

Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas III Sd Gugus IV Kecamatan Banjar

Putu Anisa Nuheni*

IAHN Mpu Kuturan, Indonesia putuanisa917@gmail.com

I Nyoman Pancaria.

IAHN Mpu Kuturan, Indonesia pancarianyoman@gmail.com

Putu Eka Sastrika Ayu.

IAHN Mpu Kuturan, Indonesia ekasastrika@mpukuturan.ac.id

Abstract: *This study aims to examine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by Wordwall interactive media on the critical thinking skills of third-grade elementary school students. This quantitative research employs a quasi-experimental design (Nonequivalent Control Group Design). The research sample was selected from a population of 159 third-grade students using a simple random sampling technique to determine the experimental and control groups. Data on critical thinking skills were collected through pre-test and post-test essay instruments, and subsequently analyzed using descriptive statistics, N-Gain scores, and independent samples t-test assisted by SPSS 27.0. The results of the analysis indicate that the average score of the experimental group increased significantly from 68.37 to 85.89, with an N-Gain score of 54%. Conversely, the control group only experienced an increase from 66.96 to 75.68, with an N-Gain score of 26%. The independent samples t-test results yield a significance value of 0.001 ($p < 0.05$), thereby rejecting the null hypothesis. The integration of the TGT model and Wordwall media is proven to exert a significant positive influence on escalating the critical thinking skills of third-grade students, as well as providing crucial pedagogical implications in creating an active, collaborative, enjoyable language learning environment that is relevant to Vygotsky's constructivism principles.*

Keywords: *Teams Games Tournament, Wordwall, Critical Thinking, Indonesian Language.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media interaktif *Wordwall* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas III SD. Jenis penelitian kuantitatif ini menggunakan desain kuasi-eksperimen (*Nonequivalent Control Group Design*). Sampel penelitian dipilih dari populasi 159 siswa kelas III menggunakan teknik *simple random sampling* untuk menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data kemampuan berpikir kritis dikumpulkan melalui instrumen tes esai *pre-test* dan *post-test*, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, skor *N-Gain*, dan uji-*t* sampel independen berbantuan SPSS 27.0. Hasil analisis menunjukkan skor rata-rata kelompok eksperimen meningkat secara signifikan dari 68,37 menjadi 85,89 dengan skor *N-Gain* sebesar 54%. Sebaliknya, kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan dari 66,96 menjadi 75,68 dengan skor *N-Gain* sebesar 26%. Hasil uji-*t* independen menunjukkan nilai signifikansi 0,001 ($p < 0,05$), sehingga hipotesis nol ditolak. Integrasi model TGT dan media *Wordwall* terbukti memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap eskalasi kemampuan berpikir kritis siswa kelas III, serta memberikan implikasi pedagogis penting dalam menciptakan lingkungan pembelajaran bahasa yang aktif, kolaboratif, menyenangkan, dan relevan dengan prinsip konstruktivisme Vygotsky

Kata kunci: TGT, wordwall, berpikir kritis, Bahasa indonesia

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang disadari dan direncanakan dengan matang untuk menciptakan lingkungan belajar yang memberi peluang bagi peserta didik mengembangkan kemampuan diri mereka secara maksimal (UU Sisdiknas, 2020). Pernyataan ini menegaskan bahwa pendidikan bukanlah kegiatan yang terjadi tanpa tujuan, melainkan usaha yang tersusun secara sistematis untuk mendukung perkembangan peserta didik sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, serta kebutuhan pertumbuhannya. Oleh karena itu, pendidikan memainkan peran penting dalam membangun pribadi yang berkarakter, kreatif, dan siap menghadapi berbagai tantangan dalam konteks sosial dan budaya yang berbeda. Selain itu, pendidikan tidak hanya menitikberatkan pada kemampuan kognitif, tetapi juga meliputi pengembangan aspek afektif dan psikomotorik secara seimbang serta lingkungan belajar yang nyaman dan dirancang secara efektif memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi, bertanya, bereksperimen, serta bekerja sama, sehingga seluruh potensi mereka dapat berkembang secara optimal (Ulfah dkk, 2021).

Upaya pendidikan dapat dilihat melalui berbagai langkah strategis, seperti merancang kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan zaman, meningkatkan kualitas dan profesionalisme guru, serta membangun suasana belajar yang menghargai keberagaman dan mendorong kreativitas peserta didik. Berbagai usaha ini dilakukan agar proses pembelajaran tidak hanya menyampaikan pengetahuan, tetapi juga menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan kolaboratif, serta karakter positif yang diperlukan dalam kehidupan nyata. Melalui pendekatan yang lebih relevan pendidikan diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan memberdayakan bagi semua peserta didik tanpa terkecuali. Seluruh langkah tersebut mencerminkan komitmen untuk menghadirkan sistem pendidikan yang adaptif, inovatif, dan berorientasi pada pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh (Hidayat, 2022).

Kenyataannya, kondisi pendidikan saat ini masih diwarnai berbagai tantangan, mulai dari ketidakmerataan akses bagi peserta didik di wilayah tertentu, hingga kemampuan literasi yang masih berada pada tingkat yang mengkhawatirkan. Selain itu, banyak daerah masih berkesulitan dengan minimnya fasilitas pendukung belajar, seperti ruang kelas yang tidak memadai, keterbatasan teknologi, dan sarana pembelajaran yang belum memenuhi standar, sehingga proses belajar tidak dapat berlangsung secara optimal (Mahendra, 2020). Situasi ini menunjukkan bahwa meskipun berbagai kebijakan telah diupayakan, masih terdapat kesenjangan yang perlu diatasi guna memastikan bahwa setiap peserta didik memperoleh kesempatan belajar yang layak dan berkualitas.

Kesenjangan dan tantangan nyata dalam proses pembelajaran ini terkonfirmasi secara spesifik melalui hasil observasi dan wawancara awal yang dilaksanakan di Gugus IV Kecamatan Banjar pada tanggal 24 November 2025 bersama wali kelas III. Dari kegiatan tersebut, ditemukan lima permasalahan mendasar di lapangan, yaitu: (1) kurangnya kebiasaan membaca di luar kelas, (2) rendahnya pemahaman membaca, (3) kemampuan berpikir kritis yang masih terbatas, (4) minat belajar Bahasa Indonesia yang kurang stabil, serta (5) pendapat siswa yang tidak tersampaikan secara optimal akibat rendahnya partisipasi aktif

mereka di kelas. Selama pembelajaran, siswa cenderung pasif, hanya mendengarkan penjelasan langsung dari guru yang berpatokan pada buku paket, serta memilih diam saat diberikan kesempatan bertanya atau berdiskusi karena kurang percaya diri.

Permasalahan rendahnya kemampuan berpikir kritis dan partisipasi siswa tersebut diperkuat oleh data pencatatan nilai Ulangan Tengah Semester (UTS) siswa kelas III di SD Gugus IV Kecamatan Banjar. Data hasil belajar secara konkret menunjukkan bahwa sebanyak 70% siswa memperoleh nilai di bawah rata-rata Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), dan hanya sekitar 30% siswa yang mampu mencapai atau berada di atas standar KKTP. Capaian yang berada di bawah standar ini menjadi indikator kuat bahwa siswa mengalami kendala serius pada indikator-indikator berpikir kritis, mulai dari kesulitan memberikan penjelasan sederhana (menguraikan kembali materi/argumen), kelemahan dalam membangun keterampilan dasar (menentukan inti masalah secara mandiri), hingga rendahnya kemampuan menyimpulkan, membuat penjelasan lebih lanjut, serta menyusun strategi dan taktik penyelesaian masalah yang berbeda dari contoh guru. Berbagai temuan data empiris dan observasi langsung ini menegaskan adanya urgensi kebutuhan yang nyata untuk melakukan perbaikan proses pembelajaran melalui model yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa.

Untuk menjawab berbagai permasalahan dalam dunia pendidikan, berkembang pemikiran bahwa diperlukan perubahan sistem yang lebih modern melalui pemanfaatan teknologi serta penerapan metode pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat proses belajar. Transformasi ini mencakup penggunaan perangkat digital, platform pembelajaran daring, dan media interaktif yang dapat meningkatkan kualitas akses serta pengalaman belajar secara lebih merata. Selain itu, pendekatan yang berfokus pada peserta didik mendorong mereka untuk lebih aktif, kreatif, dan mandiri dalam mengonstruksi pengetahuan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dengan adanya pembaruan tersebut, pendidikan diharapkan mampu beradaptasi dengan tuntutan zaman dan menjawab kebutuhan peserta didik secara lebih efektif (Sutrisno, 2024).

Mata pelajaran Bahasa Indonesia pada dasarnya adalah bidang studi yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan berbahasa siswa, baik secara lisan maupun tulisan, sehingga mereka mampu memahami, menyampaikan, dan mengolah informasi dengan tepat dalam berbagai situasi komunikasi. Pembelajaran ini tidak hanya mengajarkan aspek kebahasaan, tetapi juga menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, apresiasi terhadap karya sastra, serta kecakapan berkomunikasi yang efektif dalam kehidupan sehari-hari. Melalui penguasaan Bahasa Indonesia yang baik, siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam lingkungan sosial, akademik, maupun budaya. Dengan demikian, mata pelajaran ini memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan literasi dan komunikasi peserta didik (Keraf, 2020).

Kondisi empiris ini terkonfirmasi secara spesifik melalui hasil observasi dan wawancara awal yang dilaksanakan di Gugus IV Kecamatan Banjar pada tanggal 24 November 2025 bersama wali kelas III di masing-masing SD lingkungan tersebut. Dari kegiatan pengumpulan data awal ini, ditemukan lima permasalahan mendasar yang saling mengikat, yaitu: (1) kurangnya kebiasaan membaca di luar

kelas; (2) rendahnya pemahaman membaca; (3) kemampuan berpikir kritis siswa yang masih terbatas; (4) minat belajar Bahasa Indonesia yang kurang stabil; serta (5) pendapat siswa yang tidak tersampaikan secara optimal akibat rendahnya partisipasi aktif di dalam kelas. Siswa cenderung pasif dan mengalami kendala serius dalam mengeksplorasi argumen secara mandiri. Permasalahan ini pun diperkuat oleh data nilai Ulangan Tengah Semester (UTS), di mana 70% siswa kelas III di Gugus IV Kecamatan Banjar masih memperoleh nilai di bawah standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Berbagai penelitian terdahulu sebenarnya telah mencoba mengatasi problematika serupa menggunakan ragam model pembelajaran berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Namun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih memiliki keterbatasan, di mana penerapan model inovatif tersebut umumnya berfokus secara parsial hanya menguji pengaruh model terhadap hasil belajar kognitif semata atau kemampuan membaca secara mekanis, tanpa mengintegrasikannya secara holistik dengan pembentukan kemampuan berpikir kritis dan keberanian berpendapat siswa pada fase awal sekolah dasar (Kelas III). Keterbatasan lainnya, intervensi yang dilakukan sebelumnya sering kali mengabaikan faktor ketidakstabilan minat belajar emosional siswa dan belum menyentuh akar masalah utama berupa rendahnya kebiasaan membaca mandiri di luar jam sekolah formal.

Celah penelitian (*research gap*) inilah yang ingin diisi melalui penelitian ini. Dengan memahami kelemahan dari pendekatan-pendekatan terdahulu, penelitian ini hadir untuk menguji sebuah sintaks pembelajaran yang tidak hanya memperbaiki pemahaman membaca dan minat belajar siswa, melainkan secara integratif merangsang penalaran kritis serta memfasilitasi ruang bagi siswa kelas III agar pendapat mereka dapat tersampaikan secara optimal di kelas. Melalui penekanan pada aspek-aspek yang terabaikan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif solusi yang lebih komprehensif, adaptif, dan kontekstual bagi pemecahan masalah pembelajaran di Gugus IV Kecamatan Banjar.

Berdasarkan temuan tersebut, penguatan terhadap hasil observasi dan wawancara di SD Gugus IV Kecamatan Banjar dipertegas melalui data pencatatan nilai Ulangan Tengah Semester (UTS) siswa kelas III. Data hasil belajar secara konkret menunjukkan bahwa sebanyak 70% siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), dan hanya sekitar 30% siswa yang mampu mencapai standar kelulusan minimal. Rendahnya capaian UTS ini menjadi indikator kuat bahwa siswa mengalami kendala serius pada indikator berpikir kritis, mulai dari kesulitan memberikan penjelasan sederhana hingga rendahnya kemampuan menyimpulkan dan mengemukakan pendapat secara mandiri.

Di sinilah letak kebaruan (*novelty*) dan pembeda utama penelitian ini. Penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut melalui integrasi model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *Wordwall* yang dirancang khusus untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Perbedaan signifikan terletak pada sinergi fungsional kedua instrumen tersebut: model TGT menyediakan struktur kompetisi akademis antar kelompok yang sehat untuk memicu partisipasi aktif dan keberanian berpendapat, sementara media digital *Wordwall* menyajikan

permainan edukatif interaktif (seperti *quiz*, *match up*, atau *anagram*) yang bertindak sebagai stimulus visual untuk memperkuat pemahaman membaca siswa secara menyenangkan. Integrasi TGT dan *Wordwall* ini belum banyak dieksplorasi dalam penelitian terdahulu yang biasanya menggunakan media cetak statis. Melalui kombinasi ini, proses turnamen akademis dalam TGT tidak lagi terasa menegangkan, melainkan mampu mereduksi ketidakstabilan minat belajar siswa sekaligus memaksa penalaran berpikir kritis mereka bekerja secara aktif saat memecahkan tantangan digital. Dengan demikian, penerapan integrasi ini diharapkan dapat menjadi solusi yang lebih komprehensif dan mutakhir dalam mendongkrak capaian nilai UTS serta mengatasi lima problematika pembelajaran di SD Gugus IV Kecamatan Banjar.

Hal tersebut terlihat dari sebagian besar siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa masih mengalami berbagai kendala dalam memahami, mengolah, dan menyampaikan informasi selama proses pembelajaran berlangsung. Pada indikator kemampuan memberi penjelasan, siswa masih mengalami kesulitan ketika diminta menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari dengan menggunakan bahasa sendiri. Saat guru mengajukan pertanyaan, sebagian siswa hanya memberikan jawaban singkat tanpa mampu menjelaskan alasan dari jawaban tersebut. Selain itu, siswa juga masih tampak ragu dan kurang percaya diri ketika diminta menyampaikan pendapat di depan kelas maupun saat diskusi kelompok berlangsung.

Permasalahan juga terlihat pada indikator membangun keterampilan dasar. Sebagian siswa belum mampu memahami informasi penting dari materi pembelajaran secara baik. Ketika diberikan bacaan atau soal, siswa cenderung kesulitan menentukan inti permasalahan dan masih bergantung pada arahan guru. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa lebih sering menunggu penjelasan dibandingkan mencari atau menemukan informasi secara mandiri, sehingga pemahaman dasar terhadap materi belum berkembang secara optimal. Pada indikator menyimpulkan, siswa masih kesulitan menarik kesimpulan dari materi ataupun permasalahan yang diberikan. Banyak siswa hanya meniru jawaban contoh tanpa memahami hubungan antar informasi yang dipelajari. Saat diberikan soal yang membutuhkan penalaran, siswa terlihat bingung dalam menentukan jawaban karena belum terbiasa menghubungkan fakta dan konsep yang telah dipelajari sebelumnya.

Kemampuan siswa dalam membuat penjelasan lebih lanjut juga masih rendah. Hal ini terlihat ketika siswa belum mampu memberikan alasan yang jelas atau penjelasan yang lebih rinci terhadap jawaban yang disampaikan. Sebagian siswa hanya menjawab secara sederhana tanpa disertai contoh atau penjelasan pendukung yang sesuai dengan materi pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide dan memperkuat pendapat yang dimiliki. Sementara itu, pada indikator strategi dan taktik, siswa belum mampu menentukan langkah penyelesaian masalah secara tepat dan mandiri. Ketika menghadapi soal yang berbeda dari contoh yang diberikan guru, sebagian siswa cenderung kebingungan dan masih bergantung pada bantuan teman maupun guru. Siswa juga belum terbiasa memilih cara belajar atau strategi penyelesaian yang sesuai ketika menghadapi permasalahan dalam pembelajaran.

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang populer karena menggabungkan kegiatan belajar dalam kelompok, unsur permainan pendidikan, serta kompetisi akademik untuk mendorong partisipasi dan motivasi siswa (Slavin, 2015). Pendekatan ini menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan interaktif, karena siswa tidak hanya belajar melalui diskusi kelompok, tetapi juga terlibat dalam permainan yang menantang dan menyenangkan. Penelitian Ardiansyah (2021) mengungkapkan bahwa penerapan TGT tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga memperkuat kemampuan mereka dalam bekerja sama dan berkomunikasi efektif. Dengan demikian, model TGT menjadi alternatif pembelajaran yang mampu menggabungkan aspek kognitif, sosial, dan emosional melalui kegiatan yang kompetitif namun tetap menyenangkan. Meskipun demikian, terdapat keterbatasan mendasar dari penelitian-penelitian terdahulu yang melandasi pentingnya penelitian ini dilakukan. Sebagian besar kajian sebelumnya mengenai model TGT di sekolah dasar termasuk penelitian oleh Ardiansyah (2021) hanya menguji model TGT secara konvensional dengan mengandalkan media cetak statis atau alat permainan manual (seperti kartu soal kertas).

Pada penelitian ini, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dipadukan dengan media *Wordwall* untuk lebih meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas III SD, hal tersebut didukung oleh Rahmi *et al.*, (2025) yang menyatakan bahwa, media *wordwall* dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, karena siswa terlibat langsung melalui permainan edukatif. Selain itu, media *wordwall* digunakan dalam pembelajaran karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan berdampak positif terhadap hasil belajar terutama dikombinasikan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Mudzalifah *et al.*, (2025) menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa karena mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan bermakna.

Berdasarkan temuan diatas yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dipadukan dengan media *Wordwall* mampu meningkatkan kualitas proses belajar dan memberikan dampak positif terhadap pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini akan berfokus pada upaya mengkaji pengaruh penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media *Wordwall* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III di Gugus IV Sekolah Dasar.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperiment* (eksperimen semu) dengan desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah suatu penelitian yang hasilnya disajikan dalam bentuk deskripsi dengan menggunakan angka-angka. Populasi penelitian ditetapkan berdasarkan permasalahan yang terdapat pada kelas III Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Banjar, sedangkan penentuan sampel dilakukan dengan memilih Sekolah Dasar yang memiliki karakteristik atau tingkat kesetaraan yang sebanding. Populasi penelitian ini meliputi seluruh siswa kelas III Sekolah Dasar

Gugus IV Kecamatan Banjar yang berasal dari delapan Sekolah Dasar sebagaimana disajikan dengan jumlah 159 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik simple random sampling. Teknik simple random sampling karena dengan adanya teknik ini setiap anggota populasi yang setara dapat memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi anggota sampel secara objektif sehingga dapat ditentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada penelitian ini sampel yang digunakan sebanyak 8 sekolah yaitu kelas III SD Negeri 1 Banjar yang terdiri dari 20 siswa, SD Negeri 3 Banjar terdiri dari 10 siswa, SD Negeri 5 Banjar terdiri dari 20 siswa, SD Negeri 6 Banjar terdiri dari 15 siswa, SD Negeri 7 Banjar terdiri dari 29 siswa, SD Negeri 8 Banjar terdiri dari 25 siswa, SD Negeri 9 Banjar terdiri dari 20 siswa, dan SD Negeri 10 Banjar terdiri dari 20 siswa. Pada penelitian ini untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas III Gugus IV Kecamatan Banjar, menggunakan teknik observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data digunakan untuk memudahkan dalam melakukan penskorann terhadap hasil karya siswa. Pada penelitian ini teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari angket dalam bentuk deskriptif presentase untuk kualitas variabel-variabel tersebut, skor rata-rata (mean) tiap-tiap variabel dikonversikan dengan menggunakan kriteria rata-rata ideal dan standar deviasi (SD). Uji Statistik Inferesial yaitu perhitungan N-Gain dilakukan pengujian pada data yang telah diperoleh menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Serta, uji prasyarat analisis dilakukan pengujian pada data yang telah diperoleh menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

PEMBAHASAN

Data penelitian ini dapat diperoleh dari nilai keterampilan berpikir kritis, sebagai akibat dari perlakuan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* pada kelompok eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol. Variabel keterampilan berpikir kritis siswa kelas III dapat diukur dengan tes soal *essay*, yang terdiri dari 15 butir soal *pre-test* dan 15 butir soal *post-test*. Skor minimum ideal adalah 0 dan skor maksimum ideal adalah 100.

Tabel 1. Deskripsi Statistik Kelompok Eksperimen

Deskriptif Data	<i>Pre-Test</i> Eksperimen	<i>Post-Test</i> Eksperimen
Mean	68.37	85.89
Standard Error	1.39	1.17
Median	68	86
Mode	80	91
Standard Deviation	7.52	6.33
Sample Variance	56.67	40.16
Kurtosis	-1.13	-0.22
Skewess	-0.02	-0.55
Range	25	23
Minimum	55	72
Maximum	80	95
Sum	1983	2491

Nilai yang tertinggi pada *pre-test* keterampilan berpikir kritis siswa sebelum mendapatkan perlakuan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* adalah 80, dan nilai terendah adalah 55. Nilai tertinggi keterampilan berpikir kritis siswa sesudah mendapatkan perlakuan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* adalah 95, dan nilai terendah adalah 72. Hasil tersebut diperoleh melalui bantuan aplikasi SPSS *versi 27.0 for windows*.

Tabel 1. Deskripsi Statistik Kelompok Kontrol

Deskriptif Data	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
	Eksperimen	Eksprimen
Mean	66.96	75.68
Standard Error	1.01	1.24
Median	68.00	77.00
Mode	70.00	72.00
Standard Deviation	5.07	6.22
Sample Variance	25.71	38.64
Kurtosis	-1.01	-0.20
Skewness	-0.10	-0.11
Range	18.00	24.00
Minimum	58.00	64.00
Maximum	76.00	88.00
Sum	1674.00	1892.00

Nilai yang tertinggi pada *pre-test* keterampilan berpikir kritis siswa sebelum mendapatkan pembelajaran konvensional adalah 76, dan nilai terendah adalah 58. Nilai tertinggi sikap peduli lingkungan siswa sesudah mendapatkan pembelajaran konvensional adalah 88, dan nilai terendah adalah 64. Hasil tersebut diperoleh melalui bantuan aplikasi SPSS *versi 27.0 for windows*.

Tabel 3. Hasil *N-Gain* Kelompok Eksperimen

No.	Kelas Eksperimen		
	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	<i>N-Gain Score</i>
1	80	91	0.55
2	65	88	0.66
3	73	80	0.26
4	77	81	0.17
5	60	87	0.68
6	57	95	0.88
7	78	83	0.23
8	70	85	0.50
9	60	95	0.88
10	72	74	0.07
11	65	82	0.49

No.	Kelas Eksperimen		
	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	<i>N-Gain Score</i>
12	59	84	0.61
13	72	90	0.64
14	70	82	0.40
15	66	92	0.76
16	79	86	0.33
17	68	87	0.59
18	61	91	0.77
19	80	93	0.65
20	62	72	0.26
21	67	93	0.79
22	66	84	0.53
23	74	91	0.65
24	71	84	0.45
25	78	91	0.59
26	58	83	0.60
27	64	81	0.47
28	55	73	0.40
29	76	93	0.71
Rata-rata	68.37	85.89	0.54

Perhitungan uji *N-Gain* di atas, diketahui bahwa peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa kelas III dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* pada kelompok eksperimen berada pada nilai 0,54. Setelah dipersenkan menjadi 54%. Berdasarkan kriteria perolehan uji *N-Gain Score*, maka peningkatan keterampilan berpikir kritis pada kelas eksperimen berada pada kategori kurang efektif (49-55).

Tabel 4. Hasil *N-Gain* Kelompok Kontrol

No.	Kelas Kontrol		
	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	<i>N-Gain Score</i>
1	70	81	0.37
2	70	76	0.20
3	69	88	0.61
4	60	72	0.30
5	62	65	0.08
6	64	78	0.39
7	70	82	0.40
8	63	68	0.14
9	66	77	0.32
10	69	80	0.35
11	73	77	0.15
12	60	64	0.10

No.	Kelas Kontrol		
	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	<i>N-Gain Score</i>
13	60	66	0.15
14	75	76	0.04
15	71	79	0.28
16	72	74	0.07
17	66	77	0.32
18	69	74	0.16
19	62	87	0.66
20	72	78	0.21
21	76	81	0.21
22	68	79	0.34
23	67	72	0.15
24	58	72	0.33
25	62	69	0.26
Rata rata	66.96	75.68	0.26

Perhitungan uji *N-Gain* di atas, diketahui bahwa peningkatan sikap peduli lingkungan siswa kelas V dengan pembelajaran sederhana pada kelompok kontrol berada pada nilai 0,26. Setelah dipersenkan menjadi 26%. Berdasarkan kriteria perolehan uji *N-Gain Score*, maka peningkatan keterampilan berpikir kritis pada kelas kontrol berada pada kategori tidak efektif (<40).

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas Distribusi Data Keterampilan Berpikir Kritis

Tests of Normality							
	eks kntrl	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Nilai	1	,118	29	,200*	,971	29	,577
	2	,110	25	,200*	,927	25	,072

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Data uji normalitas yang dilakukan pada data *N-Gain Score* sesuai tabel di atas menggunakan *Kolmogorov Smirnov*, dengan bantuan *SPSS version 27.0 for windows* dapat dilihat bahwa *N-Gain Score* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing memiliki nilai sig yang sama yaitu 0,200 (> 0,05) yang mana nilai tersebut lebih besar dari nilai sig 0,05. Sehingga dapat dikatakan bahwa H0 di terima yang artinya data dalam penelitian ini berdistribusi normal.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas Varians antara Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Test of Homogeneity of Variance		Levene Statistic	df 1	df 2	Sig.
Hasil Nilai	Based on Mean	2,390	1	52	,128
	Based on Median	1,800	1	52	,186
	Based on Median and with adjusted df	1,800	1	46,338	,186
	Based on trimmed mean	2,276	1	52	,137

Berdasarkan tabel di atas diperoleh signifikansi yang didasarkan pada rata-rata (*Based on Mean*) sikap peduli lingkungan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yaitu 0,128. Hal ini berarti angka signifikan keterampilan berpikir kritis antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol lebih besar dari pada 0,05 ($\text{Sig} > 0,05$). Jadi dapat disimpulkan bahwa varians data hasil *post-test* keterampilan berpikir kritis antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah homogen.

Tabel 7. Hasil Uji *t Independent*

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper
Hasil Nilai	Equal variances assumed	2,390	,128	5,385	52	<,001	27,272	5,064	17,111 37,434
	Equal variances not assumed			5,505	50,939	<,001	27,272	4,954	17,326 37,219

Hasil *uji t independent* menggunakan bantuan *SPSS version 27.0 for windows* seperti pada tabel di atas, terlihat bahwa nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,001. Hal ini berarti nilai Sig. (2-tailed) $< \alpha$ ($\alpha=0,05$). Oleh karena itu sesuai dengan ketentuan Uji t maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan diterimanya H_1 berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara keterampilan berpikir kritis Mata Pelajaran Bahasa Indonesia yang dibelajarkan dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall*, dengan siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar di Gugus IV Kecamatan Banjar.

Melalui hasil pengamatan di lapangan yang telah dilakukan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* dapat membuat siswa meningkatkan kemampuan mengidentifikasi masalah, mengumpulkan berbagai informasi yang relevan dan menyusun sejumlah alternatif pemecahan masalah serta membuat kesimpulan. Berdasarkan teori konstruktivisme oleh Lev Vygotsky yang dikaitkan dengan model pembelajaran ini, teori dan model ini saling mendukung dan saling melengkapi karena teori konstruktivisme Lev Vygotsky sangat relevan dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* dalam mendorong pembelajaran aktif, kolaboratif, berbasis konteks, serta memberikan ruang bagi siswa dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa secara optimal.

Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* di setiap fasenya pada kelas eksperimen menjadikan pembelajaran lebih

terarah dan bermakna bagi siswa, selain itu siswa juga semakin aktif dan bersemangat mengikuti pembelajaran. Berbeda dengan di kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional yang biasa diajarkan oleh guru. walaupun proses pembelajaran berjalan dengan baik namun suasana belajarnya cenderung pasif, yang mana ada beberapa siswa yang masih takut untuk mengungkapkan pengetahuannya apabila jawaban mereka salah atau diberikan respon yg kurang menyenangkan dari teman sekelasnya. Selain itu rasa percaya diri siswa masih rendah.

Menurut teori konstruktivisme oleh Vygotsky sangat relevan dan berperan penting dalam menjelaskan keberhasilan model pembelajaran *Picture and Picture* berbantuan permainan tradisional engklek dalam penelitian ini. Model ini mengimplementasikan prinsip ZPD dengan *scaffolding* dan interaksi sosial, mendorong aktivitas mental siswa dalam membangun pengetahuan secara aktif dan bermakna, memfasilitasi pembelajaran kooperatif dan kolaboratif yang meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan membuat pembelajaran lebih kontekstual, menarik, dan menyenangkan. Dengan demikian, Teori konstruktivisme oleh Vygotsky memberikan landasan kuat yang mendukung efektivitas model pembelajaran ini dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS siswa kelas V di SD Gugus I Kecamatan Buleleng. Hal ini sejalan dengan Subarjo & Suarni, (2023) menjelaskan bahwa prinsip konstruktivisme berkontribusi terhadap berkembangnya kemampuan berpikir kritis siswa, yang ditandai dengan meningkatnya kemampuan menganalisis, mengemukakan alasan, serta menarik kesimpulan secara logis.

Pada penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Gugus I Kecamatan Buleleng, terdapat kendala yang muncul meskipun secara umum model ini terbukti efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Kendala yang sering ditemukan adalah keterbatasan sarana dan prasarana, misalnya penggunaan proyektor yang terkadang kurang jelas bagi siswa yang duduk di belakang kelas, sehingga mengurangi efektivitas visualisasi materi pembelajaran. Untuk mengatasi kendala tersebut, solusi yang diterapkan meliputi beberapa strategi. Guru perlu memastikan penggunaan media visual seperti quiz dan proyektor dilakukan dengan optimal, misalnya dengan pengaturan tempat duduk yang memungkinkan semua siswa dapat melihat dengan jelas atau menyediakan media tambahan yang lebih mudah diakses oleh seluruh siswa. Hal ini sejalan dengan Ristanti *et al.*, (2025) menjelaskan bahwa penggunaan media berbasis permainan interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menarik bagi siswa sekolah dasar. Penelitian oleh Muliani *et al.*, (2024) menjelaskan bahwa tersebut media *Wordwall* mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa sehingga berdampak pada perolehan hasil belajar yang lebih optimal. Selain itu, penelitian ini juga sejalan dengan Putri Amalia *et al.*, (2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran *Wordwall* dapat mendorong peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

Pada awal pelaksanaan penelitian di lapangan, kemampuan berpikir kritis siswa kelas III Sekolah Dasar di Gugus IV Kecamatan Banjar masih tergolong rendah, terutama pada kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Observasi awal menunjukkan bahwa siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran, kurang berani mengemukakan pendapat, serta kesulitan dalam

mengidentifikasi masalah, mengumpulkan informasi yang relevan, dan menyusun alternatif solusi. Hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi siswa dalam diskusi kelas dan kurangnya keberanian untuk menjawab pertanyaan guru karena takut salah atau mendapat respon negatif dari teman sekelas. Selain itu, rasa percaya diri siswa juga masih rendah, sehingga kemampuan berpikir kritis mereka belum berkembang secara optimal.

Sebaliknya, setelah penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall*, terjadi perubahan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kritis siswa. Model ini memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan melalui penggunaan quiz interaktif yang menarik yang melibatkan interaksi sosial dan kerja sama antar siswa. Perkembangan ini didukung oleh hasil pengamatan di lapangan yang menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Mereka lebih berani mengemukakan pendapat, berdiskusi dalam kelompok, dan mampu memberikan alasan yang mendalam terkait urutan gambar yang mereka susun. Hal ini menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis secara signifikan dibandingkan dengan kondisi awal. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih hidup dan kompetitif secara positif, yang semakin memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif.

Keberhasilan integrasi model dan media dalam penelitian ini secara fundamental berlandaskan pada **Grand Theory Konstruktivisme Sosial yang dicetuskan oleh Lev Vygotsky**. Vygotsky menekankan bahwa perkembangan kognitif dan kemampuan berpikir tingkat tinggi anak terjadi melalui interaksi sosial dan aktivitas kolaboratif dalam lingkungan budaya mereka. Pembelajaran yang efektif harus terjadi pada *Zone of Proximal Development* (ZPD), yaitu wilayah antara tingkat perkembangan aktual anak saat bekerja mandiri dan tingkat perkembangan potensial saat dibimbing oleh orang dewasa atau berkolaborasi dengan teman sejawat yang lebih mampu. Dalam penelitian ini, prinsip ZPD diimplementasikan secara utuh melalui sintaks model TGT yang dikombinasikan dengan media *Wordwall*. *Scaffolding* atau bantuan bimbingan diberikan secara bertahap, baik oleh guru pada fase presentasi kelas maupun oleh teman sebaya (*peer tutoring*) saat berdiskusi dalam kelompok heterogen untuk memecahkan tantangan kebahasaan di platform *Wordwall*. Melalui proses turnamen akademik, aktivitas mental siswa terstimulasi untuk membangun pengetahuan secara aktif, bermakna, dan kontekstual. Interaksi sosial yang intensif selama permainan kelompok berhasil mereduksi kecemasan emosional siswa kelas rendah, sehingga memicu keberanian mereka dalam menyampaikan pendapat secara optimal tanpa rasa takut salah.

Kondisi di kelas eksperimen ini sangat kontras dengan situasi di kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Meskipun pembelajaran di kelas kontrol berjalan tertib, suasana belajarnya cenderung pasif dan berpusat pada guru (*teacher-centered*). Pada awal pelaksanaan penelitian di kedua kelas, kemampuan berpikir kritis siswa kelas III di Gugus IV Kecamatan Banjar memang tergolong rendah, di mana siswa kesulitan menguraikan makna bacaan dan enggan berpartisipasi. Namun, setelah intervensi diberikan, kelas eksperimen mengalami lonjakan antusiasme yang drastis. Penggunaan kuis interaktif digital *Wordwall* (seperti fitur *match up* dan *game show quiz*) dalam model TGT berhasil mengubah atmosfer kompetisi menjadi penyemangat belajar,

meningkatkan rasa percaya diri siswa, serta merangsang kemampuan penalaran kritis mereka saat menyusun strategi pemecahan masalah bersama timnya.

Temuan empiris mengenai efektivitas model ini didukung kuat oleh berbagai teori belajar dan hasil penelitian terdahulu yang relevan. Hasil penelitian ini sejalan dengan pernyataan Subarjo & Suarni (2023) yang menjelaskan bahwa prinsip-prinsip konstruktivisme memberikan kontribusi besar terhadap berkembangnya kemampuan berpikir kritis siswa, khususnya dalam menganalisis argumen, mengemukakan alasan logis, dan menarik kesimpulan. Dalam konteks penggunaan media, temuan ini didukung oleh Ristanti et al. (2025) yang mengemukakan bahwa implementasi media berbasis permainan interaktif di sekolah dasar sangat efektif dalam mengaktifkan keterlibatan siswa serta mentransformasi suasana kelas menjadi lebih hidup. Muliani et al. (2024) memperkuat temuan ini melalui kajiannya bahwa optimalisasi platform *Wordwall* mampu mendongkrak motivasi internal dan keterlibatan aktif siswa, yang pada akhirnya berdampak linear pada perolehan hasil belajar yang maksimal. Secara spesifik mengenai penalaran, penelitian ini juga sejalan dengan Putri Amalia et al. (2025) yang membuktikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif digital seperti *Wordwall* bertindak sebagai stimulus kognitif yang efektif dalam mendorong eskalasi kemampuan berpikir kritis anak.

Meskipun secara umum efektif, penelitian di Gugus IV Kecamatan Banjar ini tidak luput dari kendala teknis, seperti keterbatasan sarana prasarana berupa visualisasi proyektor sekolah yang kadang kurang jelas bagi siswa di baris belakang. Namun, kendala tersebut berhasil diatasi dengan strategi adaptif guru melalui rotasi tempat duduk berkala dan penyediaan cetakan media pendamping, sehingga seluruh siswa tetap mendapatkan hak visualisasi yang sama tanpa mengurangi esensi interaktivitas *Wordwall*.

Temuan dalam penelitian ini memberikan kontribusi teoritis dan praktis yang berharga terhadap khazanah pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang inovasi pembelajaran di sekolah dasar yaitu penelitian ini berhasil memperluas keberlakuan *Grand Theory* Vygotsky dengan membuktikan bahwa konsep ZPD dan interaksi sosial tradisional dapat dikawinkan secara harmonis dengan teknologi pembelajaran modern (*gamifikasi digital*). Penelitian ini meruntuhkan stigma bahwa platform digital seperti *Wordwall* hanya bersifat individualis, dengan menunjukkan bahwa *Wordwall* justru dapat menjadi motor penggerak kerja sama tim yang solid jika disintaksiskan ke dalam model kooperatif TGT. Serta, penelitian ini memberikan model percontohan (blueprint) konkret bagi para praktisi pendidikan mengenai bagaimana mengemas pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah (Fase B/Kelas III) agar tidak monoton. Integrasi ini membuktikan bahwa penanaman kemampuan berpikir kritis dan pemahaman membaca dapat dicapai secara simultan tanpa membebani psikologis anak, melainkan melalui pendekatan bermain sambil belajar yang adaptif terhadap karakteristik generasi alfa.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan berpikir

kritis siswa kelas III Sekolah Dasar di Gugus IV Kecamatan Banjar. Hal ini dibuktikan melalui hasil Uji-t Independent yang menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,001 ($< 0,05$), sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Melalui analisis deskriptif berbantuan SPSS 27.0, kelompok eksperimen mengalami peningkatan nilai rata-rata dari 68,37 (*pre-test*) menjadi 85,89 (*post-test*) dengan perolehan *N-Gain Score* sebesar 54% (kategori kurang efektif). Sedangkan kelompok kontrol yang menggunakan model konvensional hanya mencapai peningkatan dari 66,96 menjadi 75,68 dengan *N-Gain Score* sebesar 26% (kategori tidak efektif). Setelah sebaran data dipastikan berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, integrasi model TGT dan media *Wordwall* terbukti secara teoretis dan empiris mampu menciptakan atmosfer pembelajaran berbasis konstruktivisme Vygotsky yang lebih aktif, kolaboratif, dan bermakna, sekaligus efektif mengatasi kepasifan serta rendahnya rasa percaya diri yang umum dijumpai pada kelas konvensional.

REFERENSI

- Ardiansyah, (2021). Pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 12(2), 85–94.
- Budiyanti, S., Zaim, M., & Thahar, H. E. (2023). Peran teori dalam pengembangan pembelajaran abad ke-21. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 25(2), 145–156.
- Dewi, (2025). Peran guru dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 55–64.
- Dewi, P., Yusuf, M., & Subagya, I. W. (2025). Penerapan teori Vygotsky dalam pembelajaran kolaboratif sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 35–44.
- Hidayat, (2022). *Pengembangan sistem pendidikan yang adaptif dan inovatif*. Prenadamedia Group.
- Husna, A., Ilmi, N., & Gusmaneli, G. (2025). Strategi pembelajaran berbasis masalah dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 2(2), 76-86.
- Mubin, M., & Aryanto, A. (2024). Tujuan dan implementasi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 6(1), 15–25.
- Mudzalifah, R., Herliani, H., Akhmad, A., & Jailani, J. (2025). Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Wordwall* (Gameshow Quiz) Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa SMAN 14 Samarinda. *Biocaster: Jurnal Kajian Biologi*, 5(3), 168-181.
- Mumtazah, S., Syam, S. S., & Alwi, N. A. (2025). Penggunaan *Wordwall* sebagai game edukasi untuk meningkatkan keterampilan abad 21 di sekolah dasar. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan dan bahasa*, 2(3), 159-169.
- Pertiwi, N. L. P. E., et al. (2023). Pengukuran keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2), 101–110.
- Pradana, (2022). Kurikulum responsif terhadap perkembangan zaman. *Jurnal Pengembangan Pendidikan*, 14(1), 22–31.
- Pratama, A., & Lestari, D. (2022). Implementasi model *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan keterlibatan siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 110–119.
- Putrista Nabila, Rahayu, S., & Muhlisin. (2025). Keterampilan berpikir kritis

- sebagai komponen utama pembelajaran bermakna. *Jurnal Kajian Pendidikan*, 12(1), 1–12.
- Rahmi, A., Nurhasanah, N., & Husniati, H. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 20 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1116-1122.
- Risandy, L. A., Rofisian, N., & Ferryka, P. Z. (2024). Peran Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pelajaran IPAS Kelas IV di SDN 1 Beluk. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 1(3), 285-298.
- Sukmawati, S. (2023). Penerapan pembelajaran berbasis masalah dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 50–58.
- Sutrisno, (2024). *Transformasi pendidikan melalui teknologi dan pembelajaran berpusat pada peserta didik*. RajaGrafindo Persada.