendapat terkait materi tersebut	3	3	$\frac{6}{2} = 3$	Baik
4.	guru membagi beberapa kelompok untuk berdiskusi	4	4	$\frac{8}{2} = 4$	Sangat baik
5.	peserta didik berkumpul dengan teman kelompoknya yang sudah ditetapkan oleh guru	4	4	$\frac{8}{2} = 4$	Sangat baik
6.	peserta didik berdiskusi terkait materi yang sudah dijelaskan bersama teman kelompoknya	3	3	$\frac{6}{2} = 3$	Baik
7.	kelompok yang sudah selesai maju ke depan kelas untuk menyampaikan hasil kerja kelompoknya	3	3	$\frac{6}{2} = 3$	Baik
8.	kelompok lain mengamati, bertanya dan memberikan	3	3	$\frac{6}{2} = 3$	Baik

	tanggapan kepada kelompok yang maju				
9.	guru merefleksikan semua kelompok yang sudah menyampaikan hasil diskusi setiap kelompok	3	4	$\frac{7}{2} = 3.5$	Sangat baik
<b>No</b>	<b>Aspek yang diamati</b>	<b>Skor</b>		<b>x</b>	<b>Kategori</b>
		<b>P1</b>	<b>P2</b>		
<b>3</b>	<b>Kegiatan Penutup</b>				
1.	Guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan materi yang telah disampaikan	3	3	$\frac{6}{2} = 3$	Baik
2.	Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan mengakhiri dengan salam	4	4	$\frac{8}{2} = 4$	Sangat baik
<b>4</b>	<b>Suasana Kelas</b>				
1.	Siswa antusias	4	4	$\frac{8}{2} = 4$	Sangat baik
2.	Guru antusias	4	4	$\frac{8}{2} = 4$	Sangat baik
	<b>Jumlah</b>	68			
	<b>Rata-rata</b>	$\frac{68}{20} = 3,4$			Sangat baik

Berdasarkan tabel di atas data hasil rekapitulasi pengamat keterlaksanaan RPP pertemuan pertama sesuai dengan penilaian 2 pengamat dapat diketahui bahwa keterlaksanaan RPP pada saat pembelajaran menggunakan metode bermain peran berbantuan media audiovisual rata-rata keseluruhan aspek yang di amati sebesar 3,4 dan berada pada kategori terlaksana sangat baik.

#### E. Hasil Validitas Dan Reliabilitas

##### 1. Hasil Validasi

##### Hasil Validasi Manual Oleh Ahli

No.	Instrumen Penelitian	Skor		Rata Rata	Kriteria
		Validator 1	Validator 2		
1	angket respon siswa	4,8	4,2	4,5	Sangat Baik
2	tes (pretest dan posttest)	5	4,3	4,7	Sangat Baik
3	observasi aktivitas siswa	5	4,2	4,6	Sangat Baik
4	Observasi Keterlaksanaan RPP	5	4,2	4,6	Sangat Baik
	Jumlah	4,9	4,2	4,6	Sangat Baik

Berdasarkan uraian di atas uji validitas yang dilakukan oleh dosen pembimbing dan guru kelas IV memperoleh hasil rata-rata 4,6 dengan kriteria sangat baik.

## 2. Uji Reliabilitas Hasil Pengujian Reliabilitas Instrumen Penelitian

### Instrumen Tes

$$\begin{aligned}r_x &= \left(\frac{n}{n-1}\right)\left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2}\right) \\ &= \left(\frac{5}{5-1}\right)\left(1 - \frac{0,023820}{1,357142}\right) \\ r_x &= 1,22806\end{aligned}$$

### Instrumen Angket

$$\begin{aligned}r_x &= \left(\frac{n}{n-1}\right)\left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2}\right) \\ &= \left(\frac{7}{7-1}\right)\left(1 - \frac{0,005603}{2,410714}\right) \\ r_x &= 1,163955\end{aligned}$$

Berdasarkan uraian diatas uji reliabilitas yang dilakukan perhitungan secara manual menggunakan rumus Cronbach alpha memperoleh hasil yang reliabel karena setiap instrumen yang diuji coba mendapatkan koefisien alpha > 0,60.

## IV. Kesimpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian pada pembahasan sebelumnya, efektivitas pembelajaran dengan menggunakan metode teams game tournament terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dapat dideskripsikan sebagai berikut :

1. Hasil rata rata tes keterampilan berpikir kritis dengan menggunakan metode *teams game tournament* sebelum diberi perlakuan memperoleh skor sebesar 12,7 dan setelah diberi perlakuan memperoleh skor sebesar 22,6 dan dapat dikatakan efektif.
2. Respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan metode teams game tournament dalam katagori positif dengan nilai sebesar 3,5 dan dapat dikatakan efektif
3. Keterlaksanaan RPP dengan pembelajaran menggunakan metode *teams game tournament* berdasarkan 2 observer dalam penelitian ini dalam katagori sangat baik dengan skor nilai 3,4.
4. Aktivitas siswa bisa dikatakan efektif apabila 11 aspek sudah dijalankan mencapai waktu yang sudah ditentukan dengan nilai rata rata 3,7 dengan katagori sangat baik.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, agar proses belajar mengajar dengan menggunakan metode *teams game tournament* lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang optimal bagi siswa kalangan sekolah dasar, maka disampaikan saran sebagai berikut :

1. Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode *teams game tournament* sangat membantu dalam proses belajar mengajar siswa sehingga siswa cenderung lebih aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. sehingga dengan adanya metode ini sangat memantu pertumbuhan pola pikir siswa
2. Sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya untuk lebih menyempurnakan hasil penelitian.

### DAFTAR PUSTAKA

- Farisi, A., Hamid, A., & Melvina, M. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Konsep Suhu dan Kalor. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Fisika*, 2(3), 283–287.
- Glazer, E. (2004). Using Web Sources to Promote Critical Thinking in High School Mathematics. [Online]. Tersedia: <http://math.unipa.it/~grim> [11 Desember 2010]

- Indraningtias, D. A., & Wijaya, A. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pendekatan Matematika Realistik Materi Bangun Ruang Sisi Datar Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika-S1*, 6(5), 24–36.
- Karim, K., & Normaya, N. (2015). Kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan model Jucama di sekolah menengah pertama. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1).
- Marno, I. (2014). Strategi, Metode, Dan Teknik Mengajar. *Yogyakarta: Ar-Ruzz Media*.
- Muanisah, M. (2010). *Profil kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah terbuka (open ended) di Kelas VII SMP Sunan Ampel Menganti Gresik*. IAIN Sunan Ampel Surabaya.
- Nurjaman, A., & others. (2021). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Implementasi Desain Pembelajaran "Assure."* Penerbit Adab.
- Nurmahmidah, N. (2017). Penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe teams games tournament (tgt) pada pokok bahasan peluang sebagai upaya meningkatkan prestasi dan motivasi belajar matematika siswa kelas x mia 2 sma negeri 1 sedayu. *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(2), 139–146.
- Parwati, N. N. (n.d.). Dkk. 2018 Belajar Dan Pembelajaran. *Depok: Rajawali Pers*.
- 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 ii sdn saptorengo 02. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 163–170.
- Putri, D. A., Suwatno, S., & Sobandi, A. (2018). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa melalui Metode Pembelajaran Team Games Tournaments dan Team Assisted Individualization. *Manajerial: Jurnal Manajemen Dan Sistem Informasi*, 17(1), 1–16.
- Shoimin, Aris. (2014). 68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013. *Yogyakarta: Ar-Ruzz Media*
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*.
- Susilawati, I. (2012). *Perbandingan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa didasarkan pada model pembelajaran STAD (Student Teams Achievement Divisions) dan model PBL (Problem Based Learning) pada mata pelajaran ekonomi (studi kasus pada siswa kelas VIII SMP Raden Fatah Ba*. Universitas Negeri Malang.
- Widiasworo, E. (2019). *Menyusun Penelitian Kuantitatif untuk Skripsi dan Tesis* (Vol. 140). Araska Publisher.