

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS KELAS IV SDI WAHID HASYIM

Nurul Aryani¹, Machfudzil Asror²
Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo
[1nurularyannii26@gmail.com](mailto:nurularyannii26@gmail.com), [2machfudzil.asror@unusida.ac.id](mailto:machfudzil.asror@unusida.ac.id),

ABSTRACT

The research was conducted at SDI Wahid Hasyim Sidoarjo, where when observations were made in class IV, it showed that students were less active and critical during the learning process. To improve students' critical thinking skills, the researchers applied a team games tournament learning model in the form of adventures with maps. The research sample consisted of 27 grade IV students. This research uses a quantitative experimental method with a One Group Pre-test Post-test design with 5 different questions each. The pre-test questions were carried out by giving a short story without applying the TGT learning model, while the post-test was treated using the TGT learning model. The results of the normality test show that the data in the pre-test is 0.196 and the post-test is 0.026 in a significant value which is tested as normal. The results of the Paired Sample T-test show a Sig value. amounting to $0.001 < 0.05$, this indicates that there is a significant difference in critical thinking ability between the pre-test and post-test. The average pre-test score was 37.22, while the post-test was 87.59. This shows that there is an influence of the TGT learning model on the critical thinking abilities of class IV students.

Keywords: learning model, Team Games Tournament, Critical Thinking Skills

ABSTRAK

Penelitian dilakukan di SDI Wahid Hasyim Sidoarjo, dimana saat dilakukan observasi di kelas IV menunjukkan kurang aktif dan kritis pada peserta didik selama proses pembelajaran, untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik peneliti menerapkan model pembelajaran team games tournament berupa petualangan bersama peta. Sampel penelitian terdiri dari 27 peserta didik kelas IV. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan desain One Group Pre-test Post-test dengan masing-masing 5 soal berbeda. Soal Pre-test dilakukan dengan memberikan cerita pendek tanpa adanya penerapan model pembelajaran TGT, sedangkan Post-test diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran TGT. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pada pre-test 0,196 dan post-test 0,026 dalam nilai signifikan yang teruji normal. Hasil uji Paired Sampel T-test menunjukkan nilai Sig. sebesar $0.001 < 0.05$, hal ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kritis antara pre-test dan post-test. Rata-rata nilai pre-test adalah 37,22, sedangkan post-test 87,59. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran TGT terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Team Games Tournament, Kemampuan Berpikir Kritis

A. Pendahuluan

Pembelajaran abad 21 saat ini sedang menjadi tren yang populer karena adanya modifikasi cepat IPTEK (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi). Paradigma pembelajaran, penggunaan media baru, dan penggabungan teknologi semuanya telah dipengaruhi oleh perubahan ini. Pada dasarnya, pembelajaran abad kedua puluh satu mencerminkan dampak perkembangan masyarakat selama abad ini (Rahayu, Iskandar, and Abidin 2022). Kurikulum 2013 dan kurikulum belajar mandiri saat ini digunakan dalam dunia pendidikan. Tujuan dari kurikulum ini adalah untuk meningkatkan taraf pendidikan dan sumber daya manusia di Indonesia (Vhalery, Setyastanto, and Leksono 2022). Perubahan kurikulum dalam Kepmendikbudristek No. 56 Tahun 2022 menjelaskan pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran (Kurikulum Merdeka) sebagai pedoman penerapan kurikulum baru di sekolah non peserta program sekolah penggerak. Penerapan kurikulum Merdeka bertujuan untuk menyiapkan individu agar memiliki karakter yang produktif, kreatif, dan inovatif (Dasar 2023).

Pada kurikulum merdeka, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) berubah menjadi Pendidikan Pancasila, perubahan tersebut berawal dari Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 57 Tahun 2021 diperbarui menjadi PP Nomor 4 Tahun 2022 tentang Standar Nasional Pendidikan. Akhirnya menyebut eksplisit Pendidikan Pancasila, Dengan mengubah PPKn menjadi Pendidikan Pancasila, Diyakini bahwa dengan menekankan tanggung jawab sipil, praktik pendidikan akan berkonsentrasi pada pembelajaran dialogis, kritis, demokratis, dan partisipatif (Salim 2022).

Pada kurikulum merdeka saat ini terdapat istilah P3 yang diimplementasikan pada jenjang Sekolah Dasar salah satu dari P3 terdapat Karakter berpikir kritis. Berpikir kritis adalah suatu proses intelektual yang melibatkan membuat ide, menerapkan, menggabungkan, dan/atau mengumpulkan data yang diperoleh dari komunikasi, pengalaman, refleksi, berpikir, atau observasi. Proses ini menentukan pemahaman dan pelaksanaan tindakan (Lismaya 2019). Menurut Putra Kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan seseorang untuk

memahami dan memancarkan secara jujur pendapat orang lain dengan cara memeriksa logika, bukti, dan asumsi yang menjadi dasar pendapat tersebut. Menurut Jufri menyatakan bahwa berpikir kritis adalah berpikir secara spekulasi untuk pengambilan keputusan terhadap apa yang dilakukan peserta didik (Ramdani et al. 2020). Mengidentifikasi masalah, menganalisisnya, membuat kesimpulan, dan membuat keputusan adalah semua contoh berpikir kritis. (Maryam et al. 2020). Menurut Ennis keterampilan berpikir kritis terdapat beberapa indikator, yaitu: 1) Melakukan klarifikasi dasar, di mana peserta didik dapat menunjukkan kemampuan untuk menjawab pertanyaan yang memerlukan dan pemahaman yang lebih dalam; 2) Membentuk keterampilan dasar, dimana peserta didik mampu melakukan pertimbangan terhadap hasil observasi; 3) Menyusun teknik dan strategi, dimana peserta didik mampu mengambil keputusan mengenai suatu tindakan; 4) Mengambil keputusan mengenai suatu tindakan, dimana peserta didik mampu melakukan identifikasi terhadap asumsi; 5) Membuat Kesimpulan, dimana peserta didik mampu membuat pertimbangan

terhadap keputusan (Wiryanto, Ainurrohman, and Yasin 2021).

Penelitian ini penting dilakukan karena adanya masalah yang terjadi dikelas IV B SDI Wahid Hasyim Sidoarjo. Masalah ada pada proses pembelajaran yang masih terfokus pada teacher center dimana proses tersebut tidak berpusat pada peserta didik sehingga timbul rasa bosan pada peserta didik sepanjang proses pembelajaran, terutama tentang materi hak dan kewajiban pancasila. Namun masalah tidak hanya pada proses pembelajaran, masalah terdapat pada peserta didik yang masih sulit membedakan contoh dari hak dan kewajiban, hal ini mempengaruhi proses berpikir kritis peserta didik sehingga mereka tidak dapat membedakan antara hak dan kewajiban. Sesuai dengan pengamatan peneliti pada tanggal 24 November 2024, Masalah tersebut memerlukan model pembelajaran TGT yang berorientasi pada peserta didik, sehingga setiap peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui pengembangan keterampilan analisis dan sintesis.

Model pembelajaran merujuk pada representasi atau konsep

mengenai cara pelaksanaan suatu proses pembelajaran (Hendracita 2021). Adapun jenis dari model pembelajaran salah satunya model pembelajaran kooperatif jenis *Team Games Tournament* (TGT) merupakan suatu model pembelajaran yang dapat memberikan kemandirian kepada peserta didik dalam proses belajar. Peserta didik memiliki kemampuan untuk bekerja sama dengan anggota kelompok, berkomunikasi secara efektif dalam diskusi, sehingga partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat ditingkatkan dan optimal (Buhari 2023). TGT adalah model pembelajaran yang mudah digunakan yang melibatkan semua siswa dalam aktivitas yang sama. Model ini mengintegrasikan peran peserta didik sebagai tutor sebaya melalui aktivitas permainan, sehingga memungkinkan mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Silalahi et al. 2022). Robert E. Salvin menyatakan secara umum TGT sama dengan model STAD (*student team achievement division*) namun ada satu hal yang berbeda, yaitu TGT menerapkan turnamen pada pembelajaran dan menggunakan kuis-kuis menggunakan sistem skor dalam

model ini (Setyorini, Sulasmono, and Koeswanti 2013). Menurut Slavin (1995), model pembelajaran TGT memiliki 5 sintaks, presentasi kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, serta penghargaan untuk kelompok, yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian sebelumnya menyatakan bahwa pemahaman konsep peserta didik Model pembelajaran TGT dikatakan lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional karena dapat meningkatkan partisipasi, motivasi, dan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran (Rizqi and Mulyawati 2023). Selanjutnya menurut Erlina, bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dan model TGT menjadi model pembelajaran yang menarik bagi peserta didik (Kusumawati, Nur'afifah, and Dimas 2023). Pembaruan yang dilakukan oleh peneliti terdapat pada model TGT yang dikemas dengan permainan yang di sebut petualangan bersama peta. Berdasarkan penelitian sebelumnya sangat jelas bahwa adanya pengaruh model pembelajaran *team games*

tournament terhadap kemampuan yang di butuhkan pada abad 21. Akan tetapi, masih belum ada penelitian yang menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran TGT terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik khususnya dalam mata pelajaran pendidikan pancasila materi hak dan kewajiban di kelas IV sehingga terdapat pembaruan yang dilakukan peneliti pada model pembelajaran *team games tournament* terhadap kemampuan berpikir kritis yang saat ini juga merupakan salah satu kemampuan yang di perlukan dalam menghadapi tantangan zaman dan juga menjadi salah satu konsep dalam P3 yang di gagas oleh kurikulum merdeka. Oleh karena itu tujuan peneliti ingin mencari tahu lebih dalam mengenai pengaruh model pembelajaran TGT terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV SDI Wahid Hasyim Sekardangan-Sidoarjo mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban di rumah dan di sekolah.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode penelitian kuantitatif, dengan jenis penelitian *Pre-Experiment* menggunakan desain *One Group Pre-test Post-test*. Desain tersebut

melibatkan *pre-test* sebelum pemberian *treatment*, sehingga efek pengobatan dapat dievaluasi secara lebih akurat melalui perbandingan dengan kondisi sebelum pengobatan (Sugiyono 2021). Penelitian ini mengadopsi desain penelitian *One Group Pre-test Post-test*. Sebelum pemberian *treatment* atau penerapan model *team games tournament*, dilakukan *pre-test*, dan setelah itu dilaksanakan *post-test* sebagai evaluasi setelah implementasi model pembelajaran *team games tournament*. *Post-test* digunakan untuk memperoleh hasil setelah diberi perlakuan sehingga mendapat hasil yang akurat. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV B SDI Wahid Hasyim Sidoarjo yang terdiri dari 27 peserta didik, 14 laki-laki dan 13 perempuan.

Instrument penelitian yang digunakan peneliti yakni berupa lembaran tes. Lembaran tes dalam penelitian ini dilakukan sebelum diberikan perlakuan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan sesudah diberikan perlakuan untuk mengetahui hasilnya. Instrument yang digunakan peneliti berupa beberapa tes kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam bentuk *pre-test* dan *post-test*. Tes

yang tervalidasi dan reliabel dianggap baik, sehingga instrument test akan di uji validitas dengan validasi ahli dan validasi isi menggunakan software IBM SPSS statistik 29. Selanjutnya di uji reliabilitas. Dalam penelitian ini peserta didik kan menghadapi tes jenis uraian yang terdiri dari 5 soal. Tes objektif berpikir kritis merupakan suatu teknik atau metode untuk melakukan pengukuran, yang mencakup Soal pilihan ganda, pernyataan, atau serangkaian tugas yang harus diselesaikan siswa. Analisis yang digunakan dalam menguji hipotesis yakni dengan menggunakan uji paired sample T-test. Uji hipotesis dan uji berbeda pasangan (paired sample T-test) agar dapat mengetahui perbedaan keseluruhan antara variabel independen dan dependen.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data diperoleh melalui penelitian mengenai distribusi pretest dn posttest kemampuan berpikir kritis di kelas IV sebelum dan setelah menerapkan model pembelajaran team gamess tournament, dengan melakukan uji normalitas menggunakan aplikasi IBM SPSS 29, menunjukkan hasil seperti berikut:

Tabel 1 Uji Normalitas Menggunakan Shapiro-Wilk

	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statisti c	df	Sig.	Statisti c	df	Sig.
pretest	.181	23	.050	.942	23	.196
posttest	.149	23	.200*	.901	23	.026

Berdasarkan informasi pada tabel 1. Uji normalitas yang di gunakan yaitu *shapiro wilk* dimana sampel yang diambil kurang dari 30. Pada kolom *Test of Normality*, nilai Sig. Pretest sebesar 0,196 sedangkan nilai Sig. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi (r) antara data pre-test dan post-test sebesar 0,026, yang lebih besar dari 0,05, sehingga data tersebut dapat dikatakan memiliki keteraturan normal dan dapat digunakan untuk analisis statistik yang lebih lanjut. Setelah dilakukan uji normalitas sebagai syarat penggunaan teknik inferensial parametrik selanjutnya dilakukan uji hipotesis atau uji paired simpel T-test. Model pembelajaran Team Games Tournament diketahui mempunyai dampak signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, yang dapat meningkatkan kemampuan analisis, sintesis, dan evaluasi dalam proses pembelajaran peserta didik kelas IV SDI Wahid Hasyim Sekardangan Sidoarjo. Berikut hasil

output SPSS Uji Paired Simple T-test menyajikan data sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil output SPSS Uji Paired Simple T-test

				Significance	
				One-Sided p	Two-Sided p
		t	df		
Pair 1	pretres - posttest	-28.159	26	<.001	<.001

Tabel 2. Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji paired *simple t-test* menunjukkan bahwa nilai Sig. *two sided* kurang dari 0,001, menunjukkan signifikansi statistik pada tingkat signifikansi 0,05. Selain itu, terdapat perbedaan rata-rata kemampuan berpikir kritis antara pretest dan posttest.

Tabel 3 Hasil mean pre-test dan Post-test

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	37.22	27	6.405	1.233
	posttest	87.59	27	10.412	2.004

Tabel 3. Menunjukkan bahwa ada peningkatan nilai *pre-test* dan *post-test* hal ini dapat dilihat pada mean *pre-test* dengan nilai 37,22 sedangkan *post-test* dengan nilai 87,59 dengan begitu kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV SDI Wahid Hasyim dapat dikatakan meningkat dengan menggunakan

model pembelajaran *team games tournament*.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, model pembelajaran *team games tournament* dapat berpengaruh terhadap berpikir kritis peserta didik kelas IV SDI Wahid Hasyim Sidoarjo. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai pre-test sebesar 37,22 dan post-test sebesar 87,59. Sebelum diterapkan model TGT, peserta didik diberikan 5 soal uraian berupa cerita. Hasil dari analisis data menunjukkan bahwa nilai signifikan (Sig.) *pre-test* 0,196, sedangkan *post-test* 0,026 dengan nilai Sig. >0,05, menandakan bahwa data teruji normal.

Setelah diterapkan model pembelajaran TGT di SDI Wahid Hasyim Sidoarjo, peneliti memberikan masukan kepada pendidik, diharapkan penerapan model TGT dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan. Hal ini sangatlah penting dalam proses pembelajaran terutama dalam hal meningkatkan kapasitas siswa untuk berpikir kritis. Meskipun peneliti mengakui bahwa masih ada permasalahan pada artikel ini, namun ia berharap agar pembaca dapat merasakan manfaatnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Buhari. 2023. "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Materi Globlisasi Siswa Kelas IX-U SMPN 1 Bolo Tahun Pelajaran 2022/2023." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 3(1):57–68. doi: 10.53299/jppi.v3i1.290.
- Dasar, Direktorat Sekolah. 2023. "Kurikulum Merdeka." *Media Center Direktorat Sekolah Dasar*. Retrieved December 23, 2023 (<https://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/kurikulum-merdeka>).
- Hendracita, Nana. 2021. *Model Model Pembelajaran SD*. edited by Adpani. Bandung: Multikreasi Press.
- Kusumawati, Erlina Dewi, Uci Ulfa Nur'afifah, and Arifian Dimas. 2023. "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Di SD Negeri Tempuran 1." *Global Education* 1(3):17–26.
- Lismaya. 2019. *Berpikir Kritis & PBL (Problem Based Learning)*. edited by N. Azizah. Surabaya: Media Sahabat Cendekia.
- Maryam, Maryam, Kusmiyati Kusmiyati, I. Wayan Merta, and I. Putu Artayasa. 2020. "Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa." *Jurnal Pijar Mipa* 15(3):206–13. doi: 10.29303/jpm.v15i3.1355.
- Rahayu, Restu, Sofyan Iskandar, and Yunus Abidin. 2022. "Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia." *Jurnal Basicedu* 6(2):2099–2104. doi: 10.31004/basicedu.v6i2.2082.
- Ramdani, Agus, A. Wahab Jufri, Jamaluddin Jamaluddin, and Dadi Setiadi. 2020. "Kemampuan Berpikir Kritis Dan Penguasaan Konsep Dasar IPA Peserta Didik." *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 6(1):119. doi: 10.29303/jppipa.v6i1.388.
- Rizqi, Muhammad Dwi Anwai, and Ima Mulyawati. 2023. "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) Terhadap Kemampuan Kerpikir Kritis Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Keragaman Sosial Dan Budaya Di SDN Jatiranggon II." *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)* 6(1):131–36. doi: 10.22460/collase.v1i1.16373.
- Salim, Satriwan. 2022. "Pendidikan Pancasila Di Kurikulum Merdeka." *PT Kompas Media Nusantara*. Retrieved March 7, 2024 (<https://www.kompas.id/baca/artikel-opini/2022/02/21/pendidikan-pancasila-di-kurikulum-merdeka>).
- Setyorini, Bambang S. Sulasmono, and Henny Dewi Koeswanti. 2013. "Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams-Gamestournament (TGT) Dan Metode Ekspositori Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas XI MAN Temanggung Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2012/2013." *Satya Widya* 29(1):58. doi: 10.24246/j.sw.2013.v29.i1.p58-64.
- Silalahi, Grace Dewi Auci, Indah

- Purnama Sari Dalimunthe, Sari Utami, and Yosua Steven Malau. 2022. "Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kerjasama Tim." *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 1(4):348–64.
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. 2nd ed. edited by Sutopo. Bandung: Alfabeta.
- Vhalery, Rendika, Albertus Maria Setyastanto, and Ari Wahyu Leksono. 2022. "Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Sebuah Kajian Literatur." *Research and Development Journal of Education* 8(1):185–201. doi: 10.30998/rdje.v8i1.11718.
- Wiryanto, Indah Ainurrohmah, and Fajar Nur Yasin. 2021. "Keterlaksanaan Kurikulum 2013 Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Masa Pembelajaran Online Pandemi Covid-19." *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian* 7(3):186–93. doi: 10.26740/jrpd.v7n3.p186-193.