



Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas III Pada Materi Operasi Pengurangan Model *Teams Games Tournament*

Syahrani Fariha Handayani¹, Siti Nur Elisa², Diana Ermawati³
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muria Kudus, Indonesia
202133293@std.umk.ac.id

Abstract. *This research aims to improve the learning outcomes and critical thinking abilities of class III students on subtraction operations material through the application of the Teams Games Tournament learning model. This type of research uses Class Action (PTK) which is carried out in 2 cycles. The data collection techniques used are planning, implementation, observation and reflection. The object of this research was class III students at SDN Pangendisan, totaling 16 students. The instruments in this research used observation, interviews and tests. This research shows that the application of the Teams Games Tournament model can improve students' learning outcomes and critical thinking abilities. The results of this research obtained that the average student learning outcomes in the pre-cycle were 23.9%, then increased in the first cycle to 70.24% with (KKM) of 67% and again increased in the second cycle, namely 83.57 with the category (KKM) of 86%. With the learning results, it can be shown that students' thinking abilities in implementing the Teams Games Tournament model become more active, involved and able to solve mathematical problems. Thus, the Teams Games Tournament learning model improves learning outcomes and students' critical thinking skills in subtraction operations material. Based on the research results, it can be concluded that the Teams Games Tournament learning model can improve the Mathematics learning abilities of class III students at SDN Pangendisan.*

Keywords: *Learning Outcomes, Teams Games Tournament, Subtraction Operations*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas III pada materi operasi pengurangan melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Jenis penelitian ini menggunakan Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Objek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Pangendisan yang berjumlah 16 siswa. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah Teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil penelitian tersebut diperoleh Rata-rata hasil belajar siswa pada pra siklus adalah 23,9%, kemudian mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 70,24 % dengan (KKM) sebesar 67 % dan kembali meningkat pada siklus II yaitu 83,57 dengan kategori (KKM) sebesar 86%. Dengan adanya hasil belajar dapat menunjukkan bahwa kemampuan berpikir pada penerapan model *Teams Games Tournament* siswa menjadi lebih aktif, terlibat, dan mampu menyelesaikan masalah matematika. Dengan demikian model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi operasi pengurangan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan kemampuan belajar Matematika peserta didik kelas III SDN Pangendisan.

Kata Kunci : Hasil Belajar, *Teams Games Tournament*, Operasi Pengurangan

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan rangkaian proses yang dilakukan untuk mencapai tujuan belajar (Nuraeni et al., 2023). Pendidikan kebutuhan yang tidak dapat dipungkiri sebagai sarna pengembangan sumber daya manusia yang mempunyai kemampuan dan kecerdasan berpikir logis, kritis, kreatif, proaktif serta beradaptasi dengan pertumbuhan dan perkembangan zaman

dalam tahapan kehidupan (Ermawati et al., 2023). Dalam hal ini, sekolah sebagai lembaga pendidikan merupakan tempat berlangsungnya pembelajaran yang bertujuan untuk secara sadar mengembangkan kepribadian peserta didik beserta segala potensi yang dimilikinya, agar dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional (Noviati & Belajar, 2022). Belajar dalam perubahan perilaku yang terjadi pada individu, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang berlangsung secara permanen, dan bukanlah proses tumbuh berkembang. Menurut (Faizah & Kamal, 2024) menjelaskan belajar dalam perubahan yang menetap dalam kemampuan manusia sebagai hasil pengalaman siswa dengan dunia Pendidikan. Memiliki pemahaman tentang pembelajaran membutuhkan peningkatan kemampuan siswa dalam menguasai berbagai materi dan keterampilan. Pembelajaran dianggap berhasil ketika peserta didik berhasil memperoleh pengetahuan dan keterampilan tambahan yang lebih baik dari sebelumnya.

Pendidikan di Indonesia terus mengalami perkembangan untuk peningkatan kualitas hasil belajar siswa. Salah satu aspek yang menjadi fokus utama adalah kemampuan berpikir kritis, yang sangat penting untuk menghadapi tantangan di era globalisasi. Pada siswa kelas III, kemampuan ini mulai dibentuk melalui berbagai materi pembelajaran, termasuk Pembelajaran matematika materi operasi pengurangan. Menurut (Susanti, 2020) Matematika merupakan ilmu penting yang wajib diajarkan di dunia Pendidikan serta ilmu pengetahuan yang membutuhkan pola pikir, penalaran dan logika. Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang wajib diajarkan mulai jenjang SD sampai ke perguruan tinggi, matematika merupakan ilmu penting maka dari itu siswa dituntut untuk belajar matematika. Pandangan bahwa matematika adalah mata Pelajaran yang menakutkan, sehingga dalam mengajar, guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, tidak kaku, dengan memperbaiki hal tersebut agar siswa nyaman dalam belajar dan santai, serta materi dapat diserap siswa dengan baik, suasana pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa (Amalia et al., 2022).

Hasil belajar dalam pembelajaran menjadi penting karena itu merupakan keberhasilan belajar yang terjadi dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini dapat dilihat dari prestasi akademik peserta didik. Menurut (Sujarwo et al., 2023) Hasil belajar adalah apa yang dicapai peserta didik atau seseorang setelah melakukan kegiatan belajar. Peserta didik mengupayakan hasil belajar yang terbaik untuk berprestasi. Hasil belajar peserta didik tidak hanya tercermin dari prestasi akademik, pihak sekolah juga dapat melihat dari perubahan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar mengalami proses perubahan yang terjadi pada dirinya. Hasil belajar dapat dikatakan tetap atau permanen, jika perubahan itu bertahan lama dan tidak hilang begitu saja. Pembelajaran dianggap berhasil ketika peserta didik berhasil memperoleh pengetahuan

dan keterampilan tambahan yang lebih baik dari sebelumnya dan hasil belajar akhir siswa merupakan hasil akhir yang didapatkan siswa selama proses belajar, dengan adanya perubahan yang lebih baik (Cahyani et al., 2023)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada hari Rabu tanggal 13 Maret 2024 di kelas III SD NEGERI Pagendisan dan dapat diketahui bahwa masih ada siswa yang hasil belajarnya rendah terutama pada pembelajaran matematika. Hasil belajar rendah disebabkan oleh (1) siswa masih banyak yang tidak memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung. (2) sebagian dari siswa masih ada yang kurang memahami materi baru saja dipaparkan oleh guru. (3) siswa sering lupa dengan materi baru saja disampaikan oleh guru. (4) guru masih belum menggunakan media pembelajaran secara maksimal. Hal ini menyebabkan siswa masih banyak yang pasif dalam proses pembelajaran karena pembelajaran dianggap membosankan.

Berdasarkan masalah yang ada upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan penggunaan media yang inovatif yang dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa. Pembelajaran kooperatif seperti *Teams Games Tournaments* berbantuan media Ubur-ubur dapat meningkatkan interaksi antar siswa, yang berdampak positif pada peningkatan pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kritis. Menurut (Hardina, 2019) Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* merupakan salah satu tipe yang melibatkan kegiatan semua siswa, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya yang mengandung permainan dan reinforcement. *Teams Games Tournament* menggunakan turnamen akademik dan kuis serta sistem penilaian individu dimana siswa bersaing sebagai perwakilan timnya melawan anggota tim lainnya untuk mendapatkan skor tinggi. Kegiatan pembelajaran dengan bermain yang dirancang dengan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments* memungkinkan siswa belajar lebih santai dengan menumbuhkan sikap (Setyawan et al., 2023) jujur, tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan partisipasi dalam pembelajaran.

Media merupakan komponen penting dalam sistem pembelajaran (Gita & Bella, 2022). Pembelajaran melalui media merupakan salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar dan membantu siswa memahami setiap materi (Yantik et al., 2022). Media pembelajaran merupakan alat penunjang yang dapat membantu guru dalam memaparkan materi kepada siswa. Menurut (Ani Daniyati et al., 2023) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan melalui berbagai saluran seperti merangsang pikiran, perasaan, dan mendorong siswa agar aktif dalam proses pembelajaran tujuan agar siswa mencapai dengan baik dan memiliki kemampuan berpikir kritis.

Kemampuan berpikir kritis menjadi bagian terpenting dalam proses pembelajaran matematika. Dengan ketrampilan tersebut siswa diharapkan dapat menyelesaikan masalah

matematika. Menurut (Fitriana et al., 2019) kemampuan berpikir kritis adalah suatu proses dalam mengelolah informasi yang melibatkan pengetahuan, penalaran, dan bukti matematis untuk memecahkan suatu masalah terutama ketika belajar matematika. Menurut (Setyawan et al., 2023) menjelaskan kemampuan berpikir kritis adalah bagian dari proses berpikir tingkat tinggi yang membangun pola penalaran yang koheren dan logis berdasarkan analisis pendapat dan memperoleh pengetahuan tentang artinya. Berpikir kritis suatu hal penting dalam pembelajaran, melalui berpikir kritis siswa hendaknya lebih peka dalam berbagai lingkungan kemudian memahami, menganalisis menggunakan tahapan ilmiah (Cahyani et al., 2021). Kemampuan berpikir kritis siswa dapat diukur dengan menggunakan indikator Murphy dan Perknins yaitu : (1) Penjelasan, dimana siswa dapat menulis apa yang diketahui dan mengajukan pertanyaan, (2) Penilaian, Dimana siswa dapat menggunakan konsep yang relevan, (3) Menyimpulkan, Dimana siswa dapat menyimpulkan dari soal, (4) Strategi/taktik, Dimana siswa mampu menyelesaikan soal secara benar (Djawa et al., 2022).

Adapun hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu juga menggunakan model *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar matematika di sekolah dasar yang dilakukan oleh (Fananie, 2021) yang membuktikan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada model pembelajaran yang menggunakan *Teams Games Tournament*. Sedangkan perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada materi dan media pembelajaran. Hal ini didukung dari penelitian (Fauziyah et al., 2023) yaitu tentang penerapan media ubur-ubur di sekolah dasar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada media pembelajaran sedangkan perbedaan penelitian ini dan terdahulu terletak pada model pembelajaran dan materi.

Berdasarkan dari berbagai temuan dan penelitian terdahulu yang terbukti bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan berbantuan media ubur-ubur dapat menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang sedang dihadapi, maka penelitian bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan model *Teams Games Tournaments* berbantuan media ubur-ubur dalam pembelajaran operasi pengurangan di kelas III. Harapannya, melalui model *Teams Games Tournaments* siswa tidak hanya akan lebih memahami materi pelajaran namun juga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis yang sangat dibutuhkan dalam proses belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan PTK (penelitian Tindakan Kelas) yang dilaksanakan 2 siklus. Menurut (Azizah, 2021) Menyatakan Penelitian tindakan kelas Penelitian yang dilakukan oleh guru untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan di kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk pembelajaran relatif dilakukan orang yang melakukan aktivitas untuk meningkatkan kemantapan rasional aktivitasnya selama melaksanakan tugas dan untuk memperdalam pemahaman tentang kondisi dalam praktik pembelajaran. PTK adalah penelitian yang dapat dilakukan secara individu ataupun kolaboratif.

Dalam penelitian ini dilaksanakan di SDN Pangendisan, Pengendisan Kec. Winong Kabupaten. Pati Provinsi Jawa Tengah. penelitian ini dilaksanakan pada Tanggal 06 Juni 2024. Objek dalam penelitian ini adalah peningkatkan hasil belajar matematika materi operasi hitung pengurangan dan perkalian menggunakan model *Team Games Tournament* pada kelas III SDN Pagendisan. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas III SDN Pangendisan yang berjumlah 16 siswa, laki-laki 7 dan perempuan 9.

Instrumen adalah alat yang digunakan dalam penelitian ini. Untuk mendapatkan hasil yang akurat maka diperlukan suatu alat untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian ini instrumen adalah observasi, wawancara dan tes. Menurut (Putra, 2021) Menyatakan bahwa observasi adalah pengamatan yang menggambarkan suasana aktivitas yang dilakukan dalam proses pembelajaran berlangsung melalui pengamatan guru dan siswa. Wawancara adalah melakukan kegiatan sesi tanya jawab secara lisan bersama dua orang atau lebih untuk mendapatkan informasi, data yang akurat. Sedangkan tes adalah suatu teknik yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa yang di dalamnya terdapat pertanyaan serangkaian tugas yang harus dikerjakan siswa. Menurut *Kurt Lewin* dinyatakan dalam satu siklus terdiri dari empat Langkah yaitu: a) Perencanaan (*Planning*), b) Aksi atau Tindakan (*Acting*), c) Observasi (*Observing*), d) Refleksi (*Reflecting*).

Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan Teknik Analisis Kuantitatif dan kualitatif. Data hasil pemberian tugas atau tes siswa yang diolah berdasarkan pemberian hasil berdasarkan skor.

1. Indikator keberhasilan

Penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil lembar siswa yang diberikan pada setiap siklus. Siswa diharapkan mampu mencapai nilai lebih tinggi atau sama dengan nilai KKM yang ditentukan.

2. Instrumen penelitian

Instrumen penelitian ini menggunakan yaitu lembar tes tertulis yang dibagikan kepada siswa pada akhir pembelajaran disetiap siklusnya. Bentuk tes berupa soal 2 dan 5 soal.

3. Pedoman Penilaian

Manullang, F.R (2017: 122) data hasil belajar data kuantitatif dapat di hitung dengan teknik presentase dengan prosedur sebagai berikut :

- Hitungan presentasi hasil belajar
- Gunakan rumus presentase

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Presentasi

F = Skor yang diperoleh

N = Nilai maksimal

4. Kriteria Ketuntasan

Peningkatan hasil belajar matematika operasi hitung pengurangan dan perkalian menggunakan model *Teams Games Tournament* di kelas III dikatakan berhasil jika memenuhi kriteria sebagai berikut:

- Siswa kelas III dapat memperoleh nilai KKM yang telah ditentukan yaitu nilai 67.
- Rata- rata nilai yang dicapai siswa kelas III sudah di atas 67.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SDN Pangendisan, yang berlokasi Pangendisan Kec. Winong, Kab. Pati. Penelitian ini dilakukan pada Tanggal 06 Juni 2024. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III SDN Pangendisan yang berjumlah 16 siswa , yang terdiri dari 7 laki-laki dan 9 perempuan. Penelitian ini berfokus pada kemampuan berfikir siswa dalam materi operasi pengurangan pada model *Team Games Tornament*. Penelitian ini dilakukan karena terdapat permasalahan rendahnya hasil belajar dalam pembelajaran matematika materi operasi pengurangan.

Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus dengan 2 pertemuan pada siklusnya. Penelitian ini diawali dengan pemberian *pre test* dengan tujuan mengetahui seberapa jauh kemampuan siswa dalam menyelesaikan operasi pengurangan pada soal di dalam permainan ubur-ubur.

Tabel 1. Hasil *Pre Test* Tindakan

| KOMPONEN | HASIL |
|----------|-------|
|----------|-------|

| | |
|---------------------------------|--------|
| Jumlah siswa | 16 |
| Jumlah siswa yang mengikuti tes | 16 |
| Nilai tertinggi | 80 |
| Nilai terendah | 20 |
| Nilai rata-rata | 50 |
| Jumlah siswa tuntas | 4 |
| Jumlah siswa yang belum tuntas | 12 |
| Presentase siswa tuntas | 16 % |
| Presentase yang belum tuntas | 23,9 % |
| Jumlah nilai | 1130 |

Hasil menunjukkan bahwa sebanyak 12 siswa dari 16 siswa mengikuti *pre test* pratindakan. Rata-rata nilai dari ke 16 siswa kelas III yang mengikuti pre test yaitu sebesar 50 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 20. Siswa yang mendapatkan nilai kurang dari 80 dinyatakan tuntas, sedangkan siswa yang mendapatkan nilai kurang dari 80 dinyatakan belum tuntas, oleh karena itu dapat dinyatakan bahwa sebanyak 4 (16 %) siswa dinyatakan tuntas, sedangkan 12 (23,9 %) dinyatakan belum tuntas. Hasil analisis pre tes menunjukkan bahwa kemampuan berpikir dan hasil belajar siswa kelas III dalam materi operasi pengurangan masih rendah.

Siklus I dilaksanakan sesuai dengan tahap-tahap penelitian tindakan kelas yaitu diawali dengan perencanaan, kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan tindakan, observasi, dan evaluasi. Hasil pelaksanaan penelitian pada siklus I secara singkat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil observasi siklus I

| No | Siklus | Subjek Penelitian | Tingkat Keberhasilan |
|----|----------|-------------------|----------------------|
| 1. | Siklus 1 | Siswa | (50) 75 % (Baik) |

Berdasarkan hasil pengamatan pada saat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar siklus I aktivitas siswa pada awal ini, hingga akhir pelajaran sudah mencapai 75% dengan perolehan skor rata-rata 50. Angka tersebut menunjukkan bahwa kegiatan siswa dari awal, inti, hingga akhir pembelajaran telah masuk dalam kategori baik. Secara ringkas disajikan pada tabel dibawah ini . Angka tersebut menunjukkan bahwa kegiatan siswa dari awal, inti, dan akhir pembelajaran telah masuk dalam kategori baik.

Hasil tes pada siklus I digunakan sebagai upaya untuk mengetahui seberapa besar kemampuan berfikir dan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan penerapan model *Teams Games Tournaments* pada materi operasi pengurangan. Adapun hasil lengkapnya dapat dilihat pada ringkasan berikut ini .

Tabel 3. Hasil belajar siswa siklus 1

| Komponen | Hasil |
|---------------------------------|--------------|
| Jumlah siswa | 16 |
| Jumlah siswa yang mengikuti tes | 16 |
| Jumlah nilai | 1754 |
| Nilai tertinggi | 90 |
| Nilai terendah | 30 |
| Nilai rata-rata | 72,6 |
| Jumlah siswa tuntas | 9 |
| Jumlah siswa yang belum tuntas | 7 |
| Presentase siswa tuntas | 48 % |
| Presentase yang belum tuntas | 25 % |

Tabel diatas menunjukkan bahwa sebanyak 16 siswa kelas III mengikuti postest siklus 1. Sebanyak 9 siswa melampaui KKM, dimana KKM yang ditetapkan pada mata pembelajaran matematika adalah 67. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat 48 % siswa yang telah tuntas. Sementara itu, terdapat 7 siswa yang masih mendapatkan nilai dibawah KKM. Dengan kata lain, terdapat 25 % yang belum tuntas. Nilai tertinggi yang didapatkan siswa 90, sementara nilai, terendah yang didapatkan siswa yaitu 30. Jumlah nilai, dari 16 siswa tersebut adalah 1754 sehingga rata-rata nilainya adalah 72,6.

Ada beberapa hal yang menjadi refleksi pada siklus 1 untuk perbaikan di siklus II, diantaranya beberapa siswa masih sulit untuk mnerima kelompok yang dibentuk, siswa banyak yang tidak mau berkerjasama, suasana kelas masih kurang kondusif siswa banyak yang ngomong sendiri dan kegiatan permainan masih sulit dikondisikan. Perbaikan untuk guru yaitu memberikan kemampuan berpikir pada siswa tentang pentingnya sifat kerjasama dalam belajar, membuat peraturan kesepakatan bersama saat kegiatan belajar sehingga kelas kondusif, menjelaskan dengan detail aturan permainannya. Sehubungan dengan hal ini, diadakan tindakan di siklus II karena hasil tindakan belum memenuhi kriteria keberhasilan.

Siklus II observasi dilakukan untuk mengamati aktiviras siswa dalam proses pembelajaran matematika mengenai kemampuan berfikir siswa kelas III pada materi operasi pengurangan model *teams games tournament* .

Tabel 4. Hasil observasi siswa Siklus II

| No | Siklus | Subjek Penelitian | Tingkat Keberhasilan |
|-----------|---------------|--------------------------|-----------------------------|
| 1. | Siklus II | Siswa | (75)89% (Sangat Baik) |

Berdasarkan hasil pengamatan pada saat berlangsung kegiatan belajar mengajar siklus II, aktivitas siswa menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran di siklus II masuk dalam katagori sangat baik, dengan skor rata-rata 75. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa presentase 89 % kegiatan dilaksanakan siswa sangat baik. Siswa saling membatu dalam mengerjakan soal saat berkelompok, siswa bertanding dengan peserta lain dari kelompok lain untuk mewakili kelompoknya untuk mendapatkan skor. Adapun hasil lengkap tes kemampuan berpikir siswa kelas III dalam materi operasi pengurangan menggunakan model *Teams Games Tournaments* dapat dilihat pada ringkasan dibawah ini:

Tabel 5. Hasil Tes Siklus II

| Komponen | Hasil |
|------------------------------------|--------------|
| Jumla siswa | 16 |
| Jumlah siswa yang mengikuti tes | 16 |
| Jumlah nilai | 1920 |
| Nilai tertinggi | 100 |
| Nilai terendah | 60 |
| Nilai rata-rata | 72 |
| Jumlah siswa tuntas | 14 |
| Jumlah siswa yang belum tuntas | 2 |
| Presentase siswa tuntas | 90% |
| Presentase siswa yang belum tuntas | 8 % |

Tabel di atas menunjukkan bahwa sebanyak 16 siswa kelas III Mengikuti postest siklus II . sebanyak 14 siswa telah melampaui KKM, dimana KKM yang ditetapkan pada mata pembelajaran matematika adalah 67. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat 90 % siswa yang telah tuntas. Sementara itu, masih terdapat 2 siswa yang masih mendapatkan nilai dibawah KKM. Dengan kata lain, terdapat 8 % yang belum tuntas. Nilai tertinggi yang didapatkan siswa yaitu 100, sementara nilai terendah yang didapatkan siswa adalah 60. Jumlah nilai dari 16 siswa adalah 1920 sehingga rata-rata 72.

Refelksi pada siklus II diperoleh bahwa kegiatan pmbelajaran yang telah dilakukan . berdasarkan hasil observasi dan hasil tes siklus II diperoleh bahwa kegiatan pembelajarn dengan menggunakan model *Teams Games Tournaments* dapat berjalan dengan baik dan lancar dibandingkan dengan siklus 1. Selama proses pembelajaran matematika pada siklus II , terlihat banyak hampir seluruh siswa terlibat aktif dan masuk dalam katagori sangat baik.

Adapun peningkatan setiap indikator kemmpauan berpikir kritis siswa sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil indikator kemampuan berpikir kritis siswa

| No | Indikator Kemampuan berpikir kritis | Siklus I | Siklus II | Kenaikan | Kriteria |
|----|---|----------|-----------|----------|-------------|
| 1. | Menjelaskan ulang tentang kemampuan berpikir kritis siswa | 75 | 97 | 22 | Sangat baik |
| 2. | Menilai kemampuan berpikir kritis siswa | 76 | 94 | 18 | Sangat baik |
| 3. | Menyimpulkan kemampuan berpikir kritis siswa | 71 | 90 | 19 | Sangat baik |
| 4. | Strategi/taktik mengembangkan kemampuan berpikir kritis | 74 | 91 | 17 | Sangat baik |

Berdasarkan Tabel 6. Terdapat 4 indikator untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa kelas III. Indikator kemampuan berpikir kritis yang pertama yaitu menjelaskan ulang tentang kemampuan berpikir kritis siswa siklus I mendapat rata-rata 75 dan siklus 2 mendapatkan rata-rata 97 meningkat sebanyak 22 dengan kriteria sangat baik, indikator kemampuan berpikir kritis yang kedua yaitu menilai kemampuan berpikir kritis siswa siklus I mendapatkan rata-rata 76 dan disiklus II mendapatakan rata-rata 94 meningkat sebanyak 18 dengan kriteria sangat baik. Indikator kemampuan berpikir yang ketiga yaitu menyimpulkan kemampuan berpikir kritis siswa siklus I rata-rata 71 dan siklus II rata-rata 90 dengan peningkatan 19 kriteria sangat baik. Indikator kemampuan berpikir kritis yang ke empat yaitu strategi mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa siklus I rata-rata 74 dan siklus II rata-rata 92 meningkat 17 dengan kriteria sangat baik.

Berdasarkan Tabel 6, menyatakan bahwa indikator 4 menjadi indikator yang mempunyai nilai tertinggi yaitu 97. Indikator 2 adalah indikator kedua tertinggi yang menyatakan capaian 94 dimana siswa dapat mendefinisikan konsep pemecahan masalah. Indikator 1 merupakan indikator pencapaian rata-rata tertinggi ketiga menyatakan capaian 91 dimana siswa diharapkan mampu menyebutkan masalah yang terdapat dalam soal. Sedangkan indikator 3 merupakan indikator yang paling rendah dimana siswa memperoleh nilai yang diharapkan, dimana siswa diharapkan mampu membuat kesimpulan. Indikator 3 mencapai nilai rata-rata 90.

Berdasarkan hasil tes menyatakan rata-rata nilai hasil tes kemampuan berpikir kritis sebesar 37,29 dan berada pada kategori rendah. Siswa banyak melakukan kesalahan saat mengerjakan soal nomor 2, 3 dan 4 dimana belum mencapai kejelasannya tidak tercapai yaitu siswa menjawab pertanyaan secara langsung tanpa menyebutkan informasi dalam soal. Hasil wawancara siswa AP juga menjelaskan bahwa siswa tersebut tidak bisa menuliskan informasi yang ada dalam soal. Berdasarkan hasil penelitian (Kodu et al., 2020) menyimpulkan siswa belum mencapai indikator ini jika siswa tidak menuliskan informasi dalam soal.

Indikator assessment (penilaian) dimana siswa tidak menuliskan informasi dan menggunakan ide/konsep untuk menyelesaikan soal. Berikut ini contoh lembar jawaban siswa yang menunjukkan indikator assessment tidak menuliskan konsep dengan benar. Hasil wawancara dengan siswa SP menunjukkan bahwa siswa tersebut tidak menggunakan informasi yang ada untuk menyelesaikan soal. Berlandaskan penelitian yang dilakukan oleh (Djawa et al., 2022) juga menyatakan bahwa siswa dengan kode S5 dan S6 tidak menulis dan menggunakan konsep dengan benar, pada tahapan penilaian siswa dapat memilih informasi dari soal yang dibutuhkan untuk menyelesaikan soal. Dari antara pertanyaan-pertanyaan itu selain itu, siswa dapat menggunakan kata-kata atau idenya sendiri untuk menjelaskan konsep yang digunakan dalam menyelesaikan soal.

Pada indikator penyimpulan yaitu siswa terbiasa menyelesaikan soal tanpa membuat kesimpulan. Hasil konfirmasi atas jawaban yang diperoleh dari wawancara dengan siswa CJ diketahui bahwa siswa tersebut tidak menuliskan kesimpulan dari setiap jawaban soal yang diberikan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Kodu et al., 2020) juga menjelaskan bahwa siswa belum mampu membuat kesimpulan atas semua soal.

Strategi/taktik yang rendah menjelaskan bahwa siswa tidak menggunakan langkah-langkah penyelesaian soal dengan benar. Menurut sebuah penelitian yang dilakukan oleh (Chania & Harisman, 2024) siswa dapat dikatakan mencapai indikator tersebut jika dapat menyelesaikan soal dengan benar. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa ATP diketahui bahwa siswa tersebut tidak menggunakan metode lain dalam menyelesaikan soal.

Pada indikator ini di siklus I terdapat 12 siswa dan 4 siswa pada siklus 2 yang belum memahami soal yang diberikan. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti mereka mengatakan bahwa kemampuan berpikir kritis mereka masih belum bisa, hal ini yang menyebabkan mereka kesulitan dalam memahami soal yang diberikan. Melalui hasil analisis data di atas dapat dinyatakan bahwa siswa yang sudah berhasil memahami soal hasil belajar operasi pengurangan termasuk kedalam kriteria tinggi. Esensi memahami hasil belajar pada topik ini merujuk pada kemampuan siswa dalam mengidentifikasi berpikir kritis siswa

Siklus I pada indikator memahami kemampuan berpikir kritis mendapat persentase sebesar 67% dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 19% sehingga presentase pada siklus II menjadi 86%. Kenaikan ini disebabkan karena penggunaan media ubur-ubur matematika yang peneliti gunakan dapat membantu hasil belajar siswa dalam memahami soal. Hal ini sejalan dengan penelitian (Purwandari & Wahyuningtyas, 2017) bahwa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis agar lebih efektif dan efisien dapat dilakukan dengan melakukan pembaharuan dalam pembelajaran. Pembaharuan ini dapat dilakukan dengan cara

menggali metode pembelajaran yang ada, sehingga dapat memunculkan model-model pembelajaran yang baru. Selain itu, dapat pula dilakukan dengan memadukan suatu model pembelajaran dengan media pembelajaran tertentu yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Seperti yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu dengan memadukan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* berbantuan media keranjang biji-bijian.

Dengan demikian, melihat dari hasil penelitian dan pendapat-pendapat ahli yang mendukung maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir siswa dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada siklus I dan II telah mengalami peningkatan dan telah mencapai indikator keberhasilan. Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa kelas III SDN Pangendisan dalam pembelajaran matematika materi operasi pengurangan pada soal permainan ubur-ubur.

4. KESIMPULAN

Model pembelajaran adalah kunci utama dalam banyaknya model pembelajaran yang terdapat pada proses pembelajaran, salah satunya model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang merupakan salah satu tipe yang melibatkan aktivitas semua siswa, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya yang mengandung permainan dan reinforcement. Model pembelajaran yang mengajarkan kepada siswa jujur, tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan partisipasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian Tindakan kelas yang telah dilakukan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media ubur-ubur dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Pagendisan. Diperoleh rata-rata hasil belajar siswa pada pra siklus adalah 23,9%, kemudian mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 70,24 % dengan kategori (KKM) sebesar 67 % dan kembali meningkat pada siklus II yaitu 83,57 dengan kategori (KKM) sebesar 86%. Dengan adanya hasil belajar dapat menunjukkan bahwa kemampuan berpikir pada penerapan model *Teams Games Tournament* siswa menjadi lebih aktif, terlibat, dan mampu menyelesaikan masalah matematika. Dengan demikian model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi operasi pengurangan.

Berdasarkan hasil penelitian dapat, dilihat dari pendapat-pendapat ahli yang mendukung maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir siswa dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada siklus I dan II telah mengalami peningkatan dan telah mencapai indikator keberhasilan. Penggunaan model pembelajaran

Teams Games Tournaments dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa kelas III SDN Pangendisan dalam pembelajaran matematika materi operasi pengurangan pada soal permainan ubur-ubur.

5. DAFTAR REFERENSI

- Amalia, N., Ermawati, D., & Kuryanto, M. S. (2022). Pengaruh Penggunaan Metode Hypnoteaching terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2148–2155. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.685>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Asri Nur Cahyani, Lintang Kironoratri, D. E. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penggunaan Media Papan Diagram Pada Siswa Kelas V SD Asri. *09(10)*, 915–925.
- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Cahyani, H. D., Hadiyanti, A. H. D., & Saptoru, A. (2021). Peningkatan Sikap Kedisiplinan dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 919–927.
- Chania, A. P., & Harisman, Y. (2024). Analisis Tingkat Pemahaman Siswa SMP dalam Menyelesaikan Permasalahan Terkait Duplikasi, Triseksi, dan Kuadratus. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 8, 81–98.
- Djawa, Y. L., Taunu, E. S. H., Wulandari, M. R., Nuhamara, Y. T. I., Bima, S. A., & Ndakularak, I. L. (2022). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Operasi Himpunan. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(1), 116–122. <https://doi.org/10.37478/jpm.v3i1.1483>
- Ermawati, D., Fardani, I., Nurunnaja, D., Ni'mah, A. U., & Astuti, D. D. (2023). Analisis Kemampuan Menyelesaikan Masalah Matematis pada Materi Pecahan di Kelas IV SD. *Jurnal Theorems (The Original Research Of Mathematics)*, X, 161–172.
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>
- Fauziyah, N., Octavriana, N., Ghufon, S., & Ratnawati, U. (2023). Eksplorasi Penggunaan Media Pembelajaran Ubur-Ubur Fani untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SDN Banyu Urip 2 / 363. *02(57)*, 147–152.
- Fitriana, A., Marsitin, R., & Ferdiani, R. D. (2019). Analisis Berpikir Kritis Matematis Dalam Menyelesaikan Soal Matematika. *RAINSTEK: Jurnal Terapan Sains & Teknologi*, 1(3), 92–96. <https://doi.org/10.21067/jtst.v1i3.3764>
- Hardina, S. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Model Teams Games Tournament (TGT). *Efforts To Increase Mathematic Learning Achievement By Using Teams-Games-Tournament(TGT)*, 1–23.
- Kodu, H. I., Muzaki, A., Wahyudi, E., Studi, P., Matematika, P., Weetebula, S., & Pendidikan, P. S. (2020). Smp Swasta Rangka Rame Pada Materi Statistika Tahun Ajaran 2019 / 2020.

- Nuraeni, W., Ermawati, D., & Riswari, L. A. (2023). Analisis Kemampuan Bernalar Kritis melalui Motivasi Belajar Matematika dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Edumath*, 9(2), 117–124.
- Purwandari, A., & Wahyuningtyas, D. T. (2017). Eksperimen Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian Dan Pembagian Siswa Kelas Ii Sdn Saptorenggo 02. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 163. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.11717>
- Putra, R. E. (2021). Peningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 2(1), 40–51. <https://doi.org/10.52060/pti.v2i01.523>
- Setyawan, N. R., Wanabuliandari, S., & Ermawati, D. (2023). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD dengan Menggunakan Model PBL Berbantu Media Papan Madu. *Fondatia*, 7(1), 260–270. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i1.3177>
- Sujarwo, T. N., Ismaya, E. A., & Ermawati, D. (2023). Penerapan Model Jigsaw Berbantuan Media Powtoon Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Sidomulyo 1. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08, 3203–3209.
- Susanti, Y. (2020). Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Berhitung di Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(3), 435–448.
- Valentina, A., & Wulandari, M. D. (2022). Media Pembelajaran Mabeta Untuk Memperkuat Kemampuan Berhitung Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 601–610. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2474>
- Yantik, F., Sutrisno, S., & Wiryanto, W. (2022). Desain Media Pembelajaran Flash Card Math dengan Strategi Teams Achievement Division (STAD) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3420–3427. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2624>