STRATEGI PEMBELAJARAN EKSPOSITORI DENGAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS

Aminatur Rosyidah[1], Ferdiana[2]
[12]Universitas KH. Mukhtar Syafaat Blokagung/Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
e-mail: [1]rosidaaminah@gmail.com,[2]dferdiana15@gmail.com

Abstract

Education is an important means to improve the quality of human resources in ensuring the continuity of a nation's development. Student potential needs to be developed in education to understand learning concepts, so that education can run well. In order to get active science learning results, it is not only transforming knowledge, but also trying to produce a whole human being not only cognitively but in terms of affective and psychomotor. The purpose of this study was to determine the effect of learning strategies with the TGT learning model on students' critical thinking skills. The research method used is pre-experiment using T test, one group design, pretest, posttest design. The population and research sample were students of TIPA 1A class who took Basic Science courses. Data collection techniques were carried out using test techniques, namely pre-test and post-test and data on the results of critical thinking skills obtained through essay tests carried out every meeting based on critical thinking skills indicators. The results of the study obtained an initial average value (Pretest) of 79.8 and the final value (posttest) which is 85.4 and from the results of the T test obtained Thitung 2.467 while Ttable 2.131 with a significant level of 0.05, so it can be concluded that Thitung is greater than Ttable means accepting Ho, so it can be stated that the expository strategy and TGT models is more effective.

Keywords : *Expository, Team Games Tournament Model, Critical Thinking Skills*

A. Pendahuluan

Peningkatan mutu dan relevansi pendidikan merupakan salah satu program pembangunan nasional dan rencana strategis di bidang pendidikan nasional. Peningkatan mutu dan relevansi pendidikan nasional sangat erat kaitannya dengan pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM). Upaya peningkatan mutu pendidikan tersebut adalah mutu pengajar yang merupakan komponen yang paling menentukan. Pengajar memegang peranan strategis dalam transformasi amanat kurikulum kepada peserta didik melalui proses pembelajaran, selain itu pengajar juga memiliki peranan penting sebagai pemberi ilmu (Khotimah, 2017). Dunia pendidikan merupakan dunia yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Manusia yang selalu diiringi oleh pendidikan, akan selalu berkembang ke

arah yang lebih baik, selain itu pemikiran juga semakin luas, serta berkembangnya zaman manusia tidak lepas dari stagnasi peradaban.

Proses kegiatan pembelajaran harus berfokus pada keterampilan abad 21. Hal tersebut bertujuan agar peserta didik mampu mengembangkan keterampilan 4C yang meliputi, 1) keterampilan berpikir kritis, 2) keterampilan berpikir kritis dan inovatif, 3) keterampilan komunikasi, dan 4) keterampilan berkolaborasi (Zubaidah, 2016). Keterampilan berpikir kritis merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik dalam proses berpikir melalui kegiatan analisis, menghubungkan, dan mengkreasikan segala aspek terhadap suatu permasalahan yang diberikan (Anugraheni, 2019). Sedangkan menurut (Winoto & Prasetyo, 2020) berpikir kritis yaitu terjadinya proses berpikir dalam mengolah suatu pengetahuan yang didapatkan secara terstruktur melalui kegiatan mengkritisi, memilih, memecahkan masalah, membuat keputusan, dan mengevaluasi suatu fakta dan logika dengan alasan yang rasional yang dapat dipertanggungjawabkan. Ennis (Susanto, 2016) menjabarkan bahwa indikator keterampilan berpikir kritis yaitu; memberikan penjelasan sederhana, menciptakan keterampilan dasar, menyimpulkan, memberikan penjelasan lanjut, dan mengatur strategi dan metode.

Strategi pembelajaran ekspositori adalah strategi pembelajaran yang harus menekankan pada proses penyampaian materi yang dilakukan oleh tenaga pengajar yang diberikan kepada sekelompok peserta didik yang dimaksudkan agar peserta didik dapat menguasai materi secara optimal dan tidak banyak yang meleceng dari materi tersebut. Ada beberapa Keunggulan yang dimiliki oleh strategi pembelajaran ekspositori, diantaranya yaitu (a) mampu mengetahui dan mengontrol urutan serta keluasan materi pembelajaran, dengan demikian pengajar dapat mengetahui sampai sejauh mana peserta didik menguasai bahan materi yang disampaikan oleh pengajar, (b) strategi pembelajaran ekspositori efektif apabila meteri pembelajaran yang harus dikuasai peserta didik cukup luas, seperti halnya materi yang berbasis IPA Dasar, sementara itu yang memiliki waktu yang terbatas dalam penghafalannya, (c) peserta didik dapat memahami kegiatan pembelajaran mengenai suatu materi dan mampu unyu melakukan kegiatan observasi (melalui pelaksanaan demonstrasi), dan (d) strategi pembelajaran ini bisa digunakan untuk jumlah peserta didik dan ukuran kelas yang besar (Sanjaya, 2011).

Kegiatan pembelajaran yang kurang inovatif akan mempengaruhi minat belajar peserta didik. Sebagai seorang pendidik dituntut untuk memahami bagaimana pemilihan strategi atau model pembelajaran yang mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Model pembelajaran berperan penting dalam menciptakan keterampilan berpikir peserta didik.

Pendidik harus selektif dalam pemilihan model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang mampu mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik yaitu pembelajaran kooperatif. (Hasanah & Himami, 2021) menjelaskan bahwa pembelajaran pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mampu melibatkan keaktifan kegiatan pembelajara terutama peserta didik untuk dapat berpartisipasi tanpa membedakan status, melibatkan peran tutor sebaya, dan megandung unsur permainan dan penguatan (Sulisto & Haryanti, 2022). Sintaks model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mencakup 5 sintaks, yaitu; penyajian kelas, belajar sesuai dengan pembagian kelompok, kegiatan bermain, pertandingan dan pemberian penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan skor tertinggi. (Sugiharti dkk., 2020) model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat menjadi alternative dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam ranah kognitif dan mampu mendorong siswa untuk bersikap jujur, bekerjasama dan bertanggung jawab.

Proses belajar setiap peserta didik memiliki kemampuan belajar yang berbeda dalam meraih prestasi belajar. Sebagian besar peserta didik memiliki pola belajar dengan tekun dan susah payah, tetapi hasil yang didapatkan kurang maksimal dan ada tipe peserta didik yang belajar hanya mendekati ujian atau belajar dengan tidak taat dengan waktu belajar yang tidak terjadwal, namun mendapatkan hasil yang kurang maksimal. Salah satu faktor yang mempengaruhi penurunan hasil belajar antara lain, belajar yang tidak disiplin, kurang fokus saat belajar, menurunnya motivasi belajar, dan kurang dukungan baik dari lingkungan rumah maupun orang tua. Beberapa faktor yang mempergaruhi proses pembelajaran yang dialami peserta didik antara lain: (1) Mata kuliah yang sedang dipelajari kurang diminati atau disukai, (2) Memikirkan masalah di luar sekolah, sehingga menyebabkan kurangnya fokus belajar di dalam kelas, (3) Kondisi kelas yang tidak kondusif, dan (4) peserta didik dalam keadaan sakit (Charnelia & Dermawan, 2020).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu serumpun yang terdiri dari biologi, fisika, kimia, geologi, dan astronomi yang berupaya menjelaskan setiap fenomena yang terjadi di alam (Wilujeng, 2020). Fisika, biologi, kimia, geologi, dan astronomi merupakan salah satu cabang dari IPA yang mempelajari peristiwa alam baik yang dapat dilihat maupun yang bersifat abstrak, dan menjelaskan bagaimana konsep atau proses yang terjadi di alam, dari segi makhluk hidup dan lingkungan abiotic (Wisudawati & Sulistyowati, 2022). Hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, ditemukan bahwa beberapa mahasiswa yang menempuh

mata kuliah IPA Dasar merasa susah memahami materi. Hal tersebut terjadi karena banyak materi yang harus di pahami dan dihafalkan, media pembelajaran yang belum mendukung kegiatan pembelajaran, metode pembelajaran yang masih konvensional.

Upaya dalam mengoptimalkan keefektifan pembelajaran mata kuliah IPA Dasar salah satunya dapat dilakukan dengan pembelajaran yang mengintegrasikan suatu kegiatan yang berkaitan mengenai penyelidikan dengan penyampaian teori di kelas yang menekankan pada keterampilan berpikir kritis, sehingga diharapkan mahasiswa mampu mengembangkan keterampilan keterampilan berpikir kritis. Beberapa penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa adanya peningkatan keterampilan berpikir kritis melalui strategi pembelajaran ekspositori dengan model TGT (Mustika Sari dkk., 2020), (Fauziyah & Anugraheni, 2020) (Pardede, 2019). Berdasarkan uraian latar belakang dan penelitian terdahulu mengenai strategi ekspositori dan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap keterampilan berpikir kritis, maka peneliti bertujuan melakukan penelitan pada mahasiswa kelas TIPA 1A IAI Darussalam Blokagung Banyuwangi tahun akademik 2023-2024.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Jenis penelitian eksperimen yang menggunakan *pre-eksperimental design* dengan tipe *one-group pretest posttest design*. Metode ini merupakan metode eksperimen yang dilakukan untuk satu perlakuan tanpa ada kelompok pembanding. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu strategi ekspositori dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), sedangkan untuk variable terikatnya yaitu keterampilan berpikir kritis mahasiswa. Rancagan penelitian eksperimen ini disajikan pada gambar dibawah ini.

Rancangan Penelitian Eksperimen

O1 X O2

Keterangan:
X = Perlakuan (pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT)
O1 = Pre-test (sebelum diberi perlakuan)
O2 = Post-test (setelah diberi perlakuan)

Populasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu mahasiswa semester satu program studi tadris IPA IAI Daruusalam Blokagung pada tahun akademik 2023-2024 semester ganjil. Subjek penelitian terdiri dari 15 mahasiswa kelas IPA 1A. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September sampai bulan November Tahun

2023. Pemilihan sampel menggunakan metode *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2013). Penggunaan teknik purposive sampling dilakukan karena sesuai untuk digunakan dalam penelitian kuantitatif atau penelitian yang tidak melakukan generalisasi. Alasan peneliti menggunakan teknik purposive sampling yaitu peneliti sebagai dosen pengampu mata kuliah pada mata kuliah IPA Dasar.

Data keterampilan berpikir kritis yang diperoleh berdasarkan dari hasil prestest dan posttest dengan soal *essay* yang berjumlah 5 soal. Data keterampilan berpikir kritis dianalisis berdasarkan rubrik dari (Ennis, 1993) yang diadaptasi oleh (Zubaidah & Corebima, 2015). Sedangkan teknik analisis data yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *one sample T-test* menggunakan teknik *one sample test* dengan bantuan *SPSS 20*.

C. Hasil dan Pembahasan

Strategi pembelajaran ekpositori merupakan pembelajaran yang menekankan pada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang tenaga pengajar kepada sekelompok peserta didik dengan maksud agar peserta didik dapat menguasai materi pembelajaran secara optimal. Beberapa kelemahan pada pembelajaran ini adalah hanya terpacu pada pendidik, sehingga mahasiswa menjadi tidak aktif dan dari hasil observasi menunjukkan mahasiswa kurang semangat, oleh sebab itu pembelajaran dengan strategi pembelajaran ekspositori akan menjadi lebih efektif apabila menggunakan model pembelajaran sebagai pendukung salah satunya adalah *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memanfaatkan aktivitas games dan turnamen untuk mengukur sistem kemajuan skor masing-masing pelajar. Pemanfaatan kegiatan games dalam model pengajaran inilah bisa menjadikan pelajar berperan aktif dalam kegiatan mengeksplorasi, eksperimen, kompetisi, dan kerjasama (Rukmi dkk., 2020).

Hasil uji normalitas sebaran terhadap kemampuan berpikir kritis yang menggunakan strategi pembelajaran ekpositori dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sig = 0,805 (sig > 0,05). Hasil uji berdasarkan kaidah menujukkan keterampilan berpikir kritis mahasiswa pada mata kuliah IPA Dasar, yang menunjukkan sampel sebanyak 15 mahasiswa, yang mana hasil rata-rata 81,2 dengan simpangan baku 4,3 dan KS tabel 0,315 serta sig 0,805, sehingga menunjukkan bahwa data tersebut menunjukkan normal. Hasil analisis uji homogenitas sebaran terhadap kemampuan berpikir kritis yang menggunakan strategi pembelajaran ekpositori dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan sampel sebanyak 15 mahasiswa dengan hasil: sig =

0,950 (sig > 0,05), yang mana var Gab : 8,97, kemudian Σdb (log s2): 199.574, Oleh karena itu, Hasil uji berdasarkan kaidah menujukkan keterampilan berpikir kritis mahasiswa pada mata kuliah IPA Dasar memiliki varian yang sama atau homogen.

Hasil Output menjelaskan tentang statistik hasil berpikir kritis mahasiswa pada mata kuliah IPA Dasar menggunakan penerapan strategi pembelajaran ekpositori dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Untuk mahasiswa yang mengikuti model pembelajaran ini sebanyak 15 mahasiswa yang digunakan sebagai probandus. Rata-rata keterampilan berpikir kritis pada mata kuliah ipa dasar mata sekitar 79,8 sedangkan mahasiswa yang sudah melakukan model pembelajaran sekitar 85,4. Hasil uji T hitung pada mata kuliah ipa dasar pada mahasiswa IPA sekitar 2,13. Hasil uji T pada hitung pada mata kuliah ipa dasar pada mahasiswa IPA sekitar 2,13 (> sg 0.05) yang menunjukkan Thitung: 2,46, sd rerata: 0,28 dan T tabel : 2,13 menyatakan bahwa t hitung lebih besar dari pada t tabel berarti menerima Ho, sehingga menyatakan bahwa ada perbedaan pengaruh strategi pembelajaran ekspositori dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap keterampilan berpikir kritis pada mata kuliah IPA Dasar yang menggunakan 5 soal essay konsep analisis.

Hasil penelitian yang menyatakan ada perubahan pada strategi dan model pembelajaran tidak terlepas dari model pembelajaran yang diberikan, dimana strategi pembelajaran ekpositori membuat siswa tidak aktif dan dosen merupakan pusat pemberi informasi, oleh sebab itu adanya korelasi antara strategi pembelajaran ekpositori dan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) akan memicu mahasiswa aktif dikarenakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mengharuskan mahasiswa menghafalkan materi yang di sampaikan oleh dosen, kemudian akan di tandingkan antara kelompok, tentunya hal ini secara langsung akan mempangaruhi berpikir kritis mahasiswa. Dengan adanya mahasiswa yang aktif, mahasiswa dapat menemukan dan membangun pengetahunnya sendiri, tetapi kelemahannya mahasiswa hanya terpacu pada informasi yang berpusat pada dosen, mengakibatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa mengalami penurunan (Suweta, 2020). Oleh sebab itu, diperlukan model pembelajaran yang dapat membuat siswa mengerti dengan mudah, dan untuk meningkatkan berpikir kritis mahasiswa. Pemaikaian model pembelajaran exspositori merupakan model pembelajaran yang menekankan pada proses dimana penyampaian materi sangat penting dengan cara verbal dan mudah dimengerti dari seorang dosen kepada mahasiswa agar dapat menguasai materi pelajaran dengan cara maksimal dan optimal. Menurut Roy Killen (Mato, 2015) menamakan metode ekspositori ini dengan istilah model pembelajaran secara langsung (*dirrect intruction*), yang berpusat pada dosen sebagai sumber informasi

utama. (Sudjana, 2021) menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa menekankan pentingnya aktivitas mahasiswa dalam proses belajar mengajar. Menurut (Atriyanto & Sulistiyo, 2014) Startegi ekspositori adalah strategi pembelajaran yang memadukan metode ceramah, tanya jawab, dan peragaan demonstrasi. Dengan dipadukannya berbagai metode tersebut dalam kegiatan pembelajaran diharapkan mahasiswa dapat memahami materi ajar tersebut. Metode Ekspositori merupakan metode pembelajaran yang menekankan pada proses penyampaian materi secara verbal yang dilakukan oleh pengajar kepada banyak dan sekelompok mahasiswa yang dimaksudkan agar siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal (Sapuadi, 2019). Akan tetapi dengan penggabungan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mahasiswa dituntut untuk menghafalkan materi, karena model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mengharuskan siswa aktif dalam penghafalan materi, dengan tujuan nantinya kemampuan yang dimiliki mahasiswa akan di pertandingkan dengan tujuan mampu meningkatkan hasil keterampilan berpikir kritis mahasiswa.

Hasil wawancara dan hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran yang terdapat pada mahasiswa yang sebagian berdomisili di pondok pesantren sesuai untuk menggunakan strategi pembelajaran ekspositori dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Hal tersebut terjadi karena; terbatasnya informasi yang mereka dapatkan, karena mahasiswa lebih banyak menghabiskan dengan kegiatan pondok. Uji ini dilakukan oleh responden 15 mahasiswa dengan diujikan *uji t* menunjukkan bahwa strategi pembelajaran ekspositori dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis mahasiswa dengan startegi pembelajaran ekspositori.

Grafik kemampuan berpikir kritis pada strategi pembelajaran ekspositori dan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada mata kuliah IPA Dasar yang diterapkan oleh mahasiswa semester 1 dengan probandus 15 siswa menunjukkan adanya perubahan nilai sebelum dan sesudah strategi pembelajaran ekspositori dan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Grafik menunjukkan ada perbedaan menonjol pada *pretest* dan *postest*, hasil tersebut mendukung hasil observasi yang di lakukan kepada mahasiswa. Strategi ekspositori yang dipadu dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat memicu mahasiswa untuk aktif dalam memahami materi dikarenakan akan ada pertadingan antar kelompok, dengan tujuan agar mahasiswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal dan tentunya juga dapat berpikiran kritis (Suweta, 2020).

Hasil kemampuan berpikir kritis menurut grafik di atas menunjukkan pada penelitian ini mengacu pada hasil tes sebelum *pretest* dan sesudah *posttest* diberi pengajaran dengan oleh peneliti. Sebelum peneliti memberikan materi secara langsung dan strategi pembelajaran ekspositori dan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), dilaksanakan terlebih dahulu *pretest* dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman mahasiswa terhadap materi besaran yang telah disampaikan dengan tujuan untuk mengetahui kesulitan yang dialami oleh mahasiswa pada materi IPA Dasar. Tes yang diberikan kepada siswa berupa soal *essay* yang terdiri dari 5 butir soal analisis. Pada hasil kemampuan berpikir kritis mahasiswa ini, dapat dinyatakan tuntas jika nilai yang diperolehnya ≥ 75. Berdasarkan Diagram , hasil *pretest* menunjukkan bahwa persentase ketuntasan siswa sebesar 40% yang berada pada kategori rendah, dimana terdapat 7 siswa yang mendapat nilai ≥ 80 dan dinyatakan tuntas sedangkan 8 siswa dinyatakan tidak tuntas karena memperoleh nilai < 80. Tetapi, hasil *posttest* menunjukkan bahwa persentase ketuntasan siswa sebesar 80% yang berada pada kategori sangat tinggi, dimana terdapat 10 siswa memperoleh nilai ≥ 80 dan dinyatakan tuntas sedangkan 5 orang siswa memperoleh nilai < 80 dan dinyatakan tidak tuntas.

D. Simpulan

Simpulan hasil kegiatan penelitian ini adalah ada peningkatan keterampilan berpikir kritis mahasiswa TIPA 1A pada mata kuliah IPA Dasar melalui strategi pembelajaran ekspositori dan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Pada hasil keterampilan berpikir kritis mahasiswa, dapat dinyatakan tuntas jika nilai yang diperolehnya ≥ 75. Berdasarkan Diagram, hasil *pretest* menunjukkan bahwa persentase ketuntasan siswa sebesar 40% yang berada pada kategori rendah, dimana terdapat 7 siswa yang mendapat nilai ≥ 80 dan dinyatakan tuntas sedangkan 8 siswa dinyatakan tidak tuntas karena memperoleh nilai < 80. Tetapi, hasil *posttest* menunjukkan bahwa persentase ketuntasan siswa sebesar 80% yang berada pada kategori sangat tinggi, dimana terdapat 10 siswa memperoleh nilai ≥ 80 dan dinyatakan tuntas sedangkan 5 orang siswa memperoleh nilai < 80 dan dinyatakan tidak tuntas.

Daftar Rujukan

Anugraheni, I. (2019). Analisis kemampuan berpikir kritis mahasiswa dalam menyelesaikan permasalahan bilangan bulat berbasis media realistik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *9*(3), 276–283.

Atriyanto, B., & Sulistiyo, E. (2014). Pengaruh strategi pembelajaran ekspositori terhadap hasil belajar siswa pada mata diklat memperbaiki compact cassete recorder kelas XI TAV di SMA Negeri 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, *3*(2), 09–13.

Charnelia, M. Y., & Dermawan, D. A. (2020). Studi Literatur Pengaruh Bimbingan Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA di Sekolah. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, *5*(01), 497–502.

Ennis, R. H. (1993). Critical thinking assessment. *Theory into practice*, *32*(3), 179–186.

Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *4*(4), 850–860.

Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaaan*, *1*(1), 1–13.

Khotimah, S. H. (2017). Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Sikap Siswa Pada Pelajaran Matematika. *Hikmah: Journal of Islamic Studies*, *13*(1), 95. https://doi.org/10.47466/hikmah.v13i1.83

Mato, R. (2015). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN EKSPOSITORI DALAM MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR SISWA MATEMATIKA MATERI POKOK FUNGSI KELAS VIII SMP NEGERI 2 SANO NGGOANG TAHUN PELAJARAN 2013/2014. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, *1*(1).

Mustika Sari, N., Masfuah, S., & Dwi Ardianti, S. (2020). MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN PLETOKAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *6*(2), 219–224. https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.376

Pardede, U. T. (2019). PENIGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATVE TIPE TGT DI SMAN 1 BATANG TORU. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, *2*(1), 67–74.

Rukmi, J. N. P., Sulton, S., & Husna, A. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Siswa Sekolah Menengah Atas Pada Materi Sistem Koordinasi. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, *3*(4), 456–465.

Sanjaya, W. (2011). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*.

Sapuadi, S. (2019). *Strategi Pembelajaran*.

Sudjana, N. (2021). *Dasar dasar proses belajar mengajar*. Sinar Baru Algensindo.

Sugiharti, R. E., Arrahim, A., & Herlita, M. (2020). Model pembelajaran TGT sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Pena Karakter*, *3*, 1–5.

Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.

Sulisto, A., & Haryanti, N. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model). *Eureka Media Aksara*, 1–23.

Susanto, A. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana.

Suweta, I. M. (2020). Model Pembelajaran Ekspository sebagai Upaya untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Kepariwisataan. *Journal of Education Action Research*, *4*(4), 467–472.

Wilujeng, I. (2020). *IPA Terintegrasi dan pembelajarannya*. Uny Press.

Winoto, Y. C., & Prasetyo, T. (2020). EFEKTIVITAS MODEL PROBLEM BASED LEARNING DAN DISCOVERY LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Basicedu*, *4*(2), 228–238. https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.348

Wisudawati, A. W., & Sulistyowati, E. (2022). *Metodologi pembelajaran IPA*. Bumi Aksara.

Zubaidah, S. (2016). *Keterampilan abad ke-21: Keterampilan yang diajarkan melalui pembelajaran*. *2*(2), 1–17.

Zubaidah, S., & Corebima, A. (2015). *Mistianah.(2015). Asesmen berpikir kritis terintegrasi tes essay*. 200–213.