



Diterima Redaksi	Direvisi Terakhir	Diterbitkan <i>Online</i>
25 Oktober 2023	03 Desember 2023	15 Desember 2023
DOI: <a href="https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1952">https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1952</a>		

## **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) DENGAN MEDIA KOKAMI TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA**

Yalin Widia Fitri<sup>1</sup>, Syofnidah Ifrianti<sup>2</sup>, Ida Fiteriani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Indonesia

E-mail: <sup>1</sup>yalinfitriwidia22@gmail.com, <sup>2</sup>syofnidahifrianti@radenintan.ac.id, <sup>3</sup>fiteriani@yahoo.co.id

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tingkat kemampuan berpikir kritis peserta didik mata pelajaran IPA kelas V di SD N 2 Rejosari masih tergolong kurang kritis. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media Kokami terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian dilaksanakan di SD N 2 Rejosari, Kab. Lampung Tengah. Jenis penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Eksperimental Design*. Teknik pengumpulan data menggunakan pendekatan kuantitatif dengan memberikan soal kepada 26 siswa kelas VA dan 19 siswa kelas VB. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran IPA. Hal ini dibuktikan dalam pengujian hipotesis menggunakan analisis data uji *paired samples t-test*. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh tarafsignifikan ( $\text{sig}$ )  $< 0,05$  yaitu  $0,014 < 0,05$  yang menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima pada penelitian ini. Artinya pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT ini berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Rejosari Kab. Lampung Tengah yang dimana antara kelas eksperimen dan kelas control memiliki perbedaan yang signifikan.

**Kata Kunci:** TGT, Berpikir Kritis, Siswa SD.

**Abstract:** This research is motivated by the level of critical thinking abilities of students in class V science subjects at SD N 2 Rejosari which are still considered less critical. The aim of this research is to determine the effect of the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model using Kokami media on students' critical thinking abilities. The research was carried out at SD N 2 Rejosari, Kab. Central Lampung. The type of experimental research used in this research is *Quasi Experimental Design*. The data collection technique used a quantitative approach by giving questions to 26 class VA students and 19 class VB students. The results of this research indicate that there is an influence of the TGT learning model on critical thinking skills in science subjects. This is proven in hypothesis testing using *paired samples t-test* data analysis. Based on the results of data





*analysis, a significance level (sig) < 0.05 was obtained, namely 0.014 < 0.05, which indicates that H<sub>0</sub> was rejected and H<sub>1</sub> was accepted in this study. This means that learning using the TGT learning model has an effect on the critical thinking abilities of class V students at SD Negeri 2 Rejosari Kab. Central Lampung where there are significant differences between the experimental class and the control class.*

**Keywords:** TGT, Critical Thinking, Elementary School Students.

## **Pendahuluan**

Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, kualitas guru merupakan salah satu komponen yang mempunyai peran sangat penting. Kegiatan guru mempengaruhi keberhasilan kegiatan pendidikan. Guru harus menciptakan proses belajar dengan baik sesuai tujuan pendidikan dan memberikan dorongan untuk potensi belajar peserta didik. Guru hendaknya juga mampu membimbing dan memfasilitasi peserta didik, agar mereka dapat memahami kekuatan serta kemampuan yang ada pada dirinya, selanjutnya memberikan motivasi agar peserta didik terdorong untuk belajar sebaik mungkin sehingga dapat mewujudkan keberhasilan berdasarkan kemampuan yang mereka miliki.

Dalam proses pembelajaran, guru sebagai pendidik harus bertanggung jawab terhadap hasil belajar peserta didik dan pengetahuan peserta didik terkait dengan materi yang telah dipelajarinya. Namun kenyataan di lapangan proses pembelajaran masih banyak permasalahan dan belum dapat dilaksanakan dengan baik sesuai yang diharapkan. Faktor yang menyebabkan hal ini yaitu proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru, dan sulitnya materi yang dipelajari sehingga kurangnya motivasi dalam diri peserta didik. Padahal dalam proses pembelajaran, motivasi merupakan salah satu aspek yang sangat penting.<sup>1</sup>

Dapat dipahami begitu spesifiknya eksistensi seorang guru dalam proses pembelajaran, sehingga tanpa guru dapat dipastikan proses pembelajaran tidak akan berlangsung, baik pembelajaran dalam pendidikan formal maupun pendidikan non-formal dan bahkan informal. Peranan guru sebagai motivator adalah mengupayakan semaksimal mungkin agar peserta didiknya memiliki motivasi atau semangat belajar yang tinggi dalam setiap proses pembelajaran mata pelajaran apapun.<sup>2</sup>

Berpikir kritis penting sekali dimunculkan dalam diri peserta didik karena dengan berpikir kritis peserta didik dapat memahami serta menyelesaikan suatu masalah dan mampu menerapkannya pada kondisi yang berbeda. Menurut Deswani kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik bias lebih dimunculkan melalui kegiatan yang memfokuskan pada pola pikir peserta didik. Proses berpikir kritis mampu diterapkan dalam pelajaran IPA SD, karena pada dasarnya pelajaran IPA adalah ilmu mengenai

<sup>1</sup> Muhamad Surya Hamdani, Mawardi, and Krisma Widi Wardani, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi", Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar 3, no. 4 (2019). Hal. 441

<sup>2</sup> Syofnidah Ifrianti, "Implementasi Metode Bermain dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah", Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran 2, no. 2 (2015). Hal. 150-151



gejala yang terjadi pada alam dengan melakukan kegiatan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, teori supaya siswa memiliki pengetahuan mengenai alam sekitar.

Menurut Falah dalam Mifta Erlistiani kemampuan berpikir kritis ini sangat penting untuk dimiliki oleh peserta didik karena di dalamnya terdapat proses aktivitas mental dalam menerima, mengolah, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi informasi yang didapatkan untuk membuat suatu keputusan atau tindakan dalam memecahkan masalah. Permasalahan yang akan dihadapi oleh peserta didik tidak hanya terdapat dalam pelajaran saja namun dalam kehidupan sehari-hari pun banyak sekali permasalahan yang akan dihadapi oleh peserta didik. Sehingga peserta didik dituntut untuk memiliki kemampuan berpikir kritis agar dapat membuat suatu keputusan atau tindakan yang tepat dalam memecahkan setiap permasalahan yang dihadapi.<sup>3</sup>

Kondisi yang dialami pada saat ini dalam pembelajaran IPA masih terpusat pada guru, belum terfokuskan pada peserta didik serta kurangnya ketersediaan media pembelajaran. Proses pembelajaran yang digunakan adalah model CTL (*Contextual Teaching and Learning*) yaitu peserta didik menerima ilmu yang diberikan oleh guru yang kemudian dilakukan tanya jawab namun masih banyak peserta didik yang merasa jenuh dan malas dalam belajar sehingga kemampuan peserta didik untuk meningkatkan potensi diri yang dimilikinya berkurang baik dalam motivasi belajar atau pun kemampuan berpikir kritis.

Berdasarkan uraian pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis adalah suatu proses kemampuan untuk memecahkan masalah berdasarkan pertimbangan yang baik serta pengalaman-pengalaman yang sesuai dengan fakta yang ada. Kemampuan berpikir kritis merupakan proses berpikir untuk memecahkan masalah dalam proses pembelajaran, sehingga dapat diambil suatu keputusan yang terbaik yang dapat dilaksanakan. Kemampuan berpikir kritis ini dapat dilatihkan melalui proses belajar. Suatu proses pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis untuk memecahkan masalah dalam proses belajar yang berpusat pada peserta didik.

Model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah model CTL (*Contextual Teaching and Learning*). Misalnya, guru ketika pembelajaran memberikan materi yang dihubungkan dengan situasi kehidupan nyata kemudian melakukan tanya jawab dengan peserta didik dan memberikan soal diakhir pembelajaran untuk dikerjakan kemudian diberi nilai. Model pembelajaran ini belum memberikan hasil yang maksimal karena tidak semua peserta didik dapat terlibat aktif saat proses pembelajaran. Masih banyak peserta didik yang pasif dan merasa bosan dengan model pembelajaran yang seperti itu dan juga siswa terkadang kurang memperhatikan guru saat proses pembelajaran sehingga membuat proses pembelajaran terlihat monoton oleh peserta didik.

---

<sup>3</sup> Mifta Erlistiani, A. Syachruji, dan Encep Andriana. (2020). Penerapan Model Pembelajaran SSCS (Search, Solve, Create, and Share) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(2). Hal. 162.



Perlunya model pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik, agar peserta didik aktif ketika proses pembelajaran. Untuk mengubah model pembelajaran ini sangat sulit bagi guru, karena guru harus memiliki kemampuan dan keterampilan untuk menggunakan model pembelajaran lain. Winoto menyatakan bahwa rendahnya tingkat kemampuan berpikir kritis siswa disebabkan oleh penerapan model pembelajaran yang kurang inovatif dan tidak berpusat pada siswa. Sehingga diperlukan model pembelajaran yang inovatif untuk dapat menjadikan siswa aktif dan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis.

Salah satu model pembelajaran yang dapat menjadikan siswa aktif dan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Slavin menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki tujuannya itu untuk memotivasi siswa supaya saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru yang pada akhirnya untuk memperoleh skor pada masing-masing anggota tim. Sehingga siswa berusaha menguasai materi dengan baik, maka dengan cara tersebut akan berdampak terhadap berpikir kritis siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Slavin merupakan suatu model pembelajaran dengan cara melakukan pertandingan permainan antar tim atau antar anggota kelompok. Pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards pada tahun 1995. Sedangkan model pembelajaran TGT menurut Hermawan yaitu dengan cara membentuk kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang yang memiliki latar belakang kemampuan dalam akademik, gender atau jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda.<sup>4</sup>

Hal lainnya yang dapat membantu sebuah proses pembelajaran lebih efektif adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah media permainan yang bernama Kokami. Media Kokami terdiri atas suatu kotak dan kartu misterius. Dikatakan misterius karena kartu dimasukkan kedalam amplop, yang kemudian amplop tersebut diletakkan di dalam sebuah kotak sehingga isi dari kartu tidak diketahui. Isi dari kartu misterius dapat berupa materi, pertanyaan, gambar, perintah maupun suatu petunjuk.<sup>5</sup>

Penggunaan media Kokami ini didasari oleh karakter siswa sekolah menengah yang masih senang oleh pembelajaran yang dipadukan dengan media permainan yang dinamis. Degeng menyatakan daya tarik pengajaran dapat diukur dengan mengamati kecenderungan siswa untuk tetap belajar. Maka dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa, tentunya mewujudkan kegiatan

---

<sup>4</sup> Irma Wahdatul Ummah, "The Effect of The TGT (*Teams Games Tournament*) Learning Model on the Collaborative Skills of Class VI Student on the Theme of Unity in Difference", SHEs: Conference Series 4, No 6 (2021). Hal. 838-839.

<sup>5</sup> Istiqomah, F., Widiyatmoko, A., & Wusqo, I. U. (2016). Pengaruh Media Kokami terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Aktivitas Belajar Tema Bahan Kimia. *Unnes Science Education Journal*, 5(2).



pembelajaran yang baik, menarik, dan berdampak positif terhadap hasil belajar yang baik pula.<sup>6</sup> Dengan adanya permainan kokami sebagai media pembelajaran, dapat memberikan suasana pada diri siswa seolah-olah mereka sedang bermain.

Situasi dan kondisi bermain ini dapat berdampak positif, seperti siswa menjadi merasa terbebas dari rasa jenuh saat mengikuti pelajaran dan rasa tegang yang dapat ditimbulkan oleh banyak sebab seperti rasa takut pada guru, dan rasa takut pada pelajaran itu sendiri. Dapat meningkatkan proses belajar dan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan ketidaksadaran, serta memfokuskan siswa sebagai subjek belajar. Paling tidak dengan adanya media ini guru dapat memberikan pengalaman belajar yang lain kepada para siswa sehingga tidak lagi bosan dengan pelajaran yang diajarkan. Perpaduan antara model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media Kokami sangat cocok, karena keduanya memberi peluang kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Terdapat kerja sama dan saling membantu pada saat kerja kelompok dalam menjawab tantangan dari media Kokami.

Berdasarkan hasil dari soal kemampuan berpikir kritis telah diberikan kepada 26 peserta didik kelas VA dan 16 peserta didik kelas VB peneliti memberikan 5 soal yang masing-masing soal memiliki indikator berpikir kritis menurut Ennis dan Faiz yang setiap soal berbeda. Pada setiap indikator yang diberikan hanya beberapa anak yang bisa menjawab dengan benar dan presentase masih dalam kriteria kurang. Selama proses pembelajaran masih banyak dari peserta didik yang hanya menampung apa yang didapatkan dari pendidik. Peserta didik dinilai kurang kritis pada proses belajar karena selama kegiatan belajar peserta didik hanya diam serta mendengarkan saja atau pasif. Pasifnya peserta didik didalam kelas juga dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang cenderung membosankan.<sup>7</sup>

Dengan kemampuan siswa diharapkan dapat menunjukkan kemampuan kerjasama kelompok dan kepemimpinannya, beradaptasi dalam berbagai peran dan tanggung jawab, bekerja secara produktif dengan yang lain, menempatkan empati pada tempatnya, menghormati perspektif yang berbeda. Oleh karena itu, perlu diupayakan proses pembelajaran yang menumbuhkan kemampuan berfikir kritis seluruh siswa. salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menumbuhkan kemampuan kolaborasi siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Miroh “model pembelajaran TGT dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan kolaborasi siswa yaitu dengan perolehan nilai rata-rata kemampuan kolaborasi kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol”. Penelitian yang dilakukan oleh Miroh membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang diajar menggunakan model

---

<sup>6</sup> Syilvi Indrayani, I Nyoman Sudana Degeng, Sumarmi, “Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan Media Kokami terhadap Hasil Belajar IPS”, Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan 2, no. 10 (2017). Hal. 1322.

<sup>7</sup> Pra Penelitian Kelas V SD N 2 Rejosari, pada 21 Juli 2022.



pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team GamesTournament*) dengan siswa yang tidak diajar dengan model pembelajaran tersebut.<sup>8</sup>

Berdasarkan masalah diatas penulis akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan Media Kokami terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 2 Rejosari”.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Kuantitatif. Penelitian ini berlangsung pada tanggal 3 April 2023 di SD Negeri 2 Rejosari, Kecamatan Seputih Mataram Lampung Tengah. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design*. Desain ekperimental semu melakukan suatu cara untuk membandingkan kelompok. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Sesuatu yang akan di eksperimenkan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran TGT terhadap kemampuan berpikir kritis kelas V pada mata pelajaran IPA. Berdasarkan jenis penelitian eksperimen yang akan dilakukan maka metode yang digunakan adalah metode eksperimen. Metode eksperimen berarti metode percobaan untuk mempelajari pengaruh dari variabel tertentu terhadap variabel yang lain, melalui uji coba dalam kondisi khusus yang diciptakan. Dalam penelitian yang peneliti lakukan, peneliti mengambil dua kelas untuk diteliti yaitu, kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perlakuan yang diberikan di kelas eksperimen adalah pembelajaran IPA menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran IPA menggunakan model TPS (*Think Pair Share*). Pada akhir pembelajaran kedua kelas tersebut akan diukur kemampuan berpikir kritis melalui tes. Hal ini dimaksud untuk mengukur kemampuan berpikir kritis pada kedua kelas.

### **Hasil dan Pembahasan**

Pada komponen ini dijelaskan mengenai pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap kemampuan berpikir kritis mata pelajaran IPA siswa kelas V SDN 2 Rejosari, Seputih Mataram, Lampung Tengah. Variabel pada penelitian ini adalah variabel bebas berupa Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan media Kokami dan variabel terikatnya berupa kemampuan berpikir kritis peserta didik. Penelitian ini dilakukan di SDN 2 Rejosari, Seputih Mataram Lampung Selatan dengan mengambil 2 kelas sebagai sampel yaitu kelas V A sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model TGT dan kelas V B sebagai kelas kontrol menggunakan model pembelajaran TPS. Jumlah peserta didik 45 siswa, kelas eksperimen memiliki 26 siswa dan kontrol memiliki 19 siswa.

---

<sup>8</sup> Miroh, S Patonah dan U Kaltsum, “Pengaruh Model Pembelajaran Temas Games Tournament (TGT) terhadap Kemampuan Kolaborasi Siswa di SMP N 5 Ungaran”, Prosiding Seminar Nasional the 5<sup>th</sup> Lontar



Materi yang diajarkan adalah sifat-sifat benda dan perubahannya, yang terdiri mencair, membeku, menguap, mengembun, mengkristal, dan menyublim. Untuk mengumpulkan data-data pengujian hipotesis, peneliti mengajarkan materi sifat-sifat benda dan perubahannya dikelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing 6 x pertemuan, yaitu 1 x pertemuan memberikan pre-test atau tes sebelum diberikan perlakuan, 4 x pertemuan dilaksanakan untuk proses belajar mengajar, dan 1 x pertemuan dilaksanakan evaluasi atau tes akhir (post-test) atau tes sesudah diberikan perlakuan kepada peserta didik sebagai data penelitian dengan bentuk soal essay.

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji Anova. Uji hipotesis yang dilakukan adalah menghitung nilai *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk kelas eksperimen berdasarkan uji *paired simple t-test*, didapatkan rata-rata nilai *pre-test* kelas eksperimen sebesar 66,58 dan rata-rata nilai *post-test* sebesar 73,31 sehingga mengalami peningkatan 6,73. Didapatkan juga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% yaitu  $0,287 > 0,126$  dan mempunyai nilai  $p < 0,05$  yaitu  $0,000 < 0,05$ , yang berarti dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan secara signifikan skor hasil peserta didik kelompok eksperimen atau dikelas eksperimen. Kemudian untuk kelas kontrol, berdasarkan uji *paired sample t-test* didapatkan rata-rata nilai *pre-test* kelas kontrol sebesar 65,79 dan rata-rata nilai *post-test* sebesar 70,89 sehingga mengalami peningkatan sebesar 5,1. Didapatkan juga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% yaitu  $6,822 > 1,565$  dan mempunyai nilai  $p < 0,05$  yaitu  $0,000 < 0,05$ , yang berarti dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan secara signifikan skor hasil peserta didik kelompok kontrol atau dikelas kontrol.

Selanjutnya, berdasarkan analisis hasil uji *Paired Sample t-test post-test* diketahui rata-rata hasil kelas eksperimen sebesar 73,16 dan rata-rata hasil kelas kontrol sebesar 70,89, sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil kelas eksperimen  $>$  kelas kontrol. Dari tabel uji *paired sample t-test* diketahui bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% yaitu  $19,496 > 4,473$  dan nilai signifikansinya kurang dari 0,05 yaitu  $P = 0,014 < 0,05$ . Sehingga, dapat dikatakan ada perbedaan skor nilai peserta didik secara signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dapat diketahui dari hasil uji hipotesis dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan media Kokami terhadap kemampuan berpikir kritis mata pelajaran IPA peserta didik kelas V dengan materi sifat-sifat benda dan perubahannya karena diperoleh taraf signifikan ( $sig$ )  $< 0,05$  yang menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima pada penelitian ini. Artinya pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan media Kokami ini sangat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V di SDN 2 Rejosari Seputih Mataram Lampung Tengah yang dimana antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kritis pada



kelas eksperimen yang telah diberikan perlakuan model pembelajaran TGT jauh lebih tinggi daripada kelas kontrol.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan peneliti mengenai pengaruh dari model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan media Kokami terhadap kemampuan berpikir kritis kelas V didapatkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD Negeri 2 Rejosari Seputuh Mataram Lampung Tengah. Hal ini dapat dibuktikan dengan rata-rata kemampuan berpikir kritis pada kelas eksperimen mencapai 73,16, sedangkan rata-rata kelas kontrol menggunakan model *Think Pair Share* mencapai 70,89 dengan hasil uji hipotesis diperoleh Sig.(2-tailed) adalah  $0,014 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, artinya ada pengaruh signifikan model pembelajaran TGT dengan media Kokami terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD Negeri 2 Rejosari Seputuh Mataram Lampung Tengah. Oleh karena itu, model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang mampu memberikan perubahan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik, dan model ini dapat digunakan pendidik dalam kegiatan pembelajaran guna menciptakan suasana pembelajaran baru. Model pembelajaran TGT mendorong peserta didik lebih mandiri dalam memecahkan suatu permasalahan dalam suatu peristiwa dengan membebaskan peserta didik berpendapat. Namun model pembelajaran TGT ini tidak sepenuhnya mempengaruhi kemampuan peserta didik karena masih ada faktor lain yang mempengaruhi kemampuan berpikir kritis. Beberapa kendala yang dialami oleh peneliti saat pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu dalam membagi kelompok peneliti kesulitan untuk membagi kelompok secara heterogen dari segi akademis, membutuhkan waktu yang cukup banyak untuk peserta didik berdiskusi sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan, dan peserta didik yang mempunyai kemampuan tinggi terkadang kesulitan saat memberikan penjelasan kepada anggota kelompoknya. Untuk itu guru supaya dapat menentukan kelompok secara heterogen dari segi akademis agar setiap anggota tim bisa saling membantu, guru supaya mengefisienkan waktu agar tidak banyak waktu yang terbuang saat pembelajaran berlangsung, dan guru supaya membimbing peserta didik dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat menularkannya kepada peserta didik yang lain.

### **Daftar Pustaka**

Erlistiani, Mifta, A. Syachruraji dan Encep Andriana, "Penerapan Model Pembelajaran SSCS (Search, Solve, Create, and Share) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (2020).



- Hamdani, Muhamad Surya, Mawardi, dan Krisma Widi Wardani. “Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi”. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* (2019).
- Ifrianti, Syofnida. “Implementasi Metode Bermain dalam Meningkatkan Hasil belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah”. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* (2015).
- Indrayani, Syilvi, I Nyoman Sudana Degeng, Sumarmi, “Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan Media Kokami terhadap Hasil Belajar IPS”, *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan* (2017).
- Istiqomah, F., Widiyatmoko, A., & Wusqo, I. U. “Pengaruh Media Kokami terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Aktivitas Belajar Tema Bahan Kimia”, *Unnes Science Education Journal*, 5(2) (2016).
- Miroh, S. Patonah dan U. Kaltsum, “Pengaruh Model Pembelajaran Temas Games Tournament (TGT) terhadap Kemampuan Kolaborasi Siswa di SMP N 5 Ungaran”, *Prosiding Seminar Nasional the 5<sup>th</sup> Lontar Physics Forum* (2019).
- Pra Penelitian, Kelas V SD N 2 Rejosari, pada 21 Juli 2022.
- Ummah, Irma Wahdatul, “The Effect of The TGT (Teams Games Tournament) Learning Model on the Collaborative Skills of Class VI Student on the Theme of Unity in Difference”, *SHEs: Conferece Series* (2021).