

Differences in Critical Thinking Skills, Motivation, and Learning Outcomes Through the TGT Learning Model Assisted by Question Cards (A Study of Grade X Culinary 3 Food Processing and Serving Subjects at SMK Pratama Widya Mandala)

Perbedaan Kemampuan Berpikir Kritis, Motivasi, dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran TGT Berbantuan *Question Card* (Studi pada kelas X Kuliner 3 Mata Pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan di SMK Pratama Widya Mandala)

Ni Kadek Lidya Dwi Prawerti¹, I Putu Pranatha Sentosa^{2*}, Ni Made Erpia Ordani Astuti³

^{1,2,3}Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Universitas Dhyana Pura, Bali, Indonesia

(*) Corresponding Author: pranathasentosa@undhirabali.ac.id

Article info

Keywords:

Critical Thinking Skills, Motivation, Learning Outcomes, TGT, Question Cards

Abstract

This study aims to determine the differences in students' critical thinking skills, motivation, and learning outcomes through the implementation of the TGT learning model assisted by question cards using a quantitative one group pretest-posttest design on 44 tenth-grade Culinary 3 students at SMK Pratama Widya Mandala, with the results showing a significant improvement in all three aspects with a significance value of $0.000 < 0.05$, thus it can be concluded that the model is effective in enhancing students' critical thinking skills, motivation, and learning outcomes.

Kata kunci:

Kemampuan Berpikir Kritis, Motivasi, Hasil Belajar, TGT, Question Card

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kritis, motivasi, dan hasil belajar siswa melalui penerapan model TGT berbantuan question card dengan metode kuantitatif one group pretest - posttest pada 44 siswa kelas X Kuliner 3 SMK Pratama Widya Mandala, yang hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan pada ketiga aspek dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga disimpulkan model tersebut efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis, motivasi, dan hasil belajar siswa.

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam membentuk pola pikir, karakter, dan kompetensi generasi penerus bangsa. SDM berkualitas menjadi penentu kemajuan negara, sehingga peningkatan akses dan kualitas pendidikan adalah investasi strategis (Rahman et al., 2022; Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 3; Dikbud et al., 2003).

Pendidikan bertujuan menyiapkan individu yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, mandiri, kreatif, dan bertanggung jawab. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) mempersiapkan siswa memasuki dunia kerja melalui penguasaan teori dan praktik (PP No. 19 Tahun 2005, Pasal 26 Ayat 3; UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 1 Ayat 19). Kurikulum menjadi panduan utama pembelajaran (Amanulloh & Wasila, 2024) dan di SMK, Kurikulum Merdeka diterapkan, termasuk pada bidang Pengolahan dan Penyajian Makanan yang menekankan penguasaan teknik dasar memasak dan penyajian.

Pembelajaran yang inovatif dan kontekstual diperlukan agar siswa aktif, berpikir kritis, dan kreatif. Salah satu metode efektif adalah TGT, yakni pembelajaran kooperatif berbasis permainan kuis tim (Nisa & Amalia, 2021). TGT meningkatkan motivasi, kerja sama, kejuran, tanggung jawab, serta kemampuan berpikir kritis (Kusuma et al., 2025). Namun, pengamatan menunjukkan kemampuan berpikir kritis siswa belum optimal (Adha et al., 2024), dengan motivasi belajar yang rendah (Siti Nur Rahmawati et al., 2024) akibat pembelajaran berpusat pada guru.

Hasil awal di kelas X Kuliner 3 SMK Pratama Widya Mandala menunjukkan hanya 15 dari 44 siswa yang mencapai KKM 78. Siswa cenderung pasif, jarang bertanya, dan kurang memahami konsep. Studi sebelumnya membuktikan TGT meningkatkan hasil belajar dan partisipasi (Putri et al., 2025; Febyani & Setiawan, 2022; Harahap et al., 2023).

Penelitian ini mengukur pengaruh TGT terhadap kemampuan berpikir kritis, motivasi, dan hasil belajar dengan indikator berpikir kritis dari Winarso et al. (2023), indikator motivasi dari Sadirman dalam Agusta (2022), serta domain hasil belajar menurut Mahmudi et al. (2022). Teori Palupi & Rahayu (2021) menjadi dasar penggunaan media *question card* untuk memperkuat interaksi, pemahaman, dan menciptakan suasana belajar menyenangkan.

Model pembelajaran TGT menekankan kerja sama tim dan kompetisi akademik dalam suasana menyenangkan, dengan membagi siswa ke dalam kelompok heterogen dan mengaplikasikan kuis berbasis kartu soal sebagai media pembelajaran. Sebelum kuis dimulai, siswa dalam satu tim bekerja sama mempersiapkan diri melalui diskusi dan berbagi pemahaman. Namun, saat kuis berlangsung, setiap siswa harus menjawab secara individu tanpa bantuan tim. Model TGT bertujuan tidak hanya mengoptimalkan pemahaman akademik, tetapi juga menumbuhkan rasa tanggung jawab, sportivitas, serta kecakapan sosial. Permainan ini memberi kesempatan kepada siswa untuk berkompetsi dengan anggota tim lain demi memperoleh poin tambahan yang akan diakumulasikan sebagai skor tim. Melalui cara ini, TGT memberikan nuansa pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan memacu semangat belajar siswa dalam suasana yang menyenangkan dan menantang (Mahardika et al., 2024).

Model umum strategi TGT berbasis pertanyaan (Novitasari et al., 2024) terdiri atas lima tahapan. Pertama, penyajian kelas, di mana guru membuka pelajaran, memotivasi siswa, menyampaikan tujuan, serta menjelaskan langkah pembelajaran sesuai topik. Kedua, belajar dalam kelompok, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk meninjau materi, berdiskusi dengan LKPD, dan menentukan urutan anggota yang akan bermain dengan pendampingan guru. Ketiga, permainan, siswa bergiliran menjawab 35 kartu pertanyaan bernilai 3–5 poin dalam waktu 20 menit, dengan skor yang dicatat sebagai nilai individu dan kelompok. Keempat, pertandingan, guru memandu sesi tanya jawab menggunakan kartu di papan dengan sistem penantang, di mana jawaban benar mendapat skor yang digabungkan dengan skor turnamen. Terakhir, penghargaan kelompok, yaitu pemberian hadiah kepada kelompok dengan skor tertinggi, diikuti refleksi, penarikan kesimpulan, post-test, umpan balik, dan doa penutup.

Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya menyiapkan lulusan SMK yang tidak hanya menguasai keterampilan teknis, tetapi juga memiliki kemampuan berpikir kritis,

motivasi belajar yang tinggi, serta hasil belajar kognitif yang memadai untuk menghadapi tantangan dunia kerja. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa siswa kelas X Kuliner 3 SMK Pratama Widya Mandala masih mengalami kesulitan mencapai KKM, cenderung pasif, kurang bertanya, dan belum mampu memahami konsep secara mendalam, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan menyenangkan. Strategi pembelajaran TGT berbantuan question card dipandang sebagai solusi karena mampu mengintegrasikan kerja sama tim, kompetisi akademik, serta media pembelajaran yang merangsang partisipasi aktif siswa. Oleh karena itu, fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kritis, motivasi, dan hasil belajar siswa melalui penerapan strategi pembelajaran TGT berbantuan question card pada mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan, sekaligus memberikan bukti empiris mengenai efektivitas TGT dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SMK dan menjadi rujukan bagi pendidik dalam mengembangkan strategi inovatif yang selaras dengan implementasi Kurikulum Merdeka.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain pre-eksperimental tipe *one group pretest-posttest design*. Satu kelompok siswa diberikan tes sebelum dan sesudah perlakuan berupa penerapan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Question Card*. Desain ini dipilih karena sesuai untuk melihat perubahan kemampuan berpikir kritis, motivasi belajar, dan hasil belajar setelah diberi perlakuan, meskipun tanpa kelompok kontrol.

Penelitian dilaksanakan di SMK Pratama Widya Mandala, Banjar Dawas, Desa Tibubeneng, Kecamatan Kuta Utara, Kabupaten Badung pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Subjek penelitian adalah 44 siswa kelas X Kuliner 3 (24 laki-laki dan 20 perempuan) yang dipilih dengan teknik *purposive sampling* berdasarkan kebutuhan penelitian. Penelitian ini menggunakan strategi pembelajaran TGT sebagai variabel bebas dengan question card sebagai variabel moderasi, sedangkan variabel terikat meliputi kemampuan berpikir kritis, motivasi belajar, dan hasil belajar kognitif siswa. Kemampuan berpikir kritis diukur melalui tes esai berdasarkan indikator analisis, evaluasi, dan inferensi, motivasi belajar diukur dengan angket skala Likert 1–5 yang mencakup indikator perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan, sedangkan hasil belajar kognitif diukur dengan tes objektif berbentuk pilihan ganda yang disusun sesuai kompetensi dasar mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan. Instrumen penelitian terdiri atas tes kemampuan berpikir kritis berupa soal uraian yang telah diuji validitas isi oleh ahli, angket motivasi belajar dengan 38 pernyataan positif dan negatif yang telah diuji validitas empiris menggunakan korelasi Pearson serta reliabilitas dengan Cronbach's Alpha, serta tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda yang telah melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Data penelitian dikumpulkan melalui tes pretest dan posttest untuk mengukur kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar, angket untuk mengukur motivasi belajar, serta observasi dan dokumentasi sebagai data pendukung berupa catatan kelas dan rekaman kegiatan pembelajaran.

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif kuantitatif untuk memberikan gambaran perubahan nilai siswa. Perhitungan nilai rata-rata (*mean*) digunakan dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\Sigma \leftrightarrow f_x}{N}$$

Keterangan

\bar{X} = Nilai Rata-rata yang dicari

$\Sigma \leftrightarrow f_x$ = Jumlah nilai seluruh peserta didik

N = Jumlah peserta didik

Selanjutnya dilakukan Analisis Statistik Inferensial dengan *Paired Sample T-Test* untuk mengetahui perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Sebelum dilakukan uji T, data diuji prasyarat dengan uji normalitas *Shapiro-Wilk*, dengan rumus:

$$T_3 = \frac{1}{D} \left[\sum_{i=1}^k a_i (X_{n-i+1} - X_i) \right]^2$$

Keterangan:

D = Koefisien Shapiro-Wilk Test

X_{n-i+1} = Angka ke $n - i + 1$ pada data

X_i = Angka ke i pada data

Jika nilai substansial uji *Shapiro-Wilk* lebih besar dari 0.05, maka data memiliki distribusi normal. Sebaliknya, jika nilai substansial kurang dari 0.05, maka data tidak memiliki distribusi normal.

Uji T berpasangan (*Paired Sample T-Test*) merupakan uji statistik inferensial yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dua kelompok data yang berasal dari subjek yang sama pada waktu berbeda (*pretest* dan *posttest*). Uji ini bertujuan mengetahui ada tidaknya perbedaan signifikan pada motivasi, kreativitas, dan hasil belajar setelah penerapan strategi TGT dengan *Question Card*. Jika nilai signifikansi $p > 0,05$ atau $p < 0,05$, maka H_0 diterima (tidak ada perbedaan signifikan); sebaliknya jika $p < 0,05$ atau $p > 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima (terdapat perbedaan signifikan).

Rumus uji T berpasangan:

$$t_{hitung} = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

Keterangan:

x_1 = Rata-rata skor sampel 1

x_2 = Rata-rata skor sampel 2

s_1 = Simpangan baku sampel 1

s_2 = Simpangan baku sampel 2

s_1^2 = Varian sampel 1

s_2^2 = Varian sampel 2

r = korelasi antar sampel

Hipotesis penelitian ini dirumuskan berdasarkan landasan teori dan kerangka konseptual yang telah dikaji sebelumnya. Pertama, diasumsikan bahwa penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *question card* tidak menimbulkan perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dibandingkan dengan pembelajaran tanpa metode tersebut (H_0), sedangkan hipotesis alternatifnya menyatakan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis yang cukup signifikan antara kedua kelompok siswa (H_a). Kedua, hipotesis nol menyatakan bahwa penerapan metode TGT dengan *question card* tidak memberikan perbedaan berarti pada motivasi belajar siswa dibandingkan dengan siswa yang tidak memperoleh metode tersebut (H_0), sementara hipotesis alternatifnya mengemukakan bahwa motivasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan TGT berbantuan *question card* lebih tinggi secara substansial (H_a). Ketiga, hipotesis nol menegaskan bahwa tidak ada perbedaan hasil belajar yang berarti antara siswa yang belajar dengan menggunakan TGT berbantuan *question card* dan siswa yang tidak (H_0), sedangkan hipotesis alternatifnya menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok tersebut (H_a).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil analisis *pretest* dan *posttest*, diperoleh adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan berpikir kritis, motivasi, dan hasil belajar siswa setelah diterapkannya strategi pembelajaran TGT berbantuan *question card*. Rata-rata data kemampuan berpikir kritis, motivasi, dan hasil belajar siswa dijabarkan pada tabel 1.

Tabel 1. Rata-rata Data Kemampuan Berpikir Kritis, Motivasi, dan Hasil Belajar Siswa

Variabel	Rata-rata		Peningkatan
	Pretest	Posttest	
Kemampuan berpikir kritis	14,30	18,76	4,66
Motivasi	13,79	18,79	5,00
Hasil belajar	66,06	81,02	14,96

Berdasarkan data yang tercantum dalam Tabel 1, diperoleh informasi bahwa nilai rata-rata *pretest* kemampuan berpikir kritis pelajar sebesar 14,30, sedangkan pada *posttest* meningkat menjadi 18,76, sehingga terjadi kenaikan sebesar 4,66 poin. Pada indikator motivasi belajar, rata-rata skor *pretest* yaitu 13,79, kemudian meningkat menjadi 18,79 saat *posttest*, mengemukakan pertambahan sebesar 5,00 poin. Sedangkan pada aspek hasil belajar, nilai rata-rata awal mencapai 66,06, yang setelah perlakuan naik menjadi 81,02, dengan selisih peningkatan sebesar 14,96 poin.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran TGT berbantuan *question card* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, motivasi, dan hasil belajar siswa kelas X Kuliner 3 SMK Pratama Widya Mandala.

1. Uji Prasyarat Analisis

Uji normalitas dilakukan menggunakan *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel sebanyak 44 siswa masih sesuai rekomendasi metode ini. Kriteria penilaian adalah jika *p*-value $> 0,05$ maka data berdistribusi normal, sedangkan *p*-value $< 0,05$ menunjukkan distribusi tidak normal.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Statistic	<i>Shapiro-Wilk</i>	
		df	Sig.
<i>Pretest</i> Berpikir Kritis	.981	44	.671
<i>Posttest</i> Berpikir Kritis	.977	44	.511
<i>Pretest</i> Motivasi	.980	44	.626
<i>Posttest</i> Motivasi	.981	44	.668
<i>Pretest</i> Hasil Belajar	.956	44	.093
<i>Posttest</i> Hasil Belajar	.955	44	.086

Hasil uji normalitas pada tabel 1 menunjukkan bahwa data kemampuan berpikir kritis, motivasi belajar, dan hasil belajar pada *pretest* dan *posttest* memenuhi asumsi kenormalan.

2. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test* untuk membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* pada ketiga variabel penelitian. Kriteria penentuan adalah jika *p*-value $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil analisis ditunjukkan pada tabel 7 berikut:

Tabel 3. Hasil *Paired Sample T-Test*

<i>Paired Samples Test</i>												
		<i>Paired Differences</i>					t	df	Sig. (2-tailed)			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference							
					Lower	Upper						
Pair 1	<i>Pretest</i> Berpikir Kritis - <i>Posttest</i> Berpikir Kritis	-11.205	7.718	1.163	-13.551	-8.858	-9.630	43	.000			
Pair 2	<i>Pretest</i> Motivasi - <i>Posttest</i> Motivasi	-25.795	19.001	2.865	-31.572	20.019	-9.005	43	.000			
Pair 4	<i>Pretest</i> Hasil Belajar - <i>Posttest</i> Hasil Belajar	-14.955	10.138	1.528	-18.037	-11.872	-9.784	43	.000			

1. Kemampuan berpikir kritis: $p\text{-value} = 0,000 < 0,05 \rightarrow$ terdapat perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Motivasi belajar: $p\text{-value} = 0,000 < 0,05 \rightarrow$ terdapat perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan.
3. Hasil belajar: $p\text{-value} = 0,000 < 0,05 \rightarrow$ terdapat perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan.

Dengan demikian, penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *question card* secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kritis, motivasi, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan di kelas X Kuliner 3 SMK Pratama Widya Mandala

Pembahasan

Penerapan strategi pembelajaran TGT berbantuan *question card* terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, motivasi, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan di kelas X Kuliner 3 SMK Pratama Widya Mandala. Hasil analisis *pretest* menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa masih berada pada kategori cukup (57,20%), motivasi belajar 55,15%, dan hasil belajar ranah kognitif 66,06. Nilai ini belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga diperlukan perlakuan khusus melalui penerapan strategi TGT.

Setelah perlakuan, hasil *posttest* memperlihatkan peningkatan signifikan pada ketiga variabel. Kemampuan berpikir kritis meningkat menjadi 75,02% (kategori baik), motivasi belajar menjadi 75,17%, dan hasil belajar ranah kognitif mencapai 81,02. Secara rata-rata, terdapat kenaikan sebesar 4,66 poin untuk kemampuan berpikir kritis, 5,00 poin untuk motivasi, dan 14,96 poin untuk hasil belajar. Hasil uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi $p = 0,000 (< 0,05)$ pada semua variabel, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Maira Muliawati et al. (2024) yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar Geografi melalui penerapan TGT berbantuan *question card*. Hasil serupa juga dilaporkan oleh Anggraeni Putri et al. (2021) yang menemukan bahwa TGT dapat meningkatkan pemahaman konsep bangun ruang pada mata pelajaran Matematika, serta penelitian Rosyada (2024) yang membuktikan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa melalui strategi TGT pada mata pelajaran IPAS.

Secara teoretis, peningkatan kemampuan berpikir kritis pada penelitian ini konsisten dengan indikator yang dikemukakan oleh Winarso et al. (2023), yaitu memberikan penjelasan sederhana, membangun kecakapan dasar, menyimpulkan, memberikan penjelasan lanjutan, serta mengatur strategi dan teknik. Peningkatan motivasi belajar juga sesuai dengan indikator dari Agusta (2022), meliputi ketekunan, keuletan, minat dan perhatian, prestasi, serta kemandirian. Adapun peningkatan hasil belajar siswa selaras dengan ranah kognitif dalam taksonomi Bloom sebagaimana dijelaskan oleh Mahmudi et al. (2022).

Selain peningkatan hasil kuantitatif, penelitian ini juga memperlihatkan perubahan perilaku siswa dalam proses pembelajaran. Sebelum penerapan strategi, siswa cenderung pasif, mudah mengantuk, dan kurang fokus dalam diskusi. Setelah penerapan TGT berbasis *question card*, siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam kerja kelompok serta

diskusi. Hal ini menunjukkan bahwa kombinasi kompetisi dan kolaborasi dalam TGT mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, sekaligus meningkatkan keterlibatan dan pencapaian siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis, diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan berpikir kritis

Hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan berpikir kritis antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Question Card* dan siswa yang tidak menggunakannya. Dengan demikian, penerapan strategi ini mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara nyata.

2. Motivasi belajar

Hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan dalam tingkat motivasi belajar siswa yang memperoleh pembelajaran melalui strategi TGT berbantuan *Question Card* dibandingkan dengan siswa yang tidak. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan strategi tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara substansial.

3. Hasil belajar ranah kognitif

Hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar kognitif siswa antara kelompok yang diajar dengan strategi TGT berbantuan *Question Card* dan kelompok yang tidak. Hal ini membuktikan bahwa penerapan strategi ini berpengaruh positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada SMK Pratama Widya Mandala yang telah memberikan izin serta dukungan penuh dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para guru dan siswa kelas X Kuliner 3 yang telah berpartisipasi aktif selama proses pengumpulan data.

Terima kasih kepada rekan sejawat, keluarga, serta pihak-pihak lain yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan motivasi sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, C., Fadilla, S., & Muhammad, N. (2024). Pentingnya Strategi Pembelajaran Efektif Yang Berpusat Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v2i1.539>
- Agusta, E. S. (2022). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Motivasi Belajar Dengan Metode Problem Solving. *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan*, 19(2), 49–60. <https://doi.org/10.54124/jlmp.v19i2.44>
- Amanulloh, M. J. A., & Wasila, N. F. W. (2024). Implementasi dan Pengembangan Kurikulum Merdeka dalam Mewujudkan Pendidikan Berkualitas. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1), 33–58. <https://journal.rumahindonesia.org/index.php/njpi/article/view/230>
- Febyani, K. R., & Setiawan, Y. (2022). Meta-Analisis Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) dan Teams Games Tournament (TGT) Ditinjau Dari Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(19), 259–275. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7171730>.
- Harahap, Z. N., Azmi, N., Wariono, W., dkk. (2023). Motivasi, Pengajaran dan Pembelajaran. *Journal on Education*, 5(3), 9258–9269. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1732>
- Kusuma, B. N., Nur, A., Arif, I., dkk. (2025). *Jurnal Penelitian Nusantara Problematika Guru Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Pancasila Di Era Globalisasi Digital Di Sekolah Dasar Menulis : Jurnal Penelitian Nusantara*. 1, 432–437.
- Mahmudi, I., Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. B., dkk. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507–3514.
- Nisa, C., & Amalia, F. (2021). Perbedaan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa dengan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Co Op Co Op dan Teams Games Tournament (TGT). *JTMT: Jurnal Tadris Matematika*, 2(1), 9–18. <https://doi.org/10.47435/jtmt.v2i1.642>
- Palupi, I. D. R., & Rahayu, T. S. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Group Investigation (GI) dan Teams Games Tournament (TGT) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Matematika. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 4(1), 10–20. <https://doi.org/10.23887/tscj.v4i1.33451>
- Putri, A. A., Ramadani, P. R., Nadia, N., dkk. (2025). Implementasi Metode TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) Kelas 2 SDN Mergosono 4 Kota Malang. 9, 2692–2701
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., dkk. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8
- Rahmawati, S. N., Suhendri, & Pujowati, M. (2024). Tingkat Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Semarang. *JCOSE Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 61–67. <https://doi.org/10.24905/jcose.v6i1.157>
- Winarso, A., Siswanto, J., & Roshayanti, F. (2023). Pengembangan Perangkat Pembelajaran pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungan Ditinjau dari Kemampuan Pemecahan Masalah dan Berpikir Kritis Siswa SMP Negeri 2 Moga. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 4(1), 16–27. <https://doi.org/10.51651/jkp.v4i1.342>