

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS
GAMES TOURNAMENT* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR
KRITIS PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH
DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**CHRISTINA DINI ANGGRAINI
NPM 2113053036**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR

Oleh

CHRISTINA DINI ANGGRAINI

Masalah dalam penelitian ini yaitu rendahnya tingkat kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Timur. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Metode yang digunakan yaitu *Quasi Experimental Design* dengan desain penelitian menggunakan *Non-equivalent Control Group Design*. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling*. Populasi dan sampel penelitian berjumlah 40 peserta didik. Teknik Pengumpulan data menggunakan tes dan non tes. Teknik analisis data menggunakan uji regresi sederhana. Hasil penelitian adalah terdapat pengaruh pada penerapan model kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas V SD Negeri 6 Metro Timur dengan $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $9,704 > 4,41$.

Kata Kunci: berpikir kritis, model kooperatif, *teams games tournament*

ABSTRACT

THE EFFECT OF COOPERATIVE LEARNING MODEL OF TEAMS GAMES TOURNAMENT TYPE ON STUDENTS' CRITICAL THINKING ABILITIES IN PENDIDIKAN PANCASILA LEARNING IN ELEMENTARY SCHOOLS

By

CHRISTINA DINI ANGGRAINI

The problem in this study was the low level of critical thinking skills among class V students at SD Negeri 6 Metro Timur. This study aimed to determine the effect of applying the cooperative learning model of the teams games tournament type on students' critical thinking skills. The method used was Quasi-Experimental Design with a research design using a Non-equivalent Control Group Design. The sampling technique in this study used a non-probability sampling technique. The population and sample of the study consisted of 40 students. Data collection techniques included tests and non-tests. Data analysis techniques used simple regression tests. The results of the study showed an effect of applying the cooperative model of the teams games tournament type on critical thinking skills in Pancasila education learning for class V students at SD Negeri 6 Metro Timur, with $F_{\text{count}} > F_{\text{table}}$, namely $9.704 > 4.41$.

Keyword: critical thinking, cooperative model, teams games tournament.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS
GAMES TOURNAMENT* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR
KRITIS PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH
DASAR**

Oleh

CHRISTINA DINI ANGGRAINI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES
TOURNAMENT* TERHADAP KEMAMPUAN
BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
DI SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa : **Christina Dini Anggraini**

No. Pokok Mahasiswa : **2113053036**

Program Studi : **S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

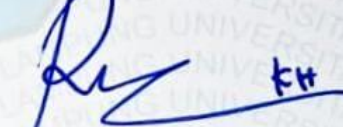
1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I



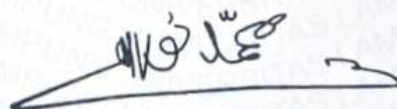
Dayu Rika Perdana, M.Pd.
NIK. 231502870709201

Dosen Pembimbing II



Roy Kembar Habibi, M.Pd.
NIK. 232104930726101

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

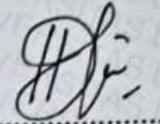


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP. 197412202009121002

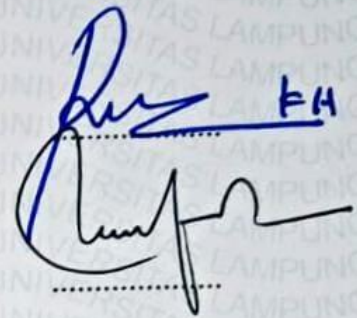
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dayu Rika Perdana, M.Pd.**



Sekretaris : **Roy Kembar Habibi, M.Pd.**



Penguji Utama : **Drs. Rapani, M.Pd.**

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.
NIP.198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **10 April 2025**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Christina Dini Anggraini
NPM : 2113053036
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 10 April 2025

Yang Membuat Pernyataan,



Christina Dini Anggraini

NPM. 2113053036

RIWAYAT HIDUP



Christina Dini Anggraini lahir di Kota Metro, Provinsi Lampung, pada tanggal 14 Juli 2003. Peneliti merupakan anak kedua dari pasangan Bapak Alm. Petrus Mulyono dan Ibu Agnes Sriwindarti.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 4 Metro Timur lulus pada tahun 2015
2. SMP Xaverius Metro lulus pada tahun 2018
3. SMA Negeri 1 Metro lulus pada tahun 2021

Pada Tahun 2021, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Selama menyelesaikan studi peneliti mendapatkan kesempatan mengikuti program dari Kemendikbudristek yaitu Kampus Mengajar Angkatan 7. Selanjutnya pada tahun 2024, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Munjuk Sempurna Kecamatan Kalianda Kabupaten Lampung Selatan. Kemudian melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri Munjuk Sempurna Kecamatan Kalianda Kabupaten Lampung Selatan.

MOTTO

**“Janganlah takut, sebab Aku menyertai engkau, janganlah bimbang, sebab
Aku ini Allahmu; Aku akan meneguhkan, bahkan akan menolong
engkau; Aku akan memegang engkau dengan tangan kanan-Ku
yang membawa kemenangan”
(Yesaya 41 : 10)**

PERSEMBAHAN

Dalam Nama Bapa dan Putra dan Roh Kudus

Puji dan syukur atas rahmat dan anugerah yang telah Tuhan berikan sehingga karya ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya. Tulisan ini saya persembahkan untuk:

Kedua Orang Tuaku Tercinta

Bapak Alm. Petrus Mulyono dan Ibu Agnes Sriwindarti, bapak yang paling kurindukan dan menjadi kekuatan dalam setiap langkahku. Puji Tuhan, aku kini sudah sampai pada tahap ini. Terima kasih pak sudah menghantarkanku berada ditempat ini, walaupun pada akhirnya aku melanjutkan perjuangan ini tanpa kau temani. Ibu adalah orang terhebat, terima kasih atas kasih sayang yang tulus, doa, dan pengorbanan hingga mampu memberikan motivasi serta semangat untuk sampai di titik ini. Ibu hiduplah lebih lama lagi karena aku ingin Ibu selalu ada disetiap proses perjalanan dan pencapaianku.

Kakak tersayang Leonardus Kresna Aji Nugroho, yang senantiasa memberikan dukungan dan mendoakan untuk dapat menyelesaikan skripsi serta memberikan semangat agar menjadi orang sukses dan membanggakan keluarga.

Almamater tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena berkat Rahmat dan anugerah-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar” sebagai syarat memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Peneliti dengan kerendahan hati mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmelia Afriani, S.T., D.E.A., I.P.M., ASEAN.Eng. Rektor Universitas Lampung yang telah berdedikasi membangun Universitas Lampung menjadi lebih maju dan memfasilitasi mahasiswa dalam penyusunan skripsi.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu dan memfasilitasi peneliti menyelesaikan skripsi ini.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
5. Drs. Rapani, M.Pd., dosen pembahas yang telah memberikan motivasi, saran, dan bimbingan untuk membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
6. Dayu Rika Perdana, M.Pd., Dosen pembimbing 1, ketua penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya untuk memberi bimbingan, arahan, saran yang luar biasa, dan nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

7. Roy Kembar Habibi, M.Pd., Dosen Pembimbing II, sekretaris penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, saran, dan arahan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
8. Bapak dan Ibu Dosen dan Tenaga Kependidikan S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman serta membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Kepala SD Negeri 6 Metro Timur, Bapak Adenan, S.Pd., yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
10. Kepala SD Negeri 6 Metro Utara, Bapak Adi Firmansyah, S.Pd., yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan uji coba instrumen.
11. Pendidik kelas V SD Negeri 6 Metro Timur yang telah memberikan arahan dan bantuan selama pelaksanaan penelitian.
12. Peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Timur yang telah berpartisipasi dalam terselenggaranya penelitian.
13. Teman seperjuanganku Annisa, Novia, Berlyana, Ranissa, Eni, dan Riska terima kasih untuk bantuan dalam proses penyusunan skripsi ini serta kebersamaan dari awal perkuliahan hingga saat ini.
14. Rekan-rekan mahasiswa S1 PGSD FKIP Universitas Lampung Angkatan 2021 terkhusus kelas F yang membantu dan menyemangati penelitian.
15. Semua pihak yang terlibat yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Akhir kata semoga Tuhan senantiasa melindungi dan membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Bandar Lampung, Maret 2025
Peneliti,



Christina Dini Anggraini
NPM. 2113053036

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori	10
1) Belajar	10
2) Pembelajaran	15
3) Pembelajaran Pendidikan Pancasila	18
4) Kemampuan Berpikir Kritis	21
5) Model Pembelajaran	25
6) Model Kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i>	27
7) Media Pembelajaran	31
8) Media Teka-Teki Silang.....	33
B. Penelitian yang Relevan	37
C. Kerangka Pikir.....	41
D. Hipotesis Penelitian.....	43

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian	44
1) Jenis Penelitian	44
2) Desain Penelitian	44
B. <i>Setting</i> Penelitian.....	45
1) Tempat Penelitian	45
2) Waktu Penelitian.....	45
3) Subjek Penelitian	45
C. Prosedur Penelitian.....	46
D. Populasi dan Sampel Penelitian	47
1) Populasi Penelitian	47
2) Sampel	47
E. Variabel Penelitian.....	48
1) Variabel Independen (Bebas).....	48

2) Variabel Dependen (Terikat).....	48
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.	49
1) Definisi Konseptual	49
2) Definisi Operasional	49
G. Teknik Pengumpulan Data	50
1) Teknik Tes.....	51
2) Teknik Non Tes.....	51
H. Instrumen Penilaian.....	51
I. Uji Prasyarat Instrumen Tes	53
1) Uji Validitas	53
2) Uji Reliabilitas.....	54
3) Taraf Tingkat Kesukaran Soal	55
4) Uji Daya Pembeda	56
J. Teknik Analisis Data	57
1) Uji Prasyarat Analisis Data.....	57
2) Uji Hipotesis	60
 IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	61
1) Pelaksanaan Penelitian	61
2) Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	62
3) Analisis Data Penelitian.....	63
4) Hasil Uji Prasyarat Analisi Data.....	71
B. Pembahasan.....	72
C. Keterbatasan Penelitian	75
 V. SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan.....	77
B. Saran.....	77
 DAFTAR PUSTAKA.....	79

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data awal kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Timur	4
2. Hasil nilai STS kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Timur	5
3. Indikator berpikir kritis menurut Jacob dan Sam.....	23
4. Indikator kemampuan berpikir kritis menurut Ennis	23
5. Data populasi penelitian.....	47
6. Kriteria berpikir kritis	50
7. Kisi-kisi instrumen ranah kognitif pembelajaran pendidikan pancasila	52
8. Kisi-kisi penilaian aktivitas peserta didik dengan model kooperatif tipe <i>teams games tournament</i>	52
9. Hasil uji validitas uji coba instrumen.....	54
10. Klasifikasi reliabilitas	55
11. Klasifikasi tingkat kesukaran soal	56
12. Hasil analisis taraf tingkat kesukaran soal	56
13. Kriteria uji daya pembeda	57
14. Hasil analisis daya pembeda soal	57
15. Jadwal penelitian dan pengumpulan data	62
16. Deskripsi nilai hasil penelitian	62
17. Distribusi frekuensi nilai <i>pretest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	63
18. Distribusi frekuensi nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	64
19. Keterlaksanaan perolehan nilai kemampuan berpikir kritis.....	66
20. Data nilai tiap indikator berpikir kritis kelas eksperimen	68
21. Data hasil nilai <i>N-gain</i>	69
22. Data hasil observasi aktivitas peserta didik.....	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka pikir penelitian	42
2. Desain penelitian.....	45
3. Diagram batang penilaian <i>pretest</i> kelas eksperimen.....	64
4. Diagram batang penlaian <i>pretest</i> kelas kontrol.....	64
5. Diagram batang penilaian <i>posttest</i> kelas eksperimen	65
6. Diagram batang penilaian <i>posttest</i> kelas kontrol	65
7. Diagram batang kategori berpikir kritis peserta didik	67
8. Diagram batang persentase nilai tiap indikator.....	69
9. Diagram batang persentase rata-rata <i>N-gain</i>	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Perencanaan penelitian.....	86
2. Surat izin penelitian pendahuluan	87
3. Surat balasan izin penelitian pendahuluan	88
4. Surat izin uji coba instrumen	89
5. Surat balasan izin uji coba instrumen	90
6. Surat izin penelitian	91
7. Surat balasan izin uji coba penelitian.....	92
8. Surat validasi instrumen.....	93
9. Surat validasi modul ajar.....	94
10. Surat validasi media	95
11. Surat tes kemampuan berpikir kritis	96
12. Instrumen soal	102
13. Modul ajar kelas eksperimen	106
14. Modul ajar kelas kontrol	113
15. Media teka-teki silang.....	120
16. Hasil teka-teki silang.....	123
17. Hasil lembar kerja peserta didik.....	126
18. Hasil uji instrumen kemampuan berpikir kritis.....	130
19. Rekapitulasi hasil uji validitas instrumen kemampuan berpikir kritis.....	133
20. Perhitungan uji reliabilitas instrumen kemampuan berpikir kritis.....	134
21. Perhitungan uji daya pembeda instrumen kemampuan berpikir kritis.....	135
22. Perhitungan uji tingkat kesukaran instrumen kemampuan berpikir kritis	136
23. Hasil <i>pretest</i> kelas eksperimen.....	137
24. Hasil <i>pretest</i> kelas kontrol.....	141
25. Hasil <i>posttest</i> kelas eksperimen	145
26. Hasil <i>posttest</i> kelas kontrol	149
27. Rekapitulasi nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	153
28. Analisis kriteria kemampuan berpikir kritis.....	154
29. Analisis perolehan nilai tiap indikator <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	155
30. Hasil uji <i>N-Gain</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	156
31. Hasil observasi aktivitas peserta didik	157
32. Rekapitulasi observasi aktivitas peserta didik pada model kooperatif tipe <i>teams games tournament</i>	159
33. Uji normalitas <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	160
34. Uji homogenitas <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol ...	161
35. Hasil uji hipotesis.....	162
36. Tabel <i>r product moment</i>	164
37. Tabel distribusi F.....	165
38. Dokumentasi kegiatan penelitian	166

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan landasan utama dalam pembentukan individu dan masyarakat yang berkualitas. Pendidikan juga menjadi dasar sebagai salah satu pilar utama dalam mempersiapkan generasi yang cerdas dan kritis. Perkembangan global yang pesat dan perubahan sosial yang dinamis, pendidikan memegang peran penting dalam membekali generasi penerus dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang relevan untuk menghadapi tantangan masa depan. Sejalan dengan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) yaitu sebagai berikut.

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berilmu, serta kreatif. Pendidikan yang berkualitas bukan hanya tentang kemampuan akademik, tetapi juga pembentukan karakter, moralitas, serta keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Pendidikan juga diharapkan mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui proses pembelajaran.

Pendidikan pancasila merupakan mata pelajaran yang dirancang untuk membentuk karakter dan sikap warga negara yang baik, berdasarkan nilai-nilai pancasila. Pada kurikulum merdeka, mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan (PPKn) berubah menjadi pendidikan pancasila. Perubahan ini didasarkan pada revisi Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 57 tahun 2021 yang kemudian diperbaharui menjadi PP Nomor 4

tahun 2022 tentang standar nasional pendidikan. Perubahan tersebut menjadikan pendidikan pancasila dan kewarganegaraan berubah menjadi pendidikan pancasila. Pendidikan pancasila diharapkan dapat menekankan tanggung jawab sipil, sehingga praktik pendidikan lebih terfokus pada pembelajaran yang dialogis, kritis, demokratis, dan partisipatif menurut Aryani & Asror, (2024).

Pembelajaran pendidikan pancasila berperan penting bagi peserta didik karena dapat mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi berbagai masalah dalam kehidupan. Pembelajaran pendidikan pancasila juga memiliki peran strategis dalam membentuk sikap dan karakter peserta didik dalam berperilaku di kehidupan bermasyarakat. Menurut Pamungkas & Wantor (2024) pendidikan pancasila sebagai mata pelajaran di sekolah diharapkan dapat memperbaiki semakin pudarnya nilai-nilai kewarganegaraan di kalangan peserta didik saat ini. Berbagai pelanggaran norma dan nilai yang terlibat dalam kehidupan sehari-hari menunjukkan betapa pentingnya pendidikan pancasila dan kewarganegaraan.

Pada pembelajaran abad 21, pengembangan berpikir tingkat tinggi sangatlah penting. Berpikir kritis dapat diartikan sebagai kemampuan yang digunakan seseorang dalam aktivitas kognitif untuk memahami suatu konsep, sehingga terbiasa memecahkan masalah dan membuat keputusan berdasarkan fakta yang ada. Sejalan dengan pendapat Nadiroh et al., (2021) abad 21 saat ini yang menuntut peserta didik memiliki keterampilan 6 C yang meliputi: *critical thinking, collaboration, communication, creativity, citizenship, and character education*. Keterampilan peserta didik banyak dilatih selama proses pembelajaran, saat ini proses pembelajaran seharusnya berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*) menggantikan pembelajaran konvensional yang berpusat pada pendidik (*teacher-centered learning*). Kemampuan berpikir kritis dapat dilatih di sekolah melalui proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik

melibatkan aktivitas mental dan fisik peserta didik dalam memecahkan masalah yang diberikan oleh pendidik.

Kemampuan berpikir kritis menjadi bagian dari proses pembelajaran pancasila. Proses pembelajaran pendidikan pancasila seharusnya tidak hanya berfokus pada menghafal materi tetapi juga menekankan pemahaman yang mencakup kemampuan berpikir kritis. Menurut Fahrizal dkk., (2020) Berpikir kritis merupakan kemampuan yang mendorong untuk membuat pengetahuan sendiri dalam bentuk hipotesis, mengamati, menganalisis, penggalan ide berdasarkan contoh, serta mengembangkan hipotesis baru terhadap fakta yang ada. Kemampuan berpikir kritis diperlukan agar peserta didik dapat menganalisis dan memiliki pemahaman yang tepat mengenai masalah yang dihadapinya di masa yang akan datang dalam masyarakat.

Rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi. Proses pembelajaran di sekolah dasar cenderung didominasi oleh pendekatan konvensional, seperti ceramah dan hafalan. Pendekatan ini membuat peserta didik menjadi pasif, kurang terlibat dalam diskusi, dan kurang termotivasi untuk mengeksplorasi ide-ide baru. Akibatnya pembelajaran pendidikan pancasila menjadi kurang menarik dan tidak mampu menumbuhkan keterampilan berpikir kritis. Sebagai upaya terhadap permasalahan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

Salah satu model yang diyakini efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis adalah model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif merupakan metode dimana peserta didik belajar dalam kelompok, bekerja sama untuk memahami konsep dan menyelesaikan masalah. Menurut Hakim & Syofyan, (2017) Dijelaskan bahwa model pembelajaran *teams games tournament* adalah salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang menyertakan komponen pembelajaran dalam

bentuk permainan. Model ini terdiri dari kelompok-kelompok peserta didik yang berpartisipasi dalam turnamen akademik atau kuis. Model TGT membuat peserta didik dapat belajar secara aktif dalam kelompok, berdiskusi, dan saling berbagi pemahaman untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Elemen permainan dalam TGT dapat meningkatkan motivasi peserta didik dan menciptakan suasana yang menyenangkan.

Berdasarkan perolehan pengamatan penelitian pendahuluan yang dilakukan di SD Negeri 6 Metro Timur dalam pembelajaran masih mengarah pada pendidik atau *teacher center*. Minimnya metode pembelajaran yang dipergunakan pendidik mempengaruhi rendahnya keterampilan berpikir kritis peserta didik. Terlihat dari data hasil observasi pengerjaan ulangan harian pada mata pelajaran pendidikan pancasila yang telah dilaksanakan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Data Awal Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V SD Negeri 6 Metro Timur

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Indikator	Persentase
VA	20	Memberikan Penjelasan Sederhana	40%
		Membangun Keterampilan Dasar	35%
		Menyimpulkan	35%
		Memberikan Penjelasan Lebih Lanjut	25%
		Mengatur Strategi Dan Taktik	25%
VB	20	Memberikan Penjelasan Sederhana	50%
		Membangun Keterampilan Dasar	40%
		Menyimpulkan	45%
		Memberikan Penjelasan Lebih Lanjut	40%
		Mengatur Strategi Dan Taktik	35%

Sumber: Dokumentasi Data Penelitian Pendahuluan Tahun 2024.

Berdasarkan data pada tabel 1, hasil observasi pada pembelajaran pendidikan pancasila dapat diketahui kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V tergolong rendah. Peserta didik kelas V A pada indikator memberikan

penjelasan sederhana memiliki persentase 40 % sedangkan kelas V B 50%. Indikator memberikan keterampilan dasar persentase kelas V A 35% sedangkan V B 40%. Selanjutnya pada indikator menyimpulkan persentase peserta didik kelas V A 35% sedangkan peserta didik kelas V B 45%. Kemudian pada indikator memberikan penjelasan lebih lanjut peserta didik kelas V A memiliki persentase 30% dan peserta didik kelas V B memiliki persentase 40%. Indikator terakhir mengatur strategi dan taktik peserta didik kelas V A memiliki persentase 25% sedangkan peserta didik kelas V B memiliki persentase 35%. Data tersebut menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang belum mampu menjawab soal yang diberikan, mengindikasikan rendahnya kemampuan berpikir mereka berdasarkan kesulitan menjawab setiap soal. Penjelasan tersebut didukung dengan nilai sumatif tengah semester (STS) pendidikan pancasila peserta didik kelas V di SD Negeri 6 Metro Timur dengan data sebagai berikut.

Tabel 2. Data Nilai STS Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri 6 Metro Timur

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Nilai Pendidikan Pancasila	
		Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)	
		Belum tercapai (<80)	Tercapai (≥80)
V A	20	15	5
V B	20	12	8
Jumlah	40	27	13
Presentase (%)		67,5%	32,5%

Sumber: Dokumentasi Penelitian Pendahuluan Tahun 2024.

Tingkat kemampuan berpikir peserta didik masih tergolong rendah disebabkan oleh penerapan model pembelajaran dalam proses pembelajaran di SD Negeri 6 Metro Timur kurang inovatif, tidak berpusat pada peserta didik, dan belum digunakannya model pembelajaran yang bervariasi seperti model kooperatif tipe *teams games tournament* dalam pembelajaran. Hal tersebut membuat peserta didik kurang termotivasi ketika proses pembelajaran sehingga pembelajaran belum dapat berjalan maksimal. Selain itu, dalam pembelajaran kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik jarang yang melibatkan permainan kelompok, padahal permainan yang dilakukan secara berkelompok ini dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik

dan peserta didik juga dapat secara aktif terlibat dalam pembelajaran serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Penerapan model pembelajaran yang inovatif dan kreatif dalam pembelajaran digunakan sebagai upaya untuk menjadikan peserta didik aktif dan menumbuhkan kemampuan berpikir salah satunya yaitu kemampuan berpikir kritis. Sejalan dengan pendapat Widana, (2018) mengatakan “*Improving student's critical thinking skills in the schools, It can be done through using learning models actively involve students in the learning process rather than relying on lectures, note, and memorization*” yang artinya peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik dapat dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran daripada hanya mengandalkan ceramah, catatan, dan hafalan.

Menurut Suemdi, (2019) mengemukakan bahwa pendidik mempunyai tugas dalam menciptakan suasana pembelajaran yang dapat membuat peserta didik belajar dengan baik dan bersemangat. Suasana pembelajaran yang baik dapat membuat pembelajaran menjadi optimal. Pendidik menjadi perancang pembelajaran dalam pemilihan metode pembelajaran yang sesuai untuk peserta didik. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti berpendapat bahwa perlu adanya solusi untuk permasalahan yang ada. Peneliti merencanakan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar dengan menerapkan model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, bekerjasama dengan teman, dan tentu dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Model pembelajaran yang dipilih oleh peneliti adalah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pembelajaran dilaksanakan dengan permainan sehingga menimbulkan suasana

pembelajaran yang menyenangkan dan aktif. Menurut Sembiring dkk., (2020) Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan. Model ini melibatkan semua peserta didik secara aktif belajar secara berkelompok yang dikemas dengan permainan dan tanpa membedakan latar belakang. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan berbantuan media teka-teki silang. Peneliti memutuskan untuk mengambil judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi.
2. Pembelajaran belum berpusat pada peserta didik.
3. Kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Timur masing tergolong rendah, terlihat dari hasil sumatif tengah semester yang menunjukkan bahwa peserta didik yang belum mencapai KKTP lebih banyak dibanding dengan peserta didik yang telah mencapai KKTP.
4. Pendidik belum optimal dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada proses pembelajaran pendidikan pancasila.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, batasan masalah dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (X) dan kemampuan berpikir kritis (Y).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Ada Pengaruh yang Signifikan pada Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri 6 Metro Timur?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui pengaruh yang signifikan pada Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri 6 Metro Timur.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis. Manfaat yang diharapkan meliputi:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pemikiran yang bermanfaat bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan pendidikan, terutama mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Timur pada tahun pembelajaran 2024/2025.

2. Manfaat Praktis

a. Peserta didik

Bagi peserta didik dapat memberikan variasi dalam pembelajaran sehingga suasana pembelajaran tidak membosankan dan untuk dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis.

b. Pendidik

Bagi pendidik model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat digunakan dalam pembelajaran supaya peserta didik menjadi lebih aktif dan memberikan pembelajaran yang menarik serta memberi makna pembelajaran bagi peserta didik.

c. Kepala Sekolah

Bagi kepala sekolah dapat digunakan sebagai bahan masukan mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* yang dapat digunakan untuk meningkatkan mutu sekolah.

d. Peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk lebih memahami tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap kemampuan berpikir kritis.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1) Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses perubahan perilaku ke arah lebih baik dari sebelumnya yang diperoleh dari pengalaman masa lalu atau pembelajaran yang dirancang dengan tujuan tertentu. Menurut Ashshidieqy, (2018) belajar adalah upaya yang dilakukan secara sadar untuk menciptakan perubahan, baik dalam sikap maupun perilaku ke arah yang positif. Belajar tidak terbatas pada lingkungan sekolah saja, ketika seseorang dapat mengubah perilaku atau sikapnya kapanpun dan dimanapun, serta mampu mengembangkan potensinya, maka ia secara tidak langsung telah mencapai tujuan belajar.

Wahab dan Rosnawati, (2021) mengatakan bahwa belajar adalah kegiatan yang dilakukan secara sadar maupun tidak sadar oleh individu, sehingga terjadi perubahan dari tidak mengetahui menjadi mengetahui, dari tidak bisa berjalan menjadi bisa berjalan, dari tidak bisa membaca menjadi bisa membaca, dan seterusnya. Belajar merupakan proses perubahan pada individu yang terjadi melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya, baik ke arah positif maupun negatif. Setiap orang memiliki cara yang berbeda dalam menjalani proses belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang lebih baik akibat pengalaman atau usaha yang disengaja. Proses ini terjadi kapan saja dan di mana saja, tidak terbatas hanya pada ruang lingkup

sekolah. Belajar melibatkan perubahan sikap, pengetahuan, keterampilan, serta kualitas dan kuantitas tingkah laku seseorang, yang dapat mengarah pada peningkatan kecakapan dan pemahaman. Tujuan utama dalam belajar adalah untuk mengoptimalkan potensi diri dan mencapai perbaikan dalam berbagai aspek kehidupan.

b. Teori Belajar

Proses pembelajaran memerlukan teori belajar yang sesuai agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai secara optimal. Teori belajar menjelaskan bagaimana informasi diproses dalam pikiran peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang diperoleh. Beberapa macam teori dari beberapa para ahli sebagai berikut. Menurut Wahab dan Rosnawati, (2021) teori-teori belajar sebagai berikut.

1) Teori Behavioristik

Teori behavioristik adalah sebuah teori yang dicetuskan oleh Gagne dan Berliner. Teori ini mengatakan bahwa perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Tujuan pembelajaran behavioristik lebih ditekankan pada penambahan pengetahuan, sementara belajar dianggap aktivitas yang mengharuskan peserta didik untuk menyampaikan kembali pengetahuan yang telah dipelajari melalui laporan, kuis, atau tes.

2) Teori Kognitivisme

Teori kognitivisme berpendapat bahwa peserta didik memproses informasi pembelajaran dengan cara mengorganisir, menyimpan, dan menemukan hubungan antara pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki. Teori ini, proses belajar dianggap lebih penting daripada hasil belajar.

3) Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme menjelaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui abstraksi pengalaman yang diperoleh dari interaksi antara peserta didik dengan berbagai realitas, baik itu realitas pribadi, alam, maupun sosial. Proses konstruksi pengetahuan ini berlangsung secara pribadi maupun sosial dan bersifat dinamis.

Menurut Rohmah, (2021) mengemukakan bahwa teori-teori belajar yaitu sebagai berikut.

- 1) Teori belajar behavioristik
Behavioristik adalah teori yang mempelajari perilaku manusia, yang memandang belajar sebagai perubahan perilaku akibat interaksi antara stimulus dan respon. Teori belajar kognitif, di sisi lain, menggambarkan perubahan yang terjadi pada siswa dalam hal kemampuan untuk bertindak dengan cara baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Teori behaviorisme menekankan bahwa belajar terjadi melalui interaksi antara stimulus dan respon yang menyebabkan perubahan perilaku.
- 2) Teori belajar kognitif
Teori kognitif menurut Ausubel dalam Rohmah (2021) menyatakan bahwa konsep belajar berkaitan dengan cara peserta didik memperoleh pengetahuan baru, baik melalui penerimaan maupun penemuan, dan menghubungkan pengetahuan tersebut dengan struktur kognitif yang sudah dimiliki, baik dalam bentuk hafalan maupun pemahaman yang bermakna.
- 3) Teori belajar konstruktivisme
Teori konstruktivisme berpendapat bahwa pengetahuan ada dalam diri seseorang yang sedang belajar. Teori ini memberikan kebebasan kepada individu untuk belajar atau mencari apa yang dibutuhkannya, dengan kemampuan untuk menemukan keinginan atau kebutuhannya tersebut, dengan bantuan fasilitas atau dukungan dari orang lain.
- 4) Teori belajar kognitif sosial
Teori pembelajaran sosial adalah pengembangan dari teori belajar perilaku tradisional. Pembelajaran sosial, individu mengolah pengetahuan atau informasi yang didapat melalui pengamatan terhadap model di sekitarnya. Penerapan pendekatan pembelajaran sosial dalam proses belajar mengajar melibatkan pemanfaatan lingkungan sosial sebagai objek, sumber, dan sarana pembelajaran.
- 5) Teori belajar humanistik
Teori humanistik menyatakan bahwa proses belajar harus dimulai dan diarahkan untuk kepentingan memanusiakan manusia itu sendiri. Teori ini lebih fokus pada konsep-konsep pendidikan yang bertujuan untuk membentuk manusia sesuai cita-cita, serta pada proses belajar dalam bentuk yang paling ideal.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa teori konstruktivisme adalah teori yang mendukung penelitian ini.

Teori konstruktivisme sangat relevan digunakan dalam penelitian ini

karena mendukung pendekatan pembelajaran aktif dan interaktif, yang sesuai dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Konstruktivisme menekankan bahwa peserta didik membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, dan refleksi. Pembelajaran pendidikan pancasila, pada pendekatan ini mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan berkelompok, diskusi, dan permainan edukatif, sehingga mereka dapat memahami nilai-nilai pancasila secara mendalam. Aktivitas permainan dalam pembelajaran memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, karena mereka dilatih untuk menganalisis masalah, mengevaluasi solusi, dan mengemukakan pendapat mereka.

c. Prinsip-Prinsip Belajar

Prinsip belajar menjadi dasar berpikir dan pijakan agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik antara pendidik dan peserta didik. Prinsip ini digunakan sebagai pedoman dalam usaha pembelajaran, baik bagi peserta didik untuk mencapai hasil yang diharapkan. Adapun beberapa prinsip belajar menurut Hernawan (2018) adalah sebagai berikut.

- 1) Motivasi
Motivasi berfungsi sebagai motor penggerak aktivitas. Bila motornya tidak ada, maka aktivitas tidak akan terjadi, dan bila motornya lemah, aktivitas yang terjadi pun lemah pula.
- 2) Perhatian
Perhatian adalah pemusatan energi psikis (pikiran dan perasaan) terhadap suatu objek. semakin terpusat perhatian pada pembelajaran, proses belajar makin baik, dan hasilnya akan makin baik pula.
- 3) Aktivitas
Belajar diartikan sebagai aktivitas, yaitu aktivitas mental dan emosional. Oleh karena itu apabila ada peserta didik yang duduk di kelas pada saat pembelajaran berlangsung, akan tetapi mental emosionalnya tidak terlibat aktif di dalam situasi pembelajaran itu, pada hakikatnya peserta didik tersebut tidak ikut belajar.

- 4) **Balikan**
Balikan diartikan sebagai hasil yang diperoleh peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran. Peserta didik perlu tahu apa yang diperoleh dari proses pembelajaran tersebut sudah benar atau belum
- 5) **Perbedaan Individual**
Peserta didik belajar sebagai pribadi mereka sendiri, yang memiliki perbedaan dari peserta didik lain. Perbedaan ini meliputi; pengalaman, minat, bakat, kebiasaan belajar, kecerdasan, tipe belajar, dan sebagainya.

Pendapat lain menurut Makki & Aflahah, (2019) mengemukakan bahwa prinsip belajar secara umum adalah sebagai berikut.

- 1) **Prinsip Perhatian dan Motivasi**
Perhatian mempunyai peranan yang penting dalam kegiatan belajar. Tanpa adanya perhatian tidak mungkin terjadi belajar. Sedangkan motivasi adalah tenaga yang menggerakkan dan mengarahkan aktivitas seseorang.
- 2) **Prinsip Keaktifan**
Belajar tidak bisa dipaksakan oleh orang lain dan juga tidak bisa dilimpahkan kepada orang lain. Pembelajaran mungkin terjadi apabila anak aktif mengalaminya sendiri. Setiap proses belajar, peserta didik selalu menampilkan keaktifan.
- 3) **Prinsip Keterlibatan Langsung/Pengalaman**
Belajar melalui pengalaman langsung peserta didik tidak hanya mengamati secara langsung tetapi ia harus menghayati, terlibat langsung dalam perbuatan, dan bertanggung jawab terhadap hasilnya.
- 4) **Prinsip Pengulangan**
Pengulangan dalam belajar akan melatih daya-daya yang ada pada manusia yang terdiri atas daya mengamati, menanggapi, mengingat, menghayal, merasakan, hingga berfikir yang akan membuat daya-daya tersebut berkembang.
- 5) **Prinsip Tantangan**
Peserta didik dalam situasi belajar menghadapi suatu tujuan tetapi selalu menghadapi hambatan yaitu mempelajari bahan pelajaran, maka timbullah motif untuk mengatasi hambatan itu yaitu dengan mempelajari bahan belajar tersebut.
- 6) **Prinsip Balikan dan Penguatan**
Peserta didik akan lebih bersemangat apabila mengetahui dan mendapatkan hasil yang baik, apalagi hasil yang baik akan merupakan balikan yang menyenangkan dan berpengaruh baik bagi usaha belajar.
- 7) **Prinsip Perbedaan Individual**
Setiap peserta didik memiliki perbedaan satu dengan yang lain. Perbedaan individu ini berpengaruh pada cara dan hasil belajar.

Oleh karena itu, perbedaan individu perlu diperhatikan oleh pendidik dalam upaya pembelajaran. Berdasarkan prinsip belajar di atas dapat dikatakan bahwa memahami dan menerapkan prinsip-prinsip tersebut sangat penting untuk menjadi dasar dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif serta mendukung perkembangan peserta didik. Prinsip ini juga menekankan bahwa setiap peserta didik memiliki keunikan, sehingga metode pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik masing-masing individu.

2) Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses yang dirancang untuk memfasilitasi kegiatan belajar seseorang atau sekelompok orang. Menurut Sutrisno & Siswanto, (2016) pembelajaran adalah kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan secara sistematis dengan prosedur tertentu untuk menerapkan pendekatan terbaik guna mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan. Menurut Wahab dkk., (2021) pembelajaran sebagai konsep pedagogik secara teknis dapat diartikan sebagai upaya sistematis dan terstruktur untuk menciptakan lingkungan belajar yang dapat memfasilitasi proses belajar, yang pada akhirnya mendukung perkembangan individu sebagai peserta didik.

Proses pembelajaran berlangsung akibat adanya interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Hanafy, (2014) Pembelajaran adalah aktivitas yang melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, yang dipahami sebagai interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Tujuan pembelajaran menjadi salah satu aspek penting yang perlu dipertimbangkan dalam merencanakan proses pembelajaran. Menurut Hazmi, (2019) tujuan pembelajaran adalah perilaku atau hasil belajar yang diharapkan tercapai, dimiliki,

atau dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses yang dirancang secara sistematis untuk memfasilitasi kegiatan belajar individu atau kelompok agar dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Proses ini melibatkan interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar, dan perencanaannya harus mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

b. Komponen-Komponen Pembelajaran

Proses pembelajaran adalah rangkaian kegiatan yang melibatkan berbagai komponen yang saling berinteraksi dan berkaitan. Pendidik perlu memanfaatkan setiap komponen tersebut untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan. Menurut Pane & Dasopang, (2017) mengemukakan beberapa komponen-komponen dalam pembelajaran sebagai berikut.

1) Pendidik dan peserta didik

Menurut UU. RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, Bab IV Pasal 29 ayat 1 disebutkan bahwa pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, memiliki hasil pembelajaran, melakukan bimbingan dan pelatihan serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama pada pendidik di perguruan tinggi. Seorang pendidik merupakan komponen yang sangat menentukan dalam pelaksanaan strategi pelajaran.

Seperti halnya pendidik, peserta didik juga merupakan faktor yang dapat memengaruhi proses pembelajaran. Peserta didik memiliki latar belakang yang beragam, dengan beberapa memiliki kemampuan tinggi, sedang, atau rendah. Perbedaan tersebut tentunya memerlukan pendekatan yang berbeda pula. Oleh karena itu, peran peserta didik sangat memengaruhi pendidik dalam proses pembelajaran, begitu juga sebaliknya.

2) Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya tujuan, pendidik

memiliki pedoman dan sasaran yang jelas untuk dicapai dalam kegiatan mengajar. Tujuan pembelajaran harus dirumuskan dengan tegas dan jelas agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih terfokus. Selain itu, tujuan yang telah ditetapkan sebaiknya disesuaikan dengan ketersediaan waktu, fasilitas, dan kesiapan peserta didik.

- 3) Materi pelajaran
Materi pelajaran merupakan substansi yang akan disampaikan dalam proses belajar mengajar. Tanpa adanya materi pembelajaran proses mengajar tidak akan berjalan. Materi pelajaran disebut sebagai sumber belajar adalah sesuatu yang membawa pesan untuk tujuan pembelajaran. Arikunto memandang bahwa materi pelajaran merupakan unsur inti yang ada di dalam kegiatan belajar mengajar, karena bahan pelajaran itulah yang diupayakan untuk dikuasai peserta didik.
- 4) Metode pembelajaran
Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan pendidik untuk menjalankan fungsinya dan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode ini bersifat prosedural, yang mencakup tahapan-tahapan tertentu. Penggunaan berbagai metode pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan menghindari kebosanan bagi peserta didik.
- 5) Media pembelajaran
Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mempermudah pelaksanaan pembelajaran agar lebih efisien dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media ini bisa berupa orang, makhluk hidup, benda-benda, atau segala sesuatu yang dapat digunakan oleh pendidik sebagai perantara dalam menyampaikan materi pelajaran.
- 6) Evaluasi
Evaluasi adalah bagian akhir dari sistem pembelajaran. Fungsinya adalah untuk memberikan umpan balik kepada pendidik mengenai kinerja yang telah dilakukan selama proses pembelajaran. Melakukan evaluasi, kekurangan dalam penggunaan berbagai komponen pembelajaran dapat teridentifikasi.

Sejalan dengan itu, menurut Qomarudin, (2021) mengemukakan komponen-komponen pembelajaran yaitu:

- 1) Tujuan
Tujuan adalah pondasi dalam sistem pembelajaran yang menjadi arah dalam melangkah. Tujuan disesuaikan dengan standar isi kurikulum yang berlaku.
- 2) Materi pelajaran
Materi pelajaran adalah inti dalam proses pembelajaran yang akan disampaikan pendidik kepada peserta didik.
- 3) Metode

Metode adalah komponen yang menentukan keberhasilan tujuan. Metode menjadi strategi dalam pengimplementasian materi pembelajaran.

- 4) Media
Media merupakan alat yang membantu proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.
- 5) Evaluasi
Evaluasi adalah komponen yang berfungsi untuk melihat keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu juga menjadi umpan balik bagi pendidik atas kinerjanya.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa komponen-komponen pembelajaran merupakan item yang saling berkaitan guna untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Komponennya terdiri dari pendidik dan peserta didik, tujuan, bahan, media, metode, dan evaluasi pembelajaran.

3) Pembelajaran Pendidikan Pancasila

a. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan pancasila dalam kurikulum merdeka merupakan mata pelajaran yang mencerminkan komitmen pemerintah untuk membentuk peserta didik yang memiliki akar nilai dan moral dalam pancasila. Sejalan dengan pendapat Putri dkk., (2018) mengatakan bahwa pendidikan pancasila dijadikan landasan moral dan etika yang kuat untuk membimbing generasi muda di era yang banyak dengan tantangan dan dinamika sosial saat ini. Pendidikan pancasila juga menekankan pembelajaran yang dialogis, kritis, demokratis, serta partisipatif, sesuai dengan prinsip kurikulum yang memberikan kebebasan dan fleksibilitas dalam proses belajar mengajar.

Pendidikan pancasila berisikan nilai-nilai karakter pancasila yang ada di dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara untuk mempersiapkan warga negara yang cerdas dan baik. Elemen yang ada dalam pendidikan pancasila meliputi: pancasila, undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945, bhineka tunggal ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Mata pelajaran pendidikan

pancasila memiliki kedudukan yang penting dan strategis sebagai upaya menanamkan dan meneruskan nilai-nilai pancasila sebagai dasar atau pedoman warga negara dalam kehidupan bermasyarakat.

Menurut Nur'aeni & Erlangga, (2023) pendidikan pancasila di sekolah bertujuan untuk membentuk manusia Indonesia yang bersikap, berpikir, dan bertindak sesuai dengan nilai-nilai pancasila. Mata pelajaran pendidikan pancasila di sekolah dasar bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai dasar pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini mencakup pembentukan karakter peserta didik agar memiliki sikap moral, tanggung jawab, toleransi, cinta tanah air, serta kemampuan berpikir dan bertindak yang sesuai dengan prinsip-prinsip pancasila dalam lingkup keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan pancasila merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai dasar negara serta membentuk peserta didik menjadi warga negara yang baik, kritis, dan bertanggungjawab. Pendidikan pancasila juga berfungsi untuk menyiapkan peserta didik agar memiliki komitmen dalam mempertahankan kebhinekaan dan integritas nasional, serta untuk mendukung keberlangsungan negara melalui perilaku yang cerdas dan beretika dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

b. Karakteristik Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan pancasila adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang demokratis dengan kecerdasan spiritual, emosional, dan sosial.

Menurut Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbud Ristek No. 033/H/KR/2022, yang mengemukakan bahwa karakteristik pendidikan pancasila meliputi:

1. Wahana pengembangan pendidikan pancasila dan kewarganegaraan dengan untuk mewujudkan warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab dalam rangka membangun peradaban bangsa Indonesia.
2. Wahana edukatif dalam pengembangan peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia.
3. Wahana untuk mempraktikkan perilaku gotong royong kekeluargaan, dan keadilan sosial yang dijiwai nilai-nilai pancasila guna terwujudnya persatuan dan kesatuan bangsa dalam kerangka Bhinneka Tunggal Ika.
4. Berorientasi pada menumbuhkembangkan karakter peserta didik untuk menjadi warga negara yang cerdas dan baik serta memiliki wawasan kebangsaan yang menekankan harmonisasi sikap, keterampilan, dan pengetahuan.
5. Berorientasi pada pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik untuk pemimpin bangsa dan negara Indonesia di masa depan yang Amanah, jujur, cerdas, dan bertanggung jawab.

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Kurniawan, (2018) mengemukakan karakteristik pendidikan pancasila sebagai berikut.

1. Kecerdasan warga negara (*civic intelligence*)
Kecerdasan warga negara merupakan kecerdasan dan daya nalar yang penting untuk dimiliki sebagai warga negara yang baik dalam dimensi spiritual, rasional, emosional, maupun sosial.
2. Tanggung jawab warga negara (*civic responsibility*)
Tanggung jawab warga negara merupakan kesadaran terhadap hak dan kewajiban sebagai warga negara yang bertanggung jawab.
3. Partisipasi warga negara (*civic participation*)
Partisipasi warga negara merupakan kemampuan berpartisipasi warga negara atas dasar tanggung jawab, baik secara individual, sosial maupun sebagai pemimpin di masa yang akan datang.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pendidikan pancasila merupakan pendidikan yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang demokratis, bertanggung jawab, berwawasan kebangsaan dengan menanamkan nilai-nilai pancasila, UUD 1945, dan bhinneka tunggal ika.

4) Kemampuan Berpikir Kritis

a. Pengertian Berpikir Kritis

Keterampilan berpikir kritis merupakan kemampuan untuk melihat, memahami, dan mengevaluasi suatu situasi secara mendalam.

Seseorang yang memiliki kemampuan berpikir kritis dapat mengidentifikasi informasi yang relevan, mengevaluasi bukti secara rasional, serta menarik Kesimpulan yang logis berdasarkan fakta. Sejalan dengan pendapat Firdaus dkk., (2019) Berpikir kritis adalah elemen penting yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik, mengingat perkembangan teknologi dan ekonomi yang sangat cepat. Era ini, setiap individu diharapkan untuk berpikir kritis, tidak hanya menerima informasi begitu saja, tetapi juga mampu memilah informasi yang diterima serta mencari alasan, akibat, dan bukti secara logis dan rasional.

Kemampuan berpikir kritis yang dimiliki peserta didik bertujuan agar membantu mereka dalam meningkatkan pemahaman materi yang dipelajari dengan mengevaluasi secara kritis argument pada buku, teks, jurnal, teman diskusi, termasuk argumentasi pendidik dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Saputra, (2020) Seseorang yang berpikir kritis cenderung selalu mencari dan mengungkapkan hubungan antara masalah yang sedang dibahas dengan masalah atau pengalaman lain yang relevan. Oleh sebab, itu kemampuan berpikir kritis sangat diperlukan dalam mencari Solusi atau memecahkan suatu permasalahan karena dapat memberikan arahan yang lebih tepat dan akurat.

Kemampuan berpikir kritis sangat penting untuk dikuasi oleh peserta didik, adapun menurut Zamroni dan Mahfuz dalam Saputra, (2020) mengemukakan beberapa alasan pentingnya keterampilan berpikir kritis bagi peserta didik sebagai berikut.

- 1) Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat akan mengakibatkan peserta didik menerima berbagai informasi yang semakin beragam, baik dari segi sumber

maupun esensinya. Oleh karena itu, siswa perlu memiliki kemampuan untuk memilih dan memilah informasi yang tepat dan benar, sehingga dapat memperkaya wawasan pemikirannya.

- 2) Peserta didik adalah salah satu kekuatan dengan potensi besar (*people power*), oleh karena itu, agar potensi tersebut dapat diarahkan dengan benar, mereka perlu dibekali dengan kemampuan berpikir yang memadai (deduktif, induktif, reflektif, kritis, dan kreatif) agar nantinya dapat berkontribusi dalam mengembangkan bidang ilmu yang mereka tekuni.
- 3) Peserta didik adalah bagian dari masyarakat yang saat ini maupun di masa depan akan menghadapi kehidupan yang semakin kompleks. Hal ini mengharuskan mereka memiliki keterampilan berpikir kritis dan kemampuan untuk menyelesaikan masalah secara kritis.
- 4) Berpikir kritis merupakan kunci untuk mengembangkan kreativitas, di mana kreativitas muncul sebagai respons terhadap fenomena atau masalah yang kemudian mendorong kita untuk berpikir secara kreatif.
- 5) Berbagai bidang pekerjaan, baik yang langsung maupun tidak, memerlukan keterampilan berpikir kritis. Contohnya, dalam profesi sebagai pengacara atau guru, berpikir kritis menjadi kunci keberhasilan.
- 6) Setiap waktu, manusia selalu dihadapkan pada situasi yang memerlukan pengambilan keputusan, baik secara sengaja maupun tidak, dicari atau tidak, yang memerlukan keterampilan berpikir kritis.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat diketahui bahwa kemampuan berpikir kritis merupakan keterampilan dalam memahami, menganalisis, dan mengevaluasi informasi secara mendalam dan logis. Individu yang berpikir kritis dapat mengidentifikasi informasi yang relevan, mengevaluasi bukti dengan rasional, dan menarik kesimpulan berdasarkan fakta. Kemampuan ini penting dalam menghadapi kemajuan teknologi yang berkembang secara pesat.

b. Indikator Berpikir Kritis

seseorang dapat dikatakan memiliki kemampuan berpikir kritis dengan memperhatikan indikator-indikator berpikir kritis, seperti

menurut Jacob dan Sam dalam Ni'mah, (2022) mengemukakan indikator kemampuan berpikir kritis sebagai berikut.

Tabel 3 Indikator Berpikir Kritis Menurut Jacob Dan Sam

Indikator	Deskripsi
1) <i>Clarification</i>	1) Peserta didik dapat menyebutkan informasi yang diketahui dalam soal secara tepat. 2) Peserta didik dapat menyatakan informasi yang ditanyakan dalam soal secara tepat.
2) <i>Assessment</i>	1) Peserta didik dapat memilah informasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan soal. 2) Peserta didik dapat menyebutkan alasan dalam memilih informasi.
3) <i>inference</i>	1) Peserta didik dapat menjelaskan hubungan informasi yang diketahui atau ditanyakan dengan informasi yang dipilih untuk menyelesaikan soal.
4) <i>strategies</i>	1) Peserta didik dapat menggunakan informasi yang dipilih untuk menyelesaikan soal. 2) Peserta didik dapat menjelaskan setiap langkah yang diambil dalam penyelesaian. 3) Peserta didik dapat menyimpulkan jawaban akhir dengan benar.

Sumber: Jacob dan Sam dalam Ni'mah (2022)

Sedangkan menurut Ennis dalam Susanti dkk, (2022) berpendapat bahwa indikator kemampuan berpikir kritis dibagi menjadi lima yaitu sebagai berikut.

Tabel 4. Indikator Kemampuan Berpikir Kritis Menurut Ennis

Indikator	Deskripsi
1) Memberikan penjelasan sederhana	1) Merumuskan suatu pertanyaan. 2) Menganalisis argument 3) Bertanya dan menjawab pertanyaan klarifikasi
2) Membangun keterampilan dasar	1) Menilai kredibilitas suatu sumber. 2) Observasi dan mempertimbangkan hasil observasi.

Indikator	Deskripsi
3) Menyimpulkan	1) Membuat deduksi dan mempertimbangkan hasil deduksi. 2) Membuat induksi dan mempertimbangkan hasil induksi. 3) Membuat serta mempertimbangkan nilai keputusan.
4) Klarifikasi lebih lanjut	1) Mengidentifikasi istilah dan mempertimbangkan definisi
2) Mengatur startegi dan taktik	1) Merumuskan suatu tindakan 2) Berinteraksi dengan orang.

Sumber: Ennis dalam Susanti dkk., (2022)

Berdasarkan beberapa indikator keterampilan berpikir kritis menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator berpikir kritis adalah langkah-langkah dalam proses berpikir kritis yang digunakan seseorang sebagai acuan untuk mengukur kemampuan yang dimilikinya. Penelitian menggunakan indikator berpikir kritis menurut Ennis dalam Susanti dkk., (2022) yaitu memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, menyimpulkan, membuat penjelasan lebih lanjut, dan mengatur strategi dan taktik.

Indikator ini dipilih karena lebih cocok dan sesuai jika diterapkan dengan tingkat perkembangan peserta didik tingkat sekolah dasar.

c. Tingkat Kognitif

Kemampuan berpikir tingkat tinggi memerlukan proses berpikir yang mendalam untuk menemukan tantangan baru serta menuntut seseorang agar dapat menerapkan pengetahuan yang diperoleh.

Menurut Anderson dalam Kamid dkk., (2021) kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Terdapat enam tingkatan berpikir siswa yaitu mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Level berpikir pada C1, C2,

dan C3 adalah level berpikir tingkat rendah (*Low Order Thinking*). Sedangkan level berpikir pada C4, C5, dan C6 adalah level berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking*). Sejalan menurut Dinni, (2018) *A revision of Bloom's Taxonomy*, menyatakan bahwa indikator untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi meliputi menganalisis (C4), mengevaluasi (C5) dan mencipta (C6).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking*) mencakup keterampilan menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Penelitian ini dapat difokuskan pada pengembangan strategi pembelajaran yang mendorong siswa untuk mencapai level berpikir tinggi yakni kemampuan berpikir kritis sesuai dengan taksonomi Bloom yang telah direvisi.

5) Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran menjadi hal yang penting bagi proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran akan berhasil dan efektif ketika pendidik mampu menguasai dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai. Menurut Mirdad, (2020) dijelaskan bahwa model pembelajaran berfungsi sebagai panduan bagi pendidik dalam merencanakan pembelajaran di kelas, mulai dari menyiapkan perangkat pembelajaran, media, dan alat bantu, hingga alat evaluasi yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Hendracita, (2021) Model pembelajaran dapat menggambarkan atau mendeskripsikan prosedur pembelajaran, lingkungan belajar, serta penggunaan perangkat pembelajaran lainnya yang disusun secara sistematis, sehingga dapat menunjukkan kegiatan pembelajaran secara langkah demi langkah. Memilih model pembelajaran yang tepat haruslah memperhatikan kondisi peserta

didik, sifat materi, bahan ajar, fasilitas-media yang tersedia, dan kondisi pendidik itu sendiri. Tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal melalui berbagai model pembelajaran disesuaikan dengan cara dan gaya belajar peserta didik. Menurut Mardlatillah dkk., (2022) model pembelajaran harus bervariasi sehingga pembelajaran menjadi tidak monoton dan membosankan. Penggunaan model pembelajaran yang beragam bertujuan untuk mempermudah peserta didik untuk memahami pelajaran yang disampaikan oleh pendidik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa model pembelajaran adalah sebuah pola perencanaan yang dirancang secara sistematis setiap langkah pembelajaran, kemudian dijadikan pedoman dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

b. Jenis-Jenis Model Pembelajaran

Model pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam berpikir kritis dan berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran. Menurut Fathurrohman, (2015) mengemukakan beberapa model pembelajaran yang dapat dipilih dalam proses pembelajaran.

1. Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)
Pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok. Peserta didik dilatih dan dibiasakan untuk saling berbagi pengetahuan, pengalaman, tugas, dan tanggung jawab.
2. Pembelajaran Kontektual (*Contextual Teaching and Learning*)
Pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang dimulai dengan sajian atau tanya jawab lisan (ramah, terbuka, negosiasi) yang terkait dengan dunia nyata kehidupan peserta didik.
3. Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)
Pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu metode dalam pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru.

Pendapat lain mengenai jenis-jenis model pembelajaran menurut Rokhimawan dkk., (2022) adalah sebagai berikut.

1. Model Pembelajaran Inquiri
Model pembelajaran ini adalah suatu tahap dalam proses belajar yang melibatkan kemampuan peserta didik secara optimal, sehingga mereka dapat mencari cara secara sistematis dan kritis untuk menghasilkan temuan sendiri dengan rasa percaya diri.
2. Model Pembelajaran *Discovery*
Model pembelajaran ini adalah metode untuk memahami konsep, makna, dan hubungan melalui proses intuitif hingga mencapai suatu kesimpulan. Strategi pembelajaran *discovery* mendorong peserta didik untuk melakukan observasi, eksperimen, atau kegiatan ilmiah lainnya hingga memperoleh kesimpulan. dari hasil tindakan ilmiah tersebut.
3. Model Pembelajaran Berbasis Proyek
Model pembelajaran ini adalah metode yang memperluas pengetahuan dan keterampilan peserta didik dengan mendorong mereka membuat karya yang sesuai dengan materi ajar dan kompetensi yang akan dipelajari
4. Model Pembelajaran Kooperatif
Model pembelajaran ini merupakan bentuk pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4-6 orang dan bersifat heterogen.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Pembelajaran kooperatif cocok digunakan karena dengan model pembelajaran ini, peserta didik bekerja secara berkelompok untuk mencapai tujuan bersama, memicu mereka untuk terlibat aktif dalam diskusi, berbagi ide, dan menyelesaikan masalah.

6) Model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament*

a. Pengertian Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Model kooperatif berasal dari kata “*Cooperative*” berarti bekerja sama dan “*Learning*” artinya belajar. Jadi *cooperative learning* berarti belajar melalui kegiatan bersama. Sejalan dengan pendapat Fathurrohman, (2015) Pembelajaran kooperatif adalah kegiatan

belajar yang dilakukan secara berkelompok, di mana peserta didik bekerja sama dan saling membantu untuk membangun pemahaman konsep, menyelesaikan masalah, atau melakukan kegiatan inkuiri. Banyak tipe dalam *cooperative learning* yang dikembangkan oleh para ahli, diantaranya adalah; *student teams achievement division* (STAD), *teams games tournament* (TGT), *number head together* (NHT) , Jigsaw, dan lain sebagainya. Secara umum TGT sama dengan STAD yang menjadi pembeda yaitu TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para peserta didik berlomba sebagai tim.

Penelitian ini menggunakan tipe model pembelajaran kooperatif adalah *teams games tournament* (TGT). Pembelajaran kooperatif dirancang dengan tujuan bersama dalam kelompok, sehingga untuk mencapainya peserta didik harus bekerja sama dan berkolaborasi satu sama lain. Menurut Hakim & Syofyan, (2017) Dijelaskan bahwa model pembelajaran TGT adalah salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang menyertakan komponen pembelajaran dalam bentuk permainan. Model ini terdiri dari kelompok-kelompok peserta didik yang berpartisipasi dalam turnamen akademik atau kuis.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT, peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang. Setiap anggota kelompok mengikuti turnamen dalam kelompok masing-masing. Pemenang turnamen adalah peserta didik yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar dalam waktu tercepat. Sejalan dengan pendapat Isjoni dalam Damayanti & Apriyanto, (2017) Dijelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar beranggotakan 4-6 orang dengan beragam kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang ras. Anggota

kelompok yang heterogen bertujuan agar beberapa peserta didik yang kurang mampu tidak merasa minder terhadap teman-teman mereka yang sudah bisa, serta peserta yang sudah bisa dapat menjadi tutor bagi rekan sekelompoknya.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT berorientasi pada peserta didik, sehingga peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui pengembangan analisis dan sintesis. Menurut Buhari, (2023) Model TGT ini juga dapat meningkatkan kemandirian peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik mampu bekerja sama dengan anggota kelompok dan berkomunikasi secara efektif dalam diskusi, sehingga partisipasi mereka dalam kegiatan pembelajaran dapat lebih ditingkatkan dan dioptimalkan.

Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, diharapkan peserta didik dapat bekerja sama dalam tim, menciptakan kondisi yang mendukung suasana dan kebiasaan untuk menjadi terampil dalam kerja sama maupun berkompetisi melalui turnamen akademik. Selain itu, pendidik juga dapat memberikan variasi dalam model pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir dan suasana pembelajaran menjadi lebih menarik.

b. Langkah-Langkah Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* merupakan salah satu model kooperatif dengan tim untuk melatih kejasama peserta didik. Menurut Buhari, (2023) pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* memiliki langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut.

1. Mengajar dan mempresentasikan pelajaran.
2. Belajar tim dimana peserta didik mengerjakan lks dalam tim mereka untuk menuntaskan bahan ajar tersebut.
3. Turnamen, dimana peserta didik terlibat dalam permainan akademik dalam meja-meja turnamen dengan anggota kelompok yang heterogen.
4. Penghargaan tim dan papan untuk menempelkan hasil turnamen tersebut sebagai penghargaan kepada tim yang bekerjasama dengan baik.

Pendapat lain menurut Tiya, (2013) langkah-langkah dalam pelaksanaan TGT sebagai berikut :

1. Pendidik mengajar materi pembelajaran di kelas.
2. Peserta didik belajar dalam kelompok heterogen.
3. Masing-masing peserta didik menuju kemeja turnamen terdiri dari wakil tiap kelompok.
4. Setelah pertandingan selesai semua siswa kembali ke kelompok masing-masing.
5. Pendidik mengumumkan skor tiap kelompok dan memberi penghargaan kepada kelompok yang menjadi juara.

Berdasarkan pendapat dua ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* yang akan digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

- 1) Pendidik menyampaikan materi pembelajaran.
- 2) Membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok belajar.
- 3) Melakukan *games / tournament*.
- 4) Penghargaan kelompok.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

Menurut Sulfemi dalam Fitriani dkk., (2020) model kooperatif tipe *teams games tournament* memiliki kelebihan sebagai berikut.

1. Pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Pembelajaran menjadi lebih jelas, bermakna, sehingga dapat dipahami oleh peserta didik.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal atau ceramah melalui penuturan kata-kata oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak merasa jenuh, bosan, dan pendidik tidak kehabisan tenaga.

4. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik tetapi aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, memerankan, dan mendemonstrasikan.

Model kooperatif tipe *teams games tournament* selain memiliki kelebihan juga memiliki kekurangan. Hal ini sejalan dengan pendapat Nasruddin, (2019) model *teams games tournament* memiliki beberapa kekurangan yaitu sebagai berikut.

1. Bagi pendidik
Kesulitan dalam pengelompokan peserta didik yang memiliki kemampuan heterogen dari segi akademis. Solusi dari kekurangan ini yaitu pendidik harus mampu menguasai kelas secara menyeluruh, sehingga dalam pembagian kelompok tidak menghabiskan waktu terlalu banyak.
2. Bagi peserta didik
Beberapa peserta didik dengan kemampuan tinggi masih merasa kurang terbiasa dan kesulitan dalam memberikan penjelasan kepada teman-temannya. Sebagai solusi, tugas pendidik adalah membimbing dengan baik peserta didik yang memiliki kemampuan akademik tinggi, agar mereka dapat berbagi pengetahuan dengan teman-temannya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* memiliki berbagai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, sementara kekurangannya dapat diminimalkan agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.

7) Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Menurut Hasan dkk., (2021) mengatakan bahwa media merupakan sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Suatu medium dikategorikan sebagai media pendidikan ketika ia menyampaikan pesan dalam

mengenai proses pendidikan. Pembelajaran menggunakan media sangatlah penting, karena tanpa media koordinasi kegiatan pembelajaran menjadi lebih sulit. Media memiliki sifat fleksibel, sehingga dapat digunakan untuk semua tingkatan peserta didik dan dalam berbagai kegiatan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dapat mendorong peserta didik menjadi lebih bertanggung jawab dan mengelola pembelajaran mereka sendiri, serta membantu peserta didik untuk mengembangkan pemahaman mereka terhadap proses pembelajaran dalam jangka waktu yang panjang. Menggunakan media dalam pembelajaran juga dilakukan oleh pendidik sebagai upaya dalam merangsang ketertarikan peserta didik dalam belajar dan sebagai penunjang untuk keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Media sebagai salah satu aspek penting dalam pembelajaran, sehingga dalam pemilihan media harus diperhatikan. Ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran dapat memberikan dampak pada hasil belajar peserta didik. Sejalan dengan pendapat Wahid, (2018) mengatakan bahwa manfaat media dalam pembelajaran yaitu mempermudah pendidik dalam mengajar dan meningkatkan hasil belajar, serta dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dapat membuat pembelajaran menjadi berkualitas. Media pembelajaran yang berfungsi sebagai alat bantu yang dapat mempermudah pemahaman materi dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran terdiri dari berbagai jenis.

Pengelompokan jenis-jenis media pembelajaran yang diungkapkan oleh Salahuddin, (2016) sebagai berikut.

- 1) Media auditif merupakan media yang hanya menggunakan kemampuan suara saja, seperti radio, *casset recorder*, piringan hitam.
- 2) Media visual merupakan media yang hanya menggunakan indra penglihatan. Media visual ini menampilkan gambar diam seperti foto, gambar atau lukisan, cetakan.
- 3) Media *audio visual* merupakan media yang memiliki unsur suara dan gambar. Jenis media ini merupakan gabungan jenis pertama dan kedua . Contohnya film, video, program TV, dan lain-lain.

Pendapat lain menurut Asra dalam Pagarra dkk., (2022)

mengelompokkan media pembelajaran menjadi beberapa jenis, yaitu sebagai berikut.

- 1) Media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat, seperti foto, gambar, dan poster.
- 2) Media audio yaitu media yang hanya dapat didengar seperti kaset audio, MP3, dan radio
- 3) Media *audio visual* yaitu media yang dapat dilihat sekaligus didengar seperti film suara, video, televisi, dan *sound slide*.
- 4) Multimedia merupakan media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap seperti suara, animasi, video, grafis, dan film.
- 5) Media relia yaitu seluruh media nyata yang ada di lingkungan alam, seperti tumbuhan, batuan, air, sawah, dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media terbagi menjadi: media visual, media audio, dan media *audiovisual*. Pada penelitian ini menggunakan media pembelajaran yaitu media teka-teki silang yang termasuk kedalam media visual. Teka-teki silang merupakan media berbentuk benda nyata yang dapat dilihat, dipegang, dan peserta didik dapat mengisi secara langsung.

8) Media Teka-Teki Silang

a. Pengertian Media Teka-Teki Silang

Menurut Sulistri dkk., (2024) teka-teki silang merupakan permainan yang terdiri dari kotak-kotak kosong yang diisi dengan huruf-huruf untuk membentuk kata-kata sesuai dengan petunjuk yang disediakan.

Petunjuk tersebut dapat dikelompokkan secara mendatar maupun menurun tergantung pada arah pengisian kata. Zaim dkk., (2018) mengatakan bahwa manfaat yang didapatkan melalui permainan teka-teki silang diantaranya yaitu dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut disebabkan karena dengan mengisi teka-teki silang perlu pemikiran yang jernih, rileks, dan tenang sehingga membuat memori peserta didik bekerja dengan baik, dan daya ingat pun meningkat.

Penggunaan media teka-teki silang dapat membuat peserta didik lebih bersemangat dalam belajar dan dapat menambah kosakata yang dimiliki oleh peserta didik, karena dalam teka-teki silang terdapat unsur permainan yang dapat menimbulkan ketertarikan dan rasa senang dalam belajar tanpa harus berhadapan dengan situasi pembelajaran yang membosankan. Media pembelajaran berupa teka-teki silang ini cocok untuk menerapkan informasi teoritis karena melatih peserta didik dalam mengingat, memahami, dan mengasosiasikan kata-kata dengan benar, tidak hanya dengan jawaban yang tepat tetapi juga dengan jumlah kotak dan huruf yang disediakan.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media Teka-Teki Silang

Pemilihan media dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan model pembelajaran sehingga memberikan manfaat yang optimal bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Rantika & Abdulah, (2015) kelebihan dan kekurangan media pembelajaran teka-teki silang sebagai berikut.

Kelebihan media teka-teki silang diantaranya yaitu:

1. Menggunakan teka-teki silang sebagai pembelajaran kosakata, maka selain peserta didik termotivasi untuk belajar, juga memberi pemahaman terhadap kosakata yang mudah dan mendalam.

2. Penggunaan teka-teki silang, terdapat unsur permainan yang dapat menimbulkan kegairahan dan rasa senang dalam belajar tanpa harus berhadapan dengan situasi yang membosankan.
3. Mengembangkan intuisi peserta didik untuk berupaya memahami lebih banyak kosakata karena adanya unsur tantangan yang menimbulkan rasa penasaran.

Kekurangan media teka-teki silang diantaranya yaitu:

1. Tidak semua mata pelajaran bisa menggunakan media ini karena sulit dalam pembuatannya, misalnya matematika.
2. Membutuhkan waktu yang lama karena pembuatannya rumit harus disesuaikan pertanyaan dengan kolom jawaban yang dibutuhkan.
3. Teka teki silang hanya belajar kata-kata singkat tidak mampu menjelaskan atau menjabarkan materi secara rinci.

Menurut Wana, (2021) adapun kelebihan dan kekurangan dari media teka-teki silang sebagai berikut.

Kelebihan media teka-teki silang diantaranya yaitu:

1. Dapat merangsang peserta didik lebih aktif.
2. Dapat mengembangkan kemandirian peserta didik.
3. Dapat memperdalam pemahaman peserta didik dalam belajar.
4. Membina tanggung jawab dan disiplin peserta didik.
5. Adanya persaingan sehat antar peserta didik.
6. Hasil belajar tahan lama.

Kekurangan media teka-teki silang diantaranya yaitu:

1. Kata-kata yang terbentuk pendek.
2. Permainan yang seru membuat suasana menjadi gaduh, hal ini dapat memicu terganggunya kelas lain.
3. Untuk mengisi kotak yang saling berkaitan membutuhkan kosakata yang lebih banyak.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media teka-teki silang memiliki kelebihan untuk merangsang minat dan ketertarikan peserta didik dalam belajar, serta dapat mempermudah guru dalam menyampaikan makna pembelajaran kepada peserta didik. Selain itu juga dengan menggunakan teka-teki silang dalam pembelajaran dapat melatih pemikiran peserta didik dalam menjawab pertanyaan karena harus menyesuaikan dengan kotak yang tersedia.

Sedangkan kekurangan dari media teka-teki silang adalah membutuhkan waktu yang cukup panjang dan tidak dapat memberikan penjelasan panjang mengenai materi pembelajaran.

c. Langkah-Langkah Penggunaan Media Teka-Teki Silang

Menurut Aryesha, (2021) adapun beberapa langkah yang harus dilakukan dalam penggunaan media teka-teki silang dalam pembelajaran sebagai berikut.

1. Tuliskan kata-kata kunci, terminologi atau nama-nama yang berhubungan dengan materi yang telah diberikan.
2. Buatlah kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih (seperti dalam teka-teki silang). Hitamkan bagian yang tidak diperlukan.
3. Buatlah pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau dapat juga hanya membuat pernyataan-pernyataan yang mengarah pada kata-kata tersebut.
4. Bagikan teka-teki ini kepada peserta didik. Bisa individu maupun secara berkelompok.
5. Batasi waktu pengerjaan.
6. Beri hadiah kepada kelompok atau individu yang mengerjakan paling cepat dan benar.

Pendapat lain menurut Mardhiyatunnuha dkk., (2023) menjelaskan bahwa langkah-langkah teka-teki silang yaitu sebagai berikut.

1. Pendidik membagi peserta didik menjadi beberapa tim.
2. Pendidik membagikan kertas latihan kepada peserta didik untuk setiap tim yang berisi teka-teki silang.
3. Pendidik menjelaskan cara menjawab pertanyaan dan mengisi teka-teki silang.
4. Peserta didik memberikan batas waktu kepada peserta didik untuk menyelesaikan teka-teki silang.
5. Setiap kelompok memecahkan dan menjawab pertanyaan di bawah pengawasan pendidik.
6. Pendidik menginstruksikan setiap tim untuk mencari kosa kata yang sesuai pada bidang yang telah disediakan.
7. Masing-masing tim menulis dan mengisi teka-teki silang yang telah pendidik tempel di papan tulis.
8. Pendidik menjelaskan dan mengkonfirmasi jawaban semua tim.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah penggunaan media pembelajaran teka-teki silang yaitu

dengan mempersiapkan kata kunci yang berhubungan dengan materi serta pertanyaan-pertanyaan, kemudian menyiapkan kisi-kisi yang akan diisi oleh peserta didik. Setelah itu dapat dibagikan ke peserta didik dan dapat dikerjakan secara berkelompok oleh peserta didik.

B. Penelitian yang Relevan

Kajian teori perlu didukung dengan penelitian yang relevan. Penelitian yang relevan merupakan penelitian yang membahas topik permasalahan yang hampir serupa dengan penelitian ini. Penelitian tersebut berfungsi sebagai perbandingan atau acuan dalam melakukan kajian penelitian. Adapun penelitian yang dijadikan perbandingan atau acuan adalah:

1. Aryani & Asror (2024). Judul Penelitian “ Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Kelas IV SDI Wahid Hasyim” Penelitian ini menunjukkan bahwa model kooperatif tipe *teams games tournament* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV SDI Wahid Hasyim Sidoarjo. Kesamaan pada penelitian ini adalah menerapkan model kooperatif tipe *teams games tournament* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam memahami pembelajaran PPKn. Namun terdapat perbedaan yaitu pada tempat penelitian SDI Wahid Hasyim Sidoarjo, sedangkan peneliti melaksanakan penelitian di SD Negeri 6 Metro Timur dan menggunakan peserta didik kelas V sebagai subjek yang diteliti.
2. Mugiyatmi (2023). Judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* terhadap Hasil Belajar PPKN Siswa Kelas IV SDN Pacar” Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar PPKN peserta didik kelas IV SDN Pacar. Kesamaan pada penelitian ini adalah menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran PPKN. Namun terdapat perbedaan yaitu pada hasil dari penelitian terdapat pengaruh pada hasil belajar peserta didik dan tempat

penelitian di SDN Pacar, sedangkan peneliti melakukan penelitian terhadap pengaruh kemampuan berpikir kritis peserta didik di kelas V SD Negeri 6 Metro Timur.

3. Dwi & Mulyati (2023). Judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Keragaman Sosial dan Budaya di SDN Jatiranggon II”. Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam memahami pembelajaran PPKn. Kesamaan dalam penelitian ini adalah menerapkan model *teams games tournament* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran PPKn. Namun terdapat perbedaan dalam waktu dan tempat penelitian, penelitian ini dilaksanakan di tahun 2024 dan tempat penelitian dilaksanakan di SD Negeri 6 Metro Timur.
4. Sulistri dkk., (2024) Judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Media TTS (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Aspek Kognitif Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V SDN 5 Singkawang. Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media TTS (Teka-Teki Silang) berpengaruh terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa pada pembelajaran IPAS di kelas V SD. Kesamaan dalam penelitian ini adalah menerapkan model *teams games tournament* dan menggunakan media teka-teki silang dalam pembelajaran. Namun terhadap perbedaan yaitu pada hasil penelitian terhadap pengaruh hasil belajar dalam ranah kognitif pada pembelajaran IPAS, sedangkan hasil penelitian ini yaitu pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam memahami pembelajaran PPKn.
5. Aisyah dkk., (2019). Judul penelitian “Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan Teka-Teki Silang (TTS) terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik”. Penelitian ini menunjukkan

bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran TGT dengan permainan TTS dalam Pembelajaran IPA. Kesamaan dalam penelitian ini adalah menerapkan model pembelajaran TGT dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Namun perbedaan dalam penelitian ini yaitu subjek penelitian di sekolah menengah pertama, sedangkan penelitian ini dilakukan di sekolah dasar.

6. Fahrizal dkk., (2019) Judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pembelajaran IPS Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar” Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT bisa meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada pelajaran IPS. Kesamaan dalam penelitian ini adalah menerapkan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Namun perbedaan penelitian ada pada mata pelajaran IPS dan tempat penelitian di SDN Karangasem, sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran pendidikan pancasila dan tempat penelitian di SDN 6 Metro Timur.
7. Azmi Banani (2022) Judul penelitian “*The Effect of TGT Cooperative Learning Model Assisted by Multimedia Learning on Cooperation and Learning Outcomes of Class V Elementary School Students for Social Sciences*” penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan pembelajaran multimedia berpengaruh terhadap kerjasama dan hasil belajar peserta didik. Kesamaan dalam penelitian ini adalah menerapkan model pembelajaran TGT dalam pembelajaran. Namun perbedaan penelitian ada pada mata pelajaran IPS dan media dalam pembelajaran, sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran PPKn dan menggunakan media teka-teki silang.
8. Fauziyah & Anugraheni (2020) Judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Ditinjau dari

Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar.” Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pencapaian rata-rata nilai kemampuan berpikir kritis dengan menggunakan model pembelajaran TGT. Kesamaan dalam penelitian ini yaitu penggunaan model pembelajaran TGT dalam pembelajaran. Namun perbedaan penelitian ada pada pembelajaran tematik dan tempat penelitian di SDN Blotongan 03. Sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran PPKn dan di SDN 6 Metro Timur.

9. Baitusasti & Widiyono (2024) Judul penelitian “Pengaruh Model *Teams Games Tournament* berbantuan Media *Puzzle* Ragam Budaya untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar” penelitian ini menunjukkan bahwa memiliki pengaruh tinggi terhadap peserta didik dalam mengasah keterampilan berpikir kritis. Kesamaan dalam penelitian ini yaitu menggunakan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Namun terdapat perbedaan pada media puzzle dan mata pelajaran IPAS. Sedangkan peneliti menggunakan media teka-teki silang dan mata pelajaran PPKn.
10. Asrul Sultan & Pramesti Jusuf (2024) judul penelitian “*The Use of Crossword Puzzle Game Media to Increase Student Learning Motivation in the Subject of IPAS Grade V UPTD SD Negeri 33 ParePare*” penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan teka-teki silang dapat meningkatkan proses pembelajaran IPAS dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Kesamaan dalam penelitian ini yaitu menggunakan media teka-teki silang dalam proses pembelajaran. Namun terdapat perbedaan yaitu mengenai motivasi dan mata pelajaran IPAS. Sedangkan peneliti mengenai kemampuan berpikir kritis dan menggunakan mata pelajaran pendidikan pancasila

Berdasarkan penelitian relevan yang pernah dilakukan pada sepuluh penelitian di atas, menunjukkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap

kemampuan berpikir kritis peserta didik. Sehingga peneliti yakin bahwa model kooperatif tipe *teams games tournament* dapat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran PPKn kelas V SD Negeri 6 Metro Timur.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel terikat dengan variabel bebas yang ada pada penelitian. Menurut Sugiyono, (2013) dikatakan bahwa kerangka berpikir adalah model konseptual yang menjelaskan bagaimana teori berkaitan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah utama. Kerangka pikir dalam suatu penelitian perlu disajikan apabila penelitian tersebut melibatkan dua variabel atau lebih. Tujuan dari kerangka pikir adalah untuk membantu peneliti dalam mengidentifikasi hubungan antara variabel-variabel penelitian serta untuk menjelaskan hubungan antara variabel independen dan variabel dependen dalam penelitian. Penelitian ini model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* sebagai variabel bebas dan kemampuan berpikir kritis sebagai variabel terikat.

Setelah melakukan observasi di SD Negeri 6 Metro Timur dapat diketahui bahwa tingkat kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V masih rendah hal ini disebabkan karena proses pembelajaran masih berpusat pada pendidik, peserta didik belum aktif terlibat dalam pembelajaran, pendidik belum menggunakan model pembelajaran yang beragam dan media pembelajaran dalam merangsang kemampuan berpikir kritis peserta didik.

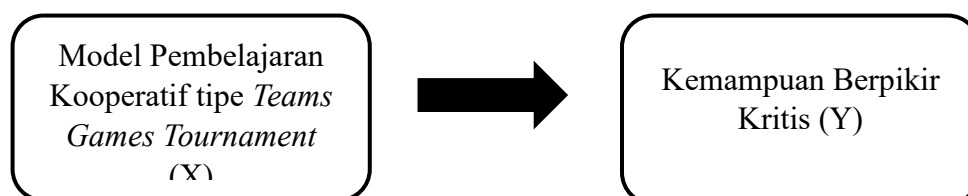
Berdasarkan masalah-masalah tersebut peneliti akan mencoba menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan media teka-teki silang untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Model pembelajaran ini memungkinkan peserta didik untuk aktif terlibat langsung dalam pembelajaran. Penggunaan model ini peserta didik dapat

berdiskusi dan bertukar pikiran dengan teman kelompoknya untuk menyelesaikan soal-soal yang diberikan.

Model kooperatif tipe *teams games tournament* merupakan model pembelajaran yang menggabungkan kolaborasi kelompok dengan permainan dan kompetisi. Dalam TGT, peserta didik dibagi menjadi beberapa tim dengan anggota yang heterogen, di mana setiap tim berkompetisi melalui turnamen atau permainan untuk mendapatkan poin. Model ini berfungsi untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, keterampilan sosial, dan penguasaan materi.

Media teka-teki silang digunakan dalam model TGT untuk memberikan tantangan yang menarik, dimana peserta didik harus memecahkan petunjuk atau soal untuk mengisi teka-teki silang dengan benar. Penelitian ini materi soal dalam teka-teki silang menggunakan mata pelajaran pendidikan pancasila. Langkah-langkah penerapan TGT dengan menggunakan media teka-teki silang meliputi; pemberian materi dan pembagian kelompok, penyampaian aturan permainan, proses turnamen dalam kelompok, penilaian dan pemberian poin, dan pemberian *reward* serta refleksi proses pembelajaran. Model pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik tetapi juga melatih peserta didik untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah, meningkatkan pemahaman konsep, dan mengaplikasikan pengetahuan dalam situasi yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian.

Keterangan :

X	= Variabel Bebas
Y	= Variabel Terikat
➡	= Pengaruh

Berdasarkan gambar kerangka pikir di atas, dapat disimpulkan bahwa variabel x “model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*” dapat memberikan pengaruh terhadap variabel y “kemampuan berpikir kritis”

Sumber: Sugiono, (2013)

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan, dan kerangka pikir, maka peneliti menetapkan hipotesis yaitu

H_a = Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Timur.

H_o = Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Timur

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1) Jenis Penelitian

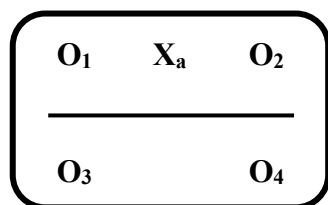
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menurut Djollong, (2014) penelitian kuantitatif merupakan proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui. Penelitian kuantitatif menekankan penelitian menggunakan analisis data, mulai dari proses pengumpulan data, analisis data, dan penampilan data.

2) Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rencana tentang cara mengumpulkan dan menganalisis data agar dapat dilaksanakan sesuai dengan tujuan penelitian. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental tipe nonequivalent control group desain*. Menurut Sugiyono, (2013) *quasi experimental design* merupakan pengembangan dari *true experimental design*, yang sulit dilaksanakan. Desain ini melibatkan kelompok kontrol, namun tidak sepenuhnya dapat mengendalikan variabel-variabel eksternal yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Desain *nonequivalent control group* menggunakan dua kelompok penelitian, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen merupakan kelompok yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dan kelompok kontrol yaitu kelompok yang tidak diberikan perlakuan atau menggunakan model pembelajaran konvensional.

Kemudian untuk melihat adanya perbedaan, yaitu dengan melakukan *pretest* dan *posttest* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.



Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan :

- O₁ = *pretest* kelompok yang diberikan perlakuan (eksperimen)
 O₂ = *posttest* kelompok yang diberikan perlakuan (eksperimen)
 O₃ = *pretest* kelompok yang tidak diberikan perlakuan (kontrol)
 O₄ = *posttest* kelompok yang tidak diberikan perlakuan (kontrol)
 X_a = perlakuan model kooperatif tipe *teams games tournament*

Sumber: Sugiyono (2013)

B. Setting Penelitian

1) Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 6 Metro Timur yang berada di Jl. Gatot Subroto, Kelurahan Yosodadi, Kecamatan Metro Timur, Kota Metro, Prov. Lampung.

2) Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan sejak dikeluarkannya surat izin penelitian pendahuluan nomor 10233/UN26.13/PN.01.00/2024 dan melakukan penelitian pendahuluan pada tanggal 30 Oktober 2024 sampai dengan selesainya penelitian ini.

3) Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Timur yang berjumlah 40 orang.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang dihunalan dalam mengumpulkan data untuk penelitian ini. Langkah-langkah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

- a. Membuat surat izin penelitian pendahuluan ke sekolah.
- b. Melakukan penelitian pendahuluan di SD Negeri 6 Metro Timur, peneliti menemui kepala sekolah, pendidik dan tenaga kependidikan yang ada di sekolah tersebut. Penelitian pendahuluan ini berupa observasi dan studi dokumentasi untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas dan peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian.
- c. Peneliti melakukan wawancara kepada wali kelas V yaitu Ibu Fitria Ningrum, S.Pd. SD dan Bapak Nasip Sukardi, S.Pd.I.
- d. Menentukan sampel penelitian. Peneliti menentukan kelas eksperimen yaitu kelas V A karena memiliki nilai kelulusan yang rendah sementara kelas V B dijadikan kelas kontrol karena memiliki tingkat ketuntasan lebih baik.
- e. Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpulan data yang berupa tes dalam bentuk pilihan jamak.
- f. Menganalisis data uji coba untuk mengetahui instrumen valid dan reliabel untuk dijadikan sebagai soal *pretest* dan *posttest*.
- g. Menyusun pemetaan capaian pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), serta modul ajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Memberikan *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik.
- b. Memberikan perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*,

sedangkan kelas kontrol menggunakan model kooperatif tipe *teams investigation*.

- c. Memberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol .
3. Tahap Penyelesaian
 - a. Melakukan analisis terhadap data hasil tes dengan cara menghitung perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol
 - b. Interpretasi hasil perhitungan data.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1) Populasi Penelitian

Populasi merupakan seluruh objek yang diamati. Menurut Sugiyono, (2013) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Adapun populasi dalam penelitian adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Timur, yang berjumlah 40 peserta didik dan terbagi menjadi dua kelas yaitu kelas V A dan V B.

Tabel 5. Data Populasi Penelitian

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1.	V A	20
2.	V B	20
Jumlah		40

Sumber: Daftar presensi peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Timur.

2) Sampel

Menurut Sugiyono, (2013) sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel diartikan populasi yang dipilih untuk dijadikan subjek penelitian. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *non probability sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberi

peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Penelitian ini digunakan teknik sampel jenuh (*total sampling*) yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Menggunakan teknik ini karena jumlah populasi relatif kecil. Kelas eksperimen yang diberikan perlakuan pada penelitian ini yaitu kelas V A dan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan yaitu kelas V B.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah unsur atau faktor yang diukur, diamati, atau dimanipulasi dalam sebuah penelitian untuk memahami hubungan atau pengaruhnya terhadap variabel lain. Menurut Sugiyono, (2013) Variabel penelitian merujuk pada segala hal yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, dengan tujuan untuk memperoleh informasi terkait hal tersebut dan kemudian menarik kesimpulan. Penelitian ini, terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1) Variabel Independen (Bebas)

Variabel independent sering disebut dengan variabel bebas. Menurut Sugiyono, (2013) Variabel independen adalah variabel yang memengaruhi atau menjadi penyebab terjadinya perubahan atau munculnya variabel terikat. Penelitian ini, variabel independen yang dimaksud adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (X).

2) Variabel Dependen (Terikat)

Variabel dependen sering disebut dengan variabel terikat. Menurut Sugiyono, (2013) Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir kritis peserta didik (Y).

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.

1) Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah penarikan batasan yang menjelaskan secara singkat dan jelas. Definisi konseptual penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*
Menurut Damayanti & Apriyanto, (2017) Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* merupakan metode pembelajaran yang menggabungkan kerja tim dan permainan dalam bentuk turnamen untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memperkuat pemahaman konsep. Model ini efektif untuk mendorong interaksi antar peserta didik dan memotivasi mereka untuk belajar melalui kompetisi yang sehat.
- b. Kemampuan berpikir kritis
Menurut Firdaus dkk., (2019) Kemampuan berpikir kritis merupakan keterampilan yang memungkinkan seseorang untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menyusun argumen atau informasi secara logis dan objektif. Berpikir kritis bukan hanya tentang menemukan jawaban, tetapi juga untuk memahami alasan di balik jawaban tersebut, serta mencari Solusi yang tepat melalui pendekatan yang terstruktur.

2) Definisi Operasional

Definisi operasional membantu mempermudah pengumpulan data sehingga dapat menghindari kesalahpahaman dalam mendefinisikan objek penelitian. Definisi operasional memberikan informasi mengenai batasan variabel yang digunakan dalam penelitian. Berikut penjelasan definisi operasional variabel dalam penelitian ini.

- a. Definisi Operasional Variabel Bebas
Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* adalah model pembelajaran yang menekankan aktivitas kelompok, di mana kelompok memiliki hak untuk menyetujui atau memberikan jawaban dari pertanyaan yang diajukan.

Pengumpulan data pada model ini dilakukan melalui observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun langkah-langkah model *teams games tournament* yaitu sebagai berikut.

- 1) Penyajian materi. Peserta didik memperhatikan pendidik dalam menjelaskan materi pembelajaran.
- 2) Pembagian kelompok untuk mendalami materi.
- 3) Pelaksanaan turnamen antar kelompok.
- 4) Penghargaan kelompok

b. Definisi Operasional Variabel Terikat

Berpikir kritis adalah kemampuan untuk menganalisis informasi secara logis dengan tujuan menghasilkan kesimpulan atau keputusan yang didasarkan pada bukti tertentu. Dalam prosesnya, berpikir kritis memiliki beberapa indikator. Indikator berpikir kritis dalam penelitian ini mencakup:

- 1) Memberikan penjelasan sederhana.
- 2) Pengembangan keterampilan dasar.
- 3) Menyimpulkan.
- 4) Memberikan penjelasan lebih lanjut.
- 5) Mengatur strategi dan teknik.

Kemampuan berpikir kritis peserta didik dapat diukur melalui *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kontrol dengan menggunakan instrumen tes yang sesuai dengan indikator berpikir kritis.

Tabel 6. Kriteria Berpikir Kritis

No	Persentase (%)	Kriteria
1.	$80 < PK \leq 100$	Sangat Kritis
2.	$60 < PK \leq 80$	Kritis
3.	$40 < PK \leq 60$	Cukup Kritis
4.	$20 < PK \leq 40$	Kurang Kritis
5.	$0 < PK \leq 20$	Tidak Kritis

Sumber: Solikhin, (2021)

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan metode yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh informasi atau data penelitian dan merupakan langkah yang sangat strategis dalam metode penelitian. Teknik dan alat yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1) Teknik Tes

Tes adalah metode yang digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam aspek kognitif. Menurut Arikunto, (2013) tes merupakan serangkaian pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki baik oleh individu maupun kelompok.

2) Teknik Non Tes

a) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan objek penelitian. Dokumentasi meliputi pengumpulan data dari dokumen, arsip, atau bahan lainnya yang relevan dengan fenomena yang diteliti.

b) Observasi

Observasi merupakan teknik yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data melalui pengamatan langsung terhadap objek atau situasi penelitian. Observasi adalah metode pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung terhadap partisipan dan konteks yang terlibat dalam fenomena penelitian.

c) Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara bertanya secara langsung atau tak langsung kepada responden. Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab dengan informan.

H. Instrumen Penilaian

Instrumen penilaian adalah alat atau perangkat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen dirancang untuk mengukur indikator sesuai dengan tujuan penilaian. Peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa tes dengan tujuan untuk mengukur sejauh mana kemampuan berpikir kritis peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model kooperatif

tipe *teams games tournament*. Tes terdiri dari *pretest* (tes awal) dan *posttest* (tes akhir). Instrumen tes yang dirancang agar dapat menilai keberhasilan pembelajaran dan membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Tabel 7. Kisi-Kisi Instrumen Ranah Kognitif Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Tujuan Pembelajaran	Indikator Berpikir Kritis	Level Kognitif	Nomor Soal	Butir Soal
1. Peserta didik dapat mendeskripsikan pengertian gotong royong di lingkup keluarga, sekolah, dan masyarakat	Memberikan penjelasan sederhana	C4	2, 5, 9, 11, 15, 18	6
	Membangun keterampilan dasar	C4	8, 14, 16, 25	4
2. Peserta didik menerapkan praktik gotong royong di lingkup keluarga, sekolah, dan masyarakat.	Memberikan penjelasan lebih lanjut	C5	1, 6, 10, 13, 19, 23	6
	Menyimpulkan	C5	3, 4, 12, 21, 24	5
	Mengatur strategi dan taktik	C6	7, 17, 20, 22	4

Sumber : analisis penulis

Tabel 8. Kisi-Kisi Penilaian Aktivitas Peserta Didik Dengan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament

Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
		1	2	3	4
Pendidik menjelaskan materi yang disampaikan	Peserta didik mendengarkan penjelasan pendidik, mengumpulkan informasi, aktif dalam pembelajaran, dan merangkum materi	Peserta didik hanya mendengarkan penjelasan dari pendidik	Peserta didik mendengarkan penjelasan pendidik dan merangkum materi	Peserta didik mendengarkan penjelasan pendidik, mengumpulkan informasi dan merangkum materi yang disampaikan	Peserta didik mendengarkan penjelasan pendidik, mengumpulkan informasi, aktif dalam pembelajaran, dan merangkum materi yang disampaikan

Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
		1	2	3	4
Pendidik membagi peserta didik kedalam kelompok belajar	Peserta didik menyampaikan pendapat dalam kelompok	Peserta didik tidak menyampaikan pendapat dalam kelompok	Peserta didik kurang mampu dalam menyampaikan pendapat dalam kelompok	Peserta didik sudah baik dalam menyampaikan pendapat dalam kelompok	Peserta didik sudah sangat baik dalam menyampaikan pendapat dalam kelompok
Pendidik membimbing peserta didik dalam kegiatan turnamen	Peserta didik bekerjasama dengan teman kelompoknya	Peserta didik tidak mampu untuk bekerjasama dengan teman kelompok	Peserta didik kurang mampu untuk bekerjasama dengan teman kelompok	Peserta didik mampu untuk bekerjasama dengan teman kelompok	Peserta didik sangat mampu untuk bekerjasama dengan teman kelompok
Pendidik memberikan penghargaan kelompok	Peserta didik merespon penghargaan	Peserta didik tidak merespon penghargaan yang diberikan oleh pendidik	Peserta didik kurang merespon penghargaan yang diberikan oleh pendidik	Peserta didik merespon penghargaan yang diberikan oleh pendidik	Peserta didik sangat merespon penghargaan yang diberikan oleh pendidik

Sumber : analisis penulis

I. Uji Prasyarat Instrumen Tes

1) Uji Validitas

Validitas adalah tingkat kesesuaian antara data yang ada pada objek penelitian dengan data yang dilaporkan oleh peneliti. Dengan kata lain, data yang valid adalah data yang sesuai antara yang dilaporkan peneliti dan yang sebenarnya terjadi pada objek penelitian.

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r_{xy} = koefisien korelasi X dan Y
- N = jumlah responden
- $\sum XY$ = total perkalian skor X dan Y
- $\sum X$ = jumlah skor variabel X
- $\sum Y$ = jumlah skor variabel Y
- $\sum X^2$ = total kuadrat skor variabel X

$$\sum Y^2 = \text{total kuadrat skor variabel Y}$$

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka item soal tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka item soal tersebut dinyatakan tidak valid.

Validitas soal tes kemampuan berpikir kritis yang digunakan berupa soal pilihan ganda yang dilakukan dengan jumlah responden sebanyak 26 peserta didik. Jumlah soal yang diuji cobakan sebanyak 25 butir soal *pretest* dan 25 butir soal *posttest*. Kemudian setelah dilakukan uji coba soal, peneliti melakukan analisis validitas soal pilihan ganda dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan menggunakan bantuan *Microsoft Office excel student 2019*. Berikut ini adalah hasil validitas butir soal tes pilihan ganda kemampuan berpikir kritis.

Tabel 9. Hasil Validitas Uji Coba Instrumen

No	Nomor Pernyataan	Jumlah	keterangan
1.	1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 24, 25	20	Valid
2.	3, 20, 21, 22, 23	5	Tidak Valid

Sumber: Hasil pengolahan data tahun 2025.

Berdasarkan hasil analisis validitas soal kemampuan berpikir kritis diperoleh 20 butir soal yang valid dari 25 butir soal yang diajukan peneliti. Butir soal yang valid tersebut digunakan peneliti untuk memperoleh data penelitian. Contoh uji validitas dilakukan dengan menggunakan bantuan *Microsoft Excel 2019* (Lampiran 19, hlm 133).

2) Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang ketika digunakan berulang kali untuk mengukur objek yang sama maka akan menghasilkan data yang konsisten atau sama. Pada penelitian ini menggunakan rumus uji reliabilitas *alpha cronbach* yang dikemukakan oleh Arikunto (2014):

$$r_{11} = \left| \frac{k}{(k-1)} \right| \left| 1 - \frac{\sum a_b^2}{a_t^2} \right|$$

Keterangan:

r_{11} = realibilitas instrumen

k = banyaknya butir soal

$\sum a_b^2$ = skor tiap-tiap item

a_t^1 = varian total

Tabel 10. Klasifikasi Reliabilitas

Klasifikasi reliabilitas	Kategori
0,800 – 1,00	Sangat tinggi
0,600 – 0,800	Tinggi
0,400 – 0,600	Cukup
0,200 – 0,400	Rendah
0,00 – 0,200	Sangat rendah

Sumber: Arikunto, (2014)

Uji reliabilitas merupakan indeks yang menunjukkan alat ukur yang digunakan dapat dipercaya dan diandalkan. Reliabilitas instrumen digunakan untuk mendapatkan data sesuai dengan tujuan pengukuran.

Berdasarkan jumlah soal yang valid terdapat 20 butir soal kemudian dilakukan perhitungan untuk menguji tingkat reliabilitas soal tersebut. perhitungan reliabilitas menggunakan rumus *alpha Cronbach* dengan bantuan program *Microsoft Excel Student 2019* dan dengan nilai r_{tabel} $n-2=24$, signifikansi 5% diperoleh data sebesar 0,404. Artinya $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ atau $0,883 > 0,404$ sesuai dengan klasifikasi masuk kedalam reliabilitas sangat tinggi. Sehingga diperoleh Kesimpulan bahwa soal tes tersebut reliabel. (Lampiran 20, hlm 134).

3) Taraf Tingkat Kesukaran Soal

Uji tingkat kesukaran adalah metode pengujian yang bertujuan untuk menentukan tingkat kemudahan atau kesulitan soal yang akan diberikan kepada peserta didik. Penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

- P = tingkat kesukaraan soal
 B = jumlah peserta didik yang menjawab soal dengan benar
 JS = jumlah seluruh peserta didik

Tabel 11. Klasifikasi tingkat kesukaran soal

Besar Tingkat Kesukaran	Interpretasi
0,00 – 0,29	Sukar
0,30 – 0,69	Sedang
0,70 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto, (2014).

Berdasarkan perhitungan taraf tingkat kesukaran soal menggunakan bantuan *Microsoft Excel Student* 2019 diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 12. Hasil Analisis Taraf Tingkat Kesukaran Soal

No	Butir Soal	Klasifikasi Taraf Kesukaran
1.	6, 17, 24,	Sukar
2.	1, 4, 5, 7, 8, 9, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19	Sedang
3.	2, 10, 11, 25	Mudah

Sumber: Hasil Pengolahan Data Uji Coba Instrumen Tahun 2025.

Berdasarkan hasil perhitungan taraf tingkat kesukaran soal terdapat 4 butir soal mudah, 13 butir soal sedang, dan 3 butir soal sukar Hal ini menunjukkan soal dapat dikatakan baik dan layak untuk digunakan pada sampel penelitian (Lampiran 21, hlm 135).

4) Uji Daya Pembeda

Daya pembeda dihitung untuk menentukan sejauh mana suatu butir soal mampu membedakan antara peserta didik berkemampuan tinggi dan peserta didik berkemampuan rendah. Uji daya pembeda pada penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut.

$$DP = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

- DP = daya beda
 BA = banyaknya kelompok atas yang menjawab benar
 BB = banyaknya kelompok bawah yang menjawab benar
 JA = jumlah peserta didik kelompok atas
 JB = jumlah peserta didik kelompok bawah

Tabel 13. Kriteria Uji Daya Pembeda

Daya Pembeda	Kriteria
0,70 – 1,00	Baik sekali
0,40 – 0,69	Baik
0,20 – 0,39	Cukup
0,00 – 0,19	Kurang baik
< 0,00	Tidak baik

Sumber: Arikunto, (2014).

Berdasarkan perhitungan data menggunakan bantuan *Microsoft Office Excel* 2019 dapat diperoleh hasil perhitungan daya pembeda pada butir soal valid yang akan digunakan dalam penelitian sebagai berikut:

Tabel 14. Hasil Analisis Daya Pembeda

No	Butir Soal	Kriteria
1.	12	Baik sekali
2.	4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 15, 16, 18, 19	Baik
3.	1, 2, 6, 13, 14, 17, 24, 25	Cukup

Sumber: Hasil Pengolahan Data Uji Coba Instrumen Tahun 2025.

Berdasarkan hasil perhitungan uji daya pembeda soal terdapat 8 butir soal cukup, 11 butir soal baik, dan 1 butir soal baik sekali. Hal ini menunjukkan bahwa soal dapat dikatakan baik dan layak untuk digunakan pada sampel penelitian (Lampiran 22, hlm 136).

J. Teknik Analisis Data

1) Uji Prasyarat Analisis Data

a. Uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah data dalam suatu sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan SPSS 25 untuk memperoleh nilai koefisien signifikansi. Penggunaan SPSS akan didapatkan nilai uji

kolmogrof Smirnov dan *Shapiro-Wilk* dengan taraf signifikansi 0,5. Sejalan dengan pendapat Putri, (2020) yang mengatakan bahwa jika data kurang dari atau sama dengan 50, maka uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*. Sehingga dalam penelitian ini menggunakan *Shapiro-Wilk* karena sampel pada penelitian berjumlah 40 peserta didik. Berikut adalah langkah-langkah untuk melakukan uji normalitas dengan menggunakan SPSS 25:

- a. Buka program SPSS dan masukkan data Anda ke dalam *spreadsheet*.
- b. Pilih menu “*Analyze*” dibagian atas jendela SPSS, lalu pilih “*Descriptive Statistics*” dan kemudian pilih *Explore*”.
- c. Setelah muncul jendela *Explore*, pilih variabel yang ingin diuji normalitasnya pada kolom “*Dependent List*”.
- d. Pilih “*Plots*” pada jendela *Explore*, kemudian pilih “*Normality plots with tests*”.
- e. Pilih “*Continue*” pada jendela “*Plot*”, lalu klik “*Ok*” pada jendela *Explore*.
- f. SPSS akan menampilkan output dari uji normalitas, termasuk grafik normalitas dan nilai signifikansi untuk masing-masing uji normalitas yang dilakukan.

Kriteria pengujian apabila nilai signifikansi $> \alpha = 0,05$ maka data berdistribusi normal, dan sebaliknya apabila nilai signifikansi $< \alpha = 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menentukan apakah data yang diperoleh bersifat homogen atau tidak. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji F dengan bantuan program SPSS *for windows versi 25*. Uji homogenitas data pada penelitian ini menggunakan *test of homogeneity of variance*, untuk mengetahui

signifikansi atau tidak dapat dilihat pada kolom sig. kolom tersebut terdapat bilangan yang menunjukkan signifikansi yang diperoleh. Langkah-langkah uji homogenitas dengan SPSS versi 25 sebagai berikut:

- a. Masukkan data ke dalam Program SPSS.
- b. Selanjutnya klik *Analyze* dan pilih *Compare Mean* dan klik pada *One Way Anova*.
- c. Pada jendela *One-Way Anova*, masukkan variabel yang ingin dianalisis ke dalam kotak *Dependent List*.
- d. Selanjutnya klik pada menu *Option* dan beri tanda centang
- e. pada pilihan *Homogeneity Of Variance Test* dan kemudian klik *Continue*.
- f. Kemudian klik *OK* dan lihat hasilnya berdasarkan *output* SPSS tersebut, didapatkan hasil *Sig (P-Value)*.

Kriteria pengujian apabila signifikansi yang diperoleh $> \alpha = 0,05$ maka varians sampel homogen. Sebaliknya apabila signifikansi yang diperoleh $< \alpha = 0,05$ maka varians sampel tidak homogen.

c. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis (*N-Gain*)

Uji *N-Gain* dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik setelah diberi perlakuan tertentu dalam penelitian. Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol maka diperoleh data berupa hasil *pretest* dan *posttest* peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada penelitian ini menggunakan *microsoft excel* dengan rumus sebagai berikut.

$$N - Gain = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{Skor Maksimum - Skor Pretest}$$

Kategori:

Tinggi	$= 0,7 \leq N-Gain \leq 1$
Sedang	$= 0,3 \leq N-Gain < 0,7$

Rendah = $N-Gain < 0,3$
 Sumber: Maulidah dkk., (2020).

2) Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menguji ada tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (X) terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik (Y). Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS versi 25 berdasarkan hasil uji analisis menggunakan regresi linear sederhana untuk memperoleh koefisien signifikansinya. Kriteria pengujian apabila nilai signifikansi (sig.) < dari probabilitas 0,05 maka ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (X) terhadap kemampuan berpikir kritis (Y). Sebaliknya, apabila nilai signifikansi (sig.) > dari probabilitas 0,05 maka tidak ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (X) terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa permasalahan dalam penelitian ini yaitu rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V SDN 6 Metro Timur. Penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi dan pembelajaran yang masih berpusat pada peserta didik merupakan faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan berpikir kritis. Solusi yang digunakan peneliti untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Model pembelajaran ini mengintegrasikan pembelajaran dalam bentuk permainan yang membuat peserta didik menjadi terlibat dan memberikan pengalaman secara langsung kepada peserta didik dalam belajar.

Hasil analisis data menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V sekolah dasar pada pembelajaran pendidikan pancasila. Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 9,704 dan F_{tabel} sebesar 4,41 maka H_a diterima, artinya model kooperatif tipe TGT dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila di sekolah dasar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka diajukan saran-saran yang ditujukan kepada:

1. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat ikut berperan dalam proses pembelajaran dengan model kooperatif tipe *teams games tournament*, seperti mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh sehingga suasana belajar dapat lebih aktif dan terjalinnya kerjasama yang baik antara pendidik dan peserta didik untuk tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal.

2. Pendidik

Pendidik hendaknya dapat menerapkan model kooperatif tipe *teams games tournament* sebagai variasi model pembelajaran yang digunakan karena hasil penelitian model ini berdampak positif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat memberikan dukungan kepada pendidik dalam menerapkan model kooperatif tipe *teams games tournament* berupa fasilitas sekolah yang dapat mendukung tercapainya pembelajaran secara maksimal sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dan menghasilkan *output* yang baik.

4. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, referensi, dan masukan mengenai pengaruh model kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap kemampuan berpikir kritis serta dapat diteliti dengan permasalahan dan lokasi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S & Fatkhurrohman. 2019. Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) dengan Permainan Teka-Teki Silang (TTS) terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*. 13(2). 1-11
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M.S. 2023. Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1-9.
<https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Arif, D.S.F & Cahyono, A. N. 2020. Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Pada Model Problem Based Learning (PBL) Berbantu Media Pembelajaran Interaktif dan Google Classroom. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 22(Special-1), 118-125.
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta:Jakarta.
- Aryani, N., & Asror, M. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Kelas IV SDI Wahid Hasyim. *Pendas:Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 9(2), 2664-2672
- Aryesha, V. 2021. Pembelajaran Pai Dengan Menggunakan Strategi Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle). *Jurnal Binagogik*, 8(2).
- Ashshidieqy, H. 2018. Hubungan Kecerdasan Spiritual Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian dan Pengukuran Psikologi*. 07(2), 68-75.
- Banani, A.U. 2022. The Effect of TGT Cooperative Learning Model Assisted by Multimedia Learning on Cooperation and Learning Outcomes of Class V Elementary School Students for Social Sciences. *Jurnal Pendidikan*, 14(3), 2649–2656.
- Baitusasti, A. N., & Widiyono, A. 2024. Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantuan Puzzle Ragam Budaya dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar, *Eduka: Jurnal Pendidikan, Hukum, dan Bisnis*, 9(2), 106-119.
- Buhari, B. 2023. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Materi Globlisasi Siswa Kelas IX-U SMPN 1 Bolo Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 3(1), 57–68.

- Damayanti, S & Apriyanto, M. T. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika, *JKPM: Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 2(2), 235-244
- Daruhadi, G & Sopiati, P. 2024. Pengumpulan Data Penelitian. *J:CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5). 5423-5443.
- Dinni, H. N. (2018). HOTS (High Order Thinking Skills) dan kaitannya dengan kemampuan literasi matematika. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1, 170–176.
- Djollong, A. F. 2014 Tehnik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif. *Istiqra: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*. 2(1), 86-100
- Fahrizal, M., Poerwanti, J., Wahyuningsih D. 2020. Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pembelajaran IPS Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 45-58.
- Fathurrohman. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860.
- Firdaus, A. dkk. 2019. Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Barisan dan Deret Berdasarkan Gaya Berpikir. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 68–77.
- Fitriani, E & Syifaunnufus, P. 2020. *Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. 2(2), 1–5.
- Hakim, A. A & Syofyan, H. 2017. 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), 249-263
- Hanafy, M. S. 2014. Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyan dan Keguruan*, 17(1), 66-79
<https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>
- Hasan, dkk. 2021. *MEDIA PEMBELAJARAN*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Hazmi, N. 2019. Tugas Guru dalam Proses Pembelajaran. *Journal of Education and Instruction (JOEI)*, 2(1), 56–65.

- Hendracita, N. 2021. *Model-Model Pembelajaran SD*. Bandung: Tofani Multikreasi.
- Hernawan, A.H. 2018. *Hakikat Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Kamid, K., Saputri, R., & Hariyadi, B. (2021). Pengembangan Soal Higher Order Thinking Skills Berbasis Budaya Jambi. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1793–1806.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.678>
- Kurniawan, M. I. 2018. *Konsep Dasar Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Makki, M. I & Aflahah, M. 2019. *Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran*. Jawa Timur: Duta Media Publishing.
- Mardhiyatunnuha, dkk. 2023. Penerapan Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas X IPS 4 MAN 1 Kota Makasar. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(8), 3547-3660.
- Mardlatillah, dkk. 2022. Model Pembelajaran Yang Menyenangkan Berbasis Gaya Belajar Pada Peserta Didik. *Jurnal BK Pendidikan Islam*, 3(2), 45–55.
- Maulidah, dkk., 2020. Berpikir Kritis Matematis Dengan Kahoot. *Jurnal Analisa*, 6(1), 19-27
- Mirdad, J. 2020. Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). *Jurnal Sakinah*, 2(1), 14-23.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistika Pendidikan*. Metro: Hamim Group.
- Nadiroh, N., Zulfa, V., & Yuliani, S. 2021. Learning transformation of the 21st century curriculum for prospective teacher in term of eco-literacy. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 802(1). 1-6
- Nasruddin. 2019. Penerapan Metode Tgt (Team Game Tournament) Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 1 Bandar Baru. In *Jurnal Sains Riset*, 9(1). 56-68
- Ni'mah, N. 2022. Analisis Indikator Berpikir Kritis Terhadap Karakter Rasa Ingin Tahu dalam Kurikulum 2013. *Anterior Jurnal*, 22(special-1), 118-125
- Nur'aeni, N & Erlangga, H. I. H. 2023. Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Berbasis Media Digital Blooket untuk Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 4(3), 259–273.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. 2022. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.

- Pamungkas, R. S. A & Jan, W. 2024. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis melalui Model Problem Based Learning dalam Pembelajaran PPKn Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1286–1297.
- Pane, A & Dasopang, M. D. 2017. Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 03(2).
- Putri, M.F., dkk. 2023. Peran Pendidikan Pancasila dalam Mmembentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah. *Jurnal Kewarganegaraan*, 7(2), 1983-1988.
- Putri, R.D. 2020. Perbandingan Kekuatan Uji Metode Kolmogorov-Smirnov, Andreson-Darling, dan Shapiro-Wilk untuk Menguji Normalitas Data. *EIGEN Mathematics Journal*, 1(1), 1-10.
- Qomarudin. 2021. Aktivitas Pembelajaran Sebagai Suatu Sistem. *PIWULANG: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 24–34.
- Rantika & Abdulah, F. 2015. Penggunaan Media Teka Teki Silang Dalam Meningkatkan Hasil Belajar siswa Kelas II Pada Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 1-10.
- Rizqi, M. D. A & Mulyawati, I. 2023. 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. *Journal of Elementary Education*, 6(1), 131-138
- Rohmah, Z. A. 2021. *Teori-Teori Belajar*. Semarang: UIN Walisongo.
- Rokhimawan, dkk. 2022. Model-Model Pembelajaran Kurikulum 2013 pada Tingkat SD/MI. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2077–2086.
- Salahuddin. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Work Sheet pada Pembelajaran Ekonomi Dalam Meningkatkan Proses dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri 2 Bolo Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Mandala*, 1(2), 123-130.
- Saputra, H. 2020. *Kemampuan Berpikir Kritis Matematis*. Metro: IAI Agus Salim
- Sembiring, dkk. 2020. Model Kooperatif Team Games Tournament (TGT): Peningkatan kreatifitas, kerjasama dan keterampilan bermain sepakbola siswa tunarungu. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 1(2), 128–140.
- Solikhin, M., & Fauziah, A. N. M. (2021). Analisis kemampuan berpikir kritis siswa SMP pada pelajaran IPA saat pembelajaran daring selama pandemi COVID-19. *Pensa: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 9(2), 188-192.
- Suemdi, B. 2019. Kontribusi Penerapan Metode Pembelajaran dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Fikih Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri Tanah Jawa Kabupaten Simalungun. *Ansiru PAI: Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 1-10.

- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sulistri, E & Suprpto, W. 2024. Berbantuan Media TTS(Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Aspek Kognitif Pembelajaran Ips Siswa Kelas V Sdn 5 Singkawang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 456-470.
- Sultan, A.M & Pramesti, G. 2024. The Use Of Crossword Puzzle Game Media To Increase Student Learning Motivation In The Subject Of Ips Grade V Uptd Sd Negeri 33 Parepare. *Klasikal: Journal of Education, Language Teaching and Science*, 6(2),483-492
- Susanti, dkk. 2022. *Pemikiran Kritis dan Kreatif*. Media Sains Indonesia: Bandung.
- Sutrisno, V. L. P & Siswanto, B.T. 2016. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif Smk Di Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. 6(1), 111–120.
- Syafrudin, I. S & Pujiastuti, H. 2020. Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis: Studi Kasus pada Siswa MTs Negeri 4 Tangerang. *Suska Journal of Mathematics Education*, 6(2)(2), 89–100.
- Tiya, K. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMPN. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 177-190.
- Wahab, G & Rosnawati. 2021. *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Adanu Abimata, Indramayu.
- Wahid, A. 2018. Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar (The Importance of Learning Media In Improving Student Learning Achievements). *Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 5(2), 173-179.
- Wana, P. R. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPS Kelas V. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(2), 100-107
- Widana, I. W. 2018. Higher Order Thinking Skills Assessment towards Critical Thinking on Mathematics Lesson. *International Journal of Social Sciences and Humanities (IJSSH)*, 2(1), 24-32.
- Syofiani, S., Zaim, M., Ramadhan, S., & Ardi, H. 2018. Peningkatan Keterampilan Berbahasa Siswa Melalui Pemanfaatan Media Teka-Teki Silang: Menciptakan Kelas Yang Menyenangkan. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(1), 11-20