

Pengaruh Model *Team Games Tournament* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V

Anis Rohmatun^{1*},

Program studi PGSD, Universitas Islam Sultan Agung, Semarang, Indonesia;
anisrohmatun2002@std.unissula.ac.id

Sari Yustiana²,

Program studi PGSD, Universitas Islam Sultan Agung, Semarang, Indonesia;
sariyustiana@unissula.ac.id

*Corresponding Author

Info Artikel: Dikirim: 25 Maret 2025 ; Direvisi: 2 April 2025; Dipublikasikan: 9 April 2025
Cara sitasi: Rohmatun, A., & Yustiana, S. (2025). Pengaruh Model *Team Games Tournament* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V. *PeDaPAUD: Jurnal Pendidikan Dasar dan PAUD*, 4(1), 10-16.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Team Games Tournament* berbantuan media PowerPoint terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V di SDN Tempuran 1. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu kuantitatif jenis pre-eksperiment dengan desain One Group Pretest Posttest. Uji yang dilaksanakan pada penelitian ini adalah uji normalitas dan uji paired sample t test. Hasil analisis data menggunakan uji normalitas dengan shapiro wilk menunjukkan signifikan 0,246 (*pretest*) dan 0,600 (*posttest*), yang artinya hasil analisis data tersebut memiliki nilai $\text{sig} > 0,05$ dan dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal. Sedangkan hasil analisis data menggunakan uji paired sample t test diperoleh tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, penggunaan model *Team Games Tournament* berbantuan media PowerPoint berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN Tempuran 1 dan dapat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Kata Kunci: Team games tournament, berpikir kritis, pendidikan

Abstract

This research aims to determine the effect of the *Team Games Tournament* model assisted by PowerPoint media on the critical thinking abilities of class V students at SDN Tempuran 1. The method used in this research is quantitative pre-experiment type with a One Group Pretest Posttest design. The tests carried out in this research were the normality test and the paired sample t test. The results of data analysis using the normality test with Shapiro Wilk showed a significance of 0.246 (*pretest*) and 0.600 (*posttest*), which means that the results of the data analysis have a sig value > 0.05 and it can be concluded that the two data are normally distributed.

Meanwhile, the results of data analysis using the paired sample t test obtained a significance level of $0.000 < 0.05$, which means that H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus, the use of the Team Games Tournament model assisted by PowerPoint media has a significant effect on the critical thinking abilities of fifth grade students at SDN Tempuran 1 and can be recommended as an effective learning strategy to improve students' critical thinking abilities.

Keywords: Team games tournament, critical thinking, education

Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi utama bagi perkembangan individu dan masyarakat. Melalui pendidikan, seseorang dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang dibutuhkan untuk berkontribusi secara positif. Pendidikan diartikan sebagai proses membantu seseorang mengembangkan potensi mereka untuk menghadapi perubahan zaman yang akan menuntut Mereka untuk berpikir logis, sistematis, kritis, kreatif, cerdas, terbuka, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi untuk hidup secara holistik (Nyoman et al., 2020). Namun, di Indonesia masih terdapat ketimpangan akses dan kualitas pendidikan, terutama di daerah terpencil. Salah satu permasalahan yang dihadapi adalah rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Faktor penyebabnya antara lain kurikulum yang terlalu padat dan metode pengajaran yang masih berpusat pada guru, sehingga siswa kurang aktif dalam berdiskusi dan berpikir kritis (Muzanni, 2022).

Kemampuan berpikir kritis sangat penting di era informasi saat ini. Berpikir kritis didefinisikan sebagai keterampilan berpikir intelektual seperti menganalisis, bernalar, memecahkan masalah, berpikir kreatif, membuat penilaian dan mengambil keputusan yang baik (Hussin et al., 2018). Menurut pendapat Ahmatika (2017), ada dua faktor penyebab berpikir kritis tidak berkembang selama pendidikan. Pertama, kurikulum biasanya dirancang dengan target materi yang luas, sehingga memberi guru lebih banyak waktu untuk menyelesaikan materi dan berarti bahwa ketuntasan materi lebih penting. Kedua, selama ini guru telah melakukan aktivitas pembelajaran di kelas yang berfokus pada penyampaian informasi (metode ceramah). Sehingga guru lebih aktif sedangkan siswa pasif mendengarkan dan menyalin, dimana sesekali guru bertanya dan sesekali siswa menjawab.

Guru sebagai fasilitator juga seringkali menghadapi tantangan untuk menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif yang dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa. Guru cenderung mengutamakan transfer pengetahuan secara langsung tanpa memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir, berdiskusi, atau mengembangkan argumen

mereka. Selain itu, lingkungan belajar yang monoton dan kurang interaktif membuat siswa tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Keterampilan berpikir kritis sangat baik digunakan dalam pembelajaran di kelas V, karena dengan kegiatan berfikir kritis siswa akan mampu memecahkan masalah dengan langkah-langkah yang dapat melatih berfikir secara terstruktur (Puspita, 2021). Namun, siswa di SDN Tempuran 1 masih mengalami kesulitan dalam menganalisis informasi dan menyampaikan pendapat, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang dianggap sulit dan membosankan. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan model pembelajaran yang lebih menarik, salah satunya adalah Team Games Tournament (TGT). Model yang dimaksud adalah model pembelajaran kooperatif, yang mengutamakan kerja sama siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Yuliana, 2023).

Model pembelajaran kooperatif seperti Team Game Tournament memungkinkan pembelajaran yang menyenangkan di kelas. Model pembelajaran ini menggabungkan permainan akademik dalam bentuk turnamen dan meningkatkan keinginan siswa untuk belajar (Fitri, 2020). Menurut Cahyani (2019), selain untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa, model pembelajaran TGT juga memberi kesempatan siswa untuk bermain sambil belajar yang membuat mereka tidak bosan. Hal ini sejalan dengan tahap perkembangan anak sekolah dasar dalam masa bermain. Penerapan model TGT dengan berbantuan media pembelajaran seperti PowerPoint (PPT) juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. PowerPoint adalah perangkat lunak presentasi yang bisa dimanfaatkan oleh penggunanya untuk membuat slide dengan teks, gambar, audio, video, dan elemen interaktif lainnya. Alat ini sering digunakan untuk menyampaikan materi secara sistematis dan menarik. PowerPoint adalah aplikasi yang sering digunakan, terutama untuk presentasi. PowerPoint adalah program yang membantu Anda membuat presentasi yang efektif, profesional, dan mudah (Anindya, 2023). Media Power Point dipandang dapat memusatkan perhatian peserta didik pada pembelajaran dan pembelajaran akan lebih efektif ketimbang kata-kata saja (Misbahudin, 2018).

Penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *PowerPoint* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN Tempuran 1. Namun, berdasarkan hasil observasi di SDN Tempuran 1, penerapan model pembelajaran TGT berbantuan PPT belum pernah dilakukan. Guru masih cenderung menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan penugasan individual, yang kurang

menarik perhatian siswa serta tidak merangsang kemampuan berpikir kritis mereka secara optimal. Maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti masalah ini, yaitu tentang “Pengaruh Model Team Games Tournament Berbantuan Media PowerPoint terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN Tempuran 1”.

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian dengan metode kuantitatif jenis *Pre-Experiment* dan menggunakan desain *One Group Pretest Posttest*. Menurut Saputra (2017), *one group pretest-posttest design* yaitu metode eksperimen yang dilakukan hanya dengan satu perlakuan atau satu kelompok saja tanpa ada kelompok pembanding. Penelitian ini dilakukan pada kelas V SDN Tempuran 1 dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila semester 2. Pembelajaran dilakukan selama dua kali pertemuan, dengan agenda pertemuan pertama pelaksanaan *Pretest*, pertemuan kedua pelaksanaan kegiatan dengan pemberian perlakuan model *Team Games Tournament* berbantuan media *PowerPoint*, dan diakhiri dengan pelaksanaan *Posttest*. Setelah mendapatkan nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dianalisis dengan menggunakan uji normalitas dan uji *paired sample t test*. Berikut adalah hipotesis dari penelitian ini:

Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan sebelum dan sesudah perlakuan.

Ha : Ada pengaruh yang signifikan sebelum dan sesudah perlakuan.

Uji yang dilakukan antara lain, 1) Uji Normalitas dengan bantuan aplikasi SPSS melalui hasil *Shapiro Wilk* sebagai uji untuk mengetahui normalitas data *Pretest* dan *Posttest*. 2) Uji *Paired Sample T Test* dengan bantuan aplikasi SPSS untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara nilai *Pretest* dan nilai *Posttest* dalam kemampuan berpikir kritis siswa dengan menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan media *PowerPoint* pada pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN Tempuran 1. Sebelum melakukan uji *paired sample t test* terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data menggunakan *Shapiro Wilk* dengan taraf signifikan $> 0,05$. Sedangkan apabila taraf signifikansi nilai $\text{sig} \leq 0,05$ maka H_0 ditolak. Setelah memenuhi persyaratan normalitas kemudian dilakukan uji *paired sample t test*. jika signifikansi hasil uji *paired sample t test* $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian dilakukan pada kelas V SDN Tempuran 1 dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh model *team Games tournament* berbantuan media *PowerPoint* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada pelajaran

Pendidikan Pancasila dengan hasil nilai *Pretest* dan *Posttest*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif jenis *pre-eksperiment* dengan desain *One Group Pretest Posttest* yang hanya menggunakan satu kelompok tanpa ada kelompok pembandingan.

Hasil Penelitian

Analisis data akhir diperoleh dari hasil *Posttest* yang dibagikan diakhir pembelajaran. Pengujian normalitas menggunakan uji *one sample shapiro wilk* dengan taraf signifikan $> 0,05$. Data hasil dari perhitungan uji normalitas yang diperoleh dari nilai *Posttest* siswa sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest*

No	Sumber Data	Sig*	Keterangan
1.	<i>Pretest</i>	0,246	Normal
2.	<i>Posttest</i>	0,600	Normal

Berdasarkan tabel 1 hasil uji normalitas diatas, diperoleh nilai sig 0,246 (*Pretest*) dan 0,600 (*Posttest*). Karena kedua data tersebut memiliki nilai sig $> 0,05$ dengan begitu, dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal.

Setelah data *pretest* dan *posttest* dinyatakan berdistribusi normal kemudian dilakukan uji *paired sample t test* untuk mengetahui pengaruh model *team Games tournament* berbantuan media *PowerPoint* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada pelajaran Pendidikan Pancasila dengan hasil nilai *Pretest* dan *Posttest*. Data hasil perhitungan uji *paired sample t test* yang diperoleh dari nilai *Posttest* siswa sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Uji *Paired Sample T Test Pretest* dan *Posttest*

Uraian	Std Dev	t	Sig*	Keterangan
<i>Pretest & Posttest</i>	4.49171	-8.938	0,000	Ho ditolak & Ha diterima

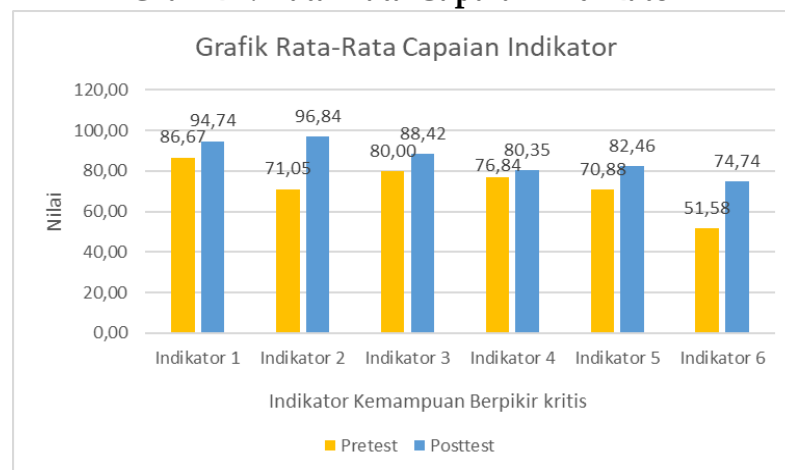
Berdasarkan hasil uji *paired sample t test* diatas, diperoleh data nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 yang artinya $0,000 < 0,05$. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan nilai *posttest* siswa. Hal ini menunjukkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Sehingga terdapat pengaruh yang signifikan sebelum dilakukan (*pretest*) pembelajaran dengan model *Team Games Tournament* berbantuan media *PowerPoint* di kelas V SDN Tempuran 1, dan setelah dilakukan (*posttest*) pembelajaran dengan model *Team Games Tournament* berbantuan media

PowerPoint di kelas V SDN Tempuran 1 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Pembahasan Hasil Penelitian

Kemampuan berpikir kritis yang digunakan dalam penelitian ini meliputi enam indikator yaitu mengidentifikasi masalah, mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, menyusun sejumlah alternatif penyelesaian masalah, membuat kesimpulan, mengungkapkan pendapat, mengevaluasi argumen. Hasil rata-rata capaian indikator berpikir kritis siswa yang diperoleh dari nilai *Pretest* dan *Posttest* di kelas V ditunjukkan pada grafik berikut:

Grafik 1. Rata-Rata Capaian Indikator



Dalam grafik diatas dapat dilihat pada hasil *Posttest* siswa mengalami kenaikan yang signifikan dibandingkan dengan hasil *Posttest* siswa. Pada indikator kemampuan berpikir kritis 1 yaitu mengidentifikasi masalah pada *pretest* sebesar 86,67 dan mengalami kenaikan pada *posttest* sebesar 94,74. Pada indikator kemampuan berpikir kritis 2 yaitu mengumpulkan informasi yang relevan pada *pretest* sebesar 71,05 dan mengalami kenaikan pada *posttest* sebesar 96,84. Pada indikator kemampuan berpikir kritis 3 yaitu menyusun alternatif pemecahan masalah pada *pretest* sebesar 80,00 dan mengalami kenaikan pada *posttest* sebesar 88,42. Pada indikator kemampuan berpikir kritis 4 yaitu membuat kesimpulan pada *pretest* sebesar 76,84 dan mengalami kenaikan pada *posttest* sebesar 80,35. Pada indikator kemampuan berpikir kritis 5 yaitu mengungkapkan pendapat pada *pretest* sebesar 70,88 dan mengalami kenaikan pada *posttest* sebesar 82,46. Pada indikator kemampuan berpikir kritis 6 yaitu mengevaluasi argumen pada *pretest* sebesar 51,58 dan mengalami kenaikan pada *posttest* sebesar 74,74. Secara keseluruhan setiap indikator kemampuan berpikir kritis mengalami kenaikan yang signifikan.

Jadi bisa dibilang penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *PowerPoint* berpengaruh pada kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN Tempuran 1 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran dengan menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan media *PowerPoint* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN Tempuran 1 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil nilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dari hasil uji normalitas dan uji *paired sample t test*. Hasil analisis data menggunakan uji normalitas dengan uji *shapiro wilk* di SPSS menunjukkan signifikan 0,246 (*pretest*) dan 0,600 (*posttest*), yang artinya hasil analisis data tersebut memiliki nilai $\text{sig} > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal. Sedangkan hasil analisis data menggunakan uji *paired sample t test* dengan bantuan SPSS diperoleh tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Team GamesTournament* berbantuan media *PowerPoint* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN Tempuran 1.

Daftar Pustaka

- Ahmatika, D. (2017). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dengan Pendekatan Inquiry/Discovery. *Euclid*, 3(1), 394–403. <https://doi.org/10.33603/e.v3i1.324>
- Anindya, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sd. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(1), 1–11. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i1.2146>
- Cahyani, N. (2019). Peningkatan Motivasi Belajar Ips Melalui Model Tgt (Teams Games Tournament) Pada Siswa Kelas Iv. *Basic Education*, 8(5), 465–476.
- Fitri, A. (2020). *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar/Anisa Fitri/2020* 1. 1–11.
- Hussin, W. N. T. W., Harun, J., & Shukor, N. A. (2018). Problem Based Learning to Enhance Students Critical Thinking Skill via Online Tools. *Asian Social Science*, 15(1), 14. <https://doi.org/10.5539/ass.v15n1p14>
- Misbahudin, D., Rochman, C., Nasrudin, D., & Solihati, I. (2018). Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran: Efektifkah? *WaPfi (Wahana Pendidikan Fisika)*, 3(1), 43.

<https://doi.org/10.17509/wapfi.v3i1.10939>

- Muzanni, A. (2022). *Efektivitas Pendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Penguasaan Konsep IPA di Sekolah Dasar*. 1(3), 1–10.
- Nyoman, N., Handayani, L., Tinggi, S., Hindu, A., Mpu, N., & Singaraja, K. (2020). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS V*. 3(2).
- Puspita, V. (2021). Efektifitas E-LKPD berbasis Pendekatan Investigasi terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 86–96. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.456>
- Saputra, A., Mulyadiprana, A., & Indihadi, D. (2017). *Penggunaan Media Pop-up sebagai Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Ekspositorik*. 4(2), 76–84.
- Yuliana, R. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap Keaktifan Belajar Matematika Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Volume 11(2550–0287), 2087–9377.