

Pengaruh model pembelajaran TGT (*team games tournament*) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV pada mata pelajaran PPKn materi keragaman sosial dan budaya di SDN Jatiranggon II

Muhammad Dwi Anwai Rizqi¹, Ima Mulyawati²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jl. H. Ahyar No. 25 Kota Jakarta Timur, Indonesia

¹anwairizqy70@gmail.com, ²ima.mulyawati@uhamka.ac.id

Abstract

This study aims to determine the influence of the application of the Team Games Tournament (TGT) learning model on the critical thinking skills of fourth grade students in PPKn subject on social and cultural diversity at SDN Jatiranggon II. The research method used is design using Quasi Experiments. Data collection was carried out through pre-test and post-test through a quantitative approach. The subjects in this study were fourth grade students at SDN Jatiranggon II, with a total of 60 students. The instrument used is to provide a wide pretest and posttest self-assessment of students. The data analysis technique used is descriptive quantitative data analysis by calculating the difference test or paired simple t-test. Based on the results of calculations using two-way analysis of variation, with a significant level of 0.05, a sig value (0.036) is obtained, where $0.036 < 0.05$. This shows that the TGT model provides good learning outcomes, then a sig value (0.001) is obtained, where $0.001 < 0.05$; so it was concluded that high, medium and low self-confidence had an effect on learning outcomes, and a sig value (0.728) was obtained, where $0.728 > 0.05$; so that there is no interaction between the learning model on learning outcomes. It can be concluded that the Times Games Tournaments (TGT) model has an effect on learning outcomes, moderate or low and there is no interaction between the learning model on learning outcomes and the TGT model is better at critical thinking skills.

Keywords: TGT (*Teams Games Tournament*), Critical Thinking.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh dari penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV pada mata pelajaran PPKn materi keragaman sosial dan budaya di SDN Jatiranggon II. Metode penelitian yang digunakan yaitu desain menggunakan *Quasi Eksperimen*. Pengumpulan data dilakukan melalui pre-test dan post-test melalui pendekatan kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Jatiranggon II, dengan jumlah siswa sebanyak 60 orang. Instrumen yang digunakan adalah memberikan pretest dan posttest lebar penilaian diri peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kuantitatif deskriptif dengan perhitungan uji beda atau uji paired simple t-test. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan analisis variasi dua jalan, dengan taraf signifikan 0,05, diperoleh nilai yang sig (0,036), dimana $0,036 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa model TGT memberikan hasil belajar yang baik, kemudian diperoleh nilai yang sig (0,001), dimana $0,001 < 0,05$; sehingga disimpulkan bahwa self confidence tinggi, sedang dan rendah berpengaruh terhadap hasil belajar, serta diperoleh nilai sig (0,728), dimana $0,728 > 0,05$; sehingga tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran terhadap hasil belajar. Dapat disimpulkan bahwa, model Times Games Tournaments (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar, sedang maupun rendah dan tidak ada interaksi antara model pembelajaran terhadap hasil belajar dan model TGT lebih baik dalam kemampuan berpikir kritis.

Kata Kunci: TGT (*Team Games Tournament*), Berpikir Kritis.

1. Pendahuluan

Menurut (Asep, 2018), berpendapat bahwa pengertian pendidikan adalah mengalihkan (menurunkan) berbagai nilai, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan kepada generasi yang lebih muda sebagai usaha generasi tua dalam menyiapkan fungsi hidup generasi selanjutnya, baik jasmani maupun rohani.

Semua konten harus disesuaikan. Dalam proses pembuatan paper, perlu dibahas mengenai tujuan. Tujuan tersebut sangat berguna. Hal yang penting adalah tentang penggunaan margin yang tepat. Oleh karena itu, selain mempersiapkan paper, yang terbaik juga ikuti aturan template yang disediakan.

Menurut (Brahma, 2020), pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah sebuah mata pelajaran yang ada didalam dunia pendidikan. Mata pelajaran ini memiliki tujuan untuk menyiapkan dan membentuk karakter manusia kearah yang lebih baik.

Menurut (Sari, 2017), pendidikan dalam kehidupan manusia khususnya pada mata pelajaran PPKn di dalam sekolah. Keberhasilan belajar pada siswa perlu diperhatikan di dalam sekolah dan dalam proses belajar mengajar untuk menunjang keberhasilan dalam menggapai tujuan mata pelajaran PPKn, yaitu menciptakan manusia yang bertanggung jawab.

Berdasarkan pengamatan peneliti saat melakukan kegiatan magang di sekolah, didapatkan bahwasanya siswa terlihat bosan saat mengikuti proses pembelajaran. Hal ini disebabkan kurang adanya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran dan siswa hanya mendengarkan guru menerangkan materi. Ketika guru memberikan sebuah contoh persoalan mengenai permasalahan yang ada di dalam kehidupan sehari – hari, terlihat siswa kurang merespon dan hanya beberapa siswa yang berani mengutarakan pendapatnya sementara siswa yang lainnya terlihat hanya diam sambil mendengarkan temannya berbicara. Sebelum melakukan kegiatan magang, peneliti sempat berdiskusi dengan guru kelas IV A dan IV B. Dari hasil diskusi tersebut, kedua guru kelas ini mengatakan bahwa banyak siswa yang kurang aktif selama proses pembelajaran. Mereka hanya mendengarkan guru saat menjelaskan materi pelajaran dan kurang aktif saat melakukan diskusi kelompok dengan temannya. Saat peneliti menanyakan perihal kemampuan berpikir kritis siswa, guru mengatakan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa sangat rendah. Kebanyakan dari mereka hanya diam ketika diberi contoh permasalahan yang terjadi di kehidupan sehari – hari dan hanya beberapa siswa yang berani mengutarakan pendapatnya.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu Team Games Tournament (TGT). Menurut (Hakim & Syofyan, 2018), TGT merupakan salah satu tipe model pembelajaran yang membagi siswa kedalam kelompok belajar dengan beranggotakan 5 – 6 orang yang memiliki kemampuan berbeda. Didalam kelompok belajar ini, siswa diberikan tugas oleh gurunya dan mengerjakan secara bersama – sama. Sehingga ketika ada anggota kelompok yang kurang mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota yang lain dapat membantu menjelaskannya.

Dengan menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) diharapkan mampu membuat siswa lebih semangat belajar dan tidak merasa bosan, karena model pembelajaran TGT ini memuat adanya game / turnamen yang mana pemenang akan diberikan suatu penghargaan dan siswa akan terpacu untuk menjadi yang terbaik. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah inovasi pembelajaran yang kreatif, inovatif, serta menyenangkan, dengan menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk bertujuan sampai mana model pembelajaran TGT ini berpengaruh untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

2. Metode

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti merupakan metode kuantitatif eksperimen. Dalam pelaksanaannya, sampel dikelompokkan menjadi dua kelompok sampel, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran konvensional dalam pembelajarannya, sedangkan untuk kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Desain penelitian yang dipergunakan, yakni Quasi Eksperimen yang akan diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dalam penelitian ini, peserta didik akan diberikan tes jenis uraian berjumlah 10 soal. Tes objektif merupakan suatu teknik atau cara yang digunakan dalam rangka melaksanakan kegiatan pengukuran, yang di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan atau serangkaian tugas yang harus

dikerjakan atau dijawab oleh peserta didik. Dalam penelitian ini, peserta didik akan diberikan tes evaluasi di akhir post-test berupa uraian.

3. Hasil dan Diskusi

Sesudah uji validitas isi dilakukan, maka dilanjutkan dengan uji validitas menggunakan rumus korelasi product moment dengan taraf signifikan 5 %. Hasil uji validitas butir soal tes kemampuan pemahaman konsep matematis dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Hasil Validasi Butir Soal Tes

No. Soal	r_{xy}	r_{tabel}	Kriteria
1.	0,724	0,361	Valid
2.	0,462	0,361	Valid
3.	0,684	0,361	Valid
4.	0,639	0,361	Valid
5.	-0,129	0,361	Invalid
6.	0,650	0,361	Valid
7.	0,214	0,361	Invalid
8.	0,645	0,361	Valid
9.	0,271	0,361	Invalid
10.	0,713	0,361	Valid

Berdasarkan tabel 1, diketahui hasil uji validasi butir soal dari 10 soal uraian yang diujicobakan menunjukkan bahwa terdapat 3 soal yang tidak valid dikarenakan $r_{xy} < r_{tabel}$, yaitu soal nomor 5, 7, dan 9. Hal tersebut menunjukkan bahwa soal nomor 5, 7, dan 9 tidak dapat digunakan untuk mengambil data pada sampel penelitian sehingga soal tersebut dibuang. Butir soal yang dapat digunakan untuk mengambil data pada sampel penelitian yaitu butir soal nomor 1, 2, 3, 4, 6, 8, dan 10 karena butir soal tersebut termasuk kriteria valid dengan $r_{xy} > r_{tabel}$.

Analisis tingkat kesukaran butir soal digunakan untuk mengetahui soal-soal tes dari segi kesukarannya sehingga dapat diperoleh soal-soal mana yang termasuk kategori mudah, sedang, dan sukar. Hasil analisis tingkat kesukaran butir soal tes kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Hasil Uji Tingkat Kesukaran

No. Butir Soal	Tingkat Kesukaran	Keterangan
1	0,575	Sedang
2	0,725	Mudah
3	0,608	Sedang
4	0,525	Sedang
5	0,625	Sedang
6	0,875	Mudah
7	0,425	Sedang
8	0,616	Sedang
9	0,733	Mudah
10	0,650	Sedang

Berdasarkan tabel 2 hasil perhitungan uji tingkat kesukaran, diketahui bahwa terdapat 7 soal tergolong klasifikasi sedang, yaitu butir soal nomor 1, 3, 4, 5, 7, 8, dan 10, terdapat 3 soal tergolong klasifikasi mudah, yaitu butir soal nomor 2, 6, dan 9.

Uji daya beda butir soal digunakan untuk membedakan kemampuan individu peserta didik dan untuk mengetahui butir soal yang memiliki klasifikasi daya pembeda soal baik sekali, baik, cukup, jelek, dan jelek sekali. Hasil analisis daya pembeda butir soal uji coba tes kemampuan pemahaman konsep matematis dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Uji Daya Pembeda

Nomor	Daya Pembeda	Keterangan
1	0,567	Baik
2	0,300	Cukup
3	0,367	Cukup
4	0,567	Baik
5	-0,003	Jelek Sekali
6	0,367	Cukup
7	0,033	Jelek
8	0,466	Baik
9	0,200	Jelek
10	0,600	Baik

Berdasarkan tabel 3 hasil uji daya pembeda menunjukkan bahwa empat soal dikategorikan baik yaitu nomor 1, 4, 8, dan 10, 3 soal dikategorikan cukup yaitu nomor 2, 3, dan 6, terdapat dua soal yang tergolong klasifikasi jelek, yaitu nomor 7, dan 9, dan terdapat satu soal yang tergolong klasifikasi jelek sekali (Negatif), yaitu nomor 5.

Sebelum proses pembelajaran berlangsung di kedua kelas, *pretest* diadakan untuk mengumpulkan data awal. Data hasil *pretest* kemampuan disajikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4. Daftar Nilai Tes Awal Kemampuan Berpikir Kritis

No	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
1	30	20
2	15	50
3	55	15
4	25	60
5	10	15
6	20	40
7	25	40
8	50	15
9	20	15
10	10	50
11	20	50
12	15	25
13	50	30

14	20	15
15	60	60
16	40	30
17	40	10
18	60	10
19	10	50
20	20	40
21	25	20
22	30	25
23	15	15
24	30	15
25	55	25
26	40	

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data menggunakan metode liliefors terhadap tes kemampuan pemahaman konsep matematis. Rangkuman masing-masing kelompok hasil perhitungan uji normalitas kemampuan pemahaman konsep matematis sebagai berikut:

Terlihat bahwa data awal tes kemampuan pemahaman konsep matematis kelas eksperimen memiliki rata-rata (mean) sebesar 30,38 dan nilai simpangan baku 16,24, kemudian diperoleh $= 0,167$ adalah nilai tertinggi. Untuk sampel sebanyak 26 siswa dan taraf signifikasi $= 0,173$ dari hasil perhitungan tersebut terlihat bahwa pada taraf signifikasi dan sehingga H_0 diterima yang artinya sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

N-Gain dengan nilai tertinggi pada kelas eksperimen adalah 0,89 dan kelas kontrol adalah 0,80, sedangkan nilai terendah pada kelas eksperimen adalah 0,56 dan kelas kontrol adalah 0,33. Ukuran tendensi sentral yang meliputi rata-rata (mean) untuk kelas eksperimen sebesar 0,709 dan kelas kontrol sebesar 0,606, sementara nilai tengah pada kelas eksperimen sebesar 0,69 dan kelas kontrol sebesar 0,60, sedangkan modus pada kelas eksperimen adalah 0,67 & 0,69 dan kelas kontrol adalah 0,50, 0,59, & 0,60. Ukuran variansi kelompok yang meliputi jangkauan atau rentang untuk kelas eksperimen adalah 0,33 dan kelas kontrol adalah 0,47, sedangkan simpangan baku pada kelas eksperimen sebesar 0,094 dan kelas kontrol sebesar 0,099.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

a. Pemahaman konsep PPKn pada materi keragaman sosial dan budaya dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* lebih baik daripada pemahaman konsep PPKn dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

b. Minat belajar siswa pada materi keragaman sosial dan budaya dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* lebih baik daripada minat belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

5. Referensi

- Asep, K. (2018). *Metodologi penelitian pendidikan*. <http://repository.syekhnurjati.ac.id/3334/>
- Brahma, I. A. (2020). Penggunaan Zoom Sebagai Pembelajaran Berbasis Online Dalam Mata Kuliah Sosiologi dan Antropologi Pada Mahasiswa PPKN di STKIP Kusumanegara Jakarta. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 6(2), 97. <https://doi.org/10.37905/aksara.6.2.97-102.2020>
- Dimiyati & Mudjiyono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta: Jakarta.

- Elfachmi, A.K. (2016). *Pengantar Pendidikan*. Bandung: Erlangga.
- Hakim, S. A., & Syofyan, H. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Belajar Ipa Di Kelas Iv Sdn Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education*, 1(4), 249. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i4.12966>
- Handayani, Ririn. (2020). *Metodologi Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Trussmedia Grafika.
- Helmawati. (2019). Pembelajaran dan penilaian berbasis HOTS. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurhasanah, S., Arasti, A., Susanti, F.D., Rumperiai, M. G., & Hindun, I. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran CBL. Prosiding Seminar Nasional V 2019 Peran Pendidikan Dalam Konservasi Dan Pengelolaan Lingkungan Berkelanjutan, 347-353. Malang, Indonesia: Kota Tua.
- Prastowo, Andi. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Tematik. Yogyakarta: Diva.
- Press Suprijono, Agus. (2015). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Priyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publishing.
- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran*. Bandung: PT Raja Grafindo Persada.
- Sari, D. P. (2017). Penanaman Karakter Toleransi pada Siswa Reguler dan Siswa Berkebutuhan Khusus Melalui Pembelajaran PPKn di SMPN 4 Sidoarjo. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 05(02), 365–379.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siyoto, Sandu & Sodik, M. Ali. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Slavin, Robert E. (2015). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Zakiah, Linda & Lestari, Ika. (2019). Berpikir Kritis Dalam Konteks Pembelajaran. Bogor: Erzatama Karya Abadi.