



## **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) DENGAN MEDIA KOKAMI TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SD N 2 REJOSARI**

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

e-mail: [yalinfitrividia22@gmail.com](mailto:yalinfitrividia22@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*This research is motivated by level of the low critical thinking skills of students in science class V at SD N 2 Rejosari which are still classified as less critical and the use of methods that are less varied, learning that is less interesting and teacher centered. Therefore, it is necessary to have a method with the help of appropriate learning media so that learning is more fun and students become more active so as to improve students' critical thinking. The purpose of this study was to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model with Kokami media on critical thinking skills in fifth grade students at SD Negeri 2 Rejosari Kab. Lampung Tengah. The type of experimental research used in this research is Quasi Experimental Design. The Quasi Experimental Design used in this study is the Nonequivalent (Pretest and posttest) Control Group Design. In this study, the sample used was 45 students with an elaboration of 26 students as the experimental class or class VA which applied the TGT learning model, while 19 students served as the control class or class VB which applied the TPS learning model. Data collection techniques for critical thinking skills were in the form of pre-test and post-test then analyzed with the t-test, previously the data was tested for prerequisites with the normality test and homogeneity test. The results of this study indicate that there is an influence of the TGT learning model on critical thinking skills in science subjects. This is proven in testing the hypothesis using paired samples t-test. Based on the results of data analysis, a significant level (sig)  $<0.05$  was obtained, namely  $0.014 <0.05$  which indicated that  $H_0$  was rejected and  $H_1$  was accepted in this study. This means that learning using the TGT learning model affects the critical thinking skills of fifth grade students at SD Negeri 2 Rejosari Kab. Lampung Tengah where there is a significant difference between the experimental class and the control class.*

**Keywords:** TGT, Critical Thinking

### **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.

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.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan suatu ilmu mengenai alam serta isinya dan menjadi sebuah pelajaran yang diharuskan untuk dipelajari. Menurut Trianto ilmu pengetahuan alam ialah sebuah pengetahuan yang dikumpulkan menjadi satu dan sudah diatur dengan baik secara sistematis yang terfokus pada apa yang terjadi pada alam yang dilihat dari adanya kumpulan fakta, metode ilmiah dan sikap ilmiah. Pelajaran IPA di SD ditujukan untuk menanamkan keingintahuan siswa mengenai alam semesta berdasarkan bukti, mengembangkan cara berpikir ilmiah, kemampuan berpikir kritis dan mengambil kesimpulan melatih bersikap objektif, bekerja sama dan saling menghormati.

Tidak sedikit masalah-masalah bermunculan pada pembelajaran IPA, permasalahan tersebut terjadi karena sering kali penggunaan model pembelajaran yang tidak tepat dengan materi yang diberikan dan tidak mengarahkan peserta didik untuk berpikir kritis. Dengan apa yang sedang dipelajari. Kemampuan berpikir kritis sangat penting bagi siswa, karena dengan berpikir kritis siswa akan menggunakan potensi pikiran untuk memecahkan suatu permasalahan dalam kehidupan sehari-hari atau dalam materi-materi pembelajaran. Menurut Susanto berpikir kritis adalah suatu kegiatan memunculkan ide untuk memecahkan masalah yang di paparkan.

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 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.

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 diatas 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.

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.

Adapun langkah-langkah dalam menerapkan model pembelajaran TGT menurut Pardede dalam Nur Endah Hikmah Fauziah yaitu 1) penyajian kelas, 2) membentuk kelompok secara heterogen, 3) melaksanakan permainan, 4) melaksanakan pertandingan atau turnamen, 5) memberikan sebuah penghargaan. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran dengan cara membuat tim belajar yang terdiri dari empat sampai enam orang, dibentuk secara heterogen untuk saling menguasai materi dengan baik, kemudian dilakukan permainan turnamen atau pertandingan antar tim untuk memperoleh poin tambahan yang nantinya dijadikan skor tim mereka. Tahap terakhir yaitu memberikan sebuah penghargaan bagi tim yang memperoleh skor tertinggi.

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 (Istiqomah, Widiyatmoko, &Wusqo).

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 pembelajaran yang baik, menarik, dan berdampak positif terhadap hasil belajar yang baik pula. 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 indicator yang diberikan hanya beberapa anak yang bias 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.

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).

Pembelajaran model TGT (Team Games Tournament) adalah satu tipe atau model yang mudah diterapkan dan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan, memungkinkan siswa belajar rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) dapat diterapkan dengan bahan, alat dan mekanisme sederhana tanpa harus terikat dengan alat pembelajaran elektronik ataupun sambungan internet.

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 pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) dengan siswa yang tidak diajar dengan model pembelajaran tersebut.

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”.

## **TUJUAN**

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah untuk mengetahui: “Pengaruh model pembelajaran TGT dengan media Kokami terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik”.

## **KAJIAN TEORI**

Menurut Sumantri dalam Putu Yulia Angga Dewi pengertian model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa adanya perbedaan status. Aktivitas belajar peserta didik dengan menggunakan model TGT (Teames Games Tournament) memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan rileks dan menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar pada peserta didik.

Slavin dalam FX. Agus Hariyanto menjelaskan bahwa TGT menggunakan permainan yang dapat disesuaikan dengan topik apapun, permainan ini biasanya lebih baik dari permainan individual, mereka memberi kesempatan bagi rekan untuk membantu satu sama lain dan menghindari salah

satu masalah game individual yaitu bahwa lebih konsisten mungkin siswa mampu menang. Jika semua siswa diletakkan pada kemampuan campuran tim, semua memiliki peluang bagus untuk sukses.

Rusman juga mengemukakan bahwa TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Satu kelompok dalam TGT terdiri dari beragam individu dengan keunikan mereka masing-masing sehingga perlu pemahaman dan kerja sama antar individu. Kelompok yang dibuat sengaja lebih kecil dan beragam supaya terjadi saling memahami dan saling melengkapi karena dalam turnamen diperlukan kerja sama tim.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif dengan menggunakan permainan yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran, dalam model pembelajaran TGT siswa bekerjasama dalam tim yang beranggotakan 5-6 siswa dengan peran dan tanggung jawab masing-masing untuk keberhasilan tim.

Menurut Shoimin dalam Heni Rita Susila ada lima komponen utama pembelajaran TGT sebagai berikut.

#### 1. Penyajian kelas

Pada penyajian kelas, guru masih menyampaikan materi dengan cara pengajaran langsung, dapat juga menggunakan metode ceramah ataupun metode diskusi yang dipimpin oleh guru. Hal yang sangat penting disini, peserta didik harus memperhatikan dan memahami dengan jelas materi yang disampaikan oleh guru karena ini akan sangat berguna pada saat peserta didik telah bergabung dalam kelompok-kelompok ataupun dalam game karena skor yang diperoleh dalam game juga akan menentukan skor kelompok.

#### 2. Kelompok (teams)

Guru membagi peserta didik dalam kelompok yang terdiri dari 4 sampai 5 peserta didik yang anggotanya heterogen dari sisi kemampuan akademik, ras, latar belakang, jenis kelamin. Tujuan dibentuk kelompok ini agar mereka bisa saling bekerja sama mendalami materi sebagai persiapan agar nanti dapat optimal pada saat bermain di game.

#### 3. Game

Cara memainkan game ini adalah dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dibuat untuk menguji pengetahuan peserta didik yang diperoleh dari penyajian kelas atau kelompok. Permainan di game ini biasanya dilakukan dengan memilih kartu yang diberi nomor. Dalam kartu tersebut terdapat pertanyaan-pertanyaan sederhana. Skor akan diberikan pada peserta yang dapat menjawab dengan benar. Skor ini akan diakumulasikan pada turnamen mingguan.

#### 4. Turnamen

Setelah presentasi kelas atau kelompok selesai dilaksanakan. Lembar kerja juga telah selesai dikerjakan maka akan diadakan turnamen. Turnamen diadakan di akhir unit materi pelajaran atau bisa juga dilaksanakan mingguan sesuai dengan kesepakatan bersama.

#### 5. Penghargaan kelompok (team recognize)

Penghargaan kelompok dilakukan dengan memberikan reward ataupun sertifikat kepada kelompok yang menang atau yang dapat memenuhi kriteria skor yang telah ditentukan.

KOKAMI (Kotak kartu misterius) merupakan salah satu jenis media yang dikombinasikan dengan permainan bahasa dan gabungan antara media dan permainan ini mampu secara signifikan memberikan motivasi dan menarik minat siswa untuk ikut aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Penerapannya melibatkan seluruh siswa, baik siswa yang biasanya pasif maupun yang aktif. Dengan demikian, permainan ini sangat baik digunakan dalam kelas yang heterogen. Persiapan-persiapan yang harus dilakukan yaitu menyiapkan media Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI) yaitu sebuah kotak dan kartu pesan. Jumlah kartu dan pesan disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Kotak dapat dibuat secara sederhana yang berfungsi sebagai tempat yang berisi kartu pesan. Kartu pesan tersebut dapat berupa perintah dan pertanyaan yang dituliskan di atas potongan kertas. Setelah itu kartu pesan disisipkan di dalam kotak tersebut.

Media pembelajaran KOKAMI (kotak kartu misteri) merupakan media yang dalam penggunaannya dapat dikombinasi dengan permainan. Media pembelajaran KOKAMI ini bertujuan untuk menarik minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan membantu menanamkan pengetahuan kepada siswa. Dalam media pembelajaran KOKAMI ini mengandung unsur persaingan (kompetisi), sehingga dengan adanya persaingan tersebut dapat memotivasi bagi siswa untuk belajar dan meningkatkan hasil belajarnya.

Jadi, Kokami adalah media permainan yang menggunakan kotak dengan sejumlah kartu pesan didalamnya berisi pertanyaan atau perintah. Media Kokami ini diharapkan dapat memberikan motivasi dan minat peserta didik untuk ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Joanne Kurfiss dalam Tatat Hartati mendefinisikan berpikir kritis sebagai aktivitas penyelidikan yang bertujuan untuk mengeksplorasi situasi, fenomena, atau masalah untuk sampai pada hipotesis atau simpulan. Simpulan itu mengandung semua informasi hasil eksplorasi yang mengandung kebenaran yang meyakinkan. Artinya, seseorang yang telah berpikir kritis tentang suatu masalah tidak akan menerima solusi begitu saja. Akan tetapi, dia akan menangguk penilaian sambil mencari dan mengeksplorasi semua argumen, fakta, dan alasan yang mendorong pengambilan keputusan yang baik dan tepat.

Dalam aktivitas berpikir kritis, Lau menyebutnya sebagai sebuah kedisiplinan untuk merefleksikan alasan-alasan di balik suatu tindakan. Disiplin berarti membiasakan diri, konsisten untuk melakukannya. Tindakan-tindakan, apapun jenisnya, dicari tahu penyebabnya muncul tindakan-tindakan tersebut, dan itu dibiasakan. Berpikir kritis adalah keterampilan penting karena mencegah orang membuat keputusan yang buruk dan membantu mereka memecahkan masalah, seperti yang diamati Richard W. Paul dan Gerald M. Nosich.

Para ahli lainnya memberikan definisi dengan rincian indikatornya. Sezer, Scriven & Paul melihat berpikir kritis adalah proses disiplin intelektual untuk secara aktif dan terampil dalam mengkonseptualisasikan, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan/atau mengevaluasi informasi yang dikumpulkan dari, atau dihasilkan oleh, pengamatan, pengalaman, refleksi, penalaran, atau komunikasi, sebagai panduan untuk keyakinan dan tindakan. Adapun menurut Fisher berpikir kritis adalah kemampuan berpikir yang tinggi dengan beberapa indikator, seperti mampu mengenali masalah, menemukan solusi dari masalah yang ada, mengumpulkan dan menyusun informasi yang diperlukan, mengenali asumsi, berpikir logis, membedakan berita faktual dan nonfaktual, mengevaluasi, mengungkapkan, menarik kesimpulan dari data yang ada.

Berpikir kritis juga dapat digunakan untuk memperoleh informasi baru bagi siapa pun, demikian halnya dengan peserta didik. Informasi baru itu sangat dibutuhkan peserta didik, terutama yang berhubungan dengan aktivitasnya sebagai pelajar. Berpikir kritis akan mempercepat perkembangan pengetahuan dan keterampilan seseorang yang pada hakikatnya dapat mempertinggi kecakapan hidupnya.

Jadi, kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan menganalisis berdasarkan penalaran logis. Pada prinsipnya, orang yang mampu berpikir kritis adalah orang yang tidak begitu saja menerima atau menolak sesuatu, mereka akan mencermati, menganalisis dan mengevaluasi sebelum menentukan apakah mereka menerima atau menolak informasi. Berpikir kritis adalah aktivitas mental yang cukup kompleks. Ketika berpikir kritis, seseorang harus mampu memberikan sebuah alasan, merefleksikan sebuah pengalaman, serta dapat membuat keputusan secara mandiri. Itu artinya, jika ada sebuah alasan yang timbul dari refleksi akan pengalaman tertentu yang mengarahkannya dalam mengambil sebuah keputusan tertentu, maka itulah yang disebut berpikir kritis. Berpikir kritis adalah analisis objektif dan evaluasi suatu masalah untuk membuat penilaian tentang hal itu. Sejauh mana seorang individu dapat membuat penilaian tersebut tergantung pada pengetahuan dunia dan pengalaman hidup, dan melibatkan keterampilan membandingkan dan kontras.

Kemampuan berpikir kritis dapat diukur berdasarkan lima indikator dari Norris dan Ennis dalam Ermaniatu Nyihana, yaitu: 1) elementary clarification (klarifikasi tingkat rendah), yaitu memfokuskan pencapaian klarifikasi secara umum suatu masalah melalui analisis argumentasi, pertanyaan maupun jawaban, 2) Basic Support (pendukung dasar), mencari sumber yang valid, membuat dan memutuskan hasil pengamatan sendiri, melibatkan berbagai informasi, kesimpulan yang diterima dan latar belakang pengetahuan, 3) Inference (kesimpulan), yaitu membuat, memutuskan dan menarik kesimpulan baik secara umum (deduktif) maupun khusus (induktif), 4) Advance Clarification (klarifikasi tingkat tinggi), yaitu membentuk dan mendefinisikan terminologi, memutuskan dan mengevaluasi definisi, menentukan konteks definisi berdasarkan alasan yang tepat, dan 5) Strategi and tactics (strategi dan cara-cara), yaitu berinteraksi dengan orang lain untuk mengambil tindakan yang sesuai; mendefinisikan masalah, menaksir kemungkinan berbagai solusi, dan mengkonstruksi alternatif solusi; monitoring keseluruhan proses pengambilan keputusan.

Sedangkan Faiz telah menyusun indikator orang yang berpikir kritis secara sederhana dalam hal pengetahuan, kemampuan, sikap dan kebiasaan adalah sebagai berikut: 1) menggunakan fakta-fakta secara tepat dan jujur, 2) mengorganisasi pikiran dan mengungkapkannya dengan jelas, logis atau masuk akal, 3) membedakan antara kesimpulan yang didasarkan pada logika yang valid

dengan logika yang tidak valid, 4) mengidentifikasi kecukupan data, 5) menyangkal suatu argumen yang tidak relevan dan menyampaikan argumen yang relevan, 6) mempertanyakan suatu pandangan dan mempertanyakan implikasi dari suatu pandangan, 7) menyadari bahwa fakta dan pemahaman seseorang selalu terbatas, 8) mengenali kemungkinan keliru dari suatu pendapat dan kemungkinan bias dalam pendapat. Dari beberapa indikator tersebut, peneliti memilih lima indikator kemampuan berpikir kritis yang disesuaikan dengan perkembangan usia anak SD.

Adapun indikator yang diharapkan dalam penelitian ini untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa SD adalah sebagai berikut:

1. Menggunakan fakta-fakta secara tepat dan jujur; Siswa dapat menjawab pertanyaan berdasarkan pengetahuannya.
2. Mengorganisasi pikiran dan mengungkapkannya dengan jelas, logis atau masuk akal; Siswa dapat menjawab pertanyaan dengan logis atau masuk akal.
3. Membedakan antara kesimpulan yang didasarkan pada logika yang valid dengan logika yang tidak valid; Siswa dapat membedakan jawaban yang tepat berdasarkan pengalamannya.
4. Menyangkal suatu argumen yang tidak relevan dan menyampaikan argumen yang relevan; Siswa dapat membedakan perubahan sifat benda berdasarkan pengalamannya.
5. Mempertanyakan suatu pandangan dan mempertanyakan implikasi suatu pandangan; Siswa dapat menjawab pertanyaan dengan tepat sesuai pengalaman dan pengetahuannya.

Indikator berpikir kritis dalam penelitian ini diadaptasi dari Norris dan Ennis dan Faiz serta disesuaikan dengan tahapan perkembangan berpikir peserta didik kelas V sekolah dasar.

IPA merupakan cabang pengetahuan yang berawal dari fenomena alam. IPA didefinisikan sebagai sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang diperoleh dari hasil pemikiran dan penyelidikan ilmuwan yang dilakukan dengan keterampilan bereksperimen dengan menggunakan metode ilmiah. Definisi ini memberi pengertian bahwa IPA merupakan cabang pengetahuan yang dibangun berdasarkan pengamatan dan klasifikasi data, dan biasanya disusun dan diverifikasi dalam hukum-hukum yang bersifat kuantitatif, yang melibatkan aplikasi penalaran matematis dan analisis data terhadap gejala-gejala alam. Dengan demikian, pada hakikatnya IPA merupakan ilmu pengetahuan tentang gejala alam yang dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip dan hukum yang tertuju kebenarannya dan melalui suatu rangkaian kegiatan dalam metode ilmiah.

IPA hakikatnya merupakan suatu produk, proses dan aplikasi. Sebagai produk IPA merupakan sekumpulan pengetahuan dan sekumpulan konsep dan bagan konsep. Sebagai suatu proses, IPA merupakan proses yang dipergunakan untuk mempelajari objek studi, menemukan dan mengembangkan produk-produk sains, dan sebagai aplikasi, teori IPA akan melahirkan teknologi yang dapat memberi kemudahan bagi kehidupan. Sedangkan Supriyadi menjelaskan bahwa sains adalah suatu cara berpikir untuk memahami suatu gejala alam, suatu cara untuk memahami gejala alam dan sebagai batang tubuh keilmuan yang diperoleh dari suatu penyelidikan.

Sains mengandung nilai-nilai ilmiah, dalam usaha membaca alam untuk menjawab hubungan sebab akibat, sains memiliki potensi pengembangan nilai-nilai individu. Pengkajian terhadap keteraturan sistem alam mendorong peningkatan kekaguman, keingintahuan terhadap alam, dan kemahfudan akan kebesaran Tuhan yang menciptakannya. Nilai-nilai etika dan moral yang terpatri pada pembacaan alam ini akan berkembang dari dampak pengiring oleh sikap ilmiah diatas yang dibiasakan dan terbiasa penerapannya dalam perilaku keseharian student as a scientis.

Berdasarkan beberapa definisi hakikat IPA, maka dapat disimpulkan bahwa IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari mengenai gejala-gejala alam melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah. Proses ilmiah ini dibangun atas dasar sikap ilmiah dan hasilnya terwujud sebagai produk ilmiah yang tersusun atas tiga komponen yaitu sebagai produk, proses dan aplikasi. IPA sebagai produk dan proses untuk menghasilkan sikap ilmiah hingga dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pengetahuan yang dimiliki dan mampu melakukan kerja ilmiah yang diiringisikap ilmiah maka dapat diperoleh produk IPA yang berupa fakta, konsep, prinsip, hukum, teori dan model.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Kuantitatif. Penelitian ini berlangsung di SD Negeri 2 Rejosari, Kecamatan Seputih Mataram Lampung Tengah. Jenis penelitian ini adalah Quasi Experimental Design. Desain eksperimen 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.

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 thitung > ttabel 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 thitung > ttabel 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 thitung > ttabel 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 dari pada 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 Seputih 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 Seputih 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.

## REFERENSI

Dewi, Putu Yulia Angga, dkk. "Teori dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI". Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. (2021).

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

Fauziyah, Nur Endah Hikmah dan Indri Anugraheni, "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis pada pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar". Jurnal Basicedu. (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).

Hariyanto, Fx. Agus, "TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) & JIGSAW MELALUI PENDEKATAN SAINTIFIK". Yogyakarta: PENERBIT DEEPUBLISH. (2019).

Hartati, Tatat, dkk. "BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF SISWA SEKOLAH DASAR". Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia (PRCI). (2022).

Hisbullah dan Nurhayati Selvi. "Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar". Makassar: Penerbit Aksara Timur. (2018)

Ifrianti, Syofnida. "implementasi Metode Bermain dalam Meningkatkan Hasil belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah". Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar. (2015).

Irfan Cahyono, dkk. MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI). Semarang: CV. Pilar Nusantara. (2020).

Nyihana, Ermaniatu, “METODE PJBL (Project Best Learning) BERBASIS SCIENTIFIC APPROACH DALAM BERPIKIR KRITIS DAN KOMUNIKATIF BAGI SISWA”. Indramayu: Penerbit Adab CV. Adanu Abimata. (2021).

Puspita, Eka Winda dan Mega Puspita Sari. “Pengembangan Media Kokami (Kotak Kartu Misteri) pada Tema 8 Subtema 3 pembelajaran 3 untuk siswa kelas IV SD”. Jurnal Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat. (2020).

Suciono, Wira, “Berpikir Kritis (Tinjauan Melalui Kemandirian Belajar, Kemampuan Akademik dan Efikasi Diri)”. Indramayu: CV Adanu Abimata. (2021).

Susila, Heni Rita dan Arief Qosim, STRATEGI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN UNTUK MAHASISWA FKIP. Aceh: Syiah Kuala University Press. (2021).