

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT
(TGT): HUNTER MAP UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR
KRITIS PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS VI SD**

Novita Yuliana Safitri¹, Julianto², Paramita Ceffiriana³, Alfandardiri⁴, Fitria Hidayati⁵

^{1,2}Universitas Negeri Surabaya, ^{3,4}SDN Pagesangan 426 Surabaya, ⁵Universitas W.R Supratman Surabaya

¹novitayulianasafitri11@gmail.com, ²julianto@unesa.ac.id,
³paramitaceffi1608@gmail.com, ⁴alfandardiri93@guru.sd.belajar.id,
⁵fitriahidayati.unipra@gmail.com

ABSTRACT

The research was conducted at SDN Pagesangan 426, where when observing class VI, many students were less active and critical during the learning process. In order to improve students' critical thinking skills, the researcher applied the Team Games Tournament learning model in the form of Hunter Map on the Human Movement Organ System material. The research subjects were 31 students in the 2024/2025 academic year. This type of research is classroom action research carried out in 2 cycles. Data collection techniques in this study were observation and tests. The results of students' critical thinking skills classically were obtained in the pre-cycle, namely 41.9%, cycle I 61.3% and cycle II 80.6%. Based on the results of this study, it can be concluded that the TGT model can improve the critical thinking skills of class VI students of SDN Pagesangan, especially on the material of the human movement organ system.

Keywords: Learning Model, Team Games Tournament, Critical Thinking Skills.

ABSTRAK

Penelitian dilakukan di SDN Pagesangan 426, dimana saat melakukan observasi dikelas VI banyak peserta didik yang kurang aktif dan kritis selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, peneliti menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament berupa Hunter Map pada materi Sistem Organ Gerak Manusia. Subjek penelitian 31 peserta didik tahun ajaran 2024/2025. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Teknik pengambilan data dalam penelitian ini yaitu observasi, dan tes. Hasil kemampuan berpikir kritis peserta didik secara klasikal diperoleh pada pra siklus yaitu 41,9%, siklus I 61,3% dan siklus II 80,6%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa model TGT dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas VI SDN Pagesangan khususnya pada materi sistem organ gerak manusia.

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

A. Pendahuluan

Salah satu aspek yang sangat penting dalam kehidupan seseorang adalah pendidikan. Pendidikan memberikan kemampuan untuk menentukan dan menentukan masa depan dan jalan hidup seseorang. Pendidikan tetap menjadi prioritas utama, meskipun ada beberapa orang yang berpendapat berbeda. Pendidikan akan membentuk dan mengasah kemampuan seseorang. Kualitas setiap orang biasanya diukur dengan pendidikan. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa, Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran di mana peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Oleh sebab itu, pendidikan di Indonesia patut tercapai dengan baik demi membangun karakter serta jatidiri anak bangsa dan memajukan kesejahteraan hidup setiap orang.

Di era gempuran globalisasi saat ini, dunia pendidikan telah mengalami kemajuan yang sangat cepat. Karena tuntutan global, pendidikan di Indonesia harus terus mengikuti perkembangan zaman untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Hal itu harus sejalan dengan sistem pembelajaran dan pendidikan saat ini dan selaras dengan keterampilan yang diharapkan dari hasil pembelajaran. Ada beberapa keterampilan yang harus dimiliki pada abad 21, salah satu keterampilan yang sangat diperlukan adalah keterampilan berpikir kritis. Sejalan dengan (Hidayat et al., 2022), berpikir kritis atau *critical thinking* adalah keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik, terutama pada abad ke-21. Keterampilan berpikir kritis merupakan kompetensi kunci yang harus dimiliki peserta didik untuk menghadapi berbagai tantangan di era globalisasi saat ini. Di tengah perkembangan teknologi yang pesat dan arus informasi yang begitu deras, kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan membuat keputusan yang berlandaskan pemikiran rasional menjadi sangat penting. Keterampilan ini memungkinkan peserta didik untuk

tidak hanya menguasai pengetahuan saja, tetapi juga dapat mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam situasi kompleks dan beragam. Kemampuan berpikir kritis membantu peserta didik untuk memahami materi secara lebih mendalam dan mengembangkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah dengan dalam kehidupan sehari-hari.

Indikator berpikir kritis menurut Ennis (Agustiani et al., 2022) yaitu *F* (*Focus*) peserta didik memahami permasalahan yang diberikan, *R* (*Reason*) peserta didik memberikan alasan berdasarkan fakta/bukti yang sesuai pada setiap langkah dalam membuat Keputusan ataupun Kesimpulan, *I* (*Inference*) Peserta didik membuat kesimpulan dengan tepat serta memilih *reason* (*R*) yang tepat untuk mendukung kesimpulan yang dibuat, *S* (*Situation*) Peserta didik memakai semua informasi yang tepat dengan permasalahan, *C* (*Clarity*) Peserta didik menggunakan penjelasan yang lebih lanjut mengenai apa yang dimaksudkan dalam kesimpulan yang dibuat, menjelaskan istilah dalam soal, serta memberikan contoh kasus yang mirip dengan soal tersebut.

Namun, kenyataannya pada saat peneliti melakukan observasi di kelas VI SDN Pagesangan, banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis ini. Terutama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), peserta didik seringkali menemui tantangan dalam memahami konsep-konsep yang mendalam dan kompleks. Mata pelajaran IPAS tidak hanya memerlukan pemahaman fakta-fakta, tetapi juga melibatkan analisis hubungan antar konsep dan informasi yang sering kali membutuhkan keterampilan berpikir yang lebih tinggi. Peserta didik seringkali kesulitan dalam memecahkan masalah pada soal yang diberikan. Kesulitan ini bisa menghambat kemampuan peserta didik untuk berpikir secara kritis dan melakukan evaluasi yang mendalam terhadap informasi yang mereka pelajari.

Dalam konteks ini, penting untuk mencari metode pembelajaran yang efektif untuk mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Alternatif pemecahan permasalahan yang dapat menumbuhkan keterampilan berpikir kritis adalah dengan

menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan *Hunter Map*. Menurut (Fauzi & Masrupah, 2024) Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran yang menggabungkan peserta didik dari berbagai suku, ras, dan jenis kelamin ke dalam kelompok yang beranggotakan empat sampai enam orang. Proses pembelajaran dimulai dengan tujuan pembelajaran dan materi, diikuti dengan diskusi dan kegiatan turnamen kelompok, dan diakhiri dengan penghargaan kelompok. Tujuan dari model pembelajaran *TGT* yang merupakan strategi pembelajaran berbasis permainan tim adalah untuk membuat peserta didik lebih terlibat dalam kelas melalui aktivitas yang menyenangkan dan kompetitif. Peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan dengan cara yang lebih menarik, tetapi mereka juga didorong untuk bekerja sama dan berbagi informasi dengan teman-teman mereka melalui partisipasi dalam permainan berbasis pengetahuan.

Hunter Map merupakan sebuah permainan pencarian harta karun yang dirancang untuk memberikan

pengalaman petualangan yang menarik dan mendidik. Dalam permainan ini, peserta didik akan mengikuti serangkaian petunjuk yang tersembunyi untuk menyelesaikan berbagai misi. Setiap petunjuk dirancang secara cermat untuk menantang pemikiran dan kreativitas peserta didik, memacu mereka untuk memecahkan teka-teki dan menghadapi tantangan yang ada. *Hunter Map* tidak hanya menghibur tetapi juga mengasah keterampilan *problem-solving* dan kerjasama tim. Selama proses pencarian misi, pemain atau peserta didik akan menemukan berbagai clue dan rintangan yang membutuhkan strategi dan kecerdasan untuk diatasi. Dengan memanfaatkan elemen eksplorasi dan teka-teki. Dalam hal ini, *Hunter Map* dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermanfaat.

Integrasi antara model pembelajaran *TGT* dan *Hunter Map* diharapkan dapat menghasilkan pendekatan pembelajaran yang komprehensif dan inovatif. Melalui kombinasi kedua metode ini, peserta didik tidak hanya terlibat dalam aktivitas yang merangsang motivasi mereka tetapi juga dibantu untuk

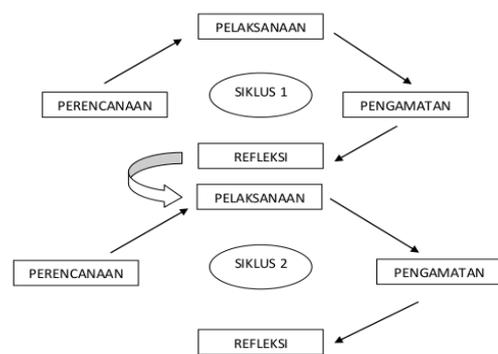
memahami dan mengorganisasi informasi dengan lebih baik. Model pembelajaran *TGT* berbantuan Hunter Map akan membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti dapat menyimpulkan perlunya diadakan penelitian untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik menggunakan model pembelajaran *TGT* karena sesuai dengan kondisi dan kebutuhan di SDN Pagesangan 242 yang mana masih ditemukan rendahnya kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran. Kurangnya kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah pada soal yang diberikan, serta saat melakukan tanya jawab antara guru dengan peserta didik bisa menjawab namun tidak bisa menjelaskan secara sistematis sehingga menyebabkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam memecahkan soal atau masalah masih rendah. Dari latar belakang yang telah diuraikan peneliti perlu diadakannya penelitian yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT): Hunter Map* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir

Kritis Pada Pembelajaran IPAS Kelas VI SD”

B. Metode Penelitian

Penelitian ini berlangsung pada bulan Juli hingga Agustus 2024 menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Desain penelitian yang digunakan adalah model Penelitian Tindakan Kelas menurut John Elliot (Babys & Watini, 2022) yang terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Berikut merupakan gambar Penelitian Tindakan Kelas menurut John Elliot.



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Gambar 1 Desain Penelitian Tindakan Kelas menurut John Elliot.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VI SDN Pagesangan Surabaya dengan jumlah 31 peserta didik. Model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*

Hunter Map sebagai variabel bebas penelitian sedangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik sebagai variabel terikat penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Sedangkan analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Untuk dapat mengukur capaian hasil kemampuan berpikir kritis dari penelitian yang dilakukan dapat dilihat dari tabel kriteria hasil kemampuan berpikir kritis menurut (Ramdani et al., 2020).

Tabel 1 Kriteria Kemampuan Berpikir Kritis

Skala Perolehan Kategori	Interval
Sangat Tinggi	$81,25 < x \leq 100$
Tinggi	$71,50 < x \leq 81,25$
Sedang	$62,50 < x \leq 71,50$
Rendah	$43,75 < x \leq 62,50$
Sangat Rendah	$0 < x \leq 43,75$

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas di kelas VI SDN Pagesangan, diperoleh hasil bahwa pada pra siklus peneliti memperoleh data bahwa kemampuan berpikir kritis yang diperoleh dari hasil tes sebesar 41,9% tuntas dan 58,1% tidak tuntas. Berikut merupakan tabel keterampilan berpikir kritis Pra Siklus.

Tabel 1 Hasil Keterampilan Berpikir

Kategori	Interval	Kritis Pra Siklus	
		Kemampuan Berpikir Kritis	
		F	Persentase
$81,25 < x \leq 100$	Sangat Tinggi	2	6,5%
$71,50 < x \leq 81,25$	Tinggi	11	35,4%
$62,50 < x \leq 71,50$	Sedang	13	42%
$43,75 < x \leq 62,50$	Rendah	5	16,1%
$0 < x \leq 43,75$	Sangat Rendah	-	-

Berdasarkan tabel keterampilan hasil berpikir kritis Pra Siklus, hanya terdapat 2 peserta didik dengan kategori sangat tinggi dan 11 peserta didik dengan kategori tinggi yang mana peserta didik tersebut telah mencapai nilai ketuntasan maksimal. Selain itu, terdapat 13 peserta didik dengan kategori sedang dan 5 peserta didik dengan kategori rendah yang mana peserta didik tersebut belum mencapai nilai ketuntasan maksimal. Dari hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa hasil kemampuan berpikir kritis Pra Siklus kelas VI dikategorikan sangat rendah. Melihat hal tersebut, alternatif pemecahan permasalahan yang akan dilakukan oleh peneliti untuk dapat menumbuhkan keterampilan berpikir kritis adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan *Hunter Map*.

Pada siklus I yang telah dilaksanakan pada 01 Agustus 2024 peneliti menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT): Hunter Map* dalam kegiatan pembelajaran. Peningkatan kemampuan berpikir kritis ini diperoleh dari hasil test akhir siklus yang dilaksanakan secara mandiri oleh peserta didik. Peserta didik diberi lembar test akhir siklus I dengan jumlah soal 5 essay dengan waktu 30 menit dikerjakan secara mandiri. Setelah melaksanakan test akhir siklus I diperoleh hasil bahwa peserta didik yang tuntas berjumlah 19 dan yang tidak tuntas 12 peserta didik. Pada siklus I, terdapat 4 peserta didik dengan kategori sangat tinggi, 15 peserta didik dengan kategori tinggi, 9 peserta didik dengan kategori sedang, serta 3 peserta didik dengan kategori rendah. Berdasarkan hasil tersebut, kemampuan berpikir kritis siklus I diperoleh skor 61,3% dengan kategori rendah. Namun, dalam pelaksanaannya siklus I dapat dikatakan belum berjalan dengan lancar dikarenakan ruang kelas yang terlalu sempit sehingga menyebabkan peserta didik ricuh dan gaduh saat melakukan permainan. Hal tersebut sangat menyita waktu dan membuat

peserta didik di kelas lain menjadi terganggu.

Dari hal tersebut, peneliti melakukan perbaikan sebelum melaksanakan siklus II. Perbaikan yang dilakukan yaitu dengan membuat peraturan dan petunjuk permainan secara jelas dan terstruktur sehingga peserta didik dapat lebih memahami dan mengikuti permainan dengan baik dan terarah. Selain itu, peneliti juga memperluas area lokasi permainan sampai dengan halaman kelas. Perubahan pada pengaturan kelas yang semula sempit menjadi lebih luas dan terstruktur dapat mengurangi kekacauan dan menciptakan lingkungan yang lebih kondusif untuk pembelajaran.

Pelaksanaan siklus II pada 12 Agustus 2024, setelah melakukan perbaikan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas VI mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Hal ini dapat dilihat pada perolehan hasil kemampuan berpikir kritis peserta didik terjadinya peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik yang telah dilaksanakan pada test akhir dengan mengerjakan 5 soal dengan waktu 30 menit dikerjakan secara mandiri. Peserta didik yang tuntas berjumlah 25 dan yang tidak

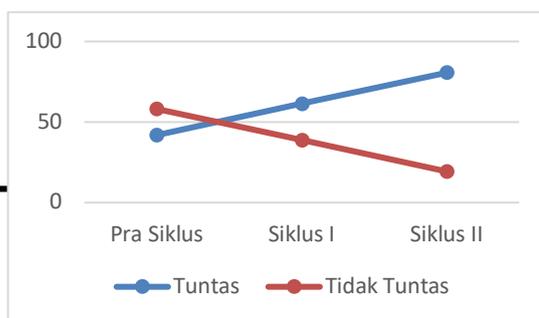
tuntas berjumlah 6. Pada siklus II, terdapat 5 peserta didik dengan kategori sangat tinggi, 20 peserta didik dengan kategori tinggi, dan hanya terdapat 5 peserta didik dengan kategori sedang, serta 1 peserta didik dengan kategori rendah. Dari penerapan model pembelajaran *TGT Hunter Map* tersebut, diperoleh hasil bahwa keterampilan berpikir kritis peserta didik mencapai 80,6% dengan kategori tinggi. Peningkatan ini dikarenakan adanya penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT) Hunter Map* secara optimal dimana peserta didik mengenali dan memanfaatkan secara optimal gaya belajar yang dimiliki pada setiap peserta didik dibandingkan pada siklus I. Berikut merupakan tabel hasil kemampuan berpikir kritis siklus I dan siklus II.

	\leq 100				
Tinggi	71,5	1	48,3	2	64,6%
	$0 < x$	5		0	
	\leq 81,2				
	$5 < x$				
Sedang	62,5	9	29,1	5	16,1%
	$0 < x$				
	\leq 71,5				
	$0 < x$				
Rendah	43,7	3	9,6	1	3,2%
	$5 < x$				
	\leq 62,5				
	$0 < x$	-	-	-	-
Cukup	43,7				
	\leq 5				

Peningkatan kemampuan berpikir kritis pada siklus I dan II ini dikarenakan adanya penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT) berbantuan Hunter Map*. Peserta didik sangat aktif dan antusias saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT) Hunter Map* yang peneliti terapkan adalah model pembelajaran kooperatif berbasis permainan yang dapat meningkatkan minat semangat belajar peserta didik. Berikut merupakan tabel grafik perbandingan hasil kemampuan berpikir kritis dari pra siklus, siklus I, dan siklus II.

Tabel 2 Hasil Keterampilan Berpikir Kritis Siklus I dan Siklus II

Kategori	Interval	Siklus 1		Siklus 2	
		F	Persentase	F	Persentase
Sangat Tinggi	81,2 $5 < x$	4	13%	5	16,1%



Gambar 2 Grafik Perbandingan Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* yang telah disesuaikan oleh sintaks *TGT* menurut Rusman (Astuti et al., 2022) yaitu meliputi penyampaian informasi dan tujuan pembelajaran, memotivasi peserta didik, membagi kelas menjadi kelompok, membimbing dalam permainan, mengadakan kompetisi antar kelompok, mengevaluasi hasil belajar, dan memberikan penghargaan kepada peserta didik.

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan mengikuti sintaks yang benar dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hal ini terjadi karena model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* mendorong peningkatan aktivitas pembelajaran di kelas, yang melibatkan interaksi aktif antara peserta didik. Aktivitas yang meningkat ini mencakup berbagai bentuk keterlibatan, baik mental maupun fisik, yang esensial untuk

proses pembelajaran. Menurut (Anggraini & Wulandari, 2021), aktivitas mental dan fisik merupakan komponen penting dari proses pembelajaran karena keduanya memainkan peran penting dalam meningkatkan hasil belajar. Aktivitas mental membutuhkan pemikiran kritis dan analisis yang mendalam, sedangkan aktivitas fisik memungkinkan keterlibatan aktif dan energik. Oleh karena itu, model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* yang menggabungkan komponen-komponen ini secara optimal dapat membantu meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik dan menciptakan lingkungan belajar yang dinamis.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan *Hunter Map* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas VI SDN Pagesangan Surabaya pada materi Sistem Organ Gerak Manusia. Kemampuan berpikir kritis peserta didik dinyatakan berhasil dan

meningkat, dapat dilihat pada ketntasan klasikal yang dicapai pada pra siklus memperoleh 41,9%, siklus I memperoleh 61,3% dan siklus II memperoleh 80,6%.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiani, N., Setiani, A., & Lukman, H. S. (2022). Pengembangan instrumen tes plsv berdasarkan indikator berpikir kritis dan pemecahan masalah. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 3(2), 107–119.
- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2021). Analisis penggunaan model pembelajaran project based learning dalam peningkatan keaktifan peserta didik. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292–299.
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218.
- Babys, I. S., & Watini, S. (2022). Implementasi Model ATIK dalam Kegiatan Cooking Class Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kristen Permata Sentani. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 13922–13929.
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta didik. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 10–20.
- Hidayat, K., Sapriya, S., Hasan, S. H., & Wiyanarti, E. (2022). Keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran hybrid. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1517–1528.
- Ramdani, A., Jufri, A. W., Jamaluddin, J., & Setiadi, D. (2020). Kemampuan berpikir kritis dan penguasaan konsep dasar IPA peserta didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), 119–124.