

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES
TOURNAMENT) DENGAN MEDIA KOKAMI TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA MATA
PELAJARAN IPA KELAS V SD N 2 REJOSARI**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**YALIN WIDIA FITRI
NPM: 1811100216**

Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H / 2023 M**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES
TOURNAMENT) DENGAN MEDIA KOKAMI TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA MATA
PELAJARAN IPA KELAS V SD N 2 REJOSARI**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**YALIN WIDIA FITRI
NPM: 1811100216**

Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**PembimbingI : Syofnidah Ifrianti, M.Pd
PembimbingII : Ida Fiteriani, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H / 2023 M**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh tingkat kemampuan berpikir kritis peserta didik mata pelajaran IPA kelas V di SD N 2 Rejosari masih tergolong kurang kritis. Serta penggunaan metode yang berpusat pada guru sehingga peserta didik kurang motivasi/minat untuk belajar. Maka perlu adanya metode dengan bantuan media pembelajaran yang tepat sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan peserta didik menjadi lebih aktif sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media Kokami terhadap kemampuan berpikir kritis pada peserta didik kelas V SD Negeri 2 Rejosari Kab. Lampung Tengah. Jenis penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Eksperimental Design*. *Quasi Eksperimental Design* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent (Pretest and posttest) Control Group Design*. Pada penelitian ini, sampel yang digunakan berjumlah 45 peserta didik dengan penjabaran 26 peserta didik sebagai kelas eksperimen atau kelas V A yang menerapkan model pembelajaran TGT, sedangkan 19 peserta didik sebagai kelas kontrol atau kelas V B yang menerapkan model pembelajaran TPS. Teknik pengumpulan data untuk kemampuan berpikir kritis berupa *pre-test* dan *post-test* kemudian di analisis dengan uji-t, sebelumnya data tersebut diuji prasyarat dengan uji normalitas dan uji homogenitas. 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 taraf signifikan (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 kontrol memiliki perbedaan yang signifikan.

Kata kunci: *TGT, Kemampuan berpikir kritis*

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. As well as the use of teacher centered cashews so that student lack motivation/interest in learning. 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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yalin Widia Fitri
NPM : 1811100216
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Faultas : Tarbiyah dan keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) DENGAN MEDIA KOKAMI TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SD N 2 REJOSARI”** adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusunan sendiri, bukan duplikasi atau saduran dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar rujukan, apabila dilain waktu terbukti ada penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab yang sepenuhnya ada di penulis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat di maklumi.

Bandar Lampung, 21 Oktober 2023

Penu



Yalin Widia Fitri
NPM. 1811100216



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Sekretariat: Jl. Letkol Hendro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Media Kokami Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V SD N 2 Rejosari**
Nama : Yalin Widia Fitri
NPM : 1811100216
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqasahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqasah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

Syofnidah Ifrianti, M. Pd

NIP. 196910031997022002

Ida Fiteriani, M. Pd

NIP. 198206242011012004

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Chairul Amriyah, M. Pd.

NIP. 196810201989122001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol.H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) DENGAN MEDIA KOKAMI TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SD N 2 REJOSARI**. Disusun oleh: **Yalin Widia Fitri, NPM : 1811100216, Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah** telah diujikan dalam sidang munaqosyah pada hari/tanggal **Kamis/11 Oktober 2023 pukul 13.30-15.00 WIB**.

TIM PENGUJI

Ketua Sidang : Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd

Sekretaris : Yuli Yanti, M.Pd.I

Penguji Utama : Nurul Hidayah, M.Pd.

Penguji Pendamping I : Syofnidah Ifriyanti, M.Pd.

Penguji Pendamping II : Ida Fiteriani, M.Pd.

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. H. Nurul Huda, M.Pd.
NIP. 196408281988012002



MOTTO

وَالْمُؤْمِنُونَ وَالْمُؤْمِنَاتُ بَعْضُهُمْ أَوْلِيَاءُ بَعْضٍ يَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ
وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَيُقِيمُونَ الصَّلَاةَ وَيُؤْتُونَ الزَّكَاةَ وَيُطِيعُونَ
اللَّهَ وَرَسُولَهُ أُولَئِكَ سَيَرْحَمُهُمُ اللَّهُ إِنَّ اللَّهَ عَزِيزٌ حَكِيمٌ ﴿٧١﴾

Artinya: Dan orang-orang yang beriman, lelaki dan perempuan, sebahagian mereka (adalah) menjadi penolong bagi sebahagian yang lain. Mereka menyuruh (mengerjakan) yang ma'ruf, mencegah dari yang munkar, mendirikan shalat, menunaikan zakat dan mereka taat pada Allah dan Rasul-Nya. Mereka itu akan diberi rahmat oleh Allah; sesungguhnya Allah Maha Perkasa lagi Maha Bijaksana (QS. At-Taubah: 71).

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kehadiran Allah *Subhaanahu wa ta'ala*, yang telah melimpahkan karunia, *taufiq*, dan *hidayah*-Nya. *Sholawat* serta *salam* tidak lupa semoga selalu terlimpahkan kepada Rasullullah SAW sebagai pembawa cahaya kebenaran, dengan segala kerendahan hati ku persembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang sangat berarti dalam perjalanan hidupku dengan niat, tulus dan *ikhlas*, kupersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua yang ku sayangi, cintai dengan setulus hati, yang selalu kuharapkan ridhanya dan selalu mencintaiku setulus hati tanpa syarat, serta doa yang tak ada henti-hentinya untuk kebahagiaan dan keberhasilanku, yaitu Bapak Diso Tri Yuwono dan Ibu Etik Suwastini yang selalu menjadi dasar kekuatanku untuk menyanggah gelar ini, selalu menyemangati dan mengusahakan yang terbaik untukku, serta mempercayakan semua hal kepadaku. Sebagai bentuk baktiku, ku persembahkan skripsi ini untuk kedua orang tua ku. Semoga Allah SWT selalu menyayangi, melindungi dan memberi kesehatan untuk kedua orang tua ku.
2. Kepada kakak-kakakku tersayang Rifki Pratito, Rona Nur Fadhila, Abdurrahman Diso Wibowo dan adikku Firoso Adi Candra yang selalu memberi motivasi, nasihat, dan semangat serta dukungan bagi peneliti.
3. Almamater ku tercinta yaitu Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Yalin Widia Fitri, dilahirkan pada tanggal 22 Januari 1999 di Pajar Mataram, Kecamatan Seputih Mataram, Provinsi Lampung, anak keempat dari lima bersaudara pasangan dari Bapak Diso Tri Yuwono dan Ibu Etik Suwastini.

Pendidikan formal yang pernah penulis jalani mulai dari masuk sekolah dasar SD Negeri 02 Rejosari dan lulus pada tahun 2011, selanjutnya masuk sekolah SMP Negeri 02 Seputih Mataram dan lulus pada tahun 2014, dan kemudian melanjutkan Pendidikan ke SMA Tri Sukses dan lulus pada tahun 2017.

Setelah itu pada tahun 2018 penulis terdaftar sebagai mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Pada bulan Juli penulis melaksanakan kegiatan kampus yaitu Kuliah Kerja Nyata (KKN-DR) di Desa Qurnia Mataram, Kecamatan Seputih Mataram, Kabupaten Lampung Tengah, Provinsi Lampung. Setelah menyelesaikan KKN-DR, pada bulan Oktober penulis melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di MI Al-Muhajirin Panjang.

KATA PENGANTAR

Segala puji serta syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat serta nikmat-Nya. Sehingga dalam pembuatan skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini merupakan syarat guna memperoleh gelar sarjana pada fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu, peneliti merasa perlu menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Dr. Chairul Amriyah, M.Pd selaku ketua jurusan PGMI yang selalu bijaksana memberikan bimbingan, memberikan motivasi selama penulisan skripsi ini dan selalu siap membantu memajukan jurusan PGMI.
3. Bapak Deri Firmansah, M.Pd selaku sekretaris Jurusan PGMI yang selalu bijaksana memberikan bimbingan, memberikan motivasi selama penulisan skripsi ini dan selalu siap membantu memajukan jurusan PGMI.
4. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd, selaku pembimbing I, terima kasih atas kesediaan, keikhlasan, dan kesabarannya disela-sela kesibukan untuk memberikan bimbingan, kritik, saran, bantuan dan juga nasehat dalam proses penyusunan skripsi.
5. Ibu Ida Fiteriani, M.Pd, selaku pembimbing II, terima kasih atas kesediaan, keikhlasan, dan kesabarannya disela-sela kesibukan untuk memberikan bimbingan, kritik, saran, bantuan dan juga nasehat dalam proses penyusunan skripsi.
6. Bapak Fx. Sudiarto selaku kepala sekolah SD Negeri 02 Rejosari Kab. Lampung Tengah yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian.
7. Bapak Alih Sudarsono, S.Pd, selaku guru kelas VA dan ibu Supri, S. Pd, selaku guru kelas VB serta Bapak/Ibu guru dan staf serta peserta didik SD Negeri 02 Rejosari yang telah memberikan waktunya serta membantu penulis selama proses penelitian sampai selesai.

8. Teman seperjuanganku Bella Anggi Kusuma, Dwi Junia, Ninda Mei Pertiwi, Pidea Prabawati, Putri Widianingsih, Ria Osista, dan Tias Chintia Fitri yang telah menjadi teman seperjuangan dalam pengerjaan skripsi, perjuangan semasa kuliah dan dalam kehidupan sehari-hari serta mendengarkan keluh kesaku selama menulis skripsi ini. Semoga kita bisa sukses dibidang kita masing-masing dan tetap menjaga silaturahmi walapun nanti kita jauh. memberikan doa dan dukungan sehingga dapat terselesaikan skripsi ini.
9. Keluarga besar kelas G terima kasih sudah membantu dan memberikan motivasi untuk selalu berusaha dan bangkit dalam keputusasaan.
10. Teman-teman Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2018 dan semua pihak yang telah terlibat dan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis sangat mengetahui bahwasannya dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan baik dalam penulisan maupun isi, karena keterbatasan ilmu dan teori yang penulis kuasai. Maka dari itu penulis mengharapkan kalian memberikan masukan serta kritikan yang membangun agar penulis dapat lebih baik lagi dikemudian hari. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembacanya dan mendapatkan keberkahan dari Allah SWT.

Bandar Lampung, 26 Juni 2023

Penulis

Yalin Widia Fitri

NPM. 1811100216

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Penegasan Judul.....	1
B. Latar Belakang Masalah	2
C. Identifikasi dan Batasan Masalah	11
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian.....	12
G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan	13
H. Sistematika Penulisan	16
BAB II LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS	
A. Teori yang Digunakan	17
1. Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament)	17
2. Media Kokami	24
3. Langkah-Langkah Model Pembelajaran TGT dengan Media Kokami	27
4. Model Pembelajaran TPS (Think Pair Share)	28
5. Media Audio Visual	30
6. Kemampuan Berpikir Kritis.....	31
7. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)	37
B. Kerangka Berpikir	40
C. Pengajuan Hipotesis	41

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	43
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	44
C. Populasi, Sampel, dan Teknik Penarikan Sampel	45
D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel	46
E. Teknik Pengumpulan Data	47
F. Instrumen Penelitian	48
G. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	50
H. Uji Prasarat Analisis	57
I. Uji Hipotesis Penelitian	58

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data	60
1. Hasil Nilai Statistika Tes Essay Kelas Eksperimen.....	63
2. Hasil Nilai Statistika Tes Essay Kelas Kontrol.....	64
3. Uji Normalitas.....	65
4. Uji Homogenitas	66
5. Uji Hipotesis	67
B. Pembahasan.....	70

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	75
B. Rekomendasi	75

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DOKUMENTASI PENELITIAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Hasil tes kemampuan berfikir kritis peserta didik	9
Tabel 3.1	Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design	44
Tabel 3.2	Kriteria Berpikir Kritis.....	48
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Soal Kemampuan Berpikir Kritis	49
Table 3.4	Kriteria validasi.....	51
Table 3.5	Kriteria Tingkat Kesukaran Butir Soal.....	53
Tabel 3.6	Kriteria Daya Pembeda Butir Soal	55
Tabel 3.7	Kriteria Reliabilitas	56
Tabel 3.8	Ringkasan Anova Satu Jalur	60
Tabel 4.1	Hasil Uji Validitas	61
Tabel 4.2	Hasil Uji Reliabilitas	61
Table 4.3	Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal.....	62
Table 4.4	Hasil Analisis Daya Pembeda Soal	62
Tabel 4.5	Descriptive Statistics.....	63
Table 4.6	Hasil Kemampuan Kerpikir Kritis pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament).....	63
Table 4.7	Hasil Kemampuan Kerpikir Kritis pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran TPS (Think Pair Share).....	64
Table 4.8	Hasil Uji Normalitas	65
Table 4.9	Hasil Uji Homogenitas.....	66
Table 4.10	Hasil Uji Hipotesis	67
Tabel 4.11	Ringkasan Hasil Uji <i>Paired Sample t-test Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Kontrol.....	68
Table 4.12	Ringkasan Hasil <i>Uji Paired Sample t-test Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	69

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Langkah awal judul skripsi dipahami dan untuk menghindari kesalah pahaman ini, maka perlu dijabarkan beberapa kata yang ada pada judul skripsi ini. Judul skripsi yang dimaksud ialah Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan Media Kokami Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V SD N 2 Rejosari. Berikut merupakan penjelasan dari beberapa istilah yang terdapat pada judul skripsi:

Menurut Saco dalam Putu Yulia Angga model pembelajaran TGT adalah peserta didik memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka. permainan tersebut dapat disusun oleh guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan yang berkaitan dengan materi. Pendapat lain menurut Rusman TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.¹

Menurut Kustandi dan Sutjito dalam Hamdan Husein Batubara media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.² Media pembelajaran yang digunakan dalam skripsi ini adalah Kokami (Kotak Kartu Misterius) yang berisikan soal/kuis untuk digunakan saat turnamen dilaksanakan.

Berpikir kritis adalah pemikiran yang masuk akal dan reflektif yang berfokus untuk memutuskan apa yang mesti dipercaya atau dilakukan.³ Berpikir kritis adalah kemampuan yang

¹ Putu Yulia Angga Dewi, *Teori Dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI*, ed. Tariza Fairuz (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021).

² Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Digital* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2021).

³ Wira Suciono, *Berpikir Kritis (Tinjauan Melalui Kemandirian Belajar, Kemampuan Akademik Dan Efikasi Diri)* (CV Adanu Aditama, 2021).

dimiliki peserta didik dalam proses berpikir dengan cara menganalisis, menghubungkan serta mengkreasikan berbagai aspek dalam situasi atau terhadap permasalahan yang diberikan.⁴ Berpikir kritis yang diinginkan pada skripsi ini adalah kemampuan berpikir yang peserta didik miliki dalam proses belajar agar peserta didik mampu membuat suatu keputusan atau menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh pendidik. Mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah IPA kelas V.

Bersasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan permainan dan membentuk beberapa kelompok yang memiliki kemampuan berbeda. Kemudian ditunjang dengan media pembelajaran yaitu Kokami (Kotak Kartu Misterius) yang berisi soal/kuis untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam proses pembelajaran yaitu dalam menyelesaikan masalah maupun membuat keputusan yang diberikan oleh guru pada mata pelajaran IPA kelas V.

B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (UU no 20 tahun 2003 pasal 1 tentang sistem pendidikan). Oleh karena itu, pendidikan merupakan salah satu hal penting untuk menentukan maju mundurnya suatu bangsa, maka untuk menghasilkan sumber daya manusia sebagai subjek dalam pembangunan yang baik, diperlukan modal dari hasil pendidikan itu sendiri.

Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, kualitas guru merupakan salah satu komponen yang mempunyai peran

⁴ Nur Endah Hikmah Fauziyah and Indri Anugraheni, "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 850–60, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>.

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.⁵

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.⁶

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan suatu ilmu mengenai alam serta isinya dan menjadi sebuah pelajaran yang diharuskan untuk dipelajari. Menurut Trianto ilmu pengetahuan

⁵ Muhamad Surya Hamdani, . Mawardi, and Krisma Widi Wardani, "Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 Untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 4 (2019): 440, <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21778>.

⁶ Syofnidah Ifrianti, "IMPLEMENTASI METODE BERMAIN DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS DI MADRASAH IBTIDAIYAH," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 2, no. Mi (2015): 150–51.

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 keingin-tahuan 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.⁷

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.

⁷ Syilvi Indrayani, "Efektivitas Penggunaan Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Kokami Terhadap Hasil Belajar IPS," *Jurnal Pendidikan 2*, no. 2 (2017): 1322.

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.⁸

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

⁸Nur Endah Hikmah Fauziyah dan Indri Anugraheni. *Op. Cit.*, Hlm. 852-853.

pula.⁹ 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 observasi yang dilakukan di kelas V SD N 2 Rejosari pada tanggal 21 Juli 2022 diperoleh beberapa masalah yang dialami oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yaitu: (1) guru lebih banyak menekankan aspek pemahaman dan pengetahuan pada proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang terlatih untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam menganalisis konsep-konsep, memecahkan masalah, dan membuat keputusan dalam pembelajaran IPA, (2) guru masih menggunakan pembelajaran yang bersifat konvensional, artinya yang dilakukan oleh guru pada proses pembelajaran hanya menjelaskan teori, memberikan contoh dan latihan soal diakhir pembelajaran, (3) proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih kurang menarik, sehingga peserta didik kurang termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, (4) rendahnya kemampuan peserta didik dalam memahami konsep dan

⁹ Syilvi Indriyani, I Nyoman Sudana Degeng, and Sumarmi et al, "Efektivitas Penggunaan Model Teams Games Tournament Berbantuan Media," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 2, no. 10 (2017): 1321–29.

memecahkan masalah, dan (5) peserta didik masih kurang memperhatikan pada saat pembelajaran IPA. Hal ini akan berdampak pada rendahnya kemampuan berpikir peserta didik.¹⁰

Masih rendahnya keterampilan berpikir kritis peserta didik dapat dilihat dalam tabel perolehan nilai peserta didik tahun pelajaran 2021/2022

Tabel 1. 1

Hasil tes kemampuan berfikir kritis peserta didik

No	Skor	Klasifikasi	Jumlah	Persentase
1	85-100	Sangat kritis	5	11,9%
2	70-84	Kritis	1	2,3%
3	60-69	Cukup kritis	3	7,1%
4	41-59	Kurang kritis	25	59,5%
5	0-40	Tidak kritis	8	19%

Sumber: Hasil Tes Berfikir Kritis Peserta Didik Kelas V SD N 2 Rejosari pada Saat Pra Penelitian

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 tabel 1.1 menunjukkan bahwa nilai kemampuan berpikir kritis siswa tergolong kurang kritis. 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 bahkan cenderung tidak memperhatikan penjelasan dari guru. Pasifnya peserta didik didalam kelas juga dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang cenderung membosankan.

¹⁰Pra Penelitian, Kelas V SD N 2 Rejosari, pada 21 Juli 2022

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”.

C. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, peneliti telah menetapkan beberapa identifikasi dan batasan masalah diantaranya sebagai berikut:

Identifikasi Masalah:

1. Guru cenderung menggunakan metode pembelajaran yang bersifat teacher centered.
2. Pembelajaran yang kurang menarik minat belajar peserta didik.
3. Peserta didik kurang memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru.

Batasan Masalah:

1. Penulis fokus untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT dengan media Kokami terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik.
2. Penelitian dilakukan pada kelas V SD N 2 Rejosari
3. Materi yang digunakan yaitu Sifat-Sifat Benda dan Perubahannya

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dirumuskan suatu permasalahan adalah sebagai berikut: “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran TGT dengan media Kokami terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V SD N 2 Rejosari?”.

E. Tujuan Penelitian

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

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diperoleh dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan ilmu pengetahuan terutama dalam bidang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) untuk melatih kemampuan berpikir kritis dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan media Kokami.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Pendidik

- 1) Memberikan informasi kepada pendidik dan calon pendidik mengenai proses pelaksanaan model pembelajaran TGT dengan media Kokami
- 2) Sebagai bahan pertimbangan pendidik dan calon pendidik untuk lebih efektif dan kreatif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan
- 3) Masukan dalam memberikan pembelajaran agar menciptakan peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kritis.

b. Bagi Peserta Didik

Memberikan semangat baru peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran IPA secara menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian dapat digunakan untuk bahan pertimbangan dalam melakukan perbaruan pembelajaran dan proses belajar untuk menunjang pemecahan masalah yang ada disekolah.

d. Bagi Peneliti

Bermanfaat bagi penulis untuk mengetahui bagaimana terjun ke dunia pendidikan dan sebagai pengalaman.

G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Sebelum adanya penelitian ini, sudah ada beberapa penelitian atau tulisan yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti yang menggunakan atau menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada beberapa mata pelajaran yang berbeda-beda seperti yang dikemukakan oleh:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Azira, dkk yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Bermediakan Questions Box terhadap Hasil Belajar IPA”. Menyimpulkan bahwa hasil belajar IPA dengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) bermediakan Questions Box lebih baik dibandingkan hasil belajar IPA dengan model pembelajaran konvensional. Dengan kata lain model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) bermediakan Questions Box berpengaruh terhadap hasil belajar IPA kelas V SD di MIN (Madrasah Ibtidaiyah Negeri) 2 Buleleng Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2017/2018. Perbedaan penelitian diatas dengan yang dilakukan oleh peneliti adalah variable yang diukur yaitu kemampuan berpikir kritis.¹¹
2. Penelitian yang dilakukan oleh Ririn Rusmiati dan Ary Susatyo Nugroho yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran TGT dengan media Pop Up terhadap Hasil Belajar Kelas IV Tema 6 Cita-Citaku Sub Tema 3”. Hasil dari penelitian ini yaitu model pembelajaran TGT dengan media Pop Up dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV tema 6 sub tema 3 pembelajaran 1-3. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil perhitungan uji-t dengan taraf signifikan = 5% Dengan menggunakan uji-t dua pihak didapatkan nilai sebesar T_{hitung} 3,038 dengan T_{tabel} = 1,995 Karena $T_{tabel} > T_{hitung}$ yaitu $1,995 > 3,038$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari penelitian ini telah memberikan kesimpulan bahwa penggunaan model TGT dengan media Pop

¹¹ . Azira, Luh Pt. Putri Mahadewi, and I Gst. Ngurah Japa, “Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Bermediakan Questions Box Terhadap Hasil Belajar Ipa,” *Mimbar Ilmu* 24, no. 1 (2019): 73, <https://doi.org/10.23887/mi.v24i1.17453>.

Up pada pembelajaran tema 6 sub tema 3 dapat memberikan peningkatan terhadap hasil belajar siswa jika direncanakan dengan baik.¹²

3. Penelitian yang dilakukan oleh Firman, dkk yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Kokami Terhadap Hasil Belajar Siswa”. Menyimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelompok eksperimen yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media kokami lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik kelompok kontrol yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional. Dengan kata lain model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Kokami berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.¹³
4. Penelitian yang dilakukan oleh I Gd. Gunarta yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran (TGT) Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA”. Hasil yang didapat dari penelitian tersebut adalah terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Question Card dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas III SD di Gugus IV Kecamatan Petang Tahun pelajaran 2017/2018. Hasil tersebut diperoleh dari perhitungan uji-t, nilai $T_{hitung} = 3,69$ dan $T_{tabel} = 2,021$ (dengan db = 42 pada taraf signifikansi 5%), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

¹² Ririn Rusmiati and Ary Susatyo Nugroho, “Pengaruh Model Pembelajaran TGT Dengan Media Pop Up Terhadap Hasil Belajar Kelas IV Tema 6 Cita-Citaku Subtema 3,” *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 2, no. 2 (2019): 241, <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i2.17914>.

¹³ Firman Firman, Nurmiati Nurmiati, and Nurfitriyani Nurfitriyani, “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Kokami Terhadap Hasil Belajar Siswa,” *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)* 2, no. 1 (2019): 57–63, <https://doi.org/10.31605/ijes.v2i1.529>.

berbantuan media Question Card berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD di Gugus IV Kecamatan Petang Tahun Pelajaran 2017/2018.¹⁴

5. Penelitian yang dilakukan oleh Septi Fitri Mailana, dkk yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar”. Menyimpulkan bahwa adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dengan model pembelajaran Think Pair Share (TPS) lebih baik dibandingkan kemampuan berpikir kritis siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Dengan kata lain, model pembelajaran TPS berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.¹⁵

Penelitian-penelitian tersebut dapat dijadikan pedoman dan acuan bagi peneliti untuk melaksanakan penelitian eksperimen 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". Penelitian ini memperkuat temuan penelitian sejenis yang sudah ada bahwa dengan penggunaan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Meskipun sudah pernah diteliti oleh peneliti sebelumnya, namun hal tersebut masih menarik untuk diadakan penelitian kembali dengan tempat yang berbeda, siswa yang berbeda dan materi yang berbeda. Materi yang dibahas dalam penelitian ini adalah materi IPA kelas V semester 2 tentang Sifat-Sifat Benda dan Perubahannya.

¹⁴ I Gd Gunarta, “Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA,” *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 1, no. 2 (2019): 112, <https://doi.org/10.23887/jp2.v1i2.19338>.

¹⁵ Septi Fitri Meilani, “Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 218.

H. Sistematika Penulisan

Agar lebih terarahnya penulisan proposal ini, maka penulis menyusun sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan yang berisikan penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi area

dan fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan teori dan pengajuan hipotesis berisi tentang teori yang digunakan dan pengajuan hipotesis.

BAB III : Metode penelitian berisi tentang, waktu dan tempat penelitian, metode dan rancangan siklus penelitian, subjek penelitian, peran dan posisi penelitian, tahapan intervensi tindakan, hasil intervensi tindakan yang diharapkan, instrument pengumpulan data (definisi konseptual, definisi operasional, kisi-kisi instrumen, jenis instrument dan validasi instrumen), teknik pengumpulan data, keabsahan data (telaah model tindakan dan validitas data), analisis dan interpretasi data dan pengembangan perencanaan tindakan.

BAB IV : Hasil penelitian dan pembahasan berisi tentang deskripsi data hasil penelitian analisis

data dan pembahasan.

BAB V : Penutup berisi tentang kesimpulan dan rekomendasi.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Teori Yang Digunakan

1. Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

a. Pengertian Model Pembelajaran TGT

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.¹

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.

Slavin juga mengemukakan *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dikembangkan Slavin tahun 1995 untuk membantu siswa me-review dan menguasai materi. *Teams Games Tournament* berhasil meningkatkan kemampuan-kemampuan dasar, pencapaian interaksi positif antar siswa, harga diri dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda. Hasil penelitian TGT meningkatkan hubungan yang positif antar siswa karena dalam TGT siswa akan maju

¹ Putu Yulia Angga Dewi, dkk. *Op. Cit.* Hlm. 126.

dan berkembang secara kelompok sehingga membutuhkan kerja sama dan pemahaman terhadap orang lain. Masing-masing individu mempunyai peran dan tanggung jawab atas keberhasilan tim karena masing-masing mempunyai kontribusi yang diperankannya. Keberhasilan tim dalam turnamen merupakan keberhasilan bersama.

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.²

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,

² Fx. Agus Hariyanto, *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) & JIGSAW MELALUI PENDEKATAN SAINTIFIK* (Yogyakarta: PENERBIT DEEPUBLISH, 2019).

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.³

³ Heni Rita Susila dan Arief Qosim, *STRATEGI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN UNTUK MAHASISWA FKIP* (Aceh: Syiah Kuala University Press, 2021).

Komponen-komponen diatas adalah inti dari pelaksanaan model pembelajaran TGT yang akan dikembangkan dalam langkah-langkah model pembelajaran TGT.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran TGT

Slavin dan Trianto dalam Fatma Sukmawati memaparkan tentang tahapan TGT sebagai berikut:

- 1) Tahap persiapan
 - a) Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran.
 - b) Guru mempersiapkan daftar kelompok belajar siswa.
 - c) Guru mempersiapkan sejumlah peraturan permainan dan turnamen.
- 2) Tahap penyajian kelas (*class precentation*)
 - a) Guru menyajikan materi pembelajaran melalui presentasi kelas.
 - b) Presentasi kelas dapat dilakukan dengan cara langsung, ceramah, diskusi, dan lain sebagainya.
- 3) Belajar dalam kelompok (*teams*)
 - a) Guru menempatkan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar beranggotakan 5-6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.
 - b) Guru memberikan Lembar Kerja Siswa (LKS) untuk dikerjakan secara berkelompok.
- 4) Turnamen permainan (*games tourament*).
 - a) Guru mempersiapkan beberapa meja turnamen permainan, sejumlah kartu undian, dan sejumlah kartu soal dan jawaban.
 - b) Guru mengarahkan siswa mengisi meja turnamen permainan yang berasal dari kelompok yang berbeda, dan menetapkan status siswa sebagai pembaca, pemain, dan penantang melalui undian.
 - c) Guru mengarahkan siswa melakukan permainan dengan sejumlah aturan: pembaca bertugas sebagai pembaca soal dan pembuka kartu jawaban, tidak

boleh ikut menjawab soal atau memberikan jawaban pada peserta lain; pemain mengambil kartu soal dan memberikannya kepada pembaca, mengerjakan soal secara mandiri yang dibacakan; dan membacakan hasil pengerjaan soal tersebut untuk ditanggapi penantang; penantang bertugas mengerjakan soal yang dibacakan secara mandiri,

- d) Permainan terdiri dari: kelompok pembaca; pemain; penantang 1; penantang 2 serta penantang seterusnya sejumlah kelompok yang ada.
- e) Kelompok pemain bertugas: mengambil kartu bernomor dan memberikan kepada pembaca;
- f) Kelompok pembaca bertugas: membaca pertanyaan dengan suara lantang dan jelas; dan memberi jawaban.
- g) Kelompok penantang 1 bertugas menyetujui jawaban pemain atau memberi jawaban yang berbeda.
- h) Kelompok penantang 2 bertugas: menyetujui jawaban pemain atau memberi jawaban yang berbeda; dan mengecek lembar jawaban.
- i) Permainan dilakukan secara bergiliran searah jarum jam (games ruler) sampai kartu soal habis dan setiap peserta mendapat giliran sebagai pembaca soal, pemain, dan penantang.
- j) Setiap pemain dalam satu meja turnamen menghitung jumlah kartu yang diperoleh dan menentukan berapa poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan.
- k) Setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya dan melaporkan poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan kepada ketua kelompok.
- l) Ketua kelompok memasukkan poin yang diperoleh anggota kelompoknya pada tabel yang telah disediakan, dan menentukan kriteria penghargaan yang diterima oleh kelompoknya.

5) Penghargaan kelompok (*team recognition*)

Penghargaan kelompok dilakukan setelah menghitung rata-rata skor kelompok, yang diperoleh dari penjumlahan skor masing-masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya anggota kelompok.⁴

Langkah-langkah tersebut diatas dapat digunakan oleh guru sebagai panduan pada saat melaksanakan turnamen. Langkah-langkah tersebut bertujuan agar peserta didik mampu bekerja sama dalam tim untuk keberhasilan timnya masing-masing. Dari langkah-langkah model pembelajaran TGT juga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT

Setiap model pembelajaran kooeratif *Teams Games Tournament* ini sudah pasti akan ditemui kelebihan dan kekurangan disetiap prosesnya. Berikut dijabarkan kekurangan dan kelebihan dari model pembelajaran TGT:

Taniredja dalam Joko Krismanto Harinja mengemukakan beberapa kelebihan dari model pembelajaran *Team Games Tournament*, antara lain:

- 1) Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
- 2) Rasa percaya diri menjadi tinggi.
- 3) Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil.
- 4) Motivasi belajar siswa bertambah.
- 5) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.
- 6) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi, antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru.
- 7) Kerja sama antar siswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.⁵

⁴ Fatma Sukmawati, *Model-Model Pembelajaran* (Penerit Pradina Pustika, 2021).

⁵ Joko Krismanto Harinja, *TIPE-TIPE MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF* (Yayasan Kita Menulis, 2022).

Berdasarkan kelebihan yang dimiliki, model pembelajaran TGT diharapkan dapat membantu guru untuk menumbuhkan rasa percaya diri, kerjasama dan kemampuan berpikir peserta didik.

Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) adalah:

- 1) Bagi guru: sulitnya pengelompokan peserta didik yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok.
- 2) Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.
- 3) Bagi peserta didik, masih adanya peserta didik berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada peserta didik lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada peserta didik yang lain.⁶

Prihas Dwiyanti dalam Lollo Rosa Lubis mengatakan dalam penelitiannya bahwa ada tiga kelemahan dari model pembelajaran TGT. Kelemahan-kelemahan tersebut adalah:

- 1) Turnamen akan memakan waktu lama
- 2) Absennya siswa selama periode turnamen akan mengganggu keberhasilan turnamen

⁶ Halim Simatupang, *Strategi Belajar Mengajar Abad Ke-21* (Surabaya: CV. Cipta Media Edukasi, 2019).

3) Berisik sewaktu siswa diskusi atau bekerja dalam tim sehingga siswa tidak dapat mendengar satu sama lain⁷

Berdasarkan penjelasan tentang kelemahan model TGT diatas maka guru supaya dapat menentukan kelompok secara heterogen agar setiap anggota tim dapat saling membantu, guru supaya mengefisienkan waktu agar tidak banyak waktu yang terbuang saat proses belajar berlangsung dan guru juga harus mengontrol jalannya diskusi peserta didik agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik.

2. Media Kokami

a. Pengertian Media Kokami

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.⁸

Media pembelajaran KOKAMI (kotak kartu misteri) merupakan media yang dalam penggunaannya dapat dikombinasi dengan permainan. Media pembelajaran

⁷ Lollo Rosa Lubis, "Pengaruh Model Pembelajaran Tgt (Team Games Tournament) Dalam Pembelajaran Reading Comprehension," *Journal.Ipts.Ac.Id* 5, no. 1 (2018): 35–41, <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/375>.

⁸ Irfan Cahyono, *MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)* (Semarang: CV. Pilar Nusantara, 2020).

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.⁹

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.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media Kokami

Media Kokami memiliki beberapa kelebihan yaitu:

- 1) Alat dan bahan yang mudah dan murah
- 2) Cara pembuatan mudah
- 3) Bentuknya sederhana
- 4) Mudah digunakan oleh guru dan peserta didik

Selain itu, menurut Suryadi media Kokami juga memiliki kelebihan yaitu:

- 1) Menanamkan pengetahuan kepada peserta didik secara menarik dan berkesan
- 2) Merangsang minat dan perhatian peserta didik

Dari beberapa kelebihan yang dimiliki media Kokami, media ini dapat dibuat dan digunakan oleh guru sebagai sarana yang dapat membantu dalam proses kegiatan pembelajaran. Dengan adanya media tersebut diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan yang dihadapi oleh guru maupun peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Media kokami juga memiliki beberapa kekurangan yaitu:

⁹ M P Sari and E W Puspita, "Pengembangan Media Kokami (Kotak Kartu Misteri) Pada Tema 8 Subtema 3 Pembelajaran 3 Untuk Siswa Kelas Iv Sd," *Prosiding SNasPPM* 5, no. 2 (2021): 543–47, <http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SNasPPM/article/view/483>.

- 1) Peserta didik lebih tertarik pada permainan dari pada hasil yang ingin dicapai.
 - 2) Kelas cenderung ramai ketika permainan berlangsung apabila guru kurang bias mengelola kelas dengan baik.
 - 3) Peserta didik akan lupa waktu
 - 4) Memerlukan banyak persiapan.
- c. Aturan dalam Penggunaan Media Kokami

Dalam media kokami ini, pada kartu pesan terdapat skor yang diperoleh jika suatu kelompok mampu menyelesaikan dengan benar soal tersebut dengan anggota kelompoknya. Penambahan atau pengurangan skor yang diperoleh masing-masing kelompok akan dicatat oleh guru pada tabel skor yang terdapat dipapan tulis. Cara permainan Kokami yaitu:

- 1) Setiap kelompok terdiri dari 4-5 anak. Media Kokami diletakan di meja depan.
- 2) Setiap kelompok memilih ketua kelompoknya. Bisa ditentukan bersama dengan guru atau memilih sendiri.
- 3) Selama permainan berlangsung, ketua dibantu sepenuhnya oleh anggota.
- 4) Ketua kelompok bertugas mengambil satu amplop dari dalam kotak secara acak dan tidak boleh dilihat, setelah itu dibacakan soal dan skor yang terdapat dalam kartu yang ada didalam amplop (boleh dibacakan anggota lain juga).
- 5) Anggota kelompok bertanggung jawab menyelesaikan soal yang dibacakan dengan cara diskusi.
- 6) Kelompok yang lain berhak menyelesaikan soal yang tidak dapat diselesaikan oleh salah satu kelompok, kelompok yang berhasil menyelesaikan tugas dari kelompok lain akan mendapat skor tambahan.
- 7) Pemenang ditentukan dari skor tertinggi dan mendapatkan hadiah yang sudah disediakan.

- 8) Kelompok yang mendapatkan skor terendah akan diberi sanksi.¹⁰

Aturan penggunaan media Kokami diatas dapat digunakan sebagai panduan bagi guru pada saat kegiatan turnamen berlangsung.

3. Langkah-Langkah Model Pembelajaran TGT dengan Media Kokami

Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a. Tahap Persiapan
 - 1) Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran
 - 2) Guru mempersiapkan daftar kelompok
 - 3) Guru menjelaskan aturan permainan
- b. Tahap Penyajian Kelas
 - 1) Guru menyampaikan materi pembelajaran
- c. Tahap Belajar
 - 1) Guru membacakan nama-nama kelompok, siswa bergabung dengan kelompok masing-masing
 - 2) Masing-masing kelompok menentukan ketua kelompoknya
 - 3) Guru memberikan LKS
- d. Tahap Turnamen/Permainan
 - 1) Guru membagi kartu undian untuk menetapkan status kelompok
 - 2) Kelompok pemain mengambil kartu dari dalam Kokami kemudian memberikan kepada kelompok pembaca
 - 3) Kelompok pembaca membacakan soal pada kartu dengan lantang
 - 4) Kelompok pemain dan penantang mengerjakan soal yang dibacakan oleh kelompok pembaca
 - 5) Tiap kelompok berdiskusi dengan timnya masing-masing

¹⁰ Suprayitno, "Pengaruh Media Kokami Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Sambibulu Sidoarjo," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 05 (2017): 1077.

- 6) Setelah selesai diskusi, kelompok pemain membacakan hasil diskusinya
 - 7) Kelompok penantang menyetujui jawaban pemain atau membacakan jawaban kelompoknya sendiri
 - 8) Guru memberikan penjelasan dari soal yang sudah dibacakan dan menentukan kelompok yang menjawab benar ataupun salah
 - 9) Kelompok penantang terakhir mengecek lembar jawaban dan menuliskan poin dalam tabel yang ada di papan tulis
 - 10) Permainan dilakukan secara bergiliran searah jarum jam (games ruler) sampai kartu soal habis.
- e. Tahap Penghargaan
- 1) Guru menjumlahkan poin-poin yang didapat oleh masing-masing kelompok
 - 2) Guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang mendapatkan poin paling banyak.

4. Model Pembelajaran TPS (*Think Pair Share*)

a. Pengertian Model Pembelajaran TPS

Think Pair Share adalah suatu metode pembelajaran kooperatif yang memberi siswa waktu untuk berpikir dan merespon serta saling bantu satu sama lain. Metode ini memperkenalkan ide waktu berpikir atau waktu tunggu yang menjadi faktor kuat dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam merespon pertanyaan. Ciri utama pada model pembelajaran kooperatif tipe think pair share adalah tiga langkah utama yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Yaitu langkah think (berpikir secara individual), pair (berpikir dengan teman sebangku), dan share (berbagi jawaban dengan pasangan lain atau seluruh kelas).¹¹

Model Pembelajaran TPS tidak hanya berpusat pada guru tetapi juga membuat peserta didik ikut andil dalam

¹¹ Hosaini, *Metode Dan Model Pembelajaran Untuk Merdeka Belajar* (Kediri: CV KREATOR CERDAS INDONESIA, 2022).

proses belajar mengajar. Selain itu peserta didik juga dapat menjadi partner peserta didik lainnya, sehingga model pembelajaran TPS ini mampu membuat peserta didik berperan aktif didalam proses pembelajaran.

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran TPS

1) Berpikir (*Think*)

Pada tahap think, peserta didik diminta untuk berpikir secara mandiri mengenai pertanyaan atau masalah yang diajukan. Pada tahap ini, peserta didik sebaiknya menuliskan jawaban mereka, hal ini karena guru tidak dapat memantau semua jawaban siswa satu per satu sehingga dengan catatan peserta didik tersebut guru dapat memantau semua jawaban dan selanjutnya akan dapat dilakukan perbaikan atau pelurusan atas konsep-konsep maupun pemikiran yang masih salah. Dengan adanya tahap ini, maka guru dapat mengurangi masalah dari adanya peserta didik yang mengobrol karena pada tahap think ini mereka akan bekerja sendiri untuk dapat menyelesaikan masalah.

2) Berpasangan (*Pairing*)

Pada tahap ini guru meminta kepada peserta didik untuk berpasangan dengan teman disampingnya, misalnya teman sebangkunya. Ini dilakukan agar peserta didik yang bersangkutan dapat bertukar informasi satu sama lain dan saling melengkapi ide-ide jawaban yang belum terpikirkan pada tahap think. Pada tahap ini bahwa ada dua orang siswa untuk setiap pasangan. Langkah ini dapat berkembang dengan menerima pasangan lain untuk membentuk kelompok berempat dengan tujuan memperkaya pemikiran mereka sebelum berbagi dengan kelompok lain yang lebih besar, misalnya kelas. Namun dengan pertimbangan tertentu, terkadang kelompok yang besar akan bersifat kurang efektif karena akan mengurangi ruang dan kesempatan bagi tiap individu untuk berpikir dan mengungkapkan idenya.

3) Berbagi (*Sharing*)

Pada tahap ini setiap pasangan atau kelompok kemudian berbagi hasil pemikiran, ide, dan jawaban mereka dengan pasangan atau kelompok lain atau bisa ke kelompok yang lebih besar yaitu kelas.¹²

Langkah-langkah tersebut diatas bertujuan agar semua kelompok berahir pada jawaban yang paling benar. Pasangan yang pemikirannya masih kurang sempurna atau belum dapat menyelesaikan permasalahannya diharapkan bisa lebih memahami cara memecahkan masalah yang diberikan berdasarkan penjelasan dari kelompok lain.

5. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara penggabungan kedua unsur inilah yang memuat media audio visual memiliki kemampuan yang lebih baik. Selanjutnya menurut Wati mendefinisikan media audio visual adalah Sebuah alat bantu yang dipergunakan dalam pembelajaran untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menyampaikan pengetahuan, sikap, dan ide dalam pembelajaran. Fungsi utama dari media audio visual adalah sebagai sarana untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih efektif. Hal tersebut akan berpengaruh terhadap kualitas hasil belajar yang lebih baik jika penggunaan mediana tepat. Karena melalui media pembelajaran, konsep-konsep yang bersifat abstrak bagi peserta didik akan tergambar secara nyata sehingga membangkitkan minat belajar peserta didik.¹³

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah alat bantu berupa gambar dan suara yang berfungsi untuk mempermudah proses belajar

¹² Sunhaji, *Pengembangan Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah/ Madrasah* (Banyumas: Zahira Media Pulisher, 2022).

¹³ Mutmainnah, *Pemanfaatan Dan Pengembangan Media Pembelajaran* (Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2022).

mengajar dalam mengefektifkan komunikasi antara pendidik dan peserta didik.

6. Kemampuan Berpikir Kritis

a. Pengertian Berpikir Kritis

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 menanggukhan 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 befffffrpikir 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.¹⁴

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.

¹⁴ Tatat Hartati, *BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF SISWA SEKOLAH DASAR (PRCI)* (Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia (PRCI), 2022).

b. Indikator Berpikir Kritis

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.¹⁵

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.

¹⁵ Ermaniatu Nyihana, *Ermaniatu Nyihana. METODE PJBL (Project Best Learning) BERBASIS SCIENTIFIC APPROACH DALAM BERPIKIR KRITIS DAN KOMUNIKATIF BAGI SISWA. (Indramayu: Penerbit Adab CV. Adanu Abimata, 2021). Hlm. 58-60* (Indramayu: Penerbit Adab CV. Adanu Abimata, n.d.).

c. Karakteristik Kemampuan Berpikir Kritis

Berpikir kritis mencakup seluruh proses mendapatkan, membandingkan, menganalisa, mengevaluasi, internalisasi dan bertindak melampaui ilmu pengetahuan dan nilai-nilai. Berpikir kritis bukan sekedar berpikir logis sebab berpikir kritis harus memiliki keyakinan dalam nilai-nilai, dasar pemikiran dan percaya sebelum didapatkan alasan yang logis dari padanya. 15 Karakteristik yang berhubungan dengan berpikir kritis, dijelaskan Beyer, B.K. secara lengkap dalam buku *Critical Thinking*, yaitu:

- 1) Watak (Dispositions) yaitu seseorang yang mempunyai keterampilan berpikir kritis mempunyai sikap skeptis, sangat terbuka, menghargai sebuah kejujuran, respek terhadap berbagai data dan pendapat, respek terhadap kejelasan dan ketelitian mencari pandangan-pandangan lain yang berbeda, dan akan berubah sikap ketika terdapat sebuah pendapat yang dianggapnya baik.
- 2) Kriteria (Criteria) yaitu dalam berpikir kritis harus mempunyai sebuah kriteria atau patokan. Untuk sampai ke arah sana maka harus menemukan sesuatu untuk diputuskan atau dipercayai. Meskipun sebuah argumen dapat disusun dari beberapa sumber pelajaran, namun akan mempunyai kriteria yang berbeda. Apabila kita akan menerapkan standarisasi maka haruslah berdasarkan kepada relevansi, keakuratan fakta-fakta, berlandaskan sumber yang kredibel, teliti, tidak bias, bebas dari logika yang keliru, logika yang konsisten, dan pertimbangan yang matang.
- 3) Argumen adalah pernyataan atau proposisi yang dilandasi oleh data. Keterampilan berpikir kritis meliputi kegiatan pengenalan, penilaian, dan menyusun argumen.
- 4) Pertimbangan atau pemikiran (Reasoning) yaitu kemampuan untuk merangkum kesimpulan dari satu atau beberapa premis. Prosesnya akan meliputi kegiatan

menguji hubungan antara beberapa pernyataan atau data.

- 5) Sudut pandang (Point of view) yaitu sudut pandang adalah cara memandang atau menafsirkan dunia ini, yang akan menentukan konstruksi makna. Seseorang yang berpikir dengan kritis akan memandang sebuah fenomena dari berbagai sudut pandang yang berbeda.
- 6) Prosedur penerapan kriteria (Procedures for applying criteria) yaitu prosedur penerapan berpikir kritis sangat kompleks dan prosedural. Prosedur tersebut akan meliputi merumuskan permasalahan, menentukan keputusan yang akan diambil, dan mengidentifikasi perkiraan-perkiraan.¹⁶

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh E Puspitasari dan D Y Saputri menjelaskan bahwa siswa yang mampu berpikir kritis memiliki karakteristik yaitu:

- 1) Dapat memahami ide-ide dan hubungan logisnya
- 2) Dapat membuat argumen secara ringkas dan jelas
- 3) Dapat menelaah, mengembangkan dan mengevaluasi pendapat
- 4) Dapat mengevaluasi mufakat
- 5) Mampu merumuskan hipotesis
- 6) Dapat menganalisis suatu permasalahan
- 7) Dapat mengkaji relevan dan pentingnya ide
- 8) Dapat menilai kepercayaan diri orang lain dan prinsip yang dipegang
- 9) Dapat mengevaluasi kemampuan berpikir orang lain.¹⁷

Masing-masing peserta didik dapat memiliki karakteristik yang berbeda sesuai dengan kepribadian yang mereka miliki. Peserta didik yang mampu berpikir kritis

¹⁶ Wira Suciono, *Berpikir Kritis (Tinjauan Melalui Kemandirian Belajar, Kemampuan Akademik Dan Efikasi Diri)* (Indramayu: CV Adanu Abimata, 2021).

¹⁷ E Puspitasari dan D Y Saputri, "Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Higher Order Thinking Skills Pada Kelas v Materi Ipa," *Jurnal Pendidikan Ilmiah* 7, no. 1 (2021): 46–50.

dapat mengeluarkan pendapatnya, memberi argumen, menilai dan mengevaluasi. Pemahaman berpikir kritis juga berfokus untuk memutuskan apa yang harus dipercayai dan dilakukan. Peserta didik yang mampu berpikir kritis, ia akan memikirkan mana yang harus dipercaya dan tidak jika sumber yang diperoleh tidak jelas.

7. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Istilah Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA dikenal juga dengan istilah sains. Kata sains ini berasal dari bahasa latin yaitu *scientia* yang berarti “saya tahu”. Dalam bahasa inggris, kata sains berasal dari *science* yang berarti pengetahuan. *Science* kemudian berkembang menjadi *social science* yang dalam Bahasa Indonesia dikenal dengan ilmu sosial (IPS) dan *natural science* yang dalam Bahasa Indonesia dikenal dengan ilmu pengetahuan alam (IPA).

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.¹⁸

¹⁸ Hisbullah dan Nurhayati Selvi, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar* (Makasar: Penerbit Aksara Timur, 2018).

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.

b. Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Pembelajaran IPA di SD harus sesuai dengan hakikat IPA yaitu sebagai proses, sebagai produk dan sebagai sikap. Hal ini sesuai dengan tujuan mata pelajaran IPA di sekolah dasar yaitu peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
- 4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- 5) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
- 6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- 7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTS.¹⁹

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPA di SD adalah kemampuan peserta didik untuk memiliki sikap ilmiah dan terproses secara ilmiah pula terhadap berbagai aspek dalam kehidupan sehari-hari dan lingkungan alam sekitar

¹⁹Putu Yulia Angga Dewi, dkk. *Op. Cit.* Hlm. 2-8.

manusia dengan melakukan penyelidikan-penyelidikan ilmiah dalam membuktikan teori.

B. Kerangka Berpikir

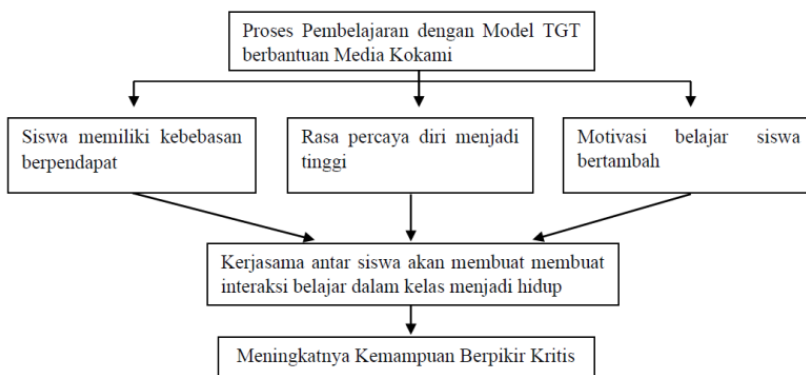
Berdasarkan uraian kajian terori di atas, maka dapat disusun kerangka berpikir untuk memperoleh jawaban sementara (hipotesis) atas timbulnya kesalahan. Dalam setiap pelaksanaan peneliti akan mengamati dan memperhatikan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada setiap pelaksanaan pengajaran yang dilaksanakan dikelas. Pada awal mula kondisi SDN 2 Rejosari memiliki kemampuan berpikir kritis yang rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari keadaan peserta didik saat belajar hanya mengandalkan pendidik, mendengarkan apa yang telah disampaikan pendidik saja, serta kurang mampu dalam memecahkan atau mencari solusi masalah yang diberikan. Hal ini karena pendidik masih menggunakan model pembelajaran ceramah yang hanya berpusat pada pendidik.

Pembelajaran yang berpusat pada pendidik dengan melalui pembelajaran ceramah menyebabkan kecenderungan dalam pembelajaran IPA yang mengakibatkan rendahnya daya berpikir kritis peserta didik. Proses pembelajaran yang hanya berpusat pada pendidik membuat peserta didik tidak aktif dan suasana pembelajaran menjadi membosankan. Model pembelajaran TGT dengan media Kokami menjadikan pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik, model pembelajaran ini juga dapat melatih peserta didik untuk berfikir sendiri dalam pemecahan masalah dengan membentuk kelompok belajar.

Berdasarkan pemaparan di atas penulis merasa perlu meneliti apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media Kokami terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Kemampuan berpikir kritis peserta didik dapat dilihat dari hasil post tes yang sudah diberikan setelah pembelajaran dilaksanakan dengan penerapan model-model pembelajaran yang berbeda pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol peneliti menerapkan model

pembelajaran Think Pair Share. Gambaran penelitian ini disajikan dalam bentuk diagram, sebagai berikut:

Gambar 2. 2 Bagan Kerangka Berpikir



C. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis berasal dari kata “hypo” dan “thesis”. Hypo artinya sementara atau lemah kebenarannya dan Thesis artinya pernyataan atau teori. Dengan demikian, hipotesis dapat diartikan sebagai pernyataan yang perlu diuji kebenarannya. Lebih teknis hipotesis dapat diartikan sebagai asumsi sementara tentang karakteristik populasi yang akan dibuktikan kebenarannya melalui pengumpulan data, oleh karena itu penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Terdapat pengaruh model pembelajaran TGT dengan media Kokami terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didi

2. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik adalah pernyataan atau dugaan mengenai keadaan populasi yang sifatnya masih sementara atau lemah

kebenarannya.²⁰ Hipotesis statistik dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. $H_0 : \mu_1 = \mu_2$ (tidak terdapat pengaruh model pembelajaran TGT dengan media Kokami terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik).
- b. $H_a : \mu_1 \neq \mu_2$ (terdapat pengaruh model pembelajaran TGT dengan media Kokami terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik).

Keterangan:

H_0 = tidak terdapat pengaruh yang signifikan rata-rata nilai sebelum dan sesudah diberikan perlakuan

H_a = terdapat pengaruh yang signifikan rata-rata nilai sebelum dan sesudah diberikan perlakuan

μ_1 = nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis sebelum mendapat perlakuan

μ_2 = nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis setelah mendapat perlakuan

²⁰ Diah Wijaya Sutha, *BIOSTATISTIKA* (Malang: Media Nusa Creative, 2019).

DAFTAR RUJUKAN

- Azira, Luh Pt. Putrini Mahadewi, and I Gst. Ngurah Japa. "Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Bermediakan Questions Box Terhadap Hasil Belajar Ipa." *Mimbar Ilmu* 24, no. 1 (2019): 73. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i1.17453>.
- Bagiyono. "Analisis Tingkat Kesukaran Dan Daya Pembeda Butir Soal Ujian Pelatihan Radiografi Tingkat 1 The Analysis of Difficulty Level and Discrimination Power of Test Items of Radiography Level 1 Examination." *Widyanuklida* 16, no. 1 (2017): 1–12.
- Batubara, Hamdan Husein. *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2021.
- Cahyono, Irfan. *MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)*. Semarang: CV. Pilar Nusantara, 2020.
- Dewi, Putu Yulia Angga. *Teori Dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI*. Edited by Tariza Fairuz. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- E Puspitasari dan D Y Saputri. "Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Higher Order Thinking Skills Pada Kelas v Materi Ipa." *Jurnsal Pendidikan Ilmiah* 7, no. 1 (2021): 46–50.
- Fauziyah, Nur Endah Hikmah, and Indri Anugraheni. "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 850–60. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>.
- Firman, Firman, Nurmiati Nurmiati, and Nurfitriyani Nurfitriyani. "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Kokami Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)* 2, no. 1 (2019): 57–63. <https://doi.org/10.31605/ijes.v2i1.529>.
- Gunarta, I Gd. "Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA." *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 1, no. 2 (2019): 112.

<https://doi.org/10.23887/jp2.v1i2.19338>.

- Hamdani, Muhamad Surya, . Mawardi, and Krisma Widi Wardani. "Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 Untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 4 (2019): 440. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21778>.
- Harinja, Joko Krismanto. *TIPE-TIPE MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF*. Yayasan Kita Menulis, 2022.
- Hariyanto, Fx. Agus. *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) & JIGSAW MELALUI PENDEKATAN SAINTIFIK*. Yogyakarta: PENERBIT DEEPUBLISH, 2019.
- Hartati, Tatat. *BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF SISWA SEKOLAH DASAR (PRCI)*. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia (PRCI), 2022.
- Herlina. *Panduan Praktis Mengolah Data Kuesioner Menggunakan SPSS*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2019.
- Hosaini. *Metode Dan Model Pembelajaran Untuk Merdeka Belajar*. Kediri: CV KREATOR CERDAS INDONESIA, 2022.
- Indrayani, Syilvi. "Efektivitas Penggunaan Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Kokami Terhadap Hasil Belajar IPS." *Jurnal Pendidikan 2*, no. 2 (2017): 1322.
- Indriyani, Syilvi, I Nyoman Sudana Degeng, and Sumarmi et al. "Efektivitas Penggunaan Model Teams Games Tournament Berbantuan Media." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan 2*, no. 10 (2017): 1321–29.
- Lubis, Lollo Rosa. "Pengaruh Model Pembelajaran Tgt (Team Games Tournament) Dalam Pembelajaran Reading Comprehension." *Journal.Ipts.Ac.Id* 5, no. 1 (2018): 35–41. <http://journal.pts.ac.id/index.php/ED/article/view/375>.
- Meilani, Septi Fitri. "Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu 5*, no. 4 (2021): 218.
- Mutmainnah. *Pemanfaatan Dan Pengembangan Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2022.
- Nizamuddin. *Metodologi Penelitian Kajian Teoritis Dan Praktis Bagi*

Mahasiswa. Riau: DOTPLUS Publisher, 2021.

- Nyihana, Ermaniatu. *Ermaniatu Nyihana. METODE PJBL (Project Best Learning) BERBASIS SCIENTIFIC APPROACH DALAM BERPIKIR KRITIS DAN KOMUNIKATIF BAGI SISWA. (Indramayu: Penerbit Adab CV. Adanu Abimata, 2021). Hlm. 58-60*). Indramayu: Penerbit Adab CV. Adanu Abimata, n.d.
- Qosim, Heni Rita Susila dan Arief. *STRATEGI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN UNTUK MAHASISWA FKIP*. Aceh: Syiah Kuala University Press, 2021.
- Rusmiati, Ririn, and Ary Susatyo Nugroho. "Pengaruh Model Pembelajaran TGT Dengan Media Pop Up Terhadap Hasil Belajar Kelas IV Tema 6 Cita-Citaku Subtema 3." *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 2, no. 2 (2019): 241. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i2.17914>.
- Sari, M P, and E W Puspita. "Pengembangan Media Kokami (Kotak Kartu Misteri) Pada Tema 8 Subtema 3 Pembelajaran 3 Untuk Siswa Kelas Iv Sd." *Prosiding SNasPPM* 5, no. 2 (2021): 543–47. <http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SNasPPM/article/view/483>.
- Selvi, Hisbullah dan Nurhayati. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar*. Makasar: Penerbit Aksara Timur, 2018.
- Simatupang, Halim. *Strategi Belajar Mengajar Abad Ke-21*. Surabaya: CV. Cipta Media Edukasi, 2019.
- Suciono, Wira. *Berpikir Kritis (Tinjauan Melalui Kemandirian Belajar, Kemampuan Akademik Dan Efikasi Diri)*. CV Adanu Aditama, 2021.
- . *Berpikir Kritis (Tinjauan Melalui Kemandirian Belajar, Kemampuan Akademik Dan Efikasi Diri)*. Indramayu: CV Adanu Abimata, 2021.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sukmawati, Fatma. *Model-Model Pembelajaran*. Penerit Pradina Pustaka, 2021.
- Sunhaji. *Pengembangan Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah / Madrasah*. Banyumas: Zahira Media

Pulisher, 2022.

- Suprayitno. “Pengaruh Media Kokami Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Sambibulu Sidoarjo.” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 05 (2017): 1077.
- Sutha, Diah Wijaya. *BIOSTATISTIKA*. Malang: Media Nusa Creative, 2019.
- Syofnidah Ifrianti. “IMPLEMENTASI METODE BERMAIN DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS DI MADRASAH IBTIDAIYAH.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 2, no. Mi (2015): 150–51.
- Widiasworo, Erwin. *Menyusun Penelitian Kuantitatif Untuk Skripsi Dan Tesis*. Yogyakarta: Askara, 2019.
- Wulandari, Oryz Agnu Dian. *STATISTIKA UNTUK ILMU SOSIAL*. Banyumas: Zahira Media Publisher, 2022.