

# Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Question Card* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPAS

Salsabila<sup>1</sup>, Darmiany<sup>1</sup>, Radiusman<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3393>

## Article Info

Received: August, 12<sup>th</sup> 2026

Revised : August, 31<sup>st</sup> 2026

Accepted: October, 1<sup>st</sup> 2026

Correspondence:

Phone: +6285338148173

**Abstract:** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Card* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPAS materi organ dan mekanisme pernapasan manusia. Jenis penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan rancangan *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas VI SDN 16 Mataram dengan sampel sebanyak 37 siswa yang terbagi menjadi kelas eksperimen (20 siswa) dan kelas kontrol (17 siswa). Pengumpulan data menggunakan instrumen tes uraian berupa 5 butir soal indikator berpikir kritis dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Data dianalisis menggunakan uji *Independent Sample t-Test* setelah memenuhi uji prasyarat normalitas (Shapiro-Wilk) dan homogenitas (Levene's Test). Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen (68,3) lebih tinggi secara signifikan dibandingkan kelas kontrol (58,8). Hasil uji *Independent Sample t-Test* menghasilkan nilai signifikansi  $\text{Sig. (2-tailed)} = 0,016 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Keterlaksanaan pembelajaran mencapai persentase 85% dengan kategori baik. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *Question Card* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas VI SDN 16 Mataram pada mata pelajaran IPAS.

**Keywords:** *Teams Games Tournament*; *Question Card*; Berpikir Kritis; IPAS; Sekolah Dasar.

**Citation:** Salsabila, S., Darmiany, D., & Radiusman, R. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Question Card* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(4), 5916–5921. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3393>

## Pendahuluan

Pendidikan abad ke-21 menuntut transformasi paradigma pembelajaran dari yang berpusat pada guru (*teacher centered learning*) menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, implementasi Kurikulum Merdeka, serta tuntutan penguasaan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, komunikatif, dan kreatif (4C) menjadi isu strategis dalam dunia pendidikan saat ini (Kemendikbudristek, 2023). Kurikulum Merdeka mendorong siswa agar mampu belajar secara mandiri, reflektif, dan kontekstual

melalui proyek dan aktivitas yang menumbuhkan kemandirian belajar. Dengan demikian, peran guru tidak lagi sebatas penyampai informasi, melainkan sebagai fasilitator yang membantu siswa mengarahkan dan mengembangkan potensi belajarnya sendiri.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN 16 Mataram masih perlu ditingkatkan, khususnya pada materi Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi capaian pembelajaran di mana hanya 35,71% siswa (10 dari 28

orang) yang mampu mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 64,8. Berdasarkan hasil wawancara dan catatan guru kelas, rendahnya capaian ini disebabkan oleh kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal-soal bersifat analitis. Sebagai contoh, saat diberikan pertanyaan mengenai kaitan gizi seimbang dengan pertumbuhan fisik, mayoritas siswa hanya mampu menjawab secara tekstual tanpa disertai argumen logis. Informasi dari guru juga mengonfirmasi bahwa dalam proses pembelajaran, hanya sekitar 25% siswa yang mampu menjawab pertanyaan analitis, 21% yang mampu berpendapat secara logis, dan 18% yang mampu menarik kesimpulan dengan benar.

Siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak seperti mekanisme inspirasi-ekspirasi, fungsi diafragma, dan proses pertukaran gas dalam sistem pernapasan. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi model dan media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mampu melatih siswa berpikir kritis, analitis, dan solutif. Sejalan dengan penelitian Wiguna (2023) yang menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran yang monoton dan tidak memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat langsung dapat menyebabkan rendahnya kemampuan berpikir kritis, karena siswa tidak memperoleh kesempatan untuk menganalisis, mengeksplorasi, maupun memecahkan masalah. Kemampuan berpikir kritis siswa di Indonesia secara umum masih tergolong rendah (Budiwati, 2023), dikarenakan penggunaan pendekatan dan model pembelajaran yang kurang tepat sehingga siswa kesulitan mengembangkan keterampilan bernalar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di SDN 16 Mataram, metode pembelajaran yang paling sering digunakan adalah tanya jawab, penugasan, serta model *Problem Based Learning* (PBL) dan *Discovery Learning*. Penggunaan metode tersebut belum optimal dalam membangun kemandirian belajar siswa. Padahal, penerapan model pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa terbukti konsisten dapat mendorong keterampilan berpikir kritis di jenjang sekolah dasar, sebagaimana ditunjukkan oleh Noviantari et al. (2025) pada pembelajaran matematika dan Laswita et al. (2020) pada muatan IPS. Bahan ajar utama di lapangan masih berupa Lembar Kerja Siswa (LKS) dan gambar statis, sementara topik organ pernapasan manusia tergolong sulit dipahami serta sering menimbulkan miskonsepsi (Sa'diah, 2017). Di sisi lain, siswa menunjukkan minat tinggi saat media interaktif atau digital digunakan (Rahmawati et al., 2025; Sari et al., 2023). Salah satu media yang relevan adalah *Question Card*, yaitu kartu-kartu yang berisi pertanyaan materi pembelajaran untuk melatih siswa menjawab tantangan dan memecahkan masalah (Juliarta, 2020).

Untuk mengoptimalkan media tersebut, diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). TGT merupakan pendekatan kooperatif di mana guru menyampaikan materi, kemudian siswa berdiskusi dalam kelompok heterogen dan berkompetisi dalam turnamen akademik (Budiman, 2020). Unsur permainan dalam TGT menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif sehingga meningkatkan motivasi serta hasil belajar (Yudianto et al., 2014). Penelitian terdahulu membuktikan bahwa TGT berbantuan media kartu pertanyaan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa (Adiati et al., 2025; Aisyah et al., 2025; Tuljannah et al., 2024; Umar et al., 2024). Namun, belum terdapat penelitian yang secara spesifik mengkaji pengaruh model TGT berbantuan *Question Card* pada topik IPAS "Bagaimana kita tumbuh" subbab "Bagaimana pernapasan membantu melakukan aktivitas". Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut.

## Metode

Pendekatan penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis kuasi eksperimen (*Quasi Experiment Design*) (Arikunto, 2010; Joesyiana, 2018). Rancangan penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design* yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan pemberian *pretest* dan *posttest* (Sugiyono, 2017), sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rancangan Penelitian Nonequivalent Control Group Design

| Kelompok   | Pretest | Perlakuan | Posttest |
|------------|---------|-----------|----------|
| Eksperimen | $O_1$   | $X$       | $O_2$    |
| Kontrol    | $O_3$   | -         | $O_4$    |

Keterangan:

$O_1$  &  $O_3$  = Tes awal (*pretest*);  $O_2$  &  $O_4$  = Tes akhir (*posttest*);  $X$  = Perlakuan model TGT berbantuan *Question Card*.

Variabel bebas ( $X$ ) dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Question Card*, sedangkan variabel terikat ( $Y$ ) adalah kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPAS. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027 di SDN 16 Mataram, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat. Populasi penelitian meliputi seluruh siswa kelas VI SDN 16 Mataram. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* yang dilanjutkan dengan penugasan acak (*random assignment*) via pengundian untuk menentukan kelas eksperimen dan kontrol. Sampel yang diperoleh berjumlah 37 siswa, sebagaimana tercantum pada Tabel 2.

Tabel 2. Penelitian Kelas VI SDN 16 Mataram

| No.   | Kelas             | Jumlah Siswa | Perlakuan                 |
|-------|-------------------|--------------|---------------------------|
| 1.    | Eksperimen (VI A) | 20           | Model Tgt + Question Card |
| 2.    | Kontrol (VI B)    | 17           | Pembelajaran Konvensional |
| Total |                   | 37           |                           |

Teknik pengumpulan data terdiri dari tes tulis berbentuk uraian (*essay*) sebanyak 5 butir soal yang mewakili indikator kemampuan berpikir kritis (Tabel 3) serta observasi keterlaksanaan aktivitas pembelajaran yang diisi oleh guru kelas sebagai *observer*.

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kritis

| No. | Indikator Berpikir Kritis                                           | Indikator Soal                                                                                 | No Soal |
|-----|---------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| 1.  | Memberikan Penjelasan Sederhana ( <i>Elementary Clarification</i> ) | Memberikan Penjelasan Sederhana ( <i>Elementary Clarification</i> )                            | 1       |
| 2.  | Membangun Keterampilan Dasar ( <i>Basic Support</i> )               | Menjelaskan peran teknis epiglotis pada laring dan silia pada trakea berdasarkan teks materi   | 2       |
| 3.  | Menyimpulkan ( <i>Inference</i> )                                   | Menarik kesimpulan tentang fungsi alveolus, pentingnya selaput pleura, dan peran kapiler darah | 3       |
| 4.  | Membuat Penjelasan Lebih Lanjut ( <i>Advanced Clarification</i> )   | Mendefinisikan mekanisme pernapasan dada (gerakan otot rusuk) serta perubahan tekanan udara    | 4       |
| 5.  | Strategi dan Taktik ( <i>Strategies and Tactics</i> )               | Menganalisis cara kerja otot diafragma (kontraksi/relaksasi) pada mekanisme pernapasan perut   | 5       |

Instrumen penelitian divalidasi oleh dua orang validator ahli (*expert judgement*), yaitu Bapak Muhammad Syazali, M.Pd. (ahli materi IPAS) dan Ibu Dian Mayasasi, S.Pd. (ahli evaluasi pembelajaran). Teknik analisis data meliputi uji prasyarat yaitu uji normalitas (*Shapiro-Wilk*) dan uji homogenitas (*Levene Statistic*). Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-*t* dua sampel independen (*Independent Sample t-Test*) dengan rumus:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

$\bar{X}_1, \bar{X}_2$  = Rata-rata sampel;  $s_1^2, s_2^2$  = Varians sampel;  $n_1, n_2$  = Jumlah sampel. Kriteria pengambilan keputusan: Jika  $Sig.(2 - tailed) < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil

Validasi instrumen tes oleh validator ahli menyatakan bahwa 5 butir soal uraian layak digunakan dalam penelitian setelah melalui revisi minor. Pelaksanaan penelitian pada kelas eksperimen berlangsung selama tiga kali pertemuan perlakuan (*treatment*): pertemuan pertama berfokus pada materi organ pernapasan rongga hidung dan tenggorokan; pertemuan kedua pada materi paru-paru dan diafragma; serta pertemuan ketiga pada materi mekanisme pernapasan dada dan perut. Setelah perlakuan selesai, dilakukan tes akhir (*posttest*). Deskripsi perolehan data pretest dan posttest disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Deskripsi Data Pretest dan Posttest Kemampuan Berpikir Kritis

| Data                    | Eksperimen Pretest | Eksperimen Posttest | Kontrol Pretest | Kontrol Posttest |
|-------------------------|--------------------|---------------------|-----------------|------------------|
| Jumlah Siswa (n)        | 20                 | 29                  | 17              | 17               |
| Nilai Terendah          | 25                 | 50                  | 25              | 45               |
| Nilai Tertinggi         | 70                 | 95                  | 70              | 72               |
| Rata-Rata ( $\bar{X}$ ) | 40,0               | 68,3                | 45,3            | 58,8             |

Berdasarkan Tabel 4, rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 40,0 meningkat menjadi 68,3 pada *posttest*. Sementara pada kelas kontrol, nilai *pretest* sebesar 45,3 meningkat menjadi 58,8 pada *posttest*. Peningkatan nilai rata-rata kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Data keterlaksanaan model pembelajaran TGT berbantuan *Question Card* yang diamati oleh *observer* disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran TGT

| Kelompok   | Pertemuan    | Kategori Observasi   | Presentase Keterlaksanaan |
|------------|--------------|----------------------|---------------------------|
| Eksperimen | Pertemuan I  | Observasi Guru/Siswa | 85%/85%                   |
|            | Pertemuan II | Observasi Guru/Siswa | 85%/85%                   |
| Kontrol    | Pertemuan I  | Observasi Guru/Siswa | 85%/85%                   |
|            | Pertemuan II | Observasi Guru/Siswa | 85%/85%                   |

Hasil analisis pengujian prasyarat statistik meliputi uji normalitas (*Shapiro-Wilk*) dan uji homogenitas (*Levene's Test*) yang diolah menggunakan program SPSS disajikan pada Tabel 6 dan Tabel 7.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Data (*Shapiro-Wilk*)

| Kelompok Data       | Statistik Uji       | Nilai Signifikansi ( <i>Sig.</i> ) | Keterangan ( <i>Sig.</i> > 0,05) |
|---------------------|---------------------|------------------------------------|----------------------------------|
| Pretest Eksperimen  | <i>Shapiro-Wilk</i> | 0,072                              | Berdistribusi Normal             |
| Posttest Eksperimen | <i>Shapiro-Wilk</i> | 0,560                              | Berdistribusi Normal             |

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas Varians (*Levene Statistic*)

| Variable           | Statistik Uji | Nilai Signifikansi ( <i>Sig.</i> ) | Keterangan ( <i>Sig.</i> > 0,05) |
|--------------------|---------------|------------------------------------|----------------------------------|
| Pretest & Posttest | Based on Mean | 0,057                              | Data Homogen                     |

Karena data terbukti berdistribusi normal (  $\text{Sig.} > 0,05$  ) dan varians antar kelompok bersifat homogen  $\text{Sig.} = 0,057 > 0,05$  ), pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan uji *Independent Sample t-Test* yang hasilnya terangkum pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis (*Independent Sample t-Test*)

| Uji Statistik                    | Nilai Signifikansi <i>Sig.</i> (2 – tailed) | Taraf Nyata ( $\alpha$ ) | Keputusan Hipotesis           |
|----------------------------------|---------------------------------------------|--------------------------|-------------------------------|
| <i>Independent Sample t-Test</i> | 0,016                                       | 0,05                     | $H_0$ Ditolak, $H_a$ Diterima |

Hasil analisis pada Tabel 8 menunjukkan nilai  $\text{Sig.} = 0,016 < 0,05$  , yang membuktikan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Question Card* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN 16 Mataram pada mata pelajaran IPAS.

## Pembahasan

Kemampuan awal berpikir kritis siswa sebelum diberikan perlakuan tergolong rendah, ditunjukkan dengan rerata nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 40,0. Setelah diterapkan model TGT berbantuan media *Question Card*, nilai rata-rata siswa meningkat signifikan menjadi 68,3. Peningkatan pada kelas eksperimen ini terbukti melampaui capaian kelas kontrol (58,8). Hal ini selaras dengan hasil uji *Independent Sample t-Test* ( $\text{Sig.} = 0,016 < 0,05$  yang mengonfirmasi efektivitas intervensi pembelajaran tersebut.

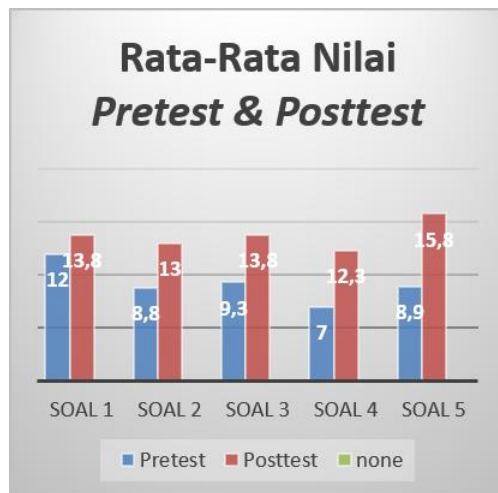
Keterlaksanaan sintaks pembelajaran TGT yang mencapai persentase 85% (kategori baik) menunjukkan bahwa seluruh tahapan pembelajaran berjalan sesuai prosedur (Fathurrohman, 2017; Trianto, 2017). Implementasi empat fase utama TGT memberikan dampak terstruktur terhadap proses kognitif siswa:

1. Penyajian Kelas (*Class Presentation*): Guru menyampaikan pengantar materi organ pernapasan menggunakan media bantu visual untuk memberikan gambaran awal secara sistematis.
2. Belajar dalam Kelompok (*Teams*): Siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen (7–8 siswa) untuk menyelesaikan LKPD. Aktivitas ini melatih indikator berpikir kritis, khususnya kemampuan menganalisis dan mengevaluasi gagasan melalui mekanisme tutor sebaya.
3. Permainan dan Pertandingan (*Games and Tournament*): Siswa diberikan waktu 1 menit untuk berdiskusi merumuskan jawaban atas soal-soal berbasis pemecahan masalah pada *Question Card*. Batasan waktu dan atmosfer kompetitif memaksa siswa mengambil keputusan secara cepat, mengidentifikasi informasi kunci, serta mengonstruksi argumen logis terkait materi organ dan mekanisme pernapasan yang bersifat abstrak.
4. Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*): Pemberian penguatan (*reinforcement*) kepada kelompok berprestasi tinggi berhasil membangkitkan motivasi serta antusiasme belajar siswa.

Integrasi antara model TGT dan media *Question Card* terbukti saling menguatkan. Dorongan kompetisi positif pada fase turnamen mengubah suasana belajar menjadi lebih dinamis, sementara media *Question Card* bertindak sebagai pemantik (*stimulus*) yang merangsang daya nalar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan model TGT berbantuan *Question Card* ditandai secara nyata oleh peningkatan rata-rata skor siswa pada setiap indikator kemampuan berpikir kritis dari *pretest* ke

posttest. Rincian peningkatan nilai per butir soal disajikan secara lebih jelas pada Gambar 1 berikut.



**Gambar 1.** Rata-Rata Nilai *Pretest* dan *posttest*

Rincian peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen untuk masing-masing indikator soal adalah sebagai berikut:

1. Soal 1 (Memberikan Penjelasan Sederhana): Rata-rata nilai siswa meningkat dari 12,0 pada *pretest* menjadi 13,8 pada *posttest*.
2. Soal 2 (Membangun Keterampilan Dasar): Rata-rata nilai siswa meningkat dari 8,8 pada *pretest* menjadi 13,0 pada *posttest*.
3. Soal 3 (Menyimpulkan): Rata-rata nilai siswa meningkat dari 9,3 pada *pretest* menjadi 13,8 pada *posttest*.
4. Soal 4 (Membuat Penjelasan Lebih Lanjut): Rata-rata nilai siswa meningkat dari 7,0 pada *pretest* menjadi 12,3 pada *posttest*.
5. Soal 5 (Strategi dan Taktik): Mengalami peningkatan paling signifikan, yaitu dari 8,9 pada *pretest* melonjak menjadi 15,8 pada *posttest*.

Hasil analisis per butir soal tersebut membuktikan bahwa intervensi pembelajaran TGT berbantuan *Question Card* secara konsisten mampu mendongkrak kelima indikator berpikir kritis siswa, dengan peningkatan tertinggi terjadi pada kemampuan menentukan strategi dan taktik pemecahan masalah.

Temuan penelitian ini sejalan dan memperkuat hasil riset terdahulu. Aisyah et al. (2025) melaporkan bahwa penggunaan model TGT berbantuan media kartu pertanyaan IPAS mampu meningkatkan rerata berpikir kritis siswa dari 44,0 menjadi 74,8. Demikian pula, Tuljannah et al. (2024) menemukan pengaruh signifikan penerapan TGT berbantuan *Question Card* terhadap daya kritis siswa SD ( $Sig. < 0,05$ ). Hasil senada diungkapkan oleh Aditia et al.

(2025) yang mencatat kenaikan rata-rata berpikir kritis siswa IPAS dari 47,6 menjadi 78,9 ( $N\text{-Gain} = 0,61$ ). Keunggulan model kooperatif berbasis permainan ini juga didukung oleh penelitian tindakan kelas Umar et al. (2024) yang mencatat peningkatan ketuntasan belajar siswa hingga mencapai 87,5%.

Selain itu, temuan ini diperkuat oleh riset Noviantari et al. (2025) dan Laswita et al. (2020) yang mengonfirmasi efektivitas model pembelajaran aktif berpusat pada siswa terhadap peningkatan berpikir kritis siswa SD. Rangkaian temuan empiris ini mengonfirmasi bahwa perpaduan sintaks TGT dan media interaktif *Question Card* sangat berdaya guna dalam mendongkrak keaktifan kognitif, keterlibatan kolaboratif, serta kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang efektif, terdapat keterbatasan pada keterlaksanaan pembelajaran yang mencapai 85%. Kendala ini dipengaruhi oleh kebijakan sekolah yang melarang siswa membawa ponsel pintar, sehingga pemindaian QR Code pada media *Question Card* tidak dapat dilakukan secara digital oleh siswa dan harus disesuaikan secara manual. Kendati demikian, capaian tersebut masih tergolong kategori baik dan tidak mengurangi substansi efektivitas model TGT. Untuk penelitian mendatang, disarankan melakukan koordinasi awal guna memperoleh dispensasi penggunaan perangkat digital terawasi, atau memanfaatkan proyektor dan perangkat guru sebagai media alternatif agar interaktivitas pembelajaran tetap optimal.

## Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Card* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN 16 Mataram pada mata pelajaran IPAS. Hal ini dibuktikan oleh hasil uji *Independent Sample t-Test* yang memperoleh nilai signifikansi  $Sig. (2\text{-tailed}) = 0,016 < 0,05$ , sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi organ dan mekanisme pernapasan manusia ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata kelas eksperimen dari 40,0 (*pretest*) menjadi 68,3 (*posttest*), yang secara nyata melampaui pencapaian kelas kontrol (45,3 menjadi 58,8). Selain itu, keterlaksanaan sintaks pembelajaran yang mencakup empat fase utama (*class presentation, teams, games and tournament*, serta *team recognition*) terbukti berjalan sangat baik dengan persentase keterlaksanaan mencapai 85%.

Berdasarkan temuan penelitian tersebut, guru sekolah dasar disarankan untuk memanfaatkan model TGT berbantuan media *Question Card* sebagai variasi mengajar yang efektif, khususnya untuk memvisualisasikan materi IPAS yang bersifat abstrak sekaligus melatih daya kritis siswa. Pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan fasilitas dan ruang inovasi bagi guru dalam mengembangkan media interaktif berbasis permainan. Bagi peneliti selanjutnya, direkomendasikan untuk mengoptimalkan manajemen waktu pada fase pembentukan kelompok dan pelaksanaan turnamen, serta menguji efektivitas model TGT berbantuan *Question Card* ini pada variabel terikat lainnya, seperti motivasi belajar, hasil belajar kognitif, atau kemampuan berpikir kreatif pada jenjang kelas yang berbeda.

## Refrensi

- Aditia, R., Suryana, A., & Nugraha, E. (2025). Efektivitas model pembelajaran Teams Games Tournament dalam meningkatkan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar*, 9(1), 45–56.
- Aisyah, S., Rahayu, T., & Setiawan, B. (2025). Pengaruh model TGT berbantuan *Question Card* terhadap kemampuan berpikir kritis IPAS siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 10(2), 112–123.
- Arifin, Z. (2012). *Evaluasi pembelajaran: Prinsip, teknik, prosedur*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Budiman, A. (2020). Model pembelajaran kooperatif di sekolah dasar. *Jurnal Edukasi Dasar*, 5(2), 88–97.
- Budiwati, N. (2023). Analisis rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 6(1), 34–42.
- Fathurrohman, M. (2017). *Model-model pembelajaran inovatif: Alternatif desain pembelajaran yang menyenangkan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Joesyiana, K. (2018). Penerapan metode pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *PEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR*, 6(1), 30–38.
- Juliarta, I. M. (2020). Pemanfaatan media kartu pertanyaan (*Question Card*) dalam pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 15–24.
- Kemendikbudristek. (2023). *Panduan pembelajaran dan asesmen Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kemendikbudristek.
- Laswita, L., Darmiany, & Saputra, H. H. (2020). Pengaruh implementasi model *problem-based learning* terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada muatan IPS kelas V SDN 30 Ampenan. *Progres Pendidikan*, 1(3), 263–272.
- Noviantari, H., Darmiany, & Hidayati, V. R. (2025). Efektivitas model pembelajaran *problem based learning* terhadap kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran matematika siswa kelas IV. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 473–483.
- Rahmawati, D., Utami, S., & Prasetyo, H. (2025). Pemanfaatan media digital interaktif untuk meningkatkan keterlibatan belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 12(1), 77–86.
- Sa'diah, H. (2017). Miskonsepsi siswa sekolah dasar pada materi sistem pernapasan manusia. *Jurnal Pendidikan IPA Veteran*, 4(2), 101–109.
- Sari, P., Indriani, F., & Kurniawan, D. (2023). Peran media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SD. *Jurnal Pedagogik Sekolah Dasar*, 7(3), 201–210.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2017). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif: Konsep, landasan, dan implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Tuljannah, M., Hasanah, U., & Fitriani, N. (2024). Pengaruh model TGT berbantuan media kartu pertanyaan terhadap keterampilan berpikir kritis siswa SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 8(2), 145–154.
- Umar, F., Hasanah, U., & Fitriani, N. (2024). Peningkatan hasil belajar dan kolaborasi siswa melalui model Teams Games Tournament berbantuan *Question Card*. *Jurnal Pembelajaran Aktif*, 6(1), 58–67.
- Wiguna, I. K. W. (2023). Penyebab rendahnya keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPA SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 120–129.
- Yudianto, A., Suhardi, S., & Triyanto, T. (2014). Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar IPA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(1), 12–22.