



## Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Tirtayasa 1

### INFO PENULIS

Siti Ifah Nurkholifah  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas  
Primagraha  
[ifahnurkholifah1509@gmail.com](mailto:ifahnurkholifah1509@gmail.com)

Uvia Nursehah  
Universitas Primagraha  
[uvia.1616@gmail.com](mailto:uvia.1616@gmail.com)

Sastra Wijaya  
Universitas Primagraha  
[sastrawijaya0306@gmail.com](mailto:sastrawijaya0306@gmail.com)

### INFO ARTIKEL

ISSN: 2808-1307  
Vol. 4, No. 3, Desember 2024  
<http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajsh>

© 2024 Arden Jaya Publisher All rights reserved

### **Saran Penulisan Referensi:**

Nurkholifah, S. I., Nursehah, U., & Wijaya, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Tirtayasa 1. *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora*, 4 (3), 1521-1529.

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Populasi dan sampel penelitian ini ialah siswa kelas IV SDN Tirtayasa 1 dengan jumlah 46 siswa. Metode yang dipakai yaitu metode Quasi Experimental Design, dengan desain penelitian Nonequivalent Control Group Design. Untuk pengumpulan data, instrumen yang dipakai yaitu tes essay, observasi serta dokumentasi. Hasil uji hipotesis memakai teknik Independent sample T-test dengan menggunakan IBM SPSS versi 29. Hasil analisis skor pre-test memperlihatkan skor Sig. (2-tailed) sebesar 0.087, lebih dari tingkat signifikansi  $\alpha = 0.005$ . Sehingga  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Sementara skor post-test memperlihatkan skor Sig. (2-tailed) sebesar 0.000, kurang dari tingkat signifikansi  $\alpha = 0.005$ . Sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Ini mengindikasikan perbedaan yang signifikan dalam rata-rata poin post-test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan untuk skor rata-rata pre-test siswa sebelum menggunakan model pembelajaran TGT di kelas eksperimen, hanya memperoleh rata-rata 30% (kurang kritis), sementara di kelas kontrol mencapai 42% (cukup kritis). Kemudian, rata-rata skor post-test siswa sesudah diberi perlakuan dengan model pembelajaran TGT di kelas eksperimen meningkat menjadi 80% (kritis), sementara di kelas kontrol, yang hanya menggunakan metode ceramah, rata-rata skornya adalah 71% (kritis). Dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Tirtayasa 1.

**Kata Kunci:** Kemampuan berfikir kritis, Model pembelajaran TGT, pembelajaran IPA

### Abstract

This research aims to examine the influence of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on students' critical thinking skills. The population and sample of this research are the 4th-grade students of SDN Tirtayasa 1, totaling 46 students. The method used is the Quasi Experimental Design method, with the Nonequivalent Control Group Design research design. For data collection, the instruments used are essay tests, observation, and documentation. The results of the hypothesis test used the Independent sample T-test technique with IBM SPSS version 29. The results of the pre-test score analysis show a Sig. (2-tailed) score of 0.087, which is greater than the significance level  $\alpha = 0.005$ . Therefore,  $H_0$  is accepted and  $H_1$  is rejected. Meanwhile, the post-test score shows a Sig. (2-tailed) score of 0.000, which is less than the significance level  $\alpha = 0.005$ . Therefore,  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted. This indicates a significant difference in the average post-test scores between the experimental class and the control class. Meanwhile, the average pre-test scores of students before using the TGT learning model in the experimental class only reached an average of 30% (less critical), while in the control class it reached 42% (fairly critical). Then, the average post-test scores of students after being treated with the TGT learning model in the experimental class increased to 80% (critical), while in the control class, which only used the lecture method, the average score was 71%. (ktitis). It can be concluded that there is an influence of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on the critical thinking skills of fourth-grade students in the Science subject at SDN Tirtayasa 1.

**Keywords:** Critical thinking skills, TGT learning model, science education

## A. Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bidang ilmiah yang harus dikaji (Suparman et al., 2020). IPA adalah ilmu yang menyelidiki semua proses kehidupan makhluk hidup. IPA meneliti rahasia serta peristiwa, termasuk sejarah jagat raya beserta isinya, serta mempelajari tahapan, mekanisme, benda, sifat, dan peristiwa yang terjadi di alam. IPA berasal dari ilmu alamiah (Sakila et al., 2023). Sementara menurut (Suparman et al., 2020) IPA didefinisikan sebagai ilmu pengetahuan yang mengatur berbagai aspek kehidupan makhluk hidup, seperti habitat, perkembangbiakan, dan sebagainya.

Menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006 mengenai Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD, IPA merupakan topik yang mencakup pendekatan sistematis untuk mempelajari dunia alam. Dengan kata lain, IPA bukan hanya tentang menguasai gabungan pengetahuan yang terdiri dari ide, fakta maupun prinsip, tetapi proses penemuan pengetahuan (Moko et al., 2022). Sedangkan menurut (Sakila et al., 2023), IPA termasuk dalam kurikulum sekolah dasar yang wajib dipelajari. Tujuannya ialah mampu mendorong siswa memperoleh pengetahuan, ide, serta konsep yang terorganisir tentang alam sekitar melalui penelitian, dan pengembangan. Melalui pembelajaran IPA, siswa akan memahami tentang alam semesta yang mencakup fakta, prinsip, konsep, prosedur, serta teori yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari (Ariza Rahmadana Hidayati et al., 2021). Dengan mengimplementasikan pembelajaran IPA, dapat menumbuhkan dan mengoptimalkan keterampilan berpikir kritis, serta merangsang keingintahuan siswa.

Kemampuan berpikir kritis berkaitan dengan pembelajaran IPA, karena diperlukan dalam mempersiapkan siswa menjadi cerdas dalam mengambil keputusan, mampu memecahkan masalah, serta orang yang tidak pernah berhenti belajar (Fahmi, 2020). Sementara pada sistem pendidikan nasional, pelajaran IPA harus dilakukan melalui inkuiri ilmiah (*scientific inquiry*) agar mampu meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir, bersikap ilmiah, bekerja dan menyampaikan pengetahuan tersebut sebagai elemen esensial dari *life skill* (Depdiknas, 2006). Sedangkan, berpikir kritis merupakan komponen penting dari setiap modifikasi yang dilakukan pada materi IPA yang berliterasi sains.

Keterampilan berpikir kritis siswa di Indonesia masih relatif rendah. Hasil *Programme For International Student Assessment* (PISA, 2022), menunjukkan bahwa 52% negara peserta PISA tahun 2022 menghadapi penurunan skor literasi sains dibandingkan dengan PISA tahun 2018. Skor literasi sains Indonesia mengalami penurunan sebesar 13 poin, nyaris sama dengan skor

rata-rata Internasional yang juga mengalami penurunan sebesar 12 poin. Fakta ini mengindikasikan bahwa siswa masih menghadapi kesulitan dalam memecahkan masalah ketika menghadapi soal yang memerlukan kemampuan berpikir kritis. Proses pembelajaran di Indonesia juga menunjukkan adanya permasalahan yang memicu kemampuan berpikir kritis siswa rendah. Meskipun metode pembelajaran telah digunakan secara luas selama bertahun-tahun, namun kemampuan berpikir kritis siswa tetap rendah serta kegiatan pembelajaran tidak optimal (Saputri et al., 2019).

Rendahnya keterampilan berpikir siswa yang dicapai tersebut, tidak dapat terpisahkan dari tahapan pembelajaran yang memaksimalkan kemampuan siswa agar berpikir secara aktif serta menemukan solusi untuk masalah yang muncul (Fahmi et al., 2021). Siswa Indonesia rata-rata hanya mampu memahami sebagian fakta dasar, namun belum mampu mengaitkan serta mengkomunikasikan beragam tema IPA, terlebih menggunakan persepsi yang rumit serta abstrak (Afidayani et al., 2018).

Kemampuan berpikir kritis serta kecakapan pikiran sangat penting, tetapi ini tidak sesuai dengan kondisi pembelajaran IPA saat ini. Proses pembelajaran yang buruk adalah contoh kendala yang dialami Indonesia. Pembelajaran di kelas hanya menghafal materi tanpa memberikan pemahaman tentang apa yang telah diingat sebelumnya, dan siswa tidak didorong untuk meningkatkan kemampuan berpikir (Amijaya et al., 2018). Faktor-faktor penting seperti guru, siswa, model, media, sarana, dan lingkungan tidak dapat mencegah masalah pembelajaran. Faktor internal, ialah kemampuan, minat, motivasi. Sementara faktor eksternal, ialah sekolah, lingkungan sosial, guru, model serta media pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan serta wawancara yang telah dilakukan tanggal 15 april 2024 di kelas IV SDN Tirtayasa 1, peneliti menemukan berbagai macam permasalahan ketika proses pembelajaran berlangsung. Salah satunya adalah siswa belum mampu untuk bertanya, mengungkapkan argumen, serta memecahkan permasalahan yang diberikan. Sementara itu ketika pembelajaran berlangsung guru hanya memakai metode ceramah, tentunya hanya berpusat pada guru (*teacher centered*), yang menyebabkan tidak ada interaksi interaktif antara guru dan siswa. Oleh sebab itu, siswa memiliki kemampuan berfikir kritis yang relatif rendah. Dapat dibuktikan melalui data hasil Rapor Mutu Pendidikan SDN Tirtayasa 1 Tahun pelajaran 2024-2025, menunjukkan bahwa terjadi perubahan dalam capaian Indikator Nalar Kritis. Nilai capaian tahun 2024 adalah 46,97, mengalami penurunan sekitar 1,20 poin dari tahun sebelumnya (nilai capaian 2023 sebesar 48,17). Selain itu, sekolah ini menduduki peringkat bawah (81-100%) pada tingkat kabupaten/kota ataupun secara nasional, data ini bersumber dari Asesmen Nasional 2023

Sedangkan dari hasil wawancara bersama guru kelas IV, diperoleh data yang menunjukkan siswa belum mampu melakukan analisis dan mengungkapkan argumennya. Oleh sebab itu, untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, dibutuhkan strategi penerapan model pembelajaran yang inovatif. Pendapat ini sejalan dengan gagasan (Winoto & Prasetyo, 2020) kurangnya inovasi dan keterpusatan pada siswa dalam model pembelajaran diyakini menjadi penyebab terbatasnya kemampuan berpikir kritis siswa. Model pembelajaran yang diharapkan mampu mengoptimalkan kemampuan berfikir kritis siswa ialah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melibatkan siswa kepada semua aktivitas pembelajaran tanpa membedakan status, bakat, ras, atau jenis kelamin. Model ini juga menggabungkan elemen *reinforcement* dan permainan, dan memberikan siswa kesempatan untuk menjadi sebagai tutor sebaya. Dalam model pembelajaran tipe ini, bisa meningkatkan perhatian serta kemampuan berpikir kritis ketika belajar berlangsung. Sedangkan (Rahmatika et al., 2020) mengartikan bahwa TGT ialah model pembelajaran yang terpusat pada siswa (*student centered*). Model pembelajaran TGT memungkinkan siswa mampu berpikir kritis, menjawab pertanyaan, serta membantu sesama. Sehingga, pembelajaran menjadi lebih bermakna. Menurut (Saputra et al., 2020), model pembelajaran TGT mampu memaksimalkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti akan mengimplementasikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPA.

## B. Metodologi

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen, dengan metode *Quasi Experimental Design*. Desain ini ialah bentuk pengembangan dari *true experimental design*, dengan melibatkan kelompok kontrol akan tetapi, kelompok kontrol ini tidak mampu seutuhnya mengendalikan variabel eksternal yang mempengaruhi pelaksanaan kelompok eksperimen. Penggunaan *Quasi Experimental Design*, dipergunakan akibat kesulitan dalam memperoleh kelompok kontrol untuk penelitian (Sugiyono, 2022). Desain penelitian ini menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini memiliki kesamaan dengan desain *pretest-posttest control group design*, namun kelompok eksperimen serta kelompok kontrol tidak ditentukan secara acak (Sugiyono, 2022).

Populasi ialah zona generalisasi yang meliputi: subjek/objek yang mempunyai karakteristik tertentu serta dipilih agar didalami serta diambil kesimpulannya (Sugiyono, 2022). Pada sebuah studi, populasi digunakan dalam sejumlah objek yang nantinya menjadi sasaran penelitian. Dalam penelitian ini, populasi yang diperlukan ialah siswa/i SDN Tirtayasa 1 Kecamatan Tirtayasa Kabupaten Serang – Banten Tahun ajaran 2023/2024. Sampel pada penelitian ini meliputi siswa kelas IV, dengan jumlah 46 siswa. Sampel terbagi menjadi dua kelompok, yakni: kelompok A, menjadi kelas eksperimen memakai model pembelajaran TGT, serta kelompok B menjadi kelas kontrol yang hanya memakai metode ceramah. Sampel merupakan elemen dari berbagai karakteristik suatu populasi. Ketika mengambil sampel, penting memastikan bahwa sampel yang digunakan benar-benar mewakili populasi secara tepat. Penelitian ini memakai teknik *purposive sampling*, dimana sampel ditetapkan berlandaskan penilaian khusus (Sugiyono, 2022). Namun, dapat dicatat bahwa hasil penelitian tidak mampu tergeneralisasi secara umum karena sampel diperoleh secara acak.

Pada penelitian ini sampel diambil melalui tes. Penentuan kelompok diperoleh melalui *pre-test* sebagai data awal, hasil tersebut dilihat dan dipertimbangkan. Bila rata-rata hasilnya masih kurang bagus, maka sampel tersebut dapat digunakan menjadi kelas eksperimen yang menerima perlakuan memakai model pembelajaran TGT. Sementara itu, jika rata-rata hasilnya sudah bagus ditetapkan sebagai kelas kontrol dengan diberikan metode ceramah. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu: observasi, tes dan dokumentasi. Tes yang digunakan berjumlah 12 soal essay. Sementara untuk teknik analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas, uji homogenitas serta teknik uji *Independent sample T-test* menggunakan IBM SPSS versi 29.

## C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai bagaimana penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN Tirtayasa 1. Penelitian ini sesuai dengan temuan yang dilakukan oleh (Yuliyanti & Sunarsih, 2019), ditemukan selisih yang signifikan dalam kemampuan berpikir kritis, diantara siswa yang mendapatkan model pembelajaran *Cooperative* TGT serta siswa yang mendapatkan model pembelajaran ceramah.

Pada penelitian ini, kelas eksperimen menerima perlakuan model pembelajaran TGT, sementara kelas kontrol menerima perlakuan model pembelajaran ceramah dengan pendekatan saintifik. Sebelumnya, peneliti melakukan uji prasyarat sampel terhadap data *pre-test* dan uji prasyarat analisis terhadap data *post-test*. Hasil dari Tabel 1 dan 2 membuktikan bahwa sampel berdistribusi secara normal serta homogen, ini memperlihatkan pada data *pre-test* sampel diambil dari kondisi awal yang serupa.

**Tabel 1. Uji Normalitas**

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kelas Eksperimen	,140	23	,200*	,919	23	,065
Kelas Kontrol	,145	23	,200*	,921	23	,069

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

**Tabel 2. Uji Homogenitas**

**Tests of Homogeneity of Variances**

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil Pretest	Based on Mean	,114	1	44	,738
	Based on Median	,035	1	44	,851
	Based on Median and with adjusted df	,035	1	35,653	,852
	Based on trimmed mean	,073	1	44	,789

Untuk menentukan model pembelajaran TGT berpengaruh pada kemampuan berpikir kritis siswa, diperlukan uji hipotesis. Pengujian hipotesis dilaksanakan dengan membandingkan data *pre-test* serta *post-test*. Uji hipotesis yang dipakai peneliti yaitu uji stastisik parametrik menggunakan uji *independent sample T-test*.

**Tabel 3. Hasil *Pre-test* menggunakan Uji T**

**Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Pretest	Equal variances assumed	1,467	0,232	-1,749	44	,087	-4,739	2,710	-10,201	0,723
	Equal variances not assumed			-1,749	43,081	,087	-4,739	2,710	-10,204	0,726

Hasil uji hipotesis yang terdapat pada tabel 3 memperlihatkan bahwa hasil *pre-test* kedua kelompok ialah 0,087 lebih dari skor ambang signifikansi 0,05. Oleh karena itu, kesimpulannya bahwa  $H_0$  diterima, berarti tidak ada perbedaan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kritis antara kedua kelompok. Demikian, kedua kelompok bisa dijadikan sampel penelitian ini. Sementara hasil analisis hipotesis pada data *post-test*, yang tercatat ditabel 4, memperlihatkan skor signifikansi 0,000 kurang dari 0,05. Jadi, kesimpulannya bahwa  $H_0$  ditolak, ini mengindikasikan adanya perbedaan kemampuan berpikir kritis setelah menerima perlakuan yang berbeda.

**Tabel 4. Hasil *Post-test* menggunakan Uji T**

**Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Posttest	Equal variances assumed	0,607	0,440	3,896	44	,000	8,565	2,198	4,134	12,996
	Equal variances not assumed			3,896	43,703	,000	8,565	2,198	4,134	12,997

Hasil penelitian memperlihatkan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh pada kemampuan berpikir kritis siswa. Pada tabel 5, terlihat bahwa perbedaan persentase rata-rata indikator kemampuan berpikir kritis antara kelas eksperimen serta kelas kontrol. Di kelas eksperimen, persentase siswa dengan kategori sangat kritis mencapai 80%, sedangkan di kelas kontrol, persentase dengan kategori kritis adalah 71%. Artinya, kemampuan berpikir kritis siswa lebih baik di kelas eksperimen.

**Tabel 5. Persentase (%) Data Hasil nilai *post-test* Kelas Eksperimen dan Kontrol**

No.	Indikator Berpikir Kritis	No. Soal	Eksperimen		Kontrol	
			%	Kategori	%	Kategori
1.	Mampu bertanya	1	80	Kritis	86	Sangat Kritis
		7	79	Kritis	80	Kritis
2.	Mampu menjawab pertanyaan	2	71	Kritis	66	Kritis
		8	85	Sangat Kritis	83	Sangat Kritis
3.	Mampu menganalisis argumen	3	84	Sangat Kritis	68	Kritis
		9	84	Sangat Kritis	71	Kritis
4.	Mampu memecahkan masalah	4	78	Kritis	63	Kritis
		10	78	Kritis	67	Kritis
5.	Mampu mengevaluasi/ menilai hasil pengamatan	5	80	Kritis	58	Cukup Kritis
		11	77	Kritis	66	Kritis
6.	Mampu membuat kesimpulan	6	79	Kritis	80	Kritis
		12	85	Sangat Kritis	68	Kritis
	Rata-rata		80	Kritis	71	Kritis

Model pembelajaran TGT melibatkan beberapa tahapan, termasuk presentasi kelas, *teams*, *games*, *tournament*, serta rekognisi tim. Adapun pelaksanaan model TGT sebagai berikut:



**Gambar 1 Sintak 1 Model TGT : Penyajian Kelas**

Tahapan pertama dalam model TGT yaitu: **penyajian kelas**, dalam hal ini guru menanyakan beberapa pertanyaan pemantik dan juga guru menyajikan materi pembelajaran “mengubah bentuk energi” dengan topik pembahasan mengenai “transformasi energi”.



**Gambar 2 Sintaks 2 Model TGT : Teams**

Tahapan kedua dalam model TGT yaitu: *teams*, siswa dapat membuat kelompok yang meliputi lima sampai enam orang siswa secara heterogen (acak) tanpa membedakan status, jenis kelamin, ras dan budaya. Dalam kelompok ini memiliki fungsi untuk mempelajari materi dengan rekan satu kelompok, dan mempersiapkan anggota kelompok pada saat *game* dan *tournament*.



**Gambar 3 Sintaks 3 Model TGT: Games**

Tahapan ketiga dalam model TGT yaitu: *game*, pada tahap ini guru menjelaskan terlebih dahulu aturan *game* dan *tournament* yang akan dilakukan. Setelah itu guru dibantu oleh siswa menyiapkan sebuah permainan lompat jejak kaki. Dalam permainan ini, siswa akan melompat pada setiap gambar kaki yang ditempel dilantai, baik menggunakan kedua kaki atau hanya satu kaki sesuai dengan gambar yang ada. Setiap anggota kelompok dapat bergantian untuk memainkannya.



**Gambar 4 Sintaks 4 Model TGT: Tournament**

Tahapan keempat dalam model TGT yaitu: *tournament*, setelah siswa melewati *game* lompat jejak kaki, maka siswa akan langsung menjawab kuis yang ada pada papan *tournament* yang akan disiapkan oleh guru. Satu siswa akan menjawab 1 pertanyaan, setelah selesai maka akan diganti oleh anggota kelompok selanjutnya yang belum menjawab begitu seterusnya sampai semua kuis yang ada pada papan *tournament* terjawab semua. Anggota kelompok dapat berlomba-lomba untuk memperoleh skor tertinggi untuk dapat memenangkan pertandingan ini.



**Gambar 5 Sintaks 5 Model TGT : Penghargaan Kelompok (*Recognition*)**

Tahapan kelima dalam model TGT yaitu: **penghargaan kelompok**. Setelah semua tahap selesai, guru dan siswa bekerja sama untuk menghitung skor yang dicapai setiap kelompok. Sesudah perhitungan selesai, guru mengumumkan kelompok yang mendapatkan skor tertinggi serta menyerahkan *reward* bagi kelompok juara pertandingan. Penghargaan ini diberikan sebagai apresiasi atas kerjasama dan usaha anggota tim dalam menyelesaikan *games* dan *tournament*.

#### D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis skor *pre-test* dan *post-test*, memperlihatkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis setelah menerapkan model pembelajaran TGT. Uji hipotesis ini memakai teknik *Independent sample T-test*. Hasil analisis memperlihatkan skor *pre-test* dengan skor *Sig. (2-tailed)* sebesar 0.087, lebih dari tingkat signifikansi  $\alpha = 0.005$ . Sehingga  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Sementara skor *post-test* memperlihatkan skor *Sig. (2-tailed)* sebesar 0.000, kurang dari tingkat signifikansi  $\alpha = 0.005$ . Sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Ini mengindikasikan perbedaan yang signifikan skor rata-rata *post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari hasil *pre-test* siswa sebelum melaksanakan model pembelajaran TGT di kelas eksperimen, terlihat bahwa skor rata-rata hanya mencapai 30% (kurang kritis), sementara di kelas kontrol mencapai 42% (cukup kritis). Namun, setelah diberi perlakuan model pembelajaran TGT, skor *post-test* siswa di kelas eksperimen meningkat drastis menjadi 80% (kritis). Di sisi lain, di kelas kontrol yang hanya memakai metode ceramah, skor rata-rata *post-test* adalah 71% (kritis). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran IPA, khususnya di kelas IV SDN Tirtayasa 1.

#### E. Ucapan Terima Kasih

Saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan yang sangat berharga. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada rekan-rekan sejawat dan teman-teman yang telah memberikan masukan dan motivasi selama proses penelitian ini. Tak lupa, saya juga mengucapkan terima kasih kepada keluarga yang selalu memberikan dukungan moral dan doa yang tiada henti, sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.

#### F. Referensi

- Afidayani, N., Setiadi, I., & Fahmi. (2018). The Effect of Inquiry Model on Science Process Skills and Learning Outcomes. *European Journal of Education Studies*, 4(12), 177–182. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1344846>
- Amijaya, L. S., Ramdani, A., & I Wayan Merta. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Dan Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik. 10(2), 88–94. <https://jurnal.unived.ac.id/index.php/mude/article/view/2678%0Ahttps://jurnal.unived.ac.id/index.php/mude/article/download/2678/2311>
- Ariza Rahmadana Hidayati, Wirawan Fadly, & Rahmi Faradisya Ekapti. (2021). Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran IPA Materi Bioteknologi. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 1(1), 34–48. <https://doi.org/10.21154/jtii.v1i1.68>

- Depdiknas. (2006). Permendiknas No. 22 Tahun 2006 Tentang standar isi. *Dapertemen Pendidikan Nasional*.
- Fahmi, Abdullah, & Irhasyuarna, Y. (2021). Empowering Peat Lands as a Resource of Learning Natural Science to Strengthening Environment Care. *Proceedings of the 2nd International Conference on Social Sciences Education (ICSSE 2020)*, 525(Icsse 2020), 428–431. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210222.072>
- Fahmi, D. (2020). *PERSEPSI: Bagaimana sejatinya persepsi membentuk konstruksi berpikir kita*. Anak Hebat Indonesia.
- Moko, V. T. H., Chamdani, M., & Salimi, M. (2022). Penerapan model Discovery Learning untuk meningkatkan hasil belajar matematika. *Inovasi Kurikulum*, 19(2), 131–142. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i2.44974>
- PISA. (2022). *Laporan Pisa kemendikbud*.
- Rahmatika, S. L., Rohman, A. A., & Tafrikan, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Statistika Kelas VIII SMP N 3 Boja. 5(Sandika V), 144–154. <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/JS/index>
- Sakila, R., Lubis, N. faridah, Saftina, Mutiara, & Asriani, D. (2023). Pentingnya Peranan IPA dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Jurnal Adam : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 119–123.
- Saputra, A., Untari, S., & Mudiono, A. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Penggunaan Model Teams Games Tournaments. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(12), 1777. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i12.14331>
- Saputri, A. C., Sajidan, Rinanto, Y., Afandi, & Prasetyanti, N. M. (2019). Improving students' critical thinking skills in cell-metabolism learning using Stimulating Higher Order Thinking Skills model. *International Journal of Instruction*, 12(1), 327–342. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12122a>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D* (2 Cetakan). CV. Alfabeta.
- Suparman, T., Prawiyogi, A. G., & Susanti, R. E. (2020). Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 250–256. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i>