

## Pengaruh *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Sticky Notes* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar

### The Influence of Sticky Notes Assisted Media-Assisted Tournament Games Against Critical Thinking Skills of Elementary School Students

<sup>1</sup>Erlynda Runtut Bela Vista, <sup>2</sup>Angga Setiawan, <sup>3</sup>Wahyu Nugroho

<sup>1,2,3</sup>STKIP PGRI Trenggalek

\*E-mail: [erlyndabela28@gmail.com](mailto:erlyndabela28@gmail.com)<sup>1</sup>, [anggasetiawan25.as@gmail.com](mailto:anggasetiawan25.as@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[nugrohowahyu.wn93@gmail.com](mailto:nugrohowahyu.wn93@gmail.com)<sup>3</sup>

#### Abstrak

Pendidikan merupakan upaya untuk membantu individu dalam mengembangkan diri. Berkembangnya ilmu pengetahuan mempengaruhi adanya cara belajar yang sistematis, kritis sehingga perlu berpikir secara terarah dan jelas dengan keterlibatan aktif siswa dalam belajar. Penelitian ini dilakukan peneliti karena ingin mencoba melakukan pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *sticky notes* dengan model konvensional berbantuan media gambar guna melihat perbandingan yang spesifik tentang berpikir kritis siswa. Metode penelitian yaitu pendekatan kuantitatif dengan bentuk *nonequivalent pretest and posttest control group design*. Sampel dari semua siswa kelas IV SD Islam Az-Zahro yang berjumlah 12 orang dan kelas IV SDN 2 Gamping 16 orang. Data diperoleh dari siswa dengan mengerjakan soal *pretest* dan *posttest* berupa soal uraian berjumlah 10 soal. Setelah menganalisis data yang terkumpul, peneliti melakukan uji hipotesis bermaksud melihat perbedaan dari perlakuan yang dilakukan. Data analisis uji hipotesis diperoleh  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Peneliti menyimpulkan adanya dampak yang positif dari model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *sticky notes* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa yang meningkat dan antusias di dalam kegiatan pembelajaran. Peningkatan berpikir kritis siswa juga diketahui dari rata-rata hasil *posttest* siswa kelas eksperimen 91 dan rata-rata kelas kontrol 81.

**Kata kunci:** *Teams Games Tournament*, Media *Sticky Notes*, Keterampilan Berpikir Kritis

#### Abstract

Education is an effort to help individuals in developing themselves. The development of science affects the existence of a systematic, critical way of learning so that it is necessary to think in a directed and clear manner with the active involvement of students in learning. This research was conducted by researchers because they wanted to try to do learning by applying the *Teams Games Tournament* model with the help of sticky notes media with the conventional model with the help of image media in order to see a specific comparison of students' critical thinking. The research method is a quantitative approach in the form of nonequivalent pretest and posttest control group design. The sample was from all the fourth grade students of Az-Zahro Islamic Elementary School which amounted to 12 people and the fourth grade students of SDN 2 Gamping 16 people. Data were obtained from students by working on pretest and posttest questions in the form of description questions totaling 10 questions. After analyzing the collected data, the researcher conducted a hypothesis test with the intention of seeing the difference from the treatment carried out. Hypothesis test analysis data obtained  $0.000 < 0.05$  so  $H_a$  is accepted and  $H_0$  is rejected. The researcher concludes that there is a positive impact of the *Teams Games Tournament* (TGT) model assisted by sticky notes media on students' critical thinking skills that increase and are enthusiastic in learning activities. The increase in students' critical thinking is also known from the average posttest results of the experimental class students 91 and the control class average 81.

**Keywords:** *Teams Games Tournament*, *Sticky Notes Media*, *Critical Thinking Skills*



## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk membantu individu dalam mengembangkan diri. Berkembangnya ilmu pengetahuan yang berkualitas mempengaruhi adanya cara belajar yang sistematis, kritis sehingga perlu adanya berpikir secara terarah dan jelas dengan keterlibatan aktif siswa saat kegiatan belajar. Pemikiran kritis digunakan untuk memecahkan sebuah permasalahan dengan mengungkapkan solusinya berupa informasi yang menyertakan alasan yang dapat dipertanggungjawabkan. Guru berperan penting dalam membangun pembelajaran yang kritis, seperti yang dipaparkan oleh Anugraheni (2017) tugas guru dapat mengembangkan kualitas, kreativitas, dan potensi yang dimiliki siswa. Dalam pelaksanaan pendidikan, setiap siswa memiliki hak dalam memperoleh pelayanan maksimal dari guru sesuai dengan tingkatannya guna meningkatkan kualitas pendidikan (Nugroho, 2021).

Cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan salah satunya guru harus dapat membuat proses pembelajaran menjadi kritis dengan lebih mengutamakan pada kompetensi siswa serta dalam kegiatan belajar perlu komunikasi yang baik dengan unsur-unsur pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Prameswari et al. (2018) aspek yang dapat mempengaruhi pemikiran kritis individu berkaitan dengan komunikasi yang baik. Namun, pembelajaran yang banyak dipraktikkan guru sekarang nampaknya kurang mewujudkan tujuan pendidikan berbasis kompetensi berpikir kritis.

Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, ditemukannya masalah yaitu belum diterapkannya model dan media yang menarik dan fokus pada siswa khususnya dalam usaha peningkatan berpikir kritis. Dalam proses pembelajaran materi yang dijelaskan guru kepada siswa cenderung menggunakan ceramah sehingga siswa banyak yang belum antusias ketika pembelajaran karena kurang adanya komunikasi yang baik. Selain itu, tidak adanya media yang inovatif dan sesuai untuk diterapkan kepada siswa membuat siswa menjadi kurang tertarik mengikuti proses pembelajaran yang menyebabkan siswa beranggapan bahwa materi pelajaran itu hanya untuk dihafalkan tidak untuk dipahami dan ditingkatkan.

Dengan adanya permasalahan tersebut peneliti mencoba mengadakan sebuah perubahan dalam kegiatan belajar, guru perlu melakukan pemilihan model dan media yang sesuai topik pembahasan, kebutuhan siswa, dan berpusat pada siswa untuk menentukan keberhasilan tujuan yang diinginkan. Cara yang ditempuh guna mengetahui keterampilan berpikir kritis siswa dengan mengimplementasikan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media *sticky notes*. Model TGT dipilih karena adanya keterlibatan unsur pembelajaran sehingga membuat siswa menjadi lebih aktif karena kegiatan yang dilaksanakan berupa permainan akademik.

Menurut Slavin (2015) sintaks dari model pembelajaran TGT melalui beberapa tahap yakni *class precentation, teams, games, tournament, dan team recognition*. Pembelajaran lebih efektif adanya keterpaduan antara model dan media yang efisien sehingga siswa lebih tertarik dan terbantu mendalami materi pelajaran yang dijelaskan guru dalam aktivitas belajar. Kerumitan bahan ajar yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan bantuan media (Haqiqi and Permadi, 2022). Peneliti akan mengaplikasikan media *sticky notes* untuk membantu

meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Arini and Nuryatin (2018) memaparkan *sticky notes* selembaran beragam warna dengan bentuk beragam dan berperekat. *Sticky notes* membantu siswa untuk menuliskan ide dan pendapatnya secara kritis.

Melihat kelebihan dari model dan media yang dilakukan peneliti dapat mengaktifkan siswa dalam pembelajaran dan menumbuhkan penalaran kritis siswa dengan baik. Hal tersebut juga didukung oleh penelitian terdahulu (Susilo et al., 2019) yang menerapkan permainan *What's In Here* dengan berbasis model *Team Games Tournament* dapat meningkatkan keterampilan kritis siswa kelas IV SD Negeri Gabus 04 yang dapat dilihat dari jumlah *posttest* bahwa aspek kognitif siswa meningkat dan memberikan pengaruh yang positif. Selain itu, riset yang dilakukan Safitri (2014) dan Fauziyah and Anugraheni (2020) memaparkan bahwa model TGT dan media *sticky notes* lebih efektif diaplikasikan karena mampu merubah pemahaman dan pemikiran kritis siswa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Sugiyono (2019) menyatakan untuk menguji hipotesis data yang dikumpulkan dari populasi atau sampel yang telah ditentukan hasilnya berkaitan dengan angka yang analisis datanya bersifat statistik disebut dengan penelitian kuantitatif. Desain penelitian menggunakan bentuk *non equivalent pretest and posttest control group desain*. Peneliti menjalankan prosedur riset melewati tiga tahapan yaitu awal, pelaksanaan, dan akhir yang berupa tahapan penarikan kesimpulan atau pelaporan data.

Untuk memperoleh hasil yang maksimal peneliti menggunakan populasi dan sampel siswa kelas IV SD Islam Az-Zahro dan SDN 2 Gamping. Teknik *Nonprobability sampling* dipakai dalam pengkajian permasalahan ini. Sugiyono (2019) menjelaskan penggunaan *nonprobability sampling* suatu cara yang tidak membiarkan populasi mendapatkan peluang yang sama saat dijadikan sampel. Populasi siswa kelas IV SD Islam Az-Zahro dan SDN 2 Gamping dengan sejumlah 28 anak dan semua populasi dijadikan sampel karena jenis sampling yang digunakan adalah sampling jenuh. Instrumen tes berbentuk soal uraian digunakan untuk menilai kompetensi peserta didik yang meliputi keterampilan berpikir kritis dengan penilaian menggunakan rubrik. Menurut (Arikunto, 2014), tes berupa soal permasalahan yang diberikan pada individu atau kelompok guna menilai ilmu intelektual, kompetensi atau keahlian yang dipunyai.

Butir soal di uji cobakan validitas dan reliabilitasnya yang bertujuan untuk melihat valid dan reliabel tidaknya tes yang akan berperan dalam riset ini. Dalam menganalisis data pada penelitian ini memiliki dua tahapan dengan bantuan SPSS 25, tahap kesatu berupa tahapan prasyarat mengolah data uji *Shapiro Wilk* untuk normalitas, sedangkan *Levene's test* untuk uji homogenitas dengan tolak ukur kedua uji tersebut signifikansi  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal dan bersifat sama. Tahapan kedua, pengujian hipotesis dilakukan dengan uji *Independent Sample T Test* dengan kriteria signifikansi  $< 0,05$  (*2-tailed*), maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam memperoleh data pada riset ini, peneliti menggunakan instrumen tes. Peneliti menghitung data dengan rumus korelasi *product moment* yang memiliki kriteria yaitu  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka soal dikatakan valid. Hasil uji validitas didapatkan bahwa ada 10 butir soal dinyatakan valid dengan  $r_{tabel}$  sebesar 0,361. Setelah hasil kevalidan butir soal didapatkan, peneliti memasukan data dalam uji reliabilitas untuk mendapatkan

instrumen penelitian reliabel dan dapat memberikan hasil yang dapat dipercaya. Hasil reliabilitas yang diolah dengan rumus *Alpha Cronbach* diperoleh hasil sebesar 0,744 sehingga instrumen tes dikatakan dapat dipercaya karena lebih besar dari 0,361 sebagai tolak ukur data yang diterima, sehingga tes tersebut reliabel untuk digunakan dalam pengambilan data siswa.

Data penelitian keterampilan berpikir kritis siswa berasal dari data *pretest* dan *posttest*. Data dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut.

**Tabel 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Keterampilan Berpikir Kritis Siswa**

Item	Nilai	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
<i>Pretest</i> Terendah	60	52
<i>Pretest</i> Tertinggi	84	68
Rata-Rata <i>Pretest</i>	69,5	61
<i>Posttest</i> Terendah	84	72
<i>Posttest</i> Tertinggi	96	86
Rata-Rata <i>Posttest</i>	91	81

Perlakuan yang telah berikan di kelas eksperimen membuktikan kemampuan kritis siswa meningkat terbukti hasil *posttest* yang lebih bagus dibandingkan nilai *pretest*. Peningkatan tersebut didapatkan dari hasil tes yang diisi oleh sampel pada kondisi awal dan kondisi akhir serta diperkuat dengan adanya pengamatan langsung oleh peneliti.

### Analisis Uji Prasyarat

Uji prasyarat merupakan tahapan uji data sebelum pengujian hipotesis berupa pengujian normalitas dan homogenitas guna melihat apakah perhitungan data yang telah dibuat mampu digunakan dalam pengujian hipotesis atau tidak.

#### 1. Uji Normalitas

Uji ini menjadi percobaan awal dalam menentukan hasil statistik riset berdistribusi normal atau tidak dengan syarat signifikansi lebih besar 0,05. Berikut data uji normalitas dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2. Uji Normalitas Keterampilan Berpikir Kritis Siswa**

		<i>Tests of Normality</i>		
		Kelas	<i>Shapiro-Wilk</i>	
	<i>Statistic</i>		df	Sig.
Keterampilan Berpikir Kritis	<i>Pretest</i> Eksperimen	.934	12	.421
	<i>Posttest</i> Eksperimen	.929	12	.370
	<i>Pretest</i> Kontrol	.948	16	.463
	<i>Posttest</i> Kontrol	.909	16	.112

Dari tabel 2 diperoleh nilai *pretes* kelompok eksperimen sebesar 0,421 dan nilai signifikan kelompok kontrol sebesar 0,463. Sedangkan signifikan *posttest* kelompok eksperimen 0,370 dan nilai kelas kontrol 0,112. Dapat ditarik kesimpulan bahwa data > 0,05 artinya hasil *pretest* dan *posttest* yang didapat berdistribusi normal.

#### 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas berfungsi mengetahui keberadaan data dari dua kelompok kelas yang berbeda bersifat sama atau heterogen. Pengujian menerapkan *Levene Test* dengan bantuan SPSS 25.0.

**Tabel 3. Uji Homogenitas Keterampilan Berpikir Kritis Siswa**

		<i>Test of Homogeneity of Variance</i>			
		<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
Keterampilan Berpikir Kritis	<i>Based on Mean</i>	.001	1	26	.975

Diketahui dari tabel 3 bahwa *Based On Mean* dari uji homogenitas  $0,975 > 0,05$  artinya hasil *pretest* dan *posttest* yang dikerjakan sampel berasal dari varians yang sama.

### 3.

#### Uji Hipotesis

Pengujian ini bertujuan untuk memperkirakan dugaan mana yang diterima atau ditolak pada riset ini. Dalam riset ini uji *Independent Sample T Test* yang diterapkan dengan bantuan SPSS 25. Hasil pengujian disajikan dalam tabel 4.

**Tabel 4. Uji Independent Samples T Test Keterampilan Berpikir Kritis Siswa**

		<i>Independent Samples Test</i>								
		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Keterampilan Berpikir Kritis	Equal variances assumed	.001	.975	6.191	26	.000	9.667	1.561	6.457	12.876
	Equal variances not assumed			6.249	24.614	.000	9.667	1.547	6.478	12.855

Berdasarkan tabel 4 hasil uji hipotesis didapatkan signifikansi (2-tailed) 0,000 di mana  $< 0,05$  yang artinya  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak artinya ada selisih rata-rata antara keterampilan berpikir kritis *pretest* dengan *posttest*. Sehingga ada pengaruh model *Teams Game Tournament* berbantuan media *sticky notes* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa lebih positif dan meningkat.

Keterampilan berpikir kritis siswa dapat dipengaruhi banyak faktor menurut Dores et al. (2020) yaitu perkembangan intelektual, motivasi, kecemasan, kondisi fisik, dan kemandirian belajar. Pemilihan model pembelajaran yang sama dengan kenyataannya memberikan peran yang penting dalam keberhasilan belajar siswa (Setiawan, 2021). Karakteristik model pembelajaran yang baik yaitu adanya keikutsertaan siswa secara aktif, kreatif, dan adanya perubahan cara berpikir sehingga siswa mengalami pengembangan diri (Rahmadhani, 2019). Model *Teams Games Torunament* yaitu model pembelajaran yang mudah diterapkan dan melibatkan siswa secara aktif sehingga mampu belajar dengan nyaman dan menanamkan rasa tanggung

jawab, kolaborasi, kompetisi sehat dan partisipasi belajar (Kurniawan, 2019). Menurut Shoimin (2014) mendorong individu untuk aktif berpendapat secara kritis, sistematis, dan inovatif yakni salah satu kelebihan dari model TGT.

Model yang digunakan akan efektif jika diintegrasikan dengan bantuan media belajar. Pemanfaatan media pembelajaran mampu menarik atensi dan menimbulkan motivasi belajar diharapkan siswa belajar sesuai dengan keinginan dan kapasitas berpikirnya. Sejalan dengan pendapat Lestari (2019) bahwa media pembelajaran alat atau media berperan dalam menyampaikan informasi baru kemudian berhasil menstimulasi pikiran, perhatian, minat dan keaktifan siswa dalam belajar. Media yang cocok dipadukan dengan model TGT yaitu *sticky notes*. Menurut Andrian (2017), *sticky notes* sebagai media pendukung untuk meringankan beban buku tulis. Tempat menuangkan kreativitas dan ide hasil proses berpikir berubah, dari yang awalnya di buku tulis menjadi menggunakan *sticky notes* yang penuh dengan warna.

Hasil riset ini juga diperkuat oleh penelitian yang relevan dengan masalah yang dikaji seperti riset Khomsatun (2020) pembelajaran dengan mengaplikasikan TGT berbantuan media *puzzle* di kelas V dalam pembelajaran alat pencernaan manusia memberikan pengaruh yang positif pada siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian tersebut juga melengkapi dan memperkuat penelitian dari Sari et al. (2020) memperlihatkan peningkatan yang nyata dari TGT berbantuan media plotokan untuk kemampuan kritis siswa SDN Pati Wetan 03 pada kelas IV. Hal ini dapat dibuktikan dari siklus I terdapat peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa sebesar 70,2 dan pada siklus II meningkat menjadi 81,6.

Perbandingan dari riset ini dengan penelitian yang relevan adalah riset ini mengukur kemampuan kritis siswa melalui model TGT berbantuan media *sticky notes*. Instrumen tes berbentuk soal uraian dimanfaatkan peneliti untuk mengukur kemampuan kritis siswa guna hasil yang didapat lebih akurat.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil riset terbukti bahwa penerapan model TGT berbantuan media *sticky notes* berpengaruh untuk menumbuhkan berpikir kritis siswa yang menghasilkan data hipotesis 0,000. Dapat diketahui saat pembelajaran siswa lebih semangat, aktif, senang, dan mampu menyampaikan ide-ide yang dimilikinya yang disertai dengan argumen yang jelas. Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan, membuktikan adanya efek yang membangun keterampilan responsif siswa, maka peneliti memberikan saran kepada guru untuk diharapkan dalam kegiatan pembelajaran menerapkan model dan media yang dapat meningkatkan berpikir kritis siswa. Model TGT berbantuan media *sticky notes* dapat dijadikan sebagai alternatif dalam upaya meningkatkan keterampilan penalaran, dengan model dan media ini mampu membangun kondisi siswa untuk lebih semangat, aktif, kritis sehingga mampu menciptakan ide-ide baru melalui kegiatan menganalisis, mensintesis, pemecahan masalah, menyimpulkan, dan mengevaluasi.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan petunjuk sehingga artikel ini mampu penulis selesaikan tepat waktu. Ucapan terima kasih yang tak terhingga penulis sampaikan kepada kedua orang tuaku yang telah memberikan dukungan dan motivasi, SD Islam AZ-Zahro dan SDN 2 Gamping selaku tempat dilakukannya penelitian, dan semua pihak yang telah mendukung penulis untuk mengerjakan artikel ini baik secara langsung ataupun tidak langsung.

## REFERENSI

Andrian, Restu. (2017). Pembelajaran Bermakna Berbasis Post It. *Jurnal Mudarrisuna*,

- 7(1), 110–14. doi: <http://dx.doi.org/10.22373/jm.v7i1.1911>
- Anugraheni, Indri. (2017). Penggunaan Portofolio Dalam Perkuliahan Penilaian Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 3(1), 246–258. doi : <https://doi.org/10.31932/jpdp.v3i1.40>
- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arini, D.R., & Agus, N. (2018). Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Menggunakan Teknik Kata Mengalir Dengan Media Sticky Notes Pada Siswa Kelas VIII D SMP Negeri 2 Magelang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7 (1), 14–18. doi : <https://doi.org/10.15294/jpbsi.v7i1.23771>
- Dores, O.J., Dwi, C.W., & Susi, S. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika. *J-PiMat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 242–254. doi: 10.31932/j-pimat.v2i2.889.
- Fauziyah, N.E.H. & Indri, A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4):850–60. doi: 10.31004/basicedu.v4i4.459.
- Haqiqi, N. & Benny, A.P. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Tema I Subtema I Di MI The Noor. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 164–172. doi: 10.32665/jurmia.v2i1.274.
- Khomsatun, Azizah. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Alat Pencernaan Manusia Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Puzzle Pada Siswa Kelas V MI Tarbiyatul Islamiyah Noborejo Kecamatan Argomulyo Salatiga Tahun Pelajaran 2019/2020*. Salatiga : Pendidikan Guru Sekolah Dasar. <http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/id/eprint/8385>
- Kurniawan, Bayu. (2019). Pengaruh Model TGT Berbantu Media Pinball Terhadap Hasil Belajar Siswa. *International Journal of Elementary Education*, 3(1), 23-28. doi: 10.23887/ijee.v3i1.17280.
- Lestari, T.D.L.I. (2019). *Pengaruh Media Sticky Notes Terhadap Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Medan Tahun Pembelajaran 2019-2020*. Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera. <http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/1028>
- Nugroho, Wahyu. (2021). *Problematika Pemenuhan Hak Belajar Anak Di Era Pandemi Dari Sudut Pandang Guru, Siswa, Dan Orang Tua*. In Implementasi Dan Problematika Merdeka Belajar (pp.199206). Akademia Pustaka.
- Prameswari, S.W., Suharno,S. & Sarwanto, S. (2018). Inculcate Critical Thinking Skills in Primary Schools. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 1(1), 742–750. doi: 10.20961/shes.v1i1.23648.
- Rahmadhani, A.P. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI SMK Islam 1 Durenan Trenggalek Pada Materi Fungsi Tahun Akademik 2018/2019*. Tulungagung : Tadris Matematika. (<http://repo.uinsatu.ac.id/id/eprint/10813>)
- Safitri, E.P. (2014). *Penggunaan Media Manipulatif Berupa Sticky Notes Untuk*

*Meningkatkan Pemahaman Matematis Siswa Dalam Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat.* Universitas Pendidikan Indonesia : Pendidikan Guru Sekolah Dasar. <http://repository.upi.edu/id/eprint/13903>

- Sari, N.M., Siti, M., & Sekar, D.A. (2020). Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Permainan Pletokan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Education FKIP UNMA*, 6(2), 219–224. doi: 10.31949/educatio.v6i2.376.
- Setiawan, Angga. (2021). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Probing-Prompting Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Lingkungan Sahabat Kita Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1):1–16. doi: 10.29407/jpdn.v7i1.15963.
- Shoimin, A. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slavin, R.E. (2015). *Cooperative Learning Teori, Riset, Dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. 1st ed. Bandung: Alfabeta.
- Sutrisno. (2021). Analisis Dampak Pembelajaran Daring terhadap Motivasi Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v1i1.190>
- Sutrisno, S. (2021). Pengaruh Pemanfaatan Alat Peraga Ips Terhadap Kinerja Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 77-90.
- Sutrisno, S., & Puspitasari, H. (2021). Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Membaca dan Menulis Permulaan (MMP) Untuk Siswa Kelas Awal. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 83-91.
- Sutrisno, S., Riyanto, Y., & Subroto, W. T. (2020). Pengaruh Model Value Clarification Technique (Vct) Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 718-729.
- Sutrisno, S., Yulia, N. M., & Fithriyah, D. N. (2022). Mengembangkan Kompetensi Guru Dalam Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran Di Era Merdeka Belajar. *ZAHRA: Research and Tought Elementary School of Islam Journal*, 3(1), 52-60.
- Susilo, N.H., Arfilia, W., & Fila, P.A. (2020). Penerapan Permainan What's In Here Berbasis Model TGT Untuk Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 125-134. doi: 10.23887/jisd.v3i2.17756.