



Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT pada Pembelajaran IPAS terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Dagen Karanganyar Tahun Ajaran 2024/2025

Kaneshia Istiqomah Azzahra^{1*}, Oktiana Handini², Mukhlis Mustofa³

¹⁻³ Universitas Slamet Riyadi, Indonesia

Email: ristantifadlilah@gmail.com^{1*}, handinioktiana7@gmail.com²

Alamat: Jl. Sumpah Pemuda No.18, Kadipiro, Banjarsari, Kota Surakarta 57136, Indonesia

*Korespondensi penulis

Abstract. *This research was conducted on fourth-grade students of SD Negeri 01 Dagen Karanganyar with the aim of identifying the improvement of critical thinking skills in IPAS learning by applying the Cooperative Learning Model of the Teams Games Tournament (TGT) type during the 2024/2025 academic year. The study involved 25 students, consisting of 16 male students and 9 female students. This research belongs to quantitative research with a One-Group Pre-Test Post-Test Design. The research procedure began with administering a tryout test to determine the number of valid items to be used. The validity test results showed that 20 items met the validity criteria during the tryout. Data analysis was conducted using the One-Sample Shapiro-Wilk test for normality and the Paired Sample T-Test for hypothesis testing. Based on the analysis, the results showed a significance value of < 0.000 with a significance probability of < 0.05 . Therefore, the findings are consistent with the hypothesis, namely: "There is an effect of using the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model in IPAS learning on the critical thinking skills of fourth-grade students at SD Negeri 01 Dagen Karanganyar in the 2024/2025 academic year." This indicates that the TGT model can enhance students' ability to think critically, helping them develop essential skills in problem-solving, analysis, and decision-making, which are crucial for their academic success and future learning processes.*

Keywords: Educational Research; Hypothesis Testing; IPAS Learning; Student Performance; TGT

Abstrak. Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas IV SD Negeri 01 Dagen Karanganyar dengan tujuan untuk mengidentifikasi peningkatan keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran IPAS dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) selama tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini melibatkan 25 siswa, yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dengan desain One-Group Pre-Test Post-Test Design. Prosedur penelitian diawali dengan pemberian uji coba untuk menentukan jumlah butir soal yang valid yang akan digunakan. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa pada saat uji coba sebanyak 20 butir soal memenuhi kriteria validitas. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji One-Sample Shapiro-Wilk untuk normalitas dan uji Paired Sample T-Test untuk uji hipotesis. Berdasarkan analisis, hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi $< 0,000$ dengan probabilitas signifikansi $< 0,05$. Dengan demikian, temuan penelitian ini sesuai dengan hipotesis yang diajukan, yaitu: "Terdapat pengaruh penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran IPAAS terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD Negeri 01 Dagen Karanganyar tahun pelajaran 2024/2025." Hal ini menunjukkan bahwa model TGT dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, sehingga membantu mereka mengembangkan keterampilan penting dalam pemecahan masalah, analisis, dan pengambilan keputusan, yang sangat penting bagi keberhasilan akademik dan proses pembelajaran mereka di masa mendatang.

Kata kunci: Pembelajaran IPAS; Penelitian Pendidikan; Pengujian Hipotesis; Kinerja Siswa; TGT

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan abad 21 yang mempengaruhi pembelajaran. Teknologi bukan lagi menjadi kebutuhan sekunder dalam kehidupan, tetapi menjadi kebutuhan primer bagi dunia Pendidikan (Handini & Mustofa, 2022). Pada era globalisasi yang perkembangannya cepat yang membuat peserta didik terlibat lebih aktif dan menumbuhkan kemampuan berpikir kritisnya. Peserta didik perlu memiliki kemampuan berpikir kritis sebagai persiapan utama agar

dapat menghadapi perkembangan dan perubahan zaman, sehingga dapat hidup dengan lebih efektif dan bermakna di abad ke-21.(Handini, 2016).

Kemampuan berpikir kritis menjadi salah satu keterampilan yang sangat dibutuhkan untuk menghadapi berbagai tantangan dan permasalahan yang kompleks. Oleh karena itu, Kemampuan berpikir kritis dijadikan salah satu tujuan penyelenggaraan pendidikan, dengan harapan peserta didik yang merupakan generasi penerus suatu bangsa dapat memiliki kemampuan berpikir yang baik yang dapat menganalisis dan menyelesaikan permasalahan yang terjadi (Yuyun, 2018)

Pembelajaran kooperatif adalah metode yang bagus untuk mendorong interaksi antar peserta didik dan meningkatkan partisipasi mereka. Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu jenis model kooperatif yang menarik. Model ini meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemikiran kritis mereka (Johnson & Johnson, 2019).

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), penerapan model Teams Games Tournament (TGT) dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah, bekerja sama dalam kelompok, dan berbagi pengetahuan. Peserta didik diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka, seperti sintesis, analisis, dan evaluasi data, melalui kompetisi dan permainan yang sehat (Huda, 2016).

Pada penelitian (Anugraheni, 2020) model pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta hasil belajar peserta didik. Namun, tidak banyak penelitian yang secara khusus mengkaji dampak model *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPAS pada tingkat pendidikan dasar, terutama di kelas IV SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi celah ini dengan menganalisis dampak model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Peserta didik kelas IV SD adalah kelompok usia yang sedang dalam tahap perkembangan kognitif yang signifikan. Peserta didik lebih mudah terlibat dalam pembelajaran interaktif dan menyenangkan pada usia ini. Diharapkan bahwa dengan menggunakan Model Teams Games Tournament (TGT), peserta didik tidak hanya mendapatkan pemahaman tentang materi pelajaran, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis mereka dalam kondisi yang sesuai.

Permasalahan yang terjadi di SD Negeri 01 Dagen Karanganyar pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) belum diterapkan pada saat KBM berlangsung. Hal ini terlihat pada guru yang mengajar masih menggunakan model pembelajaran yang sederhana. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini

masih sangat belum dikenal lebih dalam oleh guru di SD Negeri 01 Dagen Karanganyar, jadi pengembangan dalam model pembelajaran masih sangat kurang.

Berdasarkan permasalahan diatas, perlu adanya Solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan dalam kegiatan belajar di sekolah yaitu menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi peserta didik aktif baik individu maupun kelompok. hal ini diperlukan agar peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan dengan baik. Peneliti memilih menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk memberikan Solusi terhadap permasalahan pada saat KBM. Melalui Penelitian ini diharapkan dapat membantu mengembangkan model pembelajaran yang lebih kreatif dan efisien di SD Negeri 01 Dagen Karanganyar. Serta dapat meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran IPAS dengan kemampuan berpikir kritis. Hasilnya juga diharapkan dapat membantu guru menerapkan model pembelajaran kooperatif untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dan meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

2. KAJIAN TEORITIS

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dikembangkan oleh Slavin. TGT menekankan kerja sama dalam kelompok kecil yang heterogen, di mana peserta didik berperan aktif untuk mencapai tujuan belajar melalui diskusi, penyelesaian masalah, serta permainan akademik berbasis turnamen. Dalam TGT terdapat empat komponen utama, yaitu pembentukan tim, penyajian materi, game turnamen, dan pemberian penghargaan kelompok. Dengan adanya kompetisi yang sehat dan suasana belajar yang menyenangkan, TGT mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari (Astuti, et. al., 2022).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

IPAS di jenjang sekolah dasar merupakan integrasi dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran ini bertujuan membekali peserta didik dengan keterampilan berpikir ilmiah, rasa ingin tahu, kepedulian sosial, serta kemampuan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran IPAS tidak hanya menekankan pada penguasaan konsep, tetapi juga mengembangkan sikap dan keterampilan abad ke-21, seperti kolaborasi, komunikasi, dan berpikir kritis. Penerapan model pembelajaran inovatif seperti TGT sangat relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS (Husnah, et. al., 2023).

Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik

Berpikir kritis merupakan keterampilan kognitif yang penting dalam proses pendidikan, terutama pada abad ke-21. Menurut Ennis, berpikir kritis adalah kemampuan untuk berpikir secara reflektif dan rasional dalam menentukan keputusan mengenai apa yang harus dipercaya atau dilakukan. Pada tingkat sekolah dasar, kemampuan berpikir kritis ditandai dengan keterampilan mengidentifikasi masalah, memberikan alasan logis, menganalisis informasi, dan menarik kesimpulan. Model TGT yang berbasis kerja sama tim dan kompetisi akademik diyakini mampu menstimulasi peserta didik untuk aktif berdiskusi, mengemukakan pendapat, menguji argumen, dan menyelesaikan permasalahan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka (Halim, 2022).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 01 Dagen Karanganyar, Jl. Solo – Sragen No.6, Turisari, Kec. Jaten, Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah. Penelitian ini dilaksanakan selama 6 bulan, yaitu bulan Desember 2024 sampai bulan Mei 2025, dimulai dari observasi hingga penyusunan laporan ujian skripsi.

Pendekatan penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Metode penelitian ini menggunakan metode Pre-Eksperimental Design, karena pada metode ini belum merupakan eksperimen yang sungguh-sungguh dan masih ada variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap variabel. Desain dalam penelitian ini menggunakan design yaitu One-Group Pretest-Posttest Design. Bentuk Gambaran desain ini adalah:

$$O_1 \times O_2$$

Gambar 1. Rumus Pretest-Posttest.

Keterangan :

O_1 : Nilai *Pre-Test*

O_2 : Nilai *Post-Test*

X : Perlakuan/*Treatment*

Sumber : Sugiyono (2021).

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 01 Dagen Karanganyar Tahun Pelajaran 2024/2025 yang terdiri dari 25 peserta didik. Jumlah peserta didik 16 laki-laki dan 9 Perempuan. Sampel pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 01 Dagen Karanganyar Tahun Pelajaran 2024/2025 yang

berjumlah 25 peserta didik. Penelitian ini menggunakan sampel seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 01 Dagen Karanganyar Tahun Pelajaran 2024/2025.

Teknik yang dapat diambil untuk pengumpulan data pada penelitian ini diantaranya observasi, wawancara, angkat, dan dokumentasi. Setelah itu, dilakukan uji validitas, uji normalitas, uji homogenitas, uji reliabilitas, dan uji pembeda. Teknik analisis data adalah metode yang digunakan untuk mengolah, menganalisis, dan menarik kesimpulan dari data yang telah dikumpulkan dalam suatu penelitian. Adapun dua aspek untuk menguji analisis data yaitu uji prasyarat analisis dan uji hipotesis.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum Diberikan Treatment dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Hasil dari data pretest peserta didik sebelum dilakukan treatment untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam memahami materi. Pada awal materi IPAS BAB 2 “Perubahan Wujud Benda” sebelum mendapatkan perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk melihat seberapa jauh peserta didik dapat memecahkan soal dengan cara berpikir kritis mengenai materi yang telah disampaikan. Data ini dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 1. Distribusi Statistik Hasil *Pretest* Peserta Didik Sebelum *Treatment* model TG.

Mean	73,44
Standard Error	2,229857992
Median	72
Mode	80
Standard Deviation	11,14928996
Sample Variance	124,3066667
Kurtosis	0,611296232
Skewness	-0,781922317
Range	44
Minimum	44
Maximum	88
Sum	1796
Count	25

Berdasarkan tabel di atas, nilai rata-rata *pretest* sebesar 73,44 yang menunjukkan bahwa secara umum kemampuan peserta didik berada pada kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik sebelum diberikan treatment sudah memahami materi IPAS tentang “Perubahan Wujud Benda” walaupun Tingkat berpikir kritis peserta didik belum cukup dalam memecahkan soal yang diberikan.

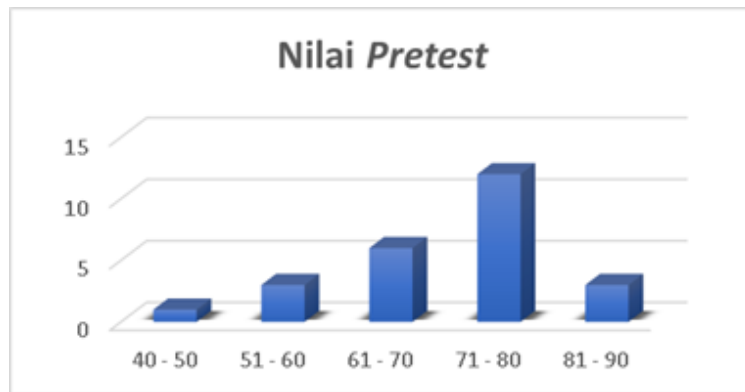
Nilai terendah 44 dan tertinggi 88 menunjukkan bahwa terdapat variasi kemampuan yang cukup luas. Ini menunjukkan bahwa beberapa peserta didik berada dalam kategori rendah, yang artinya mereka belum mampu memahami konsep dengan baik, sementara sedikit dari mereka telah menunjukkan kemampuan yang tinggi. Nilai deviasi standar yang mencapai 11,14 juga mengonfirmasi adanya variasi yang signifikan dalam kemampuan di antara peserta didik. Hal ini menunjukkan adanya ketidakmerataan dalam pemahaman yang mungkin disebabkan oleh perbedaan cara belajar, latar belakang pemahaman sebelumnya, atau efektivitas metode pengajaran yang diterapkan sebelum perlakuan.

Nilai modus yang diperoleh adalah 80, sebagai angka yang paling sering diulang, menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik hanya memberikan jawaban yang benar pada soal-soal yang memiliki tingkat kesulitan rendah hingga sedang. Sementara itu, dengan median 72, distribusi nilai ini menunjukkan bahwa lebih dari setengah peserta didik belum menunjukkan penguasaan penuh terhadap indikator soal yang memerlukan pemahaman konsep dan penerapan dalam situasi nyata. Untuk penjelasan rincinya bisa dilihat pada tabel distribusi frekuensi dibawah ini. masih rendah. Peserta didik tersebut Tingkat berpikir kritisnya masih rendah dalam memahami materi dan soal yang diberikan. Pada kategori sedang (nilai 61 – 80) terdapat 18 peserta didik, sedangkan pada nilai tertinggi diperoleh 3 peserta didik (nilai 81 – 90). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa distribusi nilai tidak merata. Distribusi nilai dapat dilihat pada histogram dibawah ini

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Hasil *Pretest* Peserta Didik Sebelum *Treatment* model TGT.

INTERVAL	F	X	f.x	Fx ²
40 - 50	1	45	45	2.025
51 – 60	3	55,5	166,5	9.232,25
61 – 70	6	65,5	393	25.852,5
71 – 80	12	75,5	906	68.002,5
81 – 90	3	85,5	256,5	21.952,25

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat 4 peserta didik yang mendapatkan nilai 40 – 60 dikategorikan masih rendah. Peserta didik tersebut Tingkat berpikir kritisnya masih rendah dalam memahami materi dan soal yang diberikan. Pada kategori sedang (nilai 61 – 80) terdapat 18 peserta didik, sedangkan pada nilai tertinggi diperoleh 3 peserta didik (nilai 81 – 90). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa distribusi nilai tidak merata. Distribusi nilai dapat dilihat pada histogram dibawah ini.



Gambar 2. Histogram Hasil *Pretest* Peserta Didik Sebelum Diberi *Treatment*.

Berdasarkan gambar di atas, dapat dijelaskan bahwa walaupun ada beberapa peserta didik yang menunjukkan pemahaman dasar yang cukup baik, ada juga yang masih berada pada capaian yang kurang, terutama dalam menjawab pertanyaan yang membutuhkan analisis atau penerapan konsep. Distribusi komposisi ini memperlihatkan bahwa proses belajar yang dilakukan sebelum menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) belum sepenuhnya efektif dalam membangun pemahaman konsep materi peserta didik dengan menyeluruh.

Dengan diberikan hasil *pretest* membuktikan bahwa peserta didik berada pada kemampuan pada kategori sedang, dengan kemampuan belajar IPAS yang cukup beragam. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum di terapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagian besar peserta didik belum cukup memahami materi IPAS yang disampaikan. Oleh karena itu, sebagai pengajar perlu adanya pembaharuan dalam pembelajaran, agar peserta didik lebih mudah dalam menerima materi pembelajaran IPAS yang disampaikan oleh guru dan peserta didik dapat lebih aktif dalam pembelajaran.

Hasil Belajar Peserta Didik Setelah Diberikan Treatment Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Setelah dilakukannya perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), peserta didik diberikan *posttest* sebagai alat ukur untuk mengetahui peningkatan dari berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran IPAS menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). *Posttest* tersebut diberikan untuk mengukur penguasaan materi IPAS setelah peserta didik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model yang lebih kooperatif. *Posttest* yang diberikan kepada peserta didik yaitu soal yang sama yang sudah dilakukan pada soal *pretest*, dengan demikian akan muncul perubahan yang terjadi sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan

dilakukan. Hasil penelitian *posttest* akan disajikan melalui data analisis statistik deskriptif sebagai berikut.

Tabel 3. Distribusi statistik hasil *posttest* peserta didik setelah *treatment* menggunakan model TGT.

Mean	82,08
Standard Error	2,909754
Median	80
Mode	96
Standard Deviation	14,54877
Sample Variance	211,6667
Kurtosis	-0,85523
Skewness	-0,31188
Range	50
Minimum	50
Maximum	100
Sum	1990
Count	25

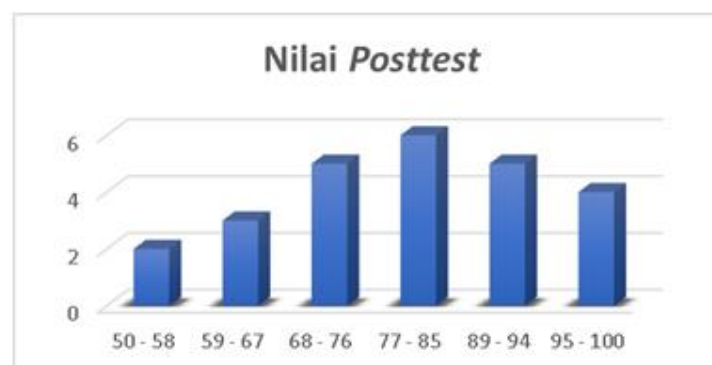
Berdasarkan tabel di atas, nilai rata-rata *posttest* peserta didik adalah 82,08 hasil tersebut mengalami peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan dengan nilai *pretest* (73,44). Peningkatan hasil nilai ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berdampak yang cukup baik terhadap berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran IPAS. Hal ini diperkuat dengan nilai median sebesar 80 dan nilai modus sebesar 96, yang berarti Sebagian besar peserta didik memperoleh nilai yang tinggi dan cukup konsisten.

Nilai standar deviasi sebesar 14,55 menunjukkan bahwa terdapat variasi yang cukup besar antara nilai peserta didik, namun tetap pada batas yang wajar. Range dari 50 hingga 100 juga memperlihatkan bahwa ada peserta didik yang mendapatkan skor sempurna, sementara ada pula peserta didik yang memperoleh nilai minimal. Sementara nilai *skewness* -0,31188 menunjukkan bahwa distribusi data sedikit condong ke arah kanan, yang berarti lebih banyak peserta didik memperoleh nilai diatas rata-rata. Sedangkan, nilai kurtosis sebesar -0,85223 mengidentifikasi bahwa distribusi data lebih datar dari distribusi normal, yang berarti penyebaran nilai cukup merata. Untuk lebih rincinya bisa dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Hasil *Posttest* Peserta Didik Setelah *Treatment* Model Pembelajaran

TGT.INTERVAL	F	X	f.x	Fx ²
50 - 58	2	54	108	5.832
59 – 67	3	63	189	11.907
68 – 76	5	72	360	25.920
77 – 85	6	81	486	39.366
86 – 94	5	90	450	40.500
95 – 100	4	99	396	39.204

Pada tabel di atas, diketahui bahwa 15 dari 25 peserta didik memperoleh nilai diatas 77, yang berarti nilai yang diperoleh peserta didik setelah diberikan treatment cukup tinggi dari nilai *pretest*. Jumlah peserta didik pada nilai interval 77 – 85 merupakan yang terbanyak, yaitu sebanyak 6 orang yang menunjukkan performa peningkatan nilai yang cukup baik. Hanya 2 peserta didik yang mendapatkan nilai interval 50-58 ,yang dikategorikan rendah. Kondisi ini menunjukkan bahwa Sebagian besar peserta didik memperoleh skor tinggi setelah dilakukan *treatment* setelah diterapkan model pembelajaran TGT yang cukup meningkatkan Tingkat berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran IPAS. Gambaran visual nilai *posttest* dapat dilihat dari bentuk histogram sebagai berikut.



Gambar 3. Histogram Hasil *Posttest* Peserta Didik Setelah Diberi *Treatment*.

Gambar di atas menunjukkan bahwa sebaran nilai yang dominan pada kategori menengah dan tinggi. Hasil ini memperlihatkan keberhasilan bahwa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mempengaruhi Tingkat berpikir kritis pada pembelajaran IPAS. Peserta didik dapat meningkatkan pemahaman dalam menjawab soal Tingkat rendah hingga tinggi dengan baik.

Hasil dari nilai *posttest* sendiri menjelaskan bahwa setelah diberikannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran IPAS meningkat. Peningkatan yang signifikan dibandingkan sebelum menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Dengan

menggunakan model pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif peserta didik lebih termotivasi untuk belajar IPAS. Beberapa temuan menunjukkan bahwa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* memiliki pengaruh yang cukup baik dan membuat pembelajaran lebih efektif, serta meningkatkan minat belajar IPAS dan meningkatkan berpikir kritis peserta didik.

Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dilihat pada nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik yang sebelum diberikan treatment dan setelah diberikan treatment. Observasi yang sudah dilakukan peneliti mengamati Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), model yang digunakan guru, partisipasi dalam pembelajaran dikelas, Tingkat keaktifan peserta didik dalam belajar. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang digunakan dapat menarik perhatian peserta didik pada pembelajaran IPAS, yang terlihat dari banyaknya peserta didik yang lebih fokus, partisipasi dalam pembelajaran lebih banyak, dan lebih aktif dalam pembelajaran.

Keaktifan dan partisipasi peserta didik terlihat pada saat peneliti menjelaskan permainan yang akan dimainkan setelah peneliti menjaskan materi IPAS. Mereka tampak lebih aktif dan banyak bertanya, serta dapat berkolaborasi dengan teman sebayanya. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan Tingkat berpikir kritis dalam pembelajaran, karena peserta didik dituntut untuk menjawab pertanyaan dengan cepat.

Dengan demikian, hasil dari observasi memperkuat adanya temuan dari hasil *possttest* yang menunjukkan peningkatan berpikir kritis peserta didik. Kekaktifan, partisipasi terhadap pembelajaran, dan kolaborasi peserta didik meningkat dengan adanya model *Teams Games Tournament* (TGT). Hal ini dikatakan bahwa menggunakan Model Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPAS lebih efektif dalam meningkatkan berpikir kritis peserta didik.

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran IPAS Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Kelas IV SD Negeri 01 Dagen.

Berdasarkan data hasil tes tertulis yang diperoleh dari data *pretest* dan *posttest* terhadap kelas kontrol dan eksperimen peserta didik kelas IV. Hasil *pretest* diketahui rata – rata nilai yang diperoleh 73,44 dan masih ada peserta didik mendapatkan nilai rendah 44 yang menunjukkan bahwa peserta didik belum dapat menguasai materi yang diberikan. Hal tersebut diperkuat dengan banyaknya peserta didik yang belum paham dengan materi yang disampaikan, cara mengajar yang membosankan, dan banyak yang tidak fokus dengan

pembelajaran. Pada saat dilakukan tes masih banyak peserta didik yang belum bisa memecahkan soal permasalahan yang diberikan, maka dari itu perlu adanya model pembelajaran yang kooperatif yang dapat menumbuhkan Tingkat berpikir kritis peserta didik.

Setelah diberikan treatment dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), nilai posttest meningkat secara signifikan menjadi 82,08. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat mempengaruhi berpikir kritis peserta didik. Hal ini dibuktikan lagi dengan meningkatnya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran di dalam kelas, banyak peserta didik yang awalnya pasif menjadi lebih aktif lagi pada saat pembelajaran berlangsung. Melalui pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) peserta didik dapat mendiskusikan materi bersama teman sebaya, dengan begitu terjalin komunikasi dan terjadi interaksi dengan peserta didik lain dengan saling berbagi gagasan ketika ada permasalahan pada materi yang sedang didiskusikan pada saat itu. Temuan ini relevan dengan (Fauzi, 2024) yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat memberikan dukungan kepada peserta didik selama proses belajar, karena dengan belajar sambil bermain dengan membentuk sebuah kelompok belajar peserta didik dapat berinteraksi dengan teman sebayanya untuk bertukar pikiran / ide dalam menyelesaikan masalah selama pembelajaran.

Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memengaruhi kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam menyelesaikan masalah dalam pembelajaran. Hal ini dilihat setelah peserta didik dibentuk kelompok belajar dengan dibuat sebuah permainan (*Tournament*), yang membuat peserta didik untuk aktif dalam kelompoknya masing-masing. Temuan ini relevan dengan (Anugraheni, 2020) yang menyatakan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) kemampuan berpikir kritis peserta didik meningkat dan keaktifan dalam berpartisipasi terhadap pembelajaran juga ikut meningkat.

Melalui pembelajaran IPAS kemampuan berpikir kritis peserta didik akan meningkat karena peserta didik diberikan pembelajaran sambil bermain, yang akan membuat antusiasme pada peserta didik meningkat terhadap pembelajaran. Hal ini relevan dengan temuan (Hidayah et al., 2024) yang menyatakan bahwa dengan permainan dapat meningkatkan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran IPAS, dengan begitu minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS akan meningkat juga dan memberikan motivasi dalam belajar.

Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti memiliki pengaruh yang positif pada pembelajaran IPAS terhadap kemampuan

berpikir kritis peserta didik kelas IV SD Negeri 01 Dagen Karanganyar. Model pembelajaran ini hanya membantu peserta didik dalam proses pembelajaran yang interaktif dan pemahaman materi yang disampaikan lebih menarik. Temuan ini mendukung agar model pembelajaran yang digunakan oleh pengajar tidak membuat peserta didik cepat bosan dan dapat diterima dengan baik.

Perbandingan Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Model Pembelajaran Kontekstual Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPAS Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 01 Dagen Karanganyar.

Perbandingan keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Model pembelajaran kontekstual yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran IPAS. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa peserta didik kelas IV mengalami peningkatan kemampuan berpikir kritisnya setelah diberikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), hal tersebut dilihat dari hasil pretest dan posttest yang menunjukkan kenaikan nilai. Pada saat pembelajaran menggunakan model kontekstual yang dilakukan sebelumnya, masih banyak peserta didik yang sulit memahami materi yang disampaikan guru dan cenderung peserta didik masih pasif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran dengan model kontekstual kurang menarik jika diterapkan pada peserta didik saat ini. Dilihat secara signifikan peserta didik sekarang suka dengan belajar sambil bermain, karena dengan seperti itu mereka tidak cepat bosan dan tentunya mereka akan lebih aktif di dalam kelas maupun diluar kelas. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) membuat peserta didik berpartisipasi dalam alur pembelajaran yang dibuat oleh guru. Mereka diberikan sebuah pengalaman dalam penyelesaian permasalahan secara Bersama-sama dengan teman sebaya, melalui kegiatan berkelompok seperti itu maka antusiasme dalam belajar IPAS akan semakin meningkat sejalan dengan Tingkat berpikir kritisnya. Kondisi tersebut relevan dengan (Fitri, 2023) dengan adanya Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mendorong kemandirian peserta didik dalam memecahkan suatu permasalahan dan dapat menciptakan suasana baru dalam pembelajaran.

Hasil observasi pada pretest dan posttest mendukung adanya perubahan dalam kenaikan tingkat berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran IPAS. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual peserta didik masih sangat pasif dan hanya mendengarkan guru serta mencatat materi, sedangkan setelah diberikan penerapan model

pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) peserta didik mulai aktif dan antusias dalam pembelajaran juga semakin meningkat. Hal ini juga akan merubah konsep pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru tetapi akan beralih pada peserta didik. Hal ini relevan dengan (Prabawati et al., 2025) dengan adanya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) peserta didik lebih aktif dalam belajar dan meningkatkan keterlibatan peserta didik belajar IPAS.

Dalam penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), pembelajaran menjadi lebih menarik dan relevan bagi peserta didik karena mereka terlibat langsung dan bekerja dalam kelompok. Dalam pelaksanaan model ini, guru menyediakan lembar kerja dan beberapa permainan untuk membantu keberhasilan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Hal ini juga terlihat dari sudut pandang empiris, di mana model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan partisipasi belajar dan hasil belajar peserta didik. Dari kegiatan pembelajaran di kelas percobaan, peserta didik kelas IV menunjukkan semangat yang tinggi saat belajar dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), sehingga kepercayaan diri dan minat belajar mereka pun bertambah. Peserta didik menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam proses belajar. Temuan ini relevan dengan (Nurhaedi et al., 2023) menyatakan bahwa model pembelajaran ini lebih efektif dalam meningkatkan partisipasi dan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Dari hasil analisis tersebut memperkuat ke efektifan terhadap model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 5. Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest*.

Initial	Pretest	Posttest	Kenaikan	Rata-Rata
RT	72	72	0,00%	72
AS	70	92	31%	81
AA	72	74	3%	73
AF	72	80	11%	76
DD	52	54	4%	53
FA	72	72	0,00%	72
FM	64	72	13%	68
GK	44	50	14%	47
JK	52	60	15%	56
KA	68	70	3%	69
MA	80	96	20%	88
MI	68	76	12%	72
MR	60	66	10%	63
RM	80	86	8%	83
RG	80	84	5%	82
RS	88	96	9%	92

SA	88	100	14%	94
YA	88	96	9%	94
ML	80	96	20%	88
HA	80	100	25%	90
FT	80	88	10,00%	84
SF	68	70	2,94%	69
HI	72	88	22,22%	80
RK	76	88	15,79%	82
NA	64	76	18,75%	70
Rata-rata	71,6	80,08	11,78%	75,92

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa terdapat kenaikan yang signifikan pada kelas yang diberikan Treatment model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Rata-rata pada nilai *pretest* yaitu 71,6, nilai *posttest* mengalami kenaikan yaitu 80,08. Hal ini menunjukkan kenaikan yang cukup signifikan pada kelas yang diberikan treatment yaitu sebesar 11,84%, yang berarti penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat mempengaruhi Tingkat berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran IPAS.

Jika dilihat pada nilai dari individu peserta didik dengan inisial SA memiliki kenaikan yang sangat besar, yaitu dengan nilai *pretest* 88 menjadi 100 pada nilai *posttest*. Kenaikan tersebut menggambarkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat membawa dampak yang signifikan terhadap nilai peserta didik yang awalnya rendah. Selain SA peserta didik lain seperti HA, ML, dan YA mengalami peningkatan nilai yang sangat baik dari 80 ke 90 yang turut memperkuat temuan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sangat mendorong partisipasi belajar pada peserta didik kelas IV.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berdampak langsung terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran IPAS. Kenaikan tersebut jauh berbeda dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual, yang menunjukkan perubahan nilai minim atau cenderung sama saja. Kondisi tersebut menandakan bahwa model pembelajaran kontekstual kurang mampu dalam mengakomodasikan pembelajaran peserta didik dengan baik yang masih jauh dalam pemahaman materi.

Berdasarkan hasil data yang sudah diteliti dan beberapa temuan di lapangan, peneliti menyimpulkan bahwa Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) meningkatkan keterlibatan peserta didik dan hasil yang diperoleh dalam pembelajaran IPAS. Model pembelajaran kooperatif ini dapat mendorong peserta didik untuk lebih proaktif dalam

berdiskusi, sehingga peningkatan berpikir kritis dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran menjadi lebih baik.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV SD Negeri 01 Dagen Karanganyar. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 73,44 pada pretest menjadi 82,08 pada posttest. Hasil uji hipotesis melalui *Paired Sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,00 ($p < 0,05$), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest setelah diberikan perlakuan dengan model TGT. Dengan demikian, (H_1) diterima dan (H_0) ditolak, yang berarti penerapan model pembelajaran TGT mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Selain itu, penerapan model TGT juga mendorong suasana belajar yang lebih aktif, kompetitif, dan menyenangkan, sehingga peserta didik lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Namun, dalam penerapannya masih terdapat kendala seperti keterbatasan waktu karena permainan membutuhkan durasi cukup panjang, pengelolaan kelas yang menantang akibat suasana belajar yang lebih ramai, adanya perbedaan kemampuan antar peserta didik yang cukup dominan sehingga memengaruhi efektivitas kelompok, serta keterbatasan sarana pendukung seperti papan skor dan kartu soal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Disampaikan apresiasi yang setinggi-tingginya dan terima kasih kepada Kepala SD Negeri 01 Dagen Karanganyar dan seluruh guru, pengelola sekolah, serta para pihak yang telah berkontribusi positif terhadap penyusunan dan penyelesaian penulisan artikel ini.

DAFTAR REFERENSI

- Anugraheni. (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. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- 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. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>
- Dewi Ratnaningsih. (2020). Penggunaan blog dan pembelajaran kooperatif tipe numbered head together untuk meningkatkan pemahaman konsep tentang usaha mempertahankan kemerdekaan Indonesia. 3(1), 25-42. <https://doi.org/10.17509/ghm.v3i1.28387>

- Eka Dewi Utari, & Syarifuddin. (2022). *Media pembelajaran (dari masa konvensional hingga masa digital)*. Palembang: Bening Media Publishing.
- Ennis, R. H. (1985). A logical basis for measuring critical thinking skills. *Educational Leadership*, 43(2), 44-48.
- Fauzi. (2024). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa. In *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2. <http://ejournal.pdtii.org/index.php/ngaos/index> <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>
- Fitri, Y. W. (2023). Pengaruh model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan media kokami terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 167-175. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1952>
- Gunarto. (2013). *Model dan metode pembelajaran*. Semarang: Unissula Press.
- Halim, A. (2022). Signifikansi dan implementasi berpikir kritis dalam proyeksi dunia pendidikan abad 21 pada tingkat sekolah dasar. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 3(3). <https://doi.org/10.36418/jist.v3i3.385>
- Handini, O. (2016). Pembelajaran IPS berbasis kemampuan berpikir kritis sebagai alternatif inovasi pembelajaran interaktif. 11.
- Handini, O., & Mustofa, M. (2022). Application of TPACK in 21st-century learning. *International Journal of Community Service Learning*, 6(4), 530-537. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v6i4.54620>
- Hidayah, N., Handini, O., & Mustofa, M. (2024). Pengaruh media TTS terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V SDN Kestalan Surakarta. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6. <http://ojs.uho.ac.id/index.php/jipsd> <https://doi.org/10.36709/jipsd.v6i1.23>
- Husnah, A., Fitriani, A., Patricya, F., Handayani, T. P., & Marini, A. (2023). Analisis materi IPS dalam pembelajaran IPAS kurikulum merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 3(1), 57-64.
- Kemdikbud. (2022). *Capaian pembelajaran mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) fase A-fase C untuk SD/MI/Program Paket A*.
- Khoerunnisa, P., Syifa, & Aqwal, M. (2020). Analisis model-model pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia> <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Muslim Rasmanna, P., Utami, Y., & Pelita Nusantara Medan, S. (2023). Uji validitas dan uji reliabilitas instrument penilaian kinerja dosen. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 4(2), 21-24. <https://doi.org/10.55338/saintek.v4i2.730>
- Novia Pitriani, N., Noviati, P. R., & Juanda, R. Y. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbasis media corong berhitung terhadap hasil belajar matematika materi perkalian di sekolah dasar. *Penelitian Eksperimen pada Siswa Kelas II SD Negeri Sukasari Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021* (Vol. I, Issue 1). <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/pi-math>
- Nurhaedi, E., Santosa, C. A. H. F., & Yumiati, Y. (2023). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Game Tournament) terhadap kemampuan berpikir kritis

- dan motivasi siswa SD. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(9), 15958-15974. <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v7i9.13767>
- Nuryanti, L. (2023). *Transformasi mindset dalam membangun kemampuan berpikir kritis melalui metode pembelajaran aktif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Prabawati, P. L. S., Jampel, I. N., & Suma, I. K. (2025). Model pembelajaran kooperatif team games tournament pada pembelajaran IPAS terhadap partisipasi dan hasil belajar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(2), 1228-1237. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i2.1838>
- Putranta, H. (2018). *Model pembelajaran kelompok sistem perilaku*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rita Rahmaniati, M.Pd. (2024). *Model-model pembelajaran inovatif*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Robid Jiwandono, N. (2018). Kemampuan berpikir kritis (critical thinking) mahasiswa semester 4 (empat) pada mata kuliah psikologi linguistik. *Critical...* <https://doi.org/10.33752/ed-humanistics.v4i1.351>
- Rusman. (2018). *Model-model pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru*. Depok: Rajawali Pers.
- Rustaman, N., & Nuryani, dkk. (2015). *Materi dan pembelajaran IPA SD* (12th ed.). Banten.
- Sandra, E., Theresia, M., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., & Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa Institut Pendidikan Tapanuli Selatan, F. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika materi bangun ruang kelas V SD Muhammadiyah 1 Padangsidimpuan.
- Shofiyah Hamidah, O., Reizahran, R., & Fadhil, A. (2023). Analisis berpikir kritis dalam buku ajar pendidikan agama Islam kelas XI. 5(Maret), 203-213. <http://e-journal.staima-alhikam.ac.id/index.php/piwulang>
- Shoimin, A. (2017). *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Sihotang, K. (2019). *Berpikir kritis kecakapan hidup di era digital*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Yogyakarta: Alfabeta Bandung.
- Suhelayanti, S. Z. (2023). *Buku-referensi-pembelajaran-ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas*.
- Sulistiyani, P. R. (2019). *Konsep dasar IPA* (1st ed.). Bandung: Yiesa Media Karya.
- Susanti, E. (2018). *Konsep dasar IPS*. Medan: Widya Puspita.
- Wahyu, A. (2020). Item number 3 (Thoraks value 301), Item number 4 (Lumbar value 489) Item number 5 (Pelvic 334) (Issue 2).
- Wahyudin, D., Caturiasari, J., Tri, A. A., Putri, L., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2023). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament terhadap hasil belajar PKN siswa sekolah dasar. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1853>

Yuyun, S. (2018). Implementasi model example non example sebagai upaya peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan menyusun teks tanggapan kritis pada siswa SMP Negeri 5 Subang. 1.