

**PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE JIGSAW DAN  
*TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP PENINGKATAN  
BERPIKIR KRITIS PENDIDIKAN PANCASILA  
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**MAE LISA INDRIYANI  
2253053014**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2026**

## ABSTRAK

### PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE JIGSAW DAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP PENINGKATAN BERPIKIR KRITIS PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Oleh

MAE LISA INDRIYANI

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Metro Utara. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh model *cooperative learning* tipe jigsaw dan *teams games tournament* terhadap peningkatan berpikir kritis peserta didik kelas IV sekolah dasar dan mengetahui perbedaan peningkatan berpikir kritis. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode *quasi experiment*. Desain penelitian yang digunakan adalah *non equivalent control group*. Teknik pengambilan sampel penelitian menggunakan *non probability sampling* dengan metode *purposive sampling*. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh kelas IV SD Negeri 1 Metro Utara. Sampel penelitian pada kelas IVA digunakan sebagai kelas eksperimen, kelas IVB digunakan sebagai kelas kontrol dan kelas IVC sebagai kelas uji instrumen penelitian. Keseluruhan sampel IVA dan IVB yaitu 58 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes. Teknik analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana dan uji *independent sample T-test*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh signifikan pada model *cooperative learning* tipe jigsaw bahwa nilai  $F_{hitung} 243,498 > F_{tabel} 4,19$ , sedangkan model *teams games tournament* terdapat nilai  $F_{hitung} 55,709 > F_{tabel} 4,19$ . Terdapat perbedaan yang signifikan antara model tersebut diketahui dengan nilai  $t_{hitung} = 0,010 > t_{tabel} = 0,05$ .

**Kata Kunci** : *cooperative learning* tipe jigsaw, *cooperative learning* tipe *teams games tournament*, berpikir kritis, pendidikan pancasila.

## ABSTRACT

### THE EFFECT OF JIGSAW AND TEAMS GAMES TOURNAMENT COOPERATIVE LEARNING MODELS ON IMPROVING CRITICAL THINKING IN PANCASILA EDUCATION OF FOURTH GRADE STUDENTS IN ELEMENTARY SCHOOLS

By

MAE LISA INDRIYANI

The problem in this research is the low critical thinking ability of fourth grade students at SD Negeri 1 Metro Utara. The purpose of this research is to describe and analyze the effect of the cooperative learning model types Jigsaw and Teams Games Tournament on the improvement of critical thinking among fourth grade elementary school students, and to determine the difference in the improvement of critical thinking. This research is quantitative in type, using a quasi-experimental method. The research design used is a non-equivalent control group. The sampling technique employed is non-probability sampling with purposive sampling. The population used in this research is all fourth grade classes at SD Negeri 1 Metro Utara. The research samples are: fourth grade A as the experimental class, fourth grade B as the control class, and fourth grade C as the instrument testing class. The total sample for fourth grade A and fourth grade B classes is 58 students. The data collection technique uses test and non test methods. The data analysis technique uses simple linear regression testing and independent sample t-test. The research results show a significant influence on the cooperative learning model type Jigsaw, with a calculated  $F_{\text{count}}$  of 243,498  $>$   $F_{\text{table}}$  of 4.19, while for the Teams Games Tournament model, the calculated  $F_{\text{count}}$  is 55,709  $>$   $F_{\text{table}}$  of 4.19. There is a significant difference between the models, as indicated by a calculated  $t_{\text{count}}$  of 0.010  $<$   $t_{\text{table}}$  of 0.05.

**Keywords** : cooperative learning type jigsaw, cooperative learning type teams games tournament, critical thinking, pancasila education.

**PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE JIGSAW DAN  
*TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP PENINGKATAN  
BERPIKIR KRITIS PENDIDIKAN PANCASILA  
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Oleh

**MAE LISA INDRIYANI**

**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  
2026**

Judul Skripsi : PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *JIGSAW* DAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP PENINGKATAN BERPIKIR KRITIS PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Nama Mahasiswa : *Mae Lisa Indriyani*

No. Pokok Mahasiswa : 2253053014

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**MENYETUJUI**

**1. Komisi Pembimbing**

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2

*Fadhilah*  
Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd.  
NIP 199208022019032019

*Handoko*  
Dr. Handoko, S.T., M.Pd  
NIP 198605152024061001

**2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**

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

MENGESAHKAN

1. Tim penguji

Ketua : Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd.

Sekretaris : Dr. Handoko, S.T., M.Pd

Penguji Utama : Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si

*Display*

*Handoko*

*محمد نور*

Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Dr. Abet Maydiantoro, M.Pd.

NIP 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 14 April 2026

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mae Lisa Indriyani  
NPM : 2253053014  
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw Dan *Teams Games Tournament* Terhadap Peningkatan Berpikir Kritis Pendidikan Pancasila Kelas IV 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, 14 April 2026

Yang Membuat Pernyataan,



Mae Lisa Indriyani

NPM 2253053014

## RIWAYAT HIDUP



Mae Lisa Indriyani lahir di Purwosari, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung pada tanggal 12 Mei 2004. Peneliti merupakan anak kedua dari dua bersaudara, putri dari pasangan Bapak Subadi dan Ibu Sri Mujiati.

Pendidikan formal yang telah peneliti tempuh sebagai berikut.

1. SD Negeri 01 Purwosari
2. SMP Negeri 02 Natar
3. SMK Muhammadiyah 3 Metro

Pada tahun 2022 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 PGSD FKIP Universitas Lampung melalui Jalur Seleksi Mandiri Masuk PTN Wilayah Barat (SMMPTN-Barat). Selama menyelesaikan studi, peneliti aktif dalam kegiatan organisasi dalam kampus yaitu FORKOM PGSD tahun 2022 – 2023. Tahun 2025 peneliti melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di desa Lingai, Kecamatan Menggala Timur, Kabupaten Tulang Bawang.

## MOTTO

”Barangsiapa bertakwa kepada Allah niscaya dia akan mengadakan baginya jalan keluar. Dan memberinya rezeki dari arah yang tidak disangka-sangka. Dan barangsiapa bertawakal kepada Allah, niscaya Allah akan mencukupkan (keperluannya). Sesungguhnya Allah melaksanakan urusan-Nya. Sungguh, Allah telah mengadakan ketentuan bagi setiap sesuatu”.

(Q.S At Thalaq: 2-3)

*”May the world be a little kinder to your beautiful souls. Stay healthy and keep going for new journey”*

(Mae Lisa Indriyani)

## **PERSEMBAHAN**

### ***Bismillahirrahmanirrahim.***

Dengan segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kesempatan bagi semua umat manusia untuk hidup lebih baik dan menuntun untuk membanyak ibadah kelak sebagai jalan menuju akhirat. Alhamdulillah rabbi 'alamin, atas izin Allah saya mampu dan bisa berada di titik ini. Shalawat serta salam selalu tercurah kepada Nabi Agung Muhammad SAW. Kupersembahkan karya tulis yang atas ridho Allah SWT saya mampu menyelesaikan sampai di tahap ini.

Untuk :

### ***Orang tuaku tercinta***

Bapak Subadi dan Ibu Sri Mujiati, rasa terima kasih dan ucapan maaf adalah suatu hal *basic* untuk diucapkan dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi dengan kata biasa itu kita bisa menyampaikan rasa syukur dan doa untuk orang terkasih. Terima kasih mamak, bapak atas usaha dan keringat kalian untuk memberikanku kesempatan menjadi anak yang bisa merasakan bangku perkuliahan. Dengan kekuatan dan doa kalian, aku bisa sukses menjadi dewasa yang kelak tidak akan menyusahkanmu lagi di hari tua. Walaupun mungkin kalian bukan orang tua yang sempurna, tetapi dengan adanya kalian, kehidupan ku selalu terjamin sempurna. Sehat selalu bapak, mamak semoga Allah menempatkan kalian di tempat terbaik, di sisi Allah SWT, aamiin.

### ***Kakakku tersayang***

Kakakku Andi Novianto, terima kasih untuk jasa dan kesempatan yang diberikan adik nya ini menimpa pendidikan hingga ke jenjang yang lebih tinggi. Terima kasih sudah memberikan peluang untuk mencapai mimpi yang besar dan mengangkat derajat keluarga. Semoga segala hal yang kakak beri buat ku sampai hari ini, terbayarkan dengan dimudahkan rezeki dan dipermudahkan segala urusan di dunia maupun di akhirat, aamiin.

Almamater Tercinta ”Universitas Lampung

## SANWACANA

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT atas segala karunia dan rahmatnya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi berjudul "Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* dan *Teams Games Tournament* Terhadap Peningkatan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar", sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Peneliti menyadari bahwa penelitian dan penulisan skripsi ini tentunya tidak mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

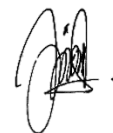
1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN. Eng. Rektor Universitas Lampung yang telah mengesahkan ijazah dan gelar sarjana.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si, Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memfasilitasi administrasi penyelesaian skripsi dan menyetujui skripsi ini.
4. Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd. Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung yang telah memfasilitasi administrasi dalam penyelesaian skripsi
5. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si, sebagai dosen Penguji Utama atas kesediaannya memberikan bimbingan, saran, dan kritik dalam proses penyusunan skripsi.

6. Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Penguji atas kesediaannya untuk memberikan bimbingan, saran dan kritik dalam proses penyusunan skripsi.
7. Dr. Handoko, S.T., M.Pd., selaku Sekretaris Penguji atas kesediaannya untuk memberikan bimbingan, saran, dan kritik dalam proses penyusunan skripsi.
8. Seluruh Dosen dan Tenaga Kependidikan PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung atas ilmu yang telah diberikan selama masa perkuliahan.
9. Edy Sasmito, S.Kom selaku Kepala SD Negeri 1 Metro Utara yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
10. Wali kelas IVA, IVB dan IVC, serta seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Metro Utara yang telah memberikan izin dan membantu peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
11. Sahabat seperjuangan yaitu Ufara, Nada, Anggun, Anjani, dan Christin yang selalu ada dan membantu peneliti baik suka maupun duka.
12. Teman-teman kelas I “ideuh” S1 PGSD FKIP peneliti mengucapkan terima kasih banyak atas kesempatan menjadi teman perjuangan menempuh pendidikan selama 4 tahun lamanya.
13. Seluruh pihak yang telah membantu untuk menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas semua kebaikan yang sudah kalian berikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, aamiin.

Metro, 14 April 2026

Peneliti



Mae Lisa Indriyani

NPM 2253053014

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>x</b>
<b>I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	6
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah .....	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
1.6.1 Secara Teoritis.....	8
1.6.2 Manfaat Praktis .....	8
1.7 Ruang Lingkup .....	9
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
2.1 Belajar dan Pembelajaran .....	10
2.1.1 Belajar .....	10
2.1.2 Pembelajaran.....	13
2.2 Model Pembelajaran .....	15
2.2.1 Pengertian Model Pembelajaran .....	15
2.2.2 Macam-macam Model Pembelajaran .....	16
2.3 Model Pembelajaran Kooperatif.....	17
2.4 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw.....	18
2.4.1 Pengertian model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw .....	18
2.4.2 Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw .....	18
2.4.3 Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw .....	19
2.4.4 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw.....	20
2.4.5 Kekurangan dan Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw.....	22
2.5 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> .....	24
2.5.1 Pengertian Model Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> .....	24

2.5.2 Tujuan Model Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> .....	25
2.5.3 Karakteristik Model Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> ...	25
2.5.4 Langkah-langkah Model Kooperatif <i>Teams Games Tournament</i> . ....	26
2.5.5 Kekurangan dan Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> .....	28
2.6 Tinjauan Pustaka Berpikir Kritis .....	29
2.6.1 Pengertian Berpikir Kritis .....	29
2.6.2 Indikator Berpikir Kritis .....	30
2.7 Tinjauan Pustaka Pendidikan Pancasila .....	31
2.7.1 Pengertian Pendidikan Pancasila .....	31
2.7.2 Karakteristik Pembelajaran Pendidikan Pancasila.....	32
2.8 Penelitian Relevan .....	33
2.9 Kerangka Pikir.....	37
2.10 Hipotesis Penelitian .....	38
<b>III. METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>10</b>
3.1 Jenis Penelitian dan Desain Penelitian .....	10
3.1.1 Jenis Penelitian .....	10
3.1.2 Desain Penelitian .....	10
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian .....	41
3.2.1 Tempat Penelitian.....	41
3.2.2 Waktu Penelitian .....	41
3.2.3 Subjek Penelitian .....	41
3.3 Prosedur Penelitian.....	42
3.3.1 Tahap Pendahuluan. ....	42
3.3.2 Tahap Pelaksanaan .....	42
3.3.3 Tahap Penyelesaian .....	42
3.4 Populasi dan Sampel .....	43
3.4.1 Populasi.....	43
3.4.2 Sampel .....	43
3.5 Variabel Penelitian.....	44
3.6 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional.....	45
3.6.1 Definisi Konseptual .....	45
3.6.2 Definisi Operasional .....	46
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	49
3.7.1 Teknik Tes .....	49
3.7.2 Teknik Non Tes .....	49
3.8 Instrumen Penelitian.....	50
3.8.1 Uji Coba Instrumen Penelitian.....	50
3.8.2 Uji Prasyarat Instrumen .....	54
3.9 Uji Prasyarat Analisis Data.....	59
3.9.1 Uji Normalitas.....	59

3.9.2 Uji Homogenitas .....	60
3.10 Uji Hipotesis .....	61
3.10.1 Uji Regresi Sederhana .....	61
3.10.2 Uji <i>Independent</i> sampel t-Test .....	61
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>63</b>
4.1 Pelaksanaan Penelitian .....	63
4.1.1 Persiapan Penelitian .....	63
4.1.2 Pelaksanaan Penelitian .....	63
4.1.3 Pengambilan Data Penelitian .....	64
4.2 Hasil Penelitian .....	64
4.2.1 Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kemampuan Berpikir Kritis .....	65
4.2.2 Data Hasil Kemampuan Berpikir Kritis .....	70
4.2.3 Data Keterlaksanaan Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe Jigsaw .....	75
4.2.4 Data Keterlaksanaan Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Teams Games Tournament</i> .....	78
4.2.5 Hasil Uji Prasyarat Analisis Data .....	80
4.2.6 Uji Hipotesis .....	82
4.3 Pembahasan .....	88
4.3.1 Pengaruh Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe Jigsaw Terhadap Peningkatan Berpikir Kritis Peserta Didik .....	88
4.3.2 Pengaruh Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Peningkatan Berpikir Kritis Peserta Didik .....	93
4.3.3 Perbedaan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	97
4.4 Keterbatasan Penelitian .....	98
4.4.1 Keterbatasan Waktu .....	98
4.4.2 Keterbatasan penelilaian .....	99
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>100</b>
5.1 Kesimpulan .....	100
5.2 Saran .....	100
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>102</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>109</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw .....	20
2. Kesimpulan Langkah-Langkah Model Kooperatif Tipe Jigsaw .....	22
3. Langkah-Langkah Model Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> .....	26
4. Langkah-Langkah Model Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> .....	27
5. Kesimpulan Model Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> .....	27
6. Indikator Berpikir Kritis Facione dalam Karim dan Normaya .....	30
7. Indikator Berpikir Kritis Facione dalam Rohim dan Rofiki .....	31
8. Kesimpulan Indikator Berpikir Kritis .....	31
9. Data Jumlah Peserta didik kelas IV SD N 1Metro Utara.....	43
10. Operasional Model Jigsaw .....	46
11. Operasional Model <i>Teams Games Tournament</i> .....	47
12. Operasional Indikator Berpikir Kritis .....	48
13. Kriteria Berpikir Kritis .....	48
14. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis .....	50
15. Kisi-Kisi Penilaian Aktivitas Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw.....	51
16. Rubrik Penilaian Keterlaksanaan Model <i>Coopertive Learning</i> Tipe Jigsaw	52
17. Kisi-Kisi Penilaian Aktivitas Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournamnet</i> .....	53
18. kriteria penilaian keterlaksanaan model pembelajaran .....	53
19. Rubrik Penilaian Pembelajaran Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Teams Games Tournament</i> .....	53
20. Klasifikasi Validitas Soal .....	55
21. Hasil Uji Validitas Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	55
22. Klasifikasi Reliabilitas Soal .....	56
23. Klasifikasi Daya Beda Soal.....	57
24. Hasil Analisis Pembeda Butir Soal .....	57
25. Klasifikasi Tingkat Kesukaran .....	58
26. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal .....	59
27. Jadwal Kegiatan Pembelajaran .....	63
28. Deskripsi Hasil Penelitian .....	64
29. Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest</i> .....	66
30. Distribusi Frekuensi Data <i>Posttest</i> .....	68
31. Rata-Rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ..	69
32. Perolehan Nilai Berpikir Kritis Peserta didik.....	70
33. Data Nilai Tiap Indikator Berpikir Kritis Kelas Eksperimen.....	72
34. Data Nilai Tiap Indikator Berpikir Kritis Kelas Kontrol .....	73

35. Perbedaan Tiap Indikator Berpikir Kritis <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	75
36. Data Keterlaksanaan Sintaks Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe Jigsaw Pertemuan Pertama.....	76
37. Data Keterlaksanaan Sintaks Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe Jigsaw Pertemuan Kedua .....	77
38. Data Keterlaksanaan Sintaks Model <i>Coopeartive Learning</i> Tipe TGT Pertemuan Pertama.....	78
39. Data Keterlaksanaan Sintaks Model <i>Coopeartive Learning</i> Tipe TGT Pertemuan Kedua .....	79
40. Hasil Uji Normalitas SPSS .....	81
41. Uji Homogenitas <i>Pretest</i> SPSS 23 .....	82
42. Uji Homogenitas <i>Posttest</i> SPSS 23.....	82
43. Uji ANOVA Kelas Eksperimen .....	83
44. Uji Regresi Sederhana Kelas Eksperimen.....	83
45. R-Square Kelas Eksperimen .....	84
46. Uji ANOVA Kelas Kontrol.....	85
47. Uji Regresi Sederhana Kelas Kontrol .....	85
48. R Square Kelas Kontrol .....	86
49. Hasil Uji <i>Independent Sampel T-Test</i> .....	87

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian .....	38
2. Desain Penelitian.....	41
3. Histogram Nilai <i>Pretest</i> .....	66
4. Histogram Nilai <i>Posttest</i> .....	68
5. Histogram Keterlaksanaan Nilai Berpikir Kritis.....	71
6. Histogram Data Tiap Indikator Berpikir Kritis Kelas Eksperimen.....	73
7. Histogram Data Tiap Indikator Berpikir Kritis Kelas Kontrol.....	74
8. Histogram Nilai Persentase Tiap Sintaks Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe Jigsaw.....	76
9. Histogram Nilai Tiap Sintaks Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Teams Games Tournament</i> .....	79

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan di SD N 1 Metro Utara .....	110
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan di SD N 1 Metro Utara.....	111
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen.....	112
4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen .....	113
5. Surat Izin Penelitian .....	114
6. Surat Balasan Izin Penelitian.....	115
7. Surat Validitas Instrumen Penelitian.....	116
8. Soal Uji Coba Instrumen <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	120
9. Kunci Jawaban dan Rubrik Penilaian Uji Instrumen .....	121
10. Jawaban Uji Coba Instrumen.....	123
11. Perhitungan Uji Validitas Instrumen.....	124
12. Perhitungan Uji Reliabilitas Instrumen .....	125
13. Perhitungan Daya Beda Instrumen.....	126
14. Perhitungan uji tingkat kesukaran instrumen .....	127
15. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	128
16. Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	129
17. Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	131
18. Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	133
19. Nilai <i>Pretest</i> kelas eksperimen dan kontrol. ....	135
20. Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	136
21. Analisis Kriteria Kemampuan Berpikir Kritis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	137
22. Analisis Perolehan Nilai Tiap Indikator <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Eksperimen...	139
23. Analisis Perolehan Nilai Tiap Indikator <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> kelas kontrol.	141
24. Hasil Pengerjaan LKPD Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	143
25. Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Menggunakan Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe Jigsaw .....	145
26. Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Menggunakan Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Teams Games Tournament</i> .....	145
27. Rekapitulasi Keterlaksanaan Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe Jigsaw.....	146
28. Rekapitulasi Keterlaksanaan Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Teams Games Tournament</i> .....	149
29. Dokumentasi Penelitian Pendahuluan .....	152

30. Dokumentasi Penelitian.....	153
31. Foto Soal Ulangan Harian Kelas IV Pendidikan Pancasila.....	157
32. Modul Ajar Kelas Eksperimen .....	158
33. Modul Ajar Kelas Kontrol .....	163

## I. PENDAHULUAN

### I.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan serangkaian proses dalam memperoleh ilmu pengetahuan yang secara langsung maupun tidak langsung. Sebagaimana tujuan pendidikan nasional yang diatur dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) No. 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan harus meningkatkan taraf kehidupan bangsa, membangun kecerdasan dan potensi peserta didik untuk menjadi manusia yang bermartabat dan kompeten. Menurut Harahap dkk., (2024) bahwa UU Sisdiknas tersebut memiliki tujuan yang instruksional dan untuk pengembangan karakter, sebab tujuan pendidikan sendiri melibatkan beberapa aspek yang mendukung yaitu aspek intelektual, emosional, sosial dan spiritual yang seimbang. Oleh karena itu, pendidikan dasar menjadi pedoman penting sebagai fondasi dalam mengembangkan beberapa aspek tersebut.

Standar kompetensi lulusan pada jenjang pendidikan dasar sendiri, sebagaimana yang disampaikan oleh Wulandari & Indarini, (2025) dimana berfokus pada beberapa aspek utama, yaitu 1) Mempersiapkan peserta didik supaya menjadi warga negara yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta berakhlak mulia; 2) Menanamkan karakter yang sejalan dengan nilai-nilai Pancasila; dan 3) Mengembangkan kompetensi literasi dan numerasi untuk mendukung kelanjutan pendidikan peserta didik. Pendidikan sebagai aspek intelektual sendiri berfungsi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis, analitis dan kreatifnya. Hal ini sejalan dengan Aziz dkk., (2024) pendidikan sebagai pengembangan kerangka dan struktur kurikulum yang sesuai dengan konsep 4C yaitu *critical thinking* (berpikir kritis), *creativity* (kreatif), *communication* (komunikasi) dan *collaboration* (kolaborasi).

Kurikulum yang mendukung akan menciptakan pendidikan yang baik dalam mengembangkan potensi mereka, baik di bidang sains, teknologi, dan sosial. Sebab pendidikan adalah hak setiap individu dalam memperoleh kesempatan mendapat ilmu pengetahuan yang sama baik dari usia dini sampai dewasa.

Salah satu pendidikan yang memiliki fondasi dasar dalam membangun intelektual untuk anak usia dini adalah pendidikan sekolah dasar. Pendidikan di sekolah dasar mengajarkan ilmu pengetahuan dan keterampilan dari berbagai mata pelajaran yang akan berguna bagi kehidupan bermasyarakat peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang lebih menekankan kepada kecerdasan dalam bersosial dan bermasyarakat adalah Pendidikan Kewarganegaraan sebagaimana terlampir dalam Permendiknas No. 22 tahun 2006 mengemukakan bahwa, pendidikan kewarganegaraan atau sekarang menjadi pendidikan pancasila memfokuskan dalam membentuk warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945. Menurut Wibowo dan Wahono, (2017) pendidikan pancasila merupakan sarana pelestarian nilai dan moral yang berakar pada budaya bangsa bagi peserta didik.

Indonesia memiliki beragam kebudayaan serta adat istiadat yang dilestarikan dari berbagai daerah. Perbedaan keberagaman menjadi pondasi kuat bagi peserta didik untuk dapat mengembangkan nilai dan moral melalui materi sosial yang berupa hafalan atau bacaan panjang diberikan dalam pembelajaran. Menurut Yulianti dkk., (2023) mengembangkan nilai dan moral melalui materi hafalan, peserta didik juga dituntut mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis nya dalam mengatasi permasalahan yang muncul karena perbedaan keberagaman tersebut. Oleh karena itu peran pendidikan untuk mampu menerapkan nilai-nilai pancasila dan kemampuan berpikir kritis dalam mengelola informasi mengenai kebenaran fakta yang beredar di lingkungan bermasyarakat.

Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan peserta didik dalam memecahkan suatu permasalahan secara rasional dan dapat diterima oleh akal manusia. Sebagaimana dikutip dari Dermawan dkk., (2023) mengemukakan bahwa, berpikir kritis merupakan suatu proses berpikir peserta didik yang konseptual, analisis, sintesis dan evaluasi aktif dalam mengembangkan keterampilan yang diperoleh dari observasi atau pengalaman yang didasarkan fakta dan pengalamannya. Menurut John Dewey dalam Sihotang, (2019) berpikir kritis merupakan bentuk argumentasi kita terhadap pengetahuan yang dapat dikaji dengan alasan-alasan yang mendukung kesimpulan akhirnya. Dewey berpendapat bahwa segala informasi baik dari orang lain atau didapat dari bacaan sendiri harus menelaah secara kritis kebenarannya.

Aspek-aspek atau indikator ketercapaian berpikir kritis peserta didik terdiri dari empat indikator menurut Facione dalam Karim dan Normaya, (2015) yaitu, interpretasi, analisis, evaluasi dan inferensi. Dari beberapa indikator tersebut, dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan memahami informasi, menganalisis hubungan sebab-akibat, mengevaluasi kebenaran dan menyimpulkan solusi permasalahan. Berdasarkan hal tersebut, bisa ditarik kesimpulan bahwa berpikir kritis merupakan tujuan pendidikan dalam menghasilkan peserta didik yang mampu dalam menganalisis, mensintesis, atau mengevaluasikan informasi dari observasi atau refleksi untuk menemukan hasil yang optimal. Oleh karena itu penting dalam menghasilkan peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi, karena untuk menghadapi permasalahan yang tidak relevan.

Akan tetapi pada kenyataannya penerapan berpikir kritis peserta didik di Indonesia masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dengan kemampuan berpikir kritis peserta didik di Indonesia pada tahun 2022 menurut data PISA (*Programme International Student Assessment*) mengemukakan bahwa kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik dalam aspek membaca, matematika dan sains mengalami penurunan hasil belajar secara internasional akibat *learning loss* masa pandemi Covid-19. Menurut data kutipan dari

Ayurachmawati dkk., (2024) bahwa skor PISA di Indonesia rata-rata pada bidang literasi membaca adalah 359, matematika 366 dan sains 383. Permasalahan berpikir kritis peserta didik juga peneliti temukan pada jenjang sekolah dasar, yaitu di SD Negeri 1 Metro Utara pada kelas 4. Sebab pada jenjang usia 9-10 tahun perkembangan operasional konkret menurut Jean Piaget dalam Syafawani dan Safari, (2024) merupakan level kognitif peserta didik dalam memahami operasi konkret menjadi nyata dan logis. Pada kelas 4 inilah tahap kognitif operasional akhir mulai terbentuk, peserta didik dapat menganalisis teori, membandingkan, menghubungkan dengan fakta serta menarik kesimpulan. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Kollo dan Suciptaningsih, (2024) pengembangan kurikulum merdeka saat ini yang menekankan pengembangan analisis kritis atau berpikir kritis peserta didik yang masih tergolong rendah dan belum optimal.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti dengan pendidik di SD Negeri 1 Metro Utara pada tanggal 19 juli 2025 terdapat beberapa indikator berpikir kritis yang belum tercapai. Hal ini dibuktikan dengan menganalisis soal-soal ulangan harian pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Masih terdapat beberapa soal yang belum memenuhi klasifikasi indikator berpikir kritis yaitu interpretasi, analisis, evaluasi, dan inferensi. Soal yang dicantumkan pendidik pada lembar ulangan harian masih banyak yang berupa mengingat fakta tentang materi pembelajaran, belum memberikan peserta didik untuk dapat menganalisis dan memberikan alasan. Misalnya soal nomor 22-30 (lampiran 31 hal. 156) sudah menerapkan C3 (mengaplikasikan) dengan inti penerapan sila pancasila. Sedangkan untuk soal yang lainnya masih berupa penjelasan atau C1 (mengingat) dan C2 (memahami).

Selain itu, pada wawancara yang telah peneliti lakukan, pendidik di kelas IV SD N 1 Metro Utara banyak yang menggunakan *problem based learning* atau *project based learning* pada setiap pembelajaran. Hal ini tentunya bagus dalam memberikan *problem solving* dan menciptakan karya bagi peserta didik. Akan tetapi peneliti kembali menanyakan apakah model *cooperative learning*

(kooperatif) sudah pernah diterapkan di dalam kelas? Pendidik sebelumnya sudah pernah menerapkan akan tetapi kesusahan karena harus berganti-ganti model. Sehingga pendidik hanya menggunakan model yang sudah biasa digunakan saja. Hal ini menjadi *research gap* bagi peneliti untuk menerapkan model pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila bagi peserta didik di kelas IV dengan model kooperatif atau model kelompok kecil.

Berdasarkan fakta permasalahan diatas, dalam mengatasi hal tersebut perlu adanya pembelajaran yang dapat meningkatkan berpikir kritis peserta didik. Menurut Zamroni dalam Saputra, (2020) menyatakan bahwa dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis menggunakan empat cara yaitu: (1) model pembelajaran tertentu, (2) pemberian tugas mengkritisi buku, (3) penggunaan cerita dan (4) penggunaan model pertanyaan Socrates. Sehingga peneliti tertarik menerapkan model kooperatif dalam upaya mengoptimalkan model tersebut dalam pembelajaran yang nantinya dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Model kooperatif menurut Afandi dkk., (2013) tentunya memiliki macam-macam tipe, seperti STAND, Jigsaw, *Teams Games Tournament (TGT)*, CIRC, *Make a Match*, NHT. Sehingga dari berbagai macam tipe tersebut, peneliti akan melakukan penelitian dengan membandingkan model kooperatif tipe jigsaw dan TGT pada mata pelajaran pendidikan pancasila.

Hal ini dapat didukung dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rizqi dan Mulyawati, (2023) dimana penelitian ini mengemukakan bahwa model TGT mampu meningkatkan berpikir kritis di kelas IV Pendidikan Pancasila dengan hasil kegiatan interaksi peserta didik dengan model pembelajaran memiliki hasil yang signifikan yaitu  $0,036 < 0,05$  menunjukkan bahwa model TGT memberikan hasil berpikir kritis yang baik. Adapun penelitian dari Bundel dan Saputro, (2025) bahwa model pembelajaran yang berbasis kelompok adalah tipe jigsaw kelas IV Pendidikan Pancasila terdapat peningkatan berpikir kritis peserta didik dengan perolehan hasil belajar yang tuntas yaitu 22 dari 43 peserta didik.

Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw yang dikutip dari Kafiar dkk., (2023) dalam mengimplementasikan di dalam kelas dapat dilakukan dengan mengelompokkan peserta didik dalam kelompok kecil, yang biasanya terdiri dari empat, enam, atau delapan peserta didik. Sedangkan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* menurut Rizqi dan Mulyawati, (2023) dalam implementasinya yaitu memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok untuk menghargai perbedaan dan pemahaman materi yang mendalam serta menambah kepercayaan diri dan keaktifan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, diharapkan model *cooperative learning* tipe jigsaw dan *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik khususnya dalam meningkatkan indikator interpretasi, analisis, evaluasi dan kesimpulan.

Solusi ini diberikan karena model *cooperative learning* merupakan salah satu model yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Sebab model ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk saling berinteraksi dengan teman kelompoknya. Akibatnya bagi peserta didik memiliki kemampuan untuk berkolaborasi dan menghasilkan jawaban yang tepat secara bersama-sama. Hal ini sejalan dengan pendapat Polat dan Aydin dalam Kafiar dkk., (2023) bahwa kondisi ini berdampak pada kemampuan berpikir kritis, kerana memberikan kesempatan bagi peserta didik dalam mengelola sumber informasi dalam menghasilkan solusi dari permasalahan dan membangun hubungan pertemanan.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw Dan *Teams Games Tournament* Terhadap Peningkatan Berpikir Kritis Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar".

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Pemilihan dan penerapan soal dalam menunjang kemampuan berpikir kritis peserta didik masih belum optimal.
2. Model *cooperative learning* belum terlaksana secara optimal.
3. Peserta didik masih belum optimal dalam menganalisis, menyimpulkan dan memberikan pendapat dari suatu permasalahan pada soal-soal yang diberikan.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah model *cooperative learning* tipe jigsaw ( $X_1$ ) dan *Teams Games Tournament* (TGT) ( $X_2$ ) terhadap peningkatan berpikir kritis (Y) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi cara menghargai keberagaman identitas di lingkungan masyarakat Indonesia.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh model *cooperative learning* tipe jigsaw terhadap peningkatan berpikir kritis Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar?
2. Apakah terdapat pengaruh model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan berpikir kritis Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar?
3. Apakah terdapat perbedaan model *cooperative learning* tipe jigsaw dan *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan berpikir kritis Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini yang akan dilakukan peneliti sebagai berikut.

1. Mengetahui dan menganalisis pengaruh model *cooperative learning* tipe jigsaw terhadap peningkatan berpikir kritis Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar.

2. Mengetahui dan menganalisis pengaruh model *cooperative learning Teams Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan berpikir kritis Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar.
3. Mengetahui dan menganalisis perbedaan model *cooperative learning* tipe jigsaw dan *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan berpikir kritis Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan pada penelitian ini sebagai berikut.

### 1.6.1 Secara Teoritis

Memberikan pembelajaran yang sesuai dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis menggunakan model *cooperative learning* tipe jigsaw dan *teams games tournament* sebagai pegangan referensi untuk penelitian selanjutnya.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Diharapkan penelitian ini berguna bagi :

a. Pendidik

Memberikan gambaran kepada pendidik dalam proses belajar mengajar yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe jigsaw dan *Teams Games Tournament* (TGT).

b. Peserta didik

Model *cooperative learning* memberikan peserta didik pengalaman berkolaborasi dan berdiskusi secara langsung dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis.

c. Kepala sekolah

Sebagai bahan pengambilan keputusan kepada sekolah dalam meningkatkan mutu pembelajaran melalui model *cooperative learning* tipe jigsaw dan *Teams Games Tournament* (TGT).

d. Peneliti selanjutnya

Bahan kajian bagi peneliti lain dalam menambah pengetahuan dan wawasan mengenai model *cooperative learning* tipe jigsaw dan *Teams*

*Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

### **1.7 Ruang Lingkup**

Ruang lingkup penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis perbedaan antara model *cooperative learning* tipe jigsaw terhadap peningkatan berpikir kritis dan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* terhadap peningkatan berpikir kritis peserta didik. Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 1 Metro Utara pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IVA dan IVB di SD Negeri 1 Metro Utara. Variabel dependen pada penelitian ini adalah Peningkatan berpikir kritis. Sedangkan variabel independen dalam penelitian ini adalah model *cooperative learning* tipe jigsaw dan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament*.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Belajar dan Pembelajaran

#### 2.1.1 Belajar

##### 2.1.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan hak yang diperoleh seluruh manusia yang ingin mengembangkan keterampilannya dan menambah ilmu pengetahuannya. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Thorndike bahwa Parwati dkk., (2019) dalam mengubah jati diri seorang manusia diperlukannya aspek belajar. Adapun pendapat lain yang diadopsi oleh penelitian Gasong, (2018) disampaikan oleh Gagne mengemukakan bahwa belajar merupakan perubahan kemampuan karena seseorang berjuang mempertahankannya, begitupun Briggs menegaskan bahwa belajar merupakan kegiatan yang kompleks yang terdiri dari tiga komponen yaitu kondisi internal, eksternal dan hasil belajar.

Hal ini menyatakan bahwa belajar dapat mengubah jati diri manusia dengan kemampuan dan keterampilan yang diperoleh dari belajar untuk menjadikannya manusia yang utuh. Sebagai seorang manusia yang menempuh pendidikan, belajar diperlukan sebagai proses interaksi antara proses kemampuan kognitif dan didukung oleh stimulus dari lingkungan itu sendiri. Pendapat ini berkaitan dengan aliran filsafat yang dikemukakan oleh Schuh & Barab dalam Parwati dkk., (2019) yakni filsafat empiris bahwa pengetahuan manusia yang bersumber dari belajar harus konsistensi dengan pengalaman nyata, artinya harus berkaitan satu sama lain untuk hasil pembelajaran yang diperoleh.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan hak yang diperoleh setiap manusia untuk mengubah jati diri yang lengkap dan utuh dalam memperoleh kemampuan dan keterampilannya untuk dapat diterapkan dalam kehidupan yang nyata. Belajar juga tidak jauh atau berkaitan langsung dengan pengalaman di kehidupan nyata, sehingga dari sebuah pengalaman maka pengetahuan akan diperoleh.

### **2.1.1.2 Teori Belajar**

Teori belajar merupakan panduan yang digunakan pendidik dalam melaksanakan proses belajar mengajar supaya lebih efektif dalam memperoleh informasi dan pengetahuan. Beberapa teori pembelajaran yang dikemukakan oleh beberapa ahli seperti, teori belajar behavioristik, kognitif, humanistik dan konstruktivistik. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori belajar konstruktivistik sebagai landasan teori yang relevan.

Teori belajar konstruktivistik menurut Suparlan, (2019) merupakan teori yang membentuk peserta didik aktif dalam membina, mencari dan menyelesaikan pengetahuannya sendiri dengan proses berfikir yang telah dimilikinya. Menurut J. Piaget dalam Lestari dkk., (2024) mengemukakan bahwa teori konstruksi merupakan teori belajar yang membentuk pengetahuan secara aktif dalam diri sendiri. Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa setiap individu atau peserta didik seharusnya mampu mengkonstruksi pengetahuan yang diperolehnya sendiri tanpa diberikan stimulus oleh orang lain. Pengetahuan yang didapatkan biasanya berasal dari lingkungan sosial, pengalaman dan penyesuaian diri sendiri dalam mengembangkannya. Misalnya dalam suatu pembelajaran di kelas, maka pendidik memberikan sebuah ilmu pengetahuan, lalu peserta didik dapat merefleksikan dengan pengalaman di lingkungan yang sama bersama teman sekelas lainnya.

### 2.1.1.3 Prinsip-prinsip Belajar

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan setiap individu dalam memperoleh ilmu pengetahuan baru harus menerapkan beberapa prinsip-prinsip belajar untuk mendukung keberhasilan. Prinsip-prinsip pembelajaran menurut Ramli dkk., (2024) berguna sebagai batasan dalam melaksanakan pengajaran, pengetahuan dan pembelajaran yang membantu pendidik di dalam kelas.

Menurut Darman, (2020) prinsip-prinsip dalam belajar sebagai berikut.

1. Perhatian dan motivasi
2. Keaktifan
3. Keterlibatan langsung
4. Pengulangan
5. Tantangan
6. Balikan dan penguatan
7. Perbedaan individu

Menurut Muis dalam Ramli dkk., (2024) menyebutkan bahwa prinsip-prinsip belajar yaitu sebagai berikut.

1. Prinsip kesiapan
2. Prinsip motivasi
3. Prinsip keaktifan
4. Prinsip keterlibatan langsung
5. Prinsip pengulangan
6. Prinsip perbedaan dan tantangan individu

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, bahwa prinsip belajar digunakan untuk memberikan batasan dalam melaksanakan pembelajaran. Prinsip-prinsip yang ada didalamnya menyoroti pentingnya motivasi, keterlibatan aktif peserta didik, serta pengulangan dalam memperkuat materi pembelajaran. Selain itu juga, perlu adanya tantangan dalam menjalankan pembelajaran supaya aspek kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.

## **2.1.2 Pembelajaran**

### **2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran biasanya dilakukan baik di lingkungan sekolah formal ataupun informal, karena hakikatnya pembelajaran merupakan interaksi antara pendidik dan peserta didik menggunakan berbagai perangkat pembelajaran yang ada. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 ayat 20 menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dan pendidik dengan memanfaatkan sumber belajar yang ada di lingkungan belajar. Pembelajaran menurut Darman, (2020) merupakan suatu kegiatan belajar mengajar yang meliputi unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Menurut Palin dkk., (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses seseorang atau kelompok dalam mendapatkan ilmu pengetahuan, keterampilan sikap dengan memanfaatkan berbagai hal di lingkungannya.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut dapat kita simpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi komunikasi yang dilakukan oleh peserta didik dan pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran menggunakan berbagai komponen pendukung pembelajaran lainnya. Tujuan pembelajaran sendiri mengacu pada proses peserta didik dalam mengelola ilmu pengetahuan dan keterampilannya dengan berbagai aspek sumber belajar yang didukung oleh fasilitas, perlengkapan ataupun sumber daya manusia.

### **2.1.2.2 Komponen Pembelajaran**

Dalam melaksanakan proses pembelajaran, pendidik perlu membuat komponen pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Komponen pembelajaran menurut Darman, (2020) biasanya terdiri dari tujuan, bahan/materi atau sumber

belajar, strategi, media dan evaluasi. Beberapa komponen tersebut saling memengaruhi satu sama lain misalnya dalam melaksanakan pembelajaran pendidik memerlukan tujuan pembelajaran yang nantinya akan menjadi acuan bahan atau materi yang diberikan. Dalam memberikan materi pelajaran pendidik memerlukan strategi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan media pembelajaran yang interaktif sehingga *output* atau evaluasi yang diberikan mendapatkan hasil yang optimal.

1. Tujuan pendidikan merupakan acuan atau dasar yang digunakan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan untuk dapat berinteraksi di lingkungan dengan mengembangkan sumber daya manusia yang ada.
2. Sumber belajar merupakan segala bentuk informasi yang didapatkan dari luar diri seseorang yang digunakan untuk mempermudah terjadinya proses belajar pada diri peserta didik.
3. Strategi pembelajaran merupakan pendekatan yang dilakukan pendidik dalam menyampaikan informasi baik ilmu pengetahuan ataupun keterampilan yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dalam proses belajar mengajar.
4. Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang digunakan pendidik dalam mendukung proses pembelajaran didalam kelas dengan interaksi peserta didik sebagai kunci utamanya. Media pembelajaran biasanya terbagi menjadi tiga jenis yaitu media *audio*, *visual* dan *audio visual*. Penggunaan media bisa disesuaikan dengan sarana dan prasarana yang disediakan sekolah selama proses pembelajaran.
5. Evaluasi pembelajaran menurut Rosidin, (2017) adalah kegiatan yang terencana untuk mengetahui keadaan suatu objek dengan menggunakan instrumen dan hasilnya

dibandingkan dengan tolak ukur tertentu guna memperoleh kesimpulan. Misalnya dalam proses pembelajaran peserta didik bisa diberikan evaluasi berupa tes untuk mengetahui instrumen pembelajaran yang dilaksanakan bisa memberikan hasil yang diinginkan.

## **2.2 Model Pembelajaran**

### **2.2.1 Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang dirancang dengan tujuan supaya kegiatan belajar mengajar dapat diterima dengan mudah oleh peserta didik. Sebagai seorang pendidik pemilihan model pembelajaran yang baik akan menentukan proses ataupun hasil yang terjadi. Secara luas, Joyce dan Weil mengemukakan dalam Hendracita, (2021) bahwa model pembelajaran merupakan sebuah *design* atau perencanaan kurikulum, kursus, rancangan unit pembelajaran, perlengkapan belajar, buku pelajaran dengan bantuan teknologi komputer dari lingkungan belajar itu sendiri. Menurut Siregar, (2021) menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan suatu konseptual yang menjadi referensi kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir dengan penggunaan yang berbeda bergantung pada konteks pembelajarannya. Menurut Rokhimawan dkk., (2022) model pembelajaran merupakan kerangka konseptual mengenai prosedur ataupun sistematis dalam mengatur proses belajar mengajar dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat kita simpulkan bahwa model pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang disusun pendidik dalam menjalankan proses belajar mengajar secara teratur yang masih di dalam konteks pendidikan atau sekolah. Model pembelajaran biasanya sebagai cover atau awalan dalam memulai proses pembelajaran yang didukung oleh strategi, metode, teknik, atau gaya pendidik dalam menerapkan model tersebut.

### 2.2.2 Macam-macam Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki peranan penting dalam melaksanakan proses pembelajaran karena mengatur rencana atau serangkaian kegiatan sebelum memulai pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang sesuai juga berpengaruh terhadap keberhasilan suatu proses pembelajaran. Beberapa model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik sebagaimana dikutip dari Rokhimawan dkk., (2022) sebagai berikut.

1. Model pembelajaran *inquiry*  
Model pembelajaran *inquiry* adalah proses belajar yang melibatkan peserta didik secara maksimal untuk secara sistematis dan kritis menemukan informasi, sehingga mereka dapat merumuskan penemuan dengan percaya diri.
2. Model pembelajaran *discovery*  
*Discovery learning* adalah metode yang mengajak peserta didik memahami konsep, arti, dan keterkaitan melalui proses intuitif hingga mencapai kesimpulan.
3. Model pembelajaran berbasis proyek  
Pembelajaran berbasis proyek melibatkan peserta didik dalam penyelesaian masalah, pengambilan keputusan, dan investigasi yang menghasilkan karya. Peserta didik bekerja dalam kelompok, dengan setiap kelompok menghasilkan karya yang unik.
4. Model pembelajaran berbasis masalah  
Pada model ini, pembelajaran berfokus pada pemecahan masalah nyata yang menuntut keterampilan berpikir tingkat tinggi. Permasalahan disajikan dengan cara yang mudah dipahami oleh peserta didik.
5. Model pembelajaran kooperatif  
Pembelajaran kooperatif melibatkan siswa belajar dalam kelompok kecil secara kolaboratif. Kelompok ini terdiri dari 4-6 anggota yang heterogen, mendorong kerjasama dan keberagaman.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti akan menggunakan model pembelajaran kooperatif untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis pendidikan pancasila. Model pembelajaran kooperatif diharapkan dapat menjadikan peserta didik mampu bersosialisasi dan bekerja sama dengan kelompoknya dalam menyelesaikan permasalahan.

### 2.3 Model Pembelajaran Kooperatif

Kooperatif berasal dari kata *cooperative* yang dikutip dari Sinambela dkk., (2022) berarti mengerjakan suatu kegiatan secara bersama-sama dengan anggota satu sama lainnya dalam kelompok atau tim. Menurut Putra, (2021) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang dimana peserta didik belajar dan bekerja sama melalui kelompok-kelompok secara kolaboratif dengan struktur heterogen untuk saling membantu memahami materi pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif menurut Amalia dkk., (2023) merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan cara membentuk kelompok belajar untuk saling bekerja sama dalam memahami suatu konsep, menyelesaikan persoalan atau inkuiri.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat kita simpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan model yang pelaksanaan kegiatannya bersama-sama dengan anggota tim atau kelompok dalam memahami konsep, menyelesaikan persoalan atau inkuiri. Pembelajaran ini menekankan pada kerja sama atau saling membantu dalam memahami materi pembelajaran atau persoalan di dalam pembelajaran. Selain itu adapun ciri-ciri model pembelajaran kooperatif sebagaimana pendapat dari Berikut ini karakteristik atau ciri-ciri model pembelajaran kooperatif oleh Ibrahim dan Nana dalam Putra, (2021) sebagai berikut:

- a. Setiap anggota memiliki peran;
- b. Terjadi hubungan interaksi langsung antara peserta didik;
- c. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya;
- d. Pendidik membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok;
- e. Pendidik hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.

Berdasarkan hal tersebut, ciri-ciri model pembelajaran kooperatif terletak pada proses pembelajaran dimana menggunakan kerja sama anggota kelompok dalam menyelesaikan tanggung jawab atau tugas permasalahan di kelompok tersebut. Model kooperatif juga terbagi menjadi beberapa macam menurut Afandi dkk., (2013) tentunya memiliki macam-macam tipe, seperti STAND, Jigsaw, *Teams Games Tournament (TGT)*, CIRC, *Make a Match*, NHT. Oleh

karena itu peneliti akan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan *teams games tournament* untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis pendidikan pancasila. Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan *teams games tournament* diharapkan dapat membuat pembelajaran yang menarik, efektif dan efisien dalam menemukan pengetahuan dan pengalaman mereka saat di sekolah.

## **2.4 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw**

### **2.4.1 Pengertian model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw**

Menurut Isjoni dalam Lubis, (2016) pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan pembelajaran kooperatif yang mendorong peserta didik dalam menguasai materi secara aktif dan saling membantu mencapai hasil yang diinginkan. Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw menurut Sinambela dkk., (2022) merupakan pembelajaran kelompok yang terdiri dari 4-6 peserta didik yang berbeda, terdapat kelompok asal yang heterogen, kelompok ahli yang memiliki persamaan yang sama akan berdiskusi dan memperoleh informasi yang nantinya akan diberikan pada kelompok asal.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat kita simpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok di dalam kelas secara heterogen dengan anggota empat sampai enam orang yang saling berkolaborasi dalam membantu dan memahami materi pembelajaran untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Pembelajaran tipe jigsaw ini lebih menekankan kepada diskusi kelompok ahli dan menyampaikan informasi di kelompok asal. Peserta didik akan lebih aktif dan kritis dalam memahami materi pembelajaran dengan mudah.

### **2.4.2 Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw**

Tujuan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw menurut Trianto dalam Putra, (2021) merupakan salah satu cara bagi pendidik dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dengan menggunakan

kelompok-kelompok belajar. Menurut Surur dalam Harefa dkk., (2022) tujuan pembelajaran model kooperatif tipe jigsaw ini adalah untuk meningkatkan prestasi akademik peserta didik sehingga dalam menghargai keberagaman dari temannya serta mengembangkan keterampilan sosialnya. Adapun tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh Anam dalam Nurfitriyanti, (2017) menjelaskan bahwa dalam melakukan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terdapat tiga tujuan yaitu:

- a. Menyajikan model alternatif disamping ceramah dan membaca;
  - b. Mengkaji ketergantungan positif dalam menyampaikan dan menerima informasi antar anggota kelompok untuk mendorong kedewasaan berpikir; dan
  - c. Menyediakan kesempatan berlatih bicara dan mendengarkan untuk kognisi peserta didik dalam menyampaikan informasi.
- Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat kita simpulkan bahwa tujuan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan cara yang digunakan pendidik dalam memaksimalkan hasil belajar akademiknya tanpa membedakan ras, budaya, sosial ataupun ekonominya sehingga mampu berkonsentrasi pada tujuan yang ingin dicapai. Kelompok belajar ini merupakan cara yang dianggap efektif dalam meningkatkan prestasi dan pengetahuan yang luas oleh peserta didik karena dapat dilakukan secara berkelompok dengan teman.

#### **2.4.3 Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw**

Selain tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran kooperatif adapun karakteristik yang perlu diperhatikan dalam menerapkan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ini. Adapun ciri ciri model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ini menurut Nurhadi dalam Suprihati, (2021) sebagai berikut:

- a. Adanya kelompok yang berdiskusi tentang materi pelajaran tertentu;
- b. Terdapat kelompok asal dan kelompok ahli;
- c. Para peserta didik memiliki tanggung jawab terhadap tiap siswa lain dalam kelompoknya;
- d. Peserta didik akan diminta menjelaskan materi yang telah dipelajari kepada teman temannya;

- e. Para peserta didik harus membagi tugas dan berbagi tanggung jawab sama besarnya diantara anggota kelompok.

Adapun pendapat dari Ifzanul Putra, (2021) dalam mengemukakan bahwa karakteristik pembelajaran model kooperatif tipe jigsaw yaitu 1) Peserta didik bekerja sama dalam kelompok kooperatif untuk menguasai materi pembelajaran, 2) Setiap anggota kelompok terdiri secara heterogen dan tidak memihak pada salah satu keunggulan, 3) Pembelajaran yang lebih menekankan pada kelompok daripada individu.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik atau ciri-ciri model kooperatif tipe jigsaw adalah penyelesaian masalah nya. Peserta didik di kelompok asal akan memiliki peran nya masing-masing dalam mencari informasi di kelompok ahli. Hal ini berguna untuk memiliki rasa tanggung jawab dan kemampuan berbicara kepada temannya, sehingga kemampuan kognitif peserta didik dapat meningkat.

#### 2.4.4 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw yang diterapkan dalam penelitian ini didasarkan pada pendapat Arends dalam Lubis, (2016) sebagai berikut:

- a. Menyampaikan tujuan dan motivasi peserta didik
- b. Menyajikan informasi
- c. Mengorganisasikan ke dalam kelompok-kelompok belajar
- d. Membimbing kelompok bekerja dan belajar
- e. Mengevaluasi
- f. Memberikan penghargaan.

**Tabel 1 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw**

<b>Fase</b>	<b>Kegiatan</b>
Fase 1 : Menyampaikan tujuan dan motivasi peserta didik	Pendidik memberikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembacaan tersebut dan memotivasi peserta didik
Fase 2 : Menyajikan informasi	Pendidik menyampaikan informasi kepada peserta didik dengan jalan demonstrasi atau dengan bahan bacaan

<b>Fase</b>	<b>Kegiatan</b>
Fase 3 : Mengorganisasikan ke dalam kelompok-kelompok belajar	Pendidik menjelaskan kepada peserta didik bagaimana membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan komunikasi secara efisien menentukan kelompok asal dan membentuk kelompok ahli
Fase 4 : Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Pendidik memimpin kelompok ahli dan memberikan tanggung jawab mengerjakannya kepada kelompok asal
Fase 5 : Mengevaluasi	Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya dan pendidik mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari
Fase 6 : Memberikan penghargaan	Pendidik Memberi pujian kepada kelompok yang terbaik dan memberi arahan kepada kelompok yang lain mencari cara untuk menghargai baik ujian maupun hasil individu atau kelompok

Sumber : Teori Arends dalam Lubis, (2016).

Adapun langkah-langkah model kooperatif tipe jigsaw yang dikembangkan oleh Rusman dalam Anitra, (2021) sebagai berikut:

- a. Peserta didik melakukan kegiatan membaca untuk menggali dan mendapatkan informasi, peserta didik mendapatkan bahan-bahan bacaan sesuai dengan permasalahan yang diangkat untuk dibaca atau sebagainya, sehingga menjadi sumber tambahan mendapatkan informasi dari permasalahan yang diangkat;
- b. Kelompok ahli saling berdiskusi, peserta didik yang telah mendapatkan topik permasalahan yang sama kemudian bertemu dalam satu kelompok atau dapat disebut sebagai kelompok ahli untuk membicarakan topik permasalahan yang telah didapatkan;
- c. Laporan kelompok, yakni kelompok ahli kembali kepada kelompok asal dan menyampaikan dan menjelaskan hasil yang didapat dari diskusi pada kelompok ahli; dan
- d. Evaluasi, berupa kuis pertanyaan yang dibuat oleh pendidik sesuai dengan semua topik pelajaran yang telah dibicarakan tadi;
- e. Perhitungan skor pada setiap kelompok dan menentukan penghargaan yang didapat oleh kelompok tertentu.

Berdasarkan pendapat diatas, peneliti menggunakan langkah-langkah model pembelajaran yang dikemukakan oleh Arends yang disesuaikan dengan langkah-langkah yang dilakukan peneliti sebagai berikut.

**Tabel 2 Kesimpulan Langkah-Langkah Model Kooperatif Tipe Jigsaw**

<b>Langkah-langkah model kooperatif tipe jigsaw</b>	<b>Kegiatan Pendidik</b>	<b>Kegiatan Peserta didik</b>
Menyampaikan tujuan	Pendidik memberikan tujuan pembelajaran.	Mendengarkan dan memperhatikan tujuan pembelajaran.
Menyajikan informasi.	Pendidik menyampaikan informasi kegiatan pada awal pembelajaran.	Memperhatikan sekaligus memahami penjelasan informasi yang disampaikan.
Membagi kelompok asal	Pendidik akan mengorganisasikan peserta didik di kelompok asal heterogen dengan permasalahan yang berbeda.	Membentuk kelompok sesuai koordinasi dari pendidik.
Membimbing kelompok ahli	Pendidik kemudian membimbing peserta didik yang memiliki permasalahan sama untuk membicarakan topik permasalahan yang didapatkan.	Mencari dan Mengumpulkan informasi dari sumber bacaan anggota kelompok yang memiliki permasalahan yang diberikan.
Evaluasi	Peserta didik kemudian mempresentasikan hasil diskusi mereka yang nantinya akan dilakukan tanya jawab atau kuis seputar topik yang dibahas.	Melakukan presentasi bersama kelompok asal terkait informasi yang didapatkan.
Penghargaan	Pendidik memberikan penilaian atau pujian terhadap hasil kerja kelompok mereka.	Melakukan penghargaan atau penilaian terkait keberhasilan menemukan jawaban.

Sumber : Kesimpulan peneliti dari teori Arends dan Rusman.

#### **2.4.5 Kekurangan dan Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw**

Dalam melaksanakan langkah-langkah model *cooperative learning* tipe jigsaw pasti ada kekurangan dan kelebihan yang terjadi. Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw yang dijelaskan oleh Slavin dalam Putra, (2021) sebagai berikut.

- a. Mempermudah pekerjaan pendidik dalam mengajar, karena sudah ada tim ahli yang bertugas menjelaskan materi kepada rekan-rekannya.
- b. Pemerataan materi dapat dicapai dalam waktu yang singkat.
- c. Melatih peserta didik untuk berbicara dan berpendapat.

Kekurangan model pembelajaran kooperatif yang dijelaskan oleh Slavin dalam Putra, (2021) sebagai berikut.

- a. Prinsip utama pembelajaran ini adalah *peer teaching* atau pembelajaran oleh teman sendiri. Ini akan menjadi kendala karena perbedaan persepsi memahami konsep yang akan didiskusikan bersama peserta didik lain.
- b. Tidak semua peserta didik memiliki rasa percaya diri dalam berdiskusi menyampaikan materi kepada temannya.
- c. Butuh waktu yang cukup dan persiapan yang matang sebelum model pembelajaran ini diterapkan.
- d. Data peserta didik tentang nilai, kepribadian, perhatian peserta didik harus sudah dimiliki oleh pendidik, dan butuh waktu yang sangat lama untuk mengenali tipe masing-masing peserta didik.
- e. Model pembelajaran ini susah diterapkan pada kelas yang memiliki siswa banyak (>40).

Adapun kelebihan model kooperatif tipe jigsaw yang disampaikan oleh Shoimin dalam Maysaroh dkk., (2022) berikut.

- a. Memungkinkan peserta didik dapat mengembangkan kreativitas, kemampuan dan daya pemecahan masalah menurut kehendaknya sendiri.
- b. Hubungan antara pendidik dan peserta didik berjalan secara seimbang dan memungkinkan suasana belajar menjadi sangat akrab sehingga memungkinkan harmonis.
- c. Mampu memadukan berbagai pendekatan belajar, yaitu pendekatan kelas, kelompok dan individual.
- d. Memotivasi pendidik untuk bekerja lebih aktif dan kreatif.

Sedangkan kekurangan model kooperatif jigsaw yang disampaikan oleh Aminah dalam Putra, (2021) mencantumkan bahwa terdapat dua kekurangan, sebagai berikut.

- a. Membutuhkan waktu penerapan yang cukup lama.
- b. Pendapat atau cara pandang peserta didik tentang pemahaman materi atau informasi berbeda-beda.
- c. Peserta didik biasanya kesulitan membujuk peserta didik yang lain jika kurang percaya diri.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah memberikan peluang bagi peserta didik untuk memahami materi bersama-sama dan melatih kepercayaan diri dalam berbicara dan pendapat. Sedangkan kekurangan model pembelajaran kooperatif adalah jumlah peserta didik yang melebihi 40 akan susah untuk diberikan koordinasi dan membentuk karakter peserta didik juga membutuhkan waktu yang lama karena belum tentu semua peserta didik memiliki sikap percaya diri.

## **2.5 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament***

### **2.5.1 Pengertian Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament***

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Setyaningrum dan Asrofah, (2024) merupakan pembelajaran yang dimana peserta didik akan dibentuk menjadi kelompok yang memiliki perbedaan kemampuan dalam mengikuti turnamen yang disediakan sebagai bahan pemahaman materi yang telah disampaikan. Adapun pendapat dari Adiputra dan Heryadi, (2021) mengemukakan bahwa model kooperatif tipe *team games tournament* ini merupakan model yang berhubungan antara *games* (permainan) dan *tournament* (pertandingan) akademik yang nantinya akan dihubungkan dengan materi pembelajaran sehingga meningkatkan motivasi, aktivitas serta hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat kita simpulkan bahwa model kooperatif tipe *team games tournament* merupakan model pembelajaran berbasis kelompok kecil yang dipilih secara heterogen atau berbeda kemampuan yang nantinya akan melakukan *games* dan *tournament* bersama kelompoknya untuk mendapatkan pemahaman materi dan nilai dalam meningkatkan hasil belajar. Pembelajaran model kooperatif tipe TGT ini berpengaruh dalam kerja sama peserta didik karena mudah dalam memahami materi pembelajaran dengan berkelompok, lalu akan dilakukan permainan yang menyenangkan sehingga melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik.

### 2.5.2 Tujuan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Tujuan dan manfaat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang disampaikan oleh Gayatri, (2009) sebagai berikut.

- a. Dapat meningkatkan keaktifan peserta didik sehingga lebih dominan dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Dapat meningkatkan rasa menghormati dan menghargai orang lain.
- c. Dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik terhadap pelajaran yang sedang berlangsung.

Sedangkan menurut Astuti dkk., (2022) tujuan utama dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah kerjasama antar sesama anggota kelompok dalam menghadapi permainan (*games*) dan turnamen yang dipersiapkan oleh pendidik. Tujuan pembelajaran model ini lebih menekankan kepada permainan dan pertandingan dalam mengukur tingkat pemahaman dan keaktifan peserta didik di ruang belajar.

Berdasarkan pendapat tersebut bahwasannya tujuan pembelajaran model kooperatif tipe TGT merupakan suatu model yang dapat meningkatkan keaktifan, menghormati dan menghargai perbedaan yang terjadi dalam kelompok pembelajaran. Sehingga motivasi dan minat belajar peserta didik dapat meningkat selama proses pembelajaran berlangsung.

### 2.5.3 Karakteristik Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Karakteristik atau ciri-ciri sebagaimana menurut Gayatri, (2009) yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai berikut.

- a. Peserta didik bekerja dalam kelompok kecil  
Peserta didik ditempatkan dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 secara heterogen.
- b. *Games tournament*  
Masing-masing kelompok akan melakukan turnamen pada meja yang disediakan. Dalam setiap meja turnamen diusahakan setiap peserta homogen dari segi kemampuan akademik, artinya dalam satu meja turnamen kemampuan setiap peserta diusahakan agar setara.
- c. Penghargaan kelompok  
Skor yang diperoleh setiap peserta dalam permainan akademik dicatat pada lembar pencatat skor. Pemberian penghargaan didasarkan atas rerata poin yang di dapat oleh kelompok tersebut.

Adapun pendapat dari Shoimin dalam Yuliyanti dan Sunarsih, (2019) menyatakan bahwa karakteristik model kooperatif tipe TGT terdapat pada komponen utama pembelajarannya yaitu; penyajian kelas, kelompok (*teams*), permainan, turnamen serta penghargaan kelompok. Berdasarkan hal tersebut, dapat kita simpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini merupakan permainan kelompok yang lebih berfokus pada komponen utama pembelajarannya yaitu permainan dan turnamen dalam mengasah keterampilan berpikir kritis peserta didik.

#### 2.5.4 Langkah-langkah Model Kooperatif *Teams Games Tournament*.

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif yang diterapkan dalam penelitian ini didasarkan pada sintaks model *teams games tournament* yang dijabarkan oleh Shoimin dalam Astuti dkk, (2022) sebagai berikut.

**Tabel 3 Langkah-Langkah Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament***

Langkah-langkah	Kegiatan
Presentasi kelas ( <i>Class Presentation</i> )	Pendidik menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan yang dipimpin pendidik. Pada saat penyajian kelas, peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan pendidik karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan game karena skor game akan menentukan skor kelompok.
Kelompok ( <i>Teams</i> )	Kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat <i>game</i> .
Permainan ( <i>Games</i> )	<i>Game</i> terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. <i>Game</i> terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Peserta didik memilih kartu bernomor.
Turnamen ( <i>Tournament</i> )	Turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah pendidik melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama pendidik membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.
Penghargaan kelompok ( <i>Teams Recognize</i> )	Pendidik kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria.

Sumber : Pendapat dari Shoimin dalam Astuti dkk, (2022)

Adapun langkah-langkah pembelajaran yang dikembangkan oleh Slavin dalam Simbolon dkk., (2025) bahwa terdapat lima komponen utama dalam melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament sebagai berikut.

**Tabel 4 Langkah-Langkah Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament***

Langkah-langkah	Kegiatan
Penyajian kelas ( <i>Class Presentation</i> )	Materi dalam TGT dikenalkan melalui presentasi di dalam kelas menggunakan pengajaran langsung.
Kelompok/Tim ( <i>Teams</i> )	Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar untuk mempersiapkan anggotanya agar bisa mengerjakan kuis dengan baik.
Permainan ( <i>Games</i> )	<i>Games</i> terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan peserta didik yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim.
Turnamen ( <i>Tournament</i> )	Turnamen adalah sebuah struktur dimana <i>game</i> berlangsung. Kompetisi yang seimbang ini, memungkinkan para siswa berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka jika mereka melakukan yang terbaik.
Rekognisi Tim ( <i>Teams Recognize</i> )	Tim akan mendapatkan penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu.

Sumber : Slavin dalam Simbolon dkk., (2025)

Berdasarkan pendapat diatas, langkah pembelajaran model kooperatif tipe *teams games tournament* dapat dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan lima tahapan, yaitu Penyajian kelas (*Class Presentation*), Kelompok (*Teams*), Permainan (*Games*), Turnamen (*Tournament*) dan Penghargaan kelompok (*Teams Recognize*) sebagai berikut.

**Tabel 5 Kesimpulan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament***

Langkah-langkah	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik
Penyajian kelas ( <i>Class Presentation</i> )	Pendidik menyampaikan materi pelajaran di kelas menggunakan sistem presentasi sebagai bahan atau sumber informasi dari materi yang akan disampaikan.	Mengikuti penjelasan tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran.
Kelompok/Tim ( <i>Teams</i> )	Pendidik membentuk tim secara heterogen yang terdiri dari 4-6 anggota untuk memahami materi dan dapat mengerjakan kuis.	Mengikuti dan memperhatikan masing-masing anggota kelompok.

Langkah-langkah	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik
Permainan ( <i>Games</i> )	Pendidik menciptakan permainan yang terdiri dari pertanyaan yang sudah disusun secara sistematis.	Membimbing untuk melakukan permainan yang sesuai dengan aturan yang diberikan.
Turnamen ( <i>Tournament</i> )	Pendidik bisa melakukan pertandingan pada akhir minggu atau setiap unit pengajaran memungkinkan peserta didik berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman materi mereka.	Melakukan turnamen dengan kelompoknya untuk mengukur penjelasan yang diberikan.
Rekognisi Tim ( <i>Teams Recognize</i> )	Pendidik mengumumkan perolehan skor dan memberikan pujian atau <i>reward</i> untuk kelompok yang berhasil mencapai tujuan yang ingin dicapai.	Menghargai usaha setiap kelompok yang sudah melakukan turnamen dan menghargai setiap anggota kelompok.

Sumber : Kesimpulan peneliti dari teori Slavin dan Shoimin.

## 2.5.5 Kekurangan dan Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe

### *Teams Games Tournament*

Dalam melaksanakan langkah-langkah pembelajaran pastinya terdapat kelebihan dan kekurangannya. Berikut ini kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* menurut Slavin dalam Susanna, (2018) sebagai berikut.

Kelebihan model kooperatif tipe *teams games tournament*.

- a. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas.
- b. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
- c. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
- d. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa.
- e. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
- f. Motivasi belajar lebih tinggi.
- g. Hasil belajar lebih baik.
- h. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Kekurangan model kooperatif tipe *teams games tournament*.

- a. Bagi pendidik, Sulitnya mengelompokkan peserta didik yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis.
- b. Bagi peserta didik, Masih adanya peserta didik berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada peserta didik yang lainnya.

Adapun pendapat dari Rohmani dkk., (2024) mengemukakan bahwa dalam menerapkan model kooperatif tipe TGT ini terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan model ini adalah meningkatkan efisiensi waktu, mengakomodasi perbedaan individu, penyampaian materi lebih efektif dalam waktu, peserta didik menjadi lebih aktif, mengajarkan keterampilan sosial, serta memotivasi hasil belajar peserta didik. Kekurangan model ini adalah pendidik perlu merencanakan dan manajemen yang cermat, memastikan turnamen berjalan dengan lancar dan sehat, peserta didik harus terlibat aktif, permainan atau games harus memiliki aturan yang tepat.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dalam penerapannya adalah dapat meningkatkan keaktifan, sosialisasi, motivasi dan hasil belajar peserta didik. Sedangkan kekurangan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* ini adalah kesulitan mengelompokkan siswa dari segi akademis dan sulitnya peserta didik dalam memberikan penjelasan pada teman sebaya.

## **2.6 Tinjauan Pustaka Berpikir Kritis**

### **2.6.1 Pengertian Berpikir Kritis**

Kemampuan berpikir kritis menurut Ozdemir dalam Susilowati dkk., (2017) merupakan kemampuan intelektual peserta didik dalam mengolah informasi, mempertimbangkan solusi sebelum membuat keputusan, dan menelaah pendapat atau informasi sebelum menerimanya. Menurut John Dewey dalam Sihotang, (2019) berpikir kritis merupakan bentuk kemampuan kognitif peserta didik dalam mempertimbangkan secara aktif dan teliti mengenai sebuah keyakinan yang dapat dikaji alasan yang mendukung kebenarannya. Hal ini juga disampaikan oleh Saputra, (2020) mengemukakan bahwa berpikir kritis merupakan kemampuan mempertimbangkan akan segala sesuatu secara konsisten dan fleksibel sebagai dasar pengambilan keputusan yang benar.

Hal ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan peserta didik dalam memecahkan suatu permasalahan dalam memperoleh solusi permasalahan yang logis dan dapat diterima oleh akal manusia. Kemampuan berpikir kritis diperlukan peserta didik untuk dapat menyimpulkan secara rasional terkait informasi yang diterima serta dapat menemukan setiap jawaban yang diperlukan.

### 2.6.2 Indikator Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis peserta didik dapat diukur melalui indikator tertentu. Indikator berpikir kritis yang akan dilaksanakan pada penelitian ini merujuk pada indikator berpikir kritis yang dikembangkan oleh beberapa penelitian sebelumnya.

Indikator berpikir kritis yang di kutip dari Facione dan diadaptasi Karim dan Normaya, (2015) ada empat indikator untuk mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik sebagai berikut.

**Tabel 6 Indikator Berpikir Kritis Facione dalam Karim dan Normaya**

<b>Indikator Umum</b>	<b>Indikator</b>
Menginterpretasi	Memahami masalah yang ditunjukkan dengan menulis diketahui maupun yang ditanyakan soal dengan tepat.
Menganalisis	Mengidentifikasi hubungan-hubungan antara pernyataan-pernyataan, pertanyaan-pertanyaan, dan konsep-konsep yang diberikan dalam soal yang ditunjukkan dengan membuat model matematika dengan tepat dan memberi penjelasan dengan tepat.
Mengevaluasi	Menggunakan strategi yang tepat dalam menyelesaikan soal, lengkap dan benar dalam melakukan perhitungan.
Menginferensi	Membuat kesimpulan dengan tepat.

Sumber : Penelitian dari Karim dan Normaya, (2015)

Adapun indikator berpikir kritis yang dikutip dari Rohim dan Rofiki, (2024) adaptasi dari Facione dalam penelitiannya dalam mengukur kemampuan berpikir kritis sebagai berikut.

**Tabel 7 Indikator Berpikir Kritis Facione dalam Rohim dan Rofiki**

<b>Indikator Umum</b>	<b>Indikator</b>
Interpretasi	Mampu menuliskan/mengkomunikasikan data yang ditanyakan atau diketahui dengan benar.
Analisis	Mampu merencanakan dan membuat strategi yang tepat, sesuai dengan masalah yang dihadapi.
Evaluasi	Mampu menyelesaikan masalah dengan benar.
Inferensi	Mampu memberikan alasan dari jawaban yang diberikan.

Sumber : Penelitian dari Rohim dan Rofiki, (2024).

Berdasarkan indikator berpikir kritis peserta didik diatas, peneliti kemudian menggunakan teori dari Facione yang di adaptasi dari penelitian Karim dan Rohim sebagai berikut.

**Tabel 8 Kesimpulan Indikator Berpikir Kritis**

<b>Indikator Umum</b>	<b>Indikator Berpikir Kritis Peserta Didik</b>
Interpretasi	Mampu memahami dan menuliskan permasalahan dari suatu teks atau soal.
Analisis	Mampu mengidentifikasi rencana dan strategi yang tepat, sesuai dengan masalah yang dihadapi.
Evaluasi	Mampu menggunakan strategi atau rencana dalam menyelesaikan masalah dengan benar.
Inferensi	Mampu memberikan alasan atau kesimpulan dari jawaban yang diberikan secara tepat.

Sumber : Kesimpulan peneliti dari Teori Facione.

## 2.7 Tinjauan Pustaka Pendidikan Pancasila

### 2.7.1 Pengertian Pendidikan Pancasila

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) atau saat ini disebut Pendidikan Pancasila di sekolah dasar ada pada lampiran Permendiknas No. 22 tahun 2006, dalam lampiran tersebut dikemukakan bahwa,

“mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945” Hal ini menekankan bahwa pendidikan memiliki tujuan yang jelas dalam menjadikan peserta didik mampu berpikir secara kritis dan rasional saat masih sekolah dasar. Anatasya dan Dewi, (2021) juga berpendapat bahwa peserta didik juga mampu bertanggung jawab dan aktif dalam

kegiatan bermasyarakat dan berkembang secara positif dalam membentuk karakter peserta didik di masyarakat sebagaimana menjadi warga negara bangsa Indonesia. Menurut Lubis, (2020) pendidikan kewarganegaraan merupakan proses pembelajaran yang membangun *civic knowledge*, *civic skills*, dan *civic disposition* peserta didik, sehingga tujuan dalam membentuk warga negara dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan pancasila dan kewarganegaraan merupakan suatu pendidikan yang diberikan untuk memahami hak dan kewajiban warga negara yang baik, sehingga mampu untuk berpikir secara kritis terhadap permasalahan yang timbul di negara Indonesia. Pendidikan ini juga penting untuk membangun pengetahuan, keterampilan dan perilaku yang bijak dari seorang warga negara dalam memahami permasalahan yang ada.

### **2.7.2 Karakteristik Pembelajaran Pendidikan Pancasila**

Pendidikan pancasila dalam pembelajarannya tentu memiliki ciri khasnya tersendiri, sehingga menjadi pembeda dengan mata pelajaran yang lainnya yang diajarkan di sekolah pada umumnya. Menurut Dewi, (2022) karakteristik pendidikan pancasila terbagi menjadi beberapa poin, sebagai berikut:

- a. Wahana pengembangan pendidikan Pancasila dan pendidikan kewarganegaraan dengan untuk mewujudkan warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab dalam rangka membangun peradaban bangsa Indonesia;
- b. 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;
- c. 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;
- d. Berorientasi pada penumbuhkembangan karakter peserta didik untuk menjadi warga negara yang cerdas dan baik serta memiliki

- wawasan kebangsaan yang menekankan harmonisasi sikap, keterampilan, dan pengetahuan;
- e. Berorientasi pada pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik untuk menjadi pemimpin bangsa dan negara Indonesia di masa depan yang amanah, jujur, cerdas, dan bertanggung jawab.

Adapun karakteristik Pendidikan Pancasila yang dikemukakan oleh

Djamarah dan Zain dalam Lubis, (2020) sebagai berikut:

- a. Menekankan pada pemecahan masalah;
- b. Bisa dijadikan dalam berbagai konteks;
- c. Mengarahkan peserta didik menjadi pembelajaran mandiri;
- d. Mengaitkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan peserta didik;
- e. Mendorong peserta didik untuk merancang dan melakukan ilmiah.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik peserta didik sebagai berikut:

- a. Pendidikan pancasila bisa menjadi alternatif pemecahan masalah untuk mewujudkan masyarakat yang demokratis dan bertanggung jawab membangun negara;
- b. Pendidikan pancasila juga menumbuhkan rasa cinta tanah air, perilaku gotong royong, kekeluargaan dan keadilan sosial untuk membentuk jiwa sosial;
- c. Pendidikan pancasila juga membangun karakter peserta didik dalam konteks kehidupan sehingga menjadi warga negara yang cerdas, baik dan memiliki wawasan luas; dan
- d. Pendidikan pancasila juga dapat menjadi pemberdayaan manusia, sehingga mendorong peserta didik untuk memperoleh pengetahuan ilmiah nya.

## 2.8 Penelitian Relevan

1. Purwaningsih & Harjono, (2023).

Penelitian dilakukan oleh Anisa Sepri Purwaningsih dan Nyoto Harjono pada tahun 2023. Penelitian ini memiliki judul Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. Berdasarkan penelitiannya,

didapatkan hasil bahwa bahwa model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw untuk meningkatkan berpikir kritis dan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Peningkatan kemampuan berpikir kritis berdampak pada peningkatan hasil belajar matematika yaitu pada pra siklus dengan rata-rata 58,6 dan meningkat pada siklus I dengan rata-rata 76 kemudian meningkat lagi pada siklus II menjadi 89. Dari 37 siswa terdapat 95% siswa dengan hasil belajar matematika mencapai KKM. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan terletak pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Persamaan selanjutnya dengan penelitian yang akan peneliti lakukan terletak pada variabel y yaitu kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Perbedaannya terletak pada metodologi penelitian, penelitian ini menggunakan metode tindakan kelas, sedangkan penelitian saya menggunakan metode kuantitatif. Perbedaan selanjutnya terletak pada penggunaan sampel penelitian yaitu pada kelas V, sedangkan peneliti menggunakan sampel kelas IV.

2. Wibawa dan Suarjana, (2019).

Penelitian dilakukan oleh Md. Adi Jaya Wibawa dan I Md. Suarjana pada tahun 2019. Penelitian ini memiliki judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw I dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. Berdasarkan penelitiannya, didapatkan hasil bahwa siswa yang memiliki motivasi tinggi, terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar PKn antara siswa yang mendapat perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw I dengan yang mendapat perlakuan pembelajaran konvensional. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan terletak pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Persamaan selanjutnya dengan penelitian yang akan peneliti lakukan terletak pada mata pelajaran yang digunakan yaitu pendidikan kewarganegaraan. Persamaan selanjutnya adalah mengenai metodologi penelitian yang digunakan peneliti adalah kuantitatif. Perbedaannya terletak pada penggunaan pengaruh yang diberikan yaitu terhadap hasil belajar, sedangkan peneliti menggunakan kemampuan berpikir kritis.

3. Bundel dan Saputro, (2025).

Penelitian dilakukan oleh Bundel dan Totok Victor Didik Saputro pada tahun 2025. Penelitian ini memiliki judul Efektivitas Belajar Profil Pelajar Pancasila Dimensi Bernalar Kritis Untuk Pelajaran Ppkn Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe Jigsaw. Berdasarkan penelitiannya, didapatkan hasil bahwa Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw memiliki pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat bahwa sebelum diberikan model kooperatif tipe jigsaw yang berfokus pada nalar hasil belajarnya hanya 11 peserta didik yang tuntas, lalu setelah diberikan perlakuan 22 peserta didik dari 43 yang tuntas. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan terletak pada model yang digunakan yaitu model kooperatif tipe jigsaw. Persamaan selanjutnya adalah mengenai mata pelajaran yang digunakan yaitu PKN atau Pendidikan Pancasila. Perbedaannya terletak pada pengaruh yang diberikan yaitu terhadap belajar profil pelajar pancasila dimensi bernalar kritis jadi berfokus kepada hasil belajar, sedangkan peneliti menggunakan pengaruh kemampuan berpikir kritisnya.

4. Wayan dkk., (2023).

Penelitian dilakukan oleh I Wayan Swadika Prasetya, Gusti Ngurah Sastra Agustika pada tahun 2023. Penelitian ini memiliki judul Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan *Wordwall*: Solusi Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar. Berdasarkan penelitiannya, didapatkan hasil terdapat bahwa  $t$ -hitung = 10,242 lebih besar daripada  $t$ -tabel = 2,014, nilai ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan Media *Wordwall* berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan Matematika siswa kelas V sekolah dasar. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan terletak pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Persamaan selanjutnya adalah mengenai metodologi penelitian yang menggunakan metode kuantitatif. Perbedaannya terletak pada pengaruh yang diberikan yaitu meningkatkan kompetensi pengetahuan matematika,

sedangkan peneliti kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Perbedaan selanjutnya terletak pada pemilihan sampel penelitian yaitu kelas V, sedangkan peneliti menggunakan sampel kelas IV.

5. Anwai Rizqi dan Mulyawati, (2023).

Penelitian dilakukan oleh Muhammad Dwi Anwai Rizqi, Ima Mulyawati pada tahun 2023. Penelitian ini memiliki 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. Berdasarkan penelitiannya, didapatkan hasil bahwa model *Times Games Tournaments* berpengaruh terhadap hasil belajar, sedang maupun rendah dan tidak ada interaksi antara model pembelajaran terhadap hasil belajar dan model TGT lebih baik dalam kemampuan berpikir kritis. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan terletak pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Persamaan selanjutnya yang akan peneliti lakukan terletak pada kemampuan berpikir kritis. Persamaan selanjutnya adalah mengenai mata pelajaran PKN dan objek penelitiannya yaitu kelas IV. Persamaan selanjutnya terletak pada metodologi penelitian yang menggunakan metode kuantitatif.

6. Farikhah dkk., (2023).

Penelitian dilakukan oleh Lilik Farikhah, Imaniar Purbasari, Wawan Shokib Rondli pada tahun 2023. Penelitian ini memiliki judul Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Dengan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Berdasarkan penelitiannya, didapatkan hasil model pembelajaran TGT berbantuan media permainan ludo berpengaruh terhadap hasil belajar yaitu diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan terletak pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Persamaan selanjutnya adalah mengenai metodologi penelitian yang menggunakan metode kuantitatif. Perbedaannya terletak

pada penggunaan pemilihan mata pelajaran yang digunakan yaitu IPS, sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran pendidikan pancasila. Perbedaan selanjutnya adalah mengenai objek penelitiannya yang sama-sama berada di kelas IV SD. Perbedaan selanjutnya adalah pengaruh yang diberikan terhadap hasil belajar kognitif, sedangkan peneliti menggunakan kemampuan berpikir kritis.

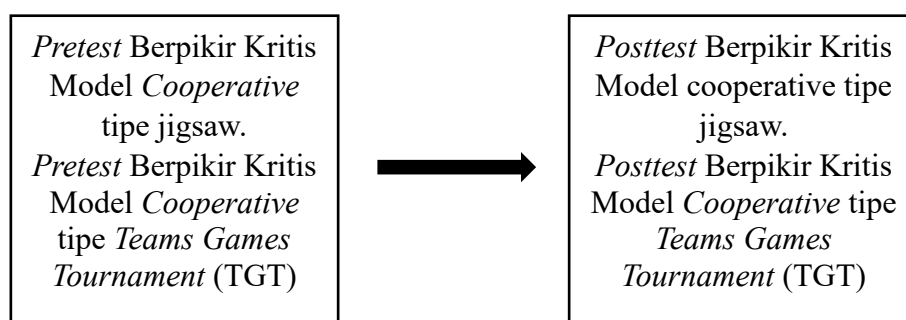
## 2.9 Kerangka Pikir

Pada penelitian ini, peneliti membandingkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran pendidikan pancasila, perlu diterapkannya model pembelajaran yang sesuai dalam meningkatkan kemampuan tersebut.

Salah satu model pembelajaran yang diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan TGT. Dalam model ini berkaitan dengan kerja sama antar kelompok yang diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan mengenai kehidupan bernegara di Indonesia. Menurut Yunus dalam Purwaningsih dan Harjono, (2023) Dengan kerja sama antar kelompok peserta didik diberikan kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam memecahkan permasalahan dan berinteraksi dengan anggota kelompoknya. Peserta didik yang mengalami kesulitan memahami materi pembelajaran bisa memperoleh pembelajaran secara langsung dari teman sebayanya melalui kerja sama dalam kelompok, sehingga pemahaman kolektif terjadi di kelompok tersebut.

Hal ini dikarenakan kemampuan berpikir kritis peserta didik di SDN 1 Metro Utara masih kesusahan dalam menyimpulkan suatu permasalahan, sehingga peneliti membentuk kelompok belajar kecil untuk membantu peserta didik bersama-sama menyimpulkan permasalahan sehingga indikator berpikir kritis peserta didik tercapai. Langkah-langkah penggunaan model kooperatif tipe

Jigsaw ini dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis yaitu, a) menyampaikan tujuan dan menyajikan informasi, b) membagi kelompok asal, c) membimbing kelompok ahli, d) evaluasi, e) penghargaan. Sedangkan langkah-langkah penggunaan model kooperatif tipe Jigsaw ini dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis yaitu, a) penyajian kelas (*Class Presentation*), b) Kelompok (*Teams*), c) Permainan (*Games*), d) Turnamen (*Tournament*) dan e) Penghargaan kelompok (*Teams Recognize*). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *cooperative learning* tipe jigsaw (X1) dan tipe *teams games tournament* (X2).



**Gambar 1 Kerangka Pikir Penelitian**

## 2.10 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji secara empiris. Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan, dan kerangka pikir, maka peneliti menetapkan hipotesis yaitu.

**a. Pengaruh model *cooperative learning* tipe jigsaw terhadap peningkatan berpikir kritis Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar.**

$H_{a.1}$  = Terdapat pengaruh model *cooperative learning* tipe jigsaw terhadap peningkatan berpikir kritis Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar.

$H_{0.1}$  = Tidak terdapat pengaruh model *cooperative learning* tipe jigsaw terhadap peningkatan berpikir kritis Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar.

**b. Pengaruh model *cooperative learning Team Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan berpikir kritis Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar.**

$H_{a.2}$  = Terdapat pengaruh model *cooperative learning Team Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan berpikir kritis Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar.

$H_{0.2}$  = Tidak terdapat pengaruh model *cooperative learning Team Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan berpikir kritis Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar.

**c. Perbedaan model *cooperative learning* tipe jigsaw dan *Team Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan berpikir kritis Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar.**

$H_{a.3}$  = Terdapat perbedaan model *cooperative learning* tipe jigsaw dan *Team Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan berpikir kritis Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar.

$H_{0.3}$  = Tidak terdapat perbedaan model *cooperative learning* tipe jigsaw dan *Team Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan berpikir kritis Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar.

### III. METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

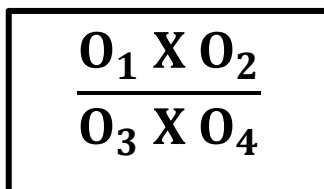
##### 3.1.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Pendekatan eksperimen menurut Creswell dan Guetterman dalam Agustianti dkk., (2022) pada penelitian kuantitatif merupakan pendekatan yang dilakukan dengan adanya perlakuan antara variabel *independent* dan variabel dependen untuk mengetahui hubungan sebab dan akibat. Menurut Ramdhan, (2021) menjelaskan bahwa penelitian eksperimen merupakan suatu tindakan peneliti untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari suatu kelompok terhadap perlakuan yang diberikan dengan kelompok yang berbeda perlakuan. Berdasarkan pendapat di atas dapat kita disimpulkan bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari variabel independen terhadap variabel dependen dalam kelompok yang berbeda.

##### 3.1.2 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*). Eksperimen semu merupakan eksperimen yang dilakukan dengan perlakuan (*treatment*) terhadap variabel-variabel yang bisa dikontrol atau dimanipulasi sebagaimana disampaikan oleh Sutono dan Pamungkas, (2020). Pada dasarnya desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non-equivalent control group design* dengan melibatkan dua kelompok atau kelas yang tidak dipilih secara acak. Desain penelitian ini biasanya digunakan untuk melihat perbedaan *pretest* dan *posttest* antara kelas eksperimen (mendapat perlakuan) dan

kelas kontrol (tidak mendapat perlakuan). Kelompok yang diberikan perlakuan adalah kelompok eksperimen yang akan diberikan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan kelompok kontrol akan diberikan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Walaupun perlakuan yang diberikan berbeda, materi yang akan diajarkan



tetap sama.

**Gambar 2 Desain Penelitian**

**Keterangan:**

- $O_1$  = Skor *pretest* kelompok eksperimen
- $O_2$  = Skor *posttest* kelompok eksperimen
- $O_3$  = Skor *pretest* kelompok kontrol
- $O_4$  = Skor *posttest* kelompok kontrol
- X = Perlakuan model kooperatif tipe jigsaw pada kelas eksperimen
- X = Perlakuan model kooperatif tipe TGT pada kelas kontrol.

### 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

#### 3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Metro Utara yang beralamat di Jl. Pattimura No.136, Banjarsari, Kec. Metro Utara, Kota Metro, Lampung.

#### 3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester ganjil kelas IV SD Negeri 1 Metro Utara Tahun Pelajaran 2024/2025 dengan nomor izin surat 7983/UN.26.13/PN.01.00/2025

#### 3.2.3 Subjek Penelitian

Subjek Penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Metro Utara.

### 3.3 Prosedur Penelitian

#### 3.3.1 Tahap Pendahuluan.

- a. Peneliti melakukan penelitian pendahuluan di SD N 1 Metro Utara untuk mengetahui kondisi sekolah dan melakukan dokumentasi untuk melihat jumlah kelas dan jumlah peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian.
- b. Peneliti memilih kelompok untuk dijadikan subjek penelitian dengan melakukan uji indikator soal berpikir kritis.
- c. Peneliti merancang kisi-kisi dan instrumen pengumpulan data berupa non tes yaitu wawancara.
- d. Peneliti melakukan analisis data soal ulangan harian kelas IV.

#### 3.3.2 Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dalam penelitian ini mencakup beberapa langkah sebagai berikut.

- a. Menemui kepala sekolah dan meminta izin untuk melakukan penelitian.
- b. Menyerahkan surat izin penelitian
- c. meminta izin masuk ke kelas yang akan dijadikan sebagai kelas penelitian eksperimen dan kontrol.
- d. Memberikan tes awal (*pretest*) sebelum melaksanakan model pembelajaran yang sesuai dengan modul ajar pada kelas eksperimen dan kontrol.
- e. Melaksanakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan model pembelajaran pada kelas eksperimen dan kontrol.
- f. Memberikan tes akhir (*posttest*) setelah menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan modul ajar pada kelas eksperimen dan kontrol.

#### 3.3.3 Tahap Penyelesaian

Tahap penyelesaian dalam penelitian ini mencakup beberapa langkah sebagai berikut.

- a. Melakukan analisis data hasil dari *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan terkait pengaruh model *cooperative learning* tipe jigsaw

dan tipe *teams games tournament* terhadap peningkatan berpikir kritis peserta didik kelas IV materi Pendidikan Pancasila.

- b. Membuat kesimpulan
- c. Menyusun laporan penelitian.

### 3.4 Populasi dan Sampel

#### 3.4.1 Populasi

Populasi merupakan seluruh kelompok yang menjadi objek penelitian atau subjek yang menjadi sasaran penelitian. Hal ini dijelaskan oleh Wajdi dkk., (2024) bahwa populasi biasanya merujuk pada keseluruhan kelompok penelitian yang memiliki karakteristik dan menjadi objek pertama penelitian. Menurut Vogt dan Johnson dalam Swarjana, (2022) populasi merupakan sekelompok orang yang berasal dari suatu lembaga, peristiwa atau subjek studi yang akan digeneralisasikan atau deskripsikan kedalam sebuah penelitian. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek penelitian yang digeneralisasikan sebagai penelitian. Populasi dalam penelitian ini terdiri dari peserta didik kelas IV SD N 1 Metro Utara Tahun Pelajaran 2025/2026. Jumlah peserta didik yang terlibat adalah 87 orang, yang terbagi ke dalam kelas IVA, IVB dan IVC.

**Tabel 9 Data Jumlah Peserta didik kelas IV SD N 1 Metro Utara**

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1.	IVA	29
2.	IVB	29
3.	IVC	29
Jumlah		87

Sumber : Data Absensi SD Negeri 1 Metro Utara.

#### 3.4.2 Sampel

Sampel penelitian menurut Wajdi dkk., (2024) merupakan bagian kecil dari populasi yang dipilih untuk dianalisis menjadi subjek penelitian. Teknik pengambilan sampel yang dilakukan oleh peneliti menggunakan *purposive sampling*. Menurut Sugiyono, (2013) bahwa metode ini digunakan untuk memastikan bahwa tujuan peneliti dalam memperoleh

informasi nantinya lebih representatif. Menurut Lenaini, (2021) *purposive sampling* merupakan teknik *non-probability sampling* yang dimana peneliti memastikan bahwa sampel yang dipilih sesuai dengan tujuan penelitian untuk menanggapi permasalahan atau kasus yang diperoleh. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan *purposive sampling* dikarenakan populasi yang berada di SD Negeri 1 Metro Utara mencapai 87 responden. Akan tetapi peneliti hanya menggunakan 58 responden atau peserta didik kelas IVA dan IVB SD Negeri 1 Metro Utara. Hal ini dikarenakan untuk kelas IVC SD Negeri 1 Metro Utara akan peneliti gunakan sebagai kelas uji instrumen soal.

### 3.5 Variabel Penelitian

Variabel merupakan suatu objek atau subjek yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh informasi. Menurut Sugiyono, (2013) variabel penelitian merupakan suatu atribut, sifat, atau nilai dari orang atau subjek yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel penelitian dibagi menjadi beberapa macam salah satunya adalah variabel independen (bebas) dan dependen (terikat).

#### 1. Variabel independen (bebas)

Variabel independen merupakan variabel yang dapat memengaruhi variabel lainnya dalam sebuah penelitian. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Sugiyono, (2013) bahwa variabel independen atau bebas merupakan variabel yang menyebabkan adanya perubahan atau pengaruh akibat adanya manipulasi dari pelaku eksperimen sehingga dapat disimbolkan dengan huruf X. Variabel independen pada penelitian ini adalah *pretest* berpikir kritis pada model *cooperative learning* tipe *jigsaw* dan *pretest* berpikir kritis pada model *cooperative learning* tipe *teams games tournament*.

#### 2. Variabel dependen (Terikat)

Berbeda dari variabel bebas, variabel terikat dapat dipengaruhi oleh variabel lainnya dan hasilnya dapat diukur dalam penelitian. Sebagaimana

yang dijelaskan oleh Sugiyono, (2013) variabel dependen atau terikat merupakan variabel yang tidak dimanipulasi atau dipengaruhi untuk terjadinya suatu hubungan sebab akibat sehingga dapat disimbolkan dengan huruf Y. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah *posttest* berpikir kritis model *cooperative learning* tipe jigsaw dan *posttest* berpikir kritis pada model *cooperative learning* tipe *teams games tournament*.

### 3.6 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

#### 3.6.1 Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan penjelasan konsep yang dijabarkan secara ringkas, jelas dan terukur dalam memahami suatu informasi.

Berikut ini definisi konseptual dalam penelitian ini adalah.

a. Model *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw

Model *cooperative learning* tipe jigsaw merupakan pembelajaran berkelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang dalam menyelesaikan sebuah permasalahan atau materi belajar bersama kelompoknya. Model ini mengkaji suatu materi atau permasalahan dalam belajar secara berkelompok untuk mengetahui materi lainnya dengan saling bertukar informasi. Hal ini dapat melatih peserta didik untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya dalam pembelajaran kelompok, saling bertukar informasi serta menambah pengetahuan dari materi lain menggunakan perantara teman sebaya.

b. Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament*

Model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* dilakukan dengan bekerja sama dalam kelompok untuk menghargai perbedaan dan pemahaman materi. Model ini juga menekankan pada pemecahan masalah yang bersifat kelompok kecil yang beranggotakan 4-6 orang. Perbedaan pada kedua model ini terletak pada hasil akhir atau *output* yang diberikan. Jika kelompok jigsaw memperoleh kesimpulan dalam menyelesaikan sebuah permasalahan saja, maka kelompok TGT akan melakukan *games* atau permainan untuk menguji pemahaman materi yang diberikan sehingga meningkatkan daya ingat dan berpikir kritis peserta didik.

c. Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan tingkat tinggi peserta didik dalam mengolah sebuah informasi secara logis, sistematis, dan analisisnya dalam menemukan sebuah permasalahan yang kompleks sehingga mampu menyelesaikan permasalahan tersebut secara rasional atau dapat diterima secara logika. Dalam melaksanakan kemampuan berpikir kritis peserta didik harus terlibat langsung dalam proses menginterpretasi, menganalisis, mengevaluasi dan menginferensi informasi untuk dijadikan observasi atau pengalaman dalam mengelola informasi yang akurat dan rasional.

### 3.6.2 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjelasan mengenai variabel yang dapat diukur melalui perantara atau elemen yang diukur berdasarkan sifat variabel tersebut. Berikut ini variabel penelitian yang adakan dijabarkan dalam definisi operasional sebagai berikut.

a. Model *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw

Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan pembelajaran kooperatif yang mendorong peserta didik dalam menguasai materi secara aktif dan saling membantu mencapai hasil yang diinginkan. Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif yang diterapkan dalam penelitian ini sebagai berikut.

**Tabel 10 Operasional Model Jigsaw**

Langkah-langkah model kooperatif tipe jigsaw	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta didik
Menyampaikan tujuan	Pendidik memberikan tujuan pembelajaran.	Mengikuti dan memperhatikan penjelasan tujuan pembelajaran.
Menyajikan informasi.	Pendidik menyampaikan informasi kegiatan pada awal pembelajaran.	Memperhatikan kegiatan pembelajaran yang disampaikan.
Membagi kelompok asal	Pendidik akan mengorganisasikan peserta didik di kelompok asal heterogen dengan permasalahan yang berbeda.	Memperhatikan pembagian kelompok yang telah ditentukan berdasarkan tingkat kemampuan, sosial dan lainnya secara heterogen.

<b>Langkah-langkah model kooperatif tipe jigsaw</b>	<b>Kegiatan Pendidik</b>	<b>Kegiatan Peserta didik</b>
Membimbing kelompok ahli	Pendidik kemudian membimbing peserta didik yang memiliki permasalahan sama untuk membicarakan topik permasalahan yang didapatkan.	Mencari dan Mengumpulkan informasi dari sumber bacaan anggota kelompok yang memiliki permasalahan yang diberikan.
Evaluasi	Peserta didik kemudian mempresentasikan hasil diskusi mereka yang nantinya akan dilakukan tanya jawab atau kuis seputar topik yang dibahas.	Melakukan presentasi bersama kelompok asal terkait informasi yang didapatkan.
Penghargaan	Pendidik memberikan penilaian atau pujian terhadap hasil kerja kelompok mereka.	Melakukan penghargaan atau penilaian terkait keberhasilan menemukan jawaban.

Sumber : Adaptasi peneliti dari Teori Arends dan Rusman.

b. Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan pembelajaran yang dimana peserta didik akan dibentuk menjadi kelompok yang memiliki perbedaan kemampuan dalam mengikuti turnamen yang disediakan sebagai bahan pemahaman materi yang telah disampaikan. Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif yang diterapkan dalam penelitian ini didasarkan pada sintaks model *teams games tournament* sebagai berikut.

**Tabel 11 Operasional Model *Teams Games Tournament***

<b>Langkah-langkah</b>	<b>Kegiatan Pendidik</b>	<b>Kegiatan Peserta Didik</b>
Penyajian kelas ( <i>Class Presentation</i> )	Pendidik menyampaikan materi pelajaran di kelas menggunakan sistem presentasi sebagai bahan atau sumber informasi dari materi yang akan disampaikan.	Mengikuti penjelasan tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran.
Kelompok/Tim ( <i>Teams</i> )	Pendidik membentuk tim secara heterogen yang terdiri dari 4-6 anggota untuk memahami materi dan dapat mengerjakan kuis.	Mengikuti dan memperhatikan masing-masing anggota kelompok.
Permainan ( <i>Games</i> )	Pendidik menciptakan permainan yang terdiri dari pertanyaan yang sudah disusun secara sistematis.	Membimbing untuk melakukan permainan yang sesuai dengan aturan yang diberikan.

Langkah-langkah	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik
Turnamen ( <i>Tournament</i> )	Pendidik bisa melakukan pertandingan pada akhir minggu atau setiap unit pengajaran memungkinkan peserta didik berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman materi mereka.	Melakukan turnamen dengan kelompoknya untuk mengukur penjelasan yang diberikan.
Rekognisi Tim ( <i>Teams Recognize</i> )	Pendidik mengumumkan perolehan skor dan memberikan pujian atau <i>reward</i> untuk kelompok yang berhasil mencapai tujuan yang ingin dicapai.	Menghargai usaha setiap kelompok yang sudah melakukan turnamen dan menghargai setiap anggota kelompok.

Sumber : Adaptasi peneliti dari Teori Shoimin dan Astuti.

c. Kemampuan Berpikir Kritis.

Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan peserta didik dalam memecahkan suatu permasalahan dalam memperoleh solusi permasalahan yang logis dan dapat diterima oleh akal manusia. Kemampuan berpikir kritis peserta didik dapat diukur melalui indikator tertentu. Indikator berpikir kritis yang akan dilaksanakan pada penelitian ini sebagai berikut.

**Tabel 12 Operasional Indikator Berpikir Kritis**

Indikator Umum	Indikator Berpikir Kritis Peserta Didik
Interpretasi	Mampu memahami dan menuliskan permasalahan dari suatu teks atau soal.
Analisis	Mampu mengidentifikasi rencana dan strategi yang tepat, sesuai dengan masalah yang dihadapi.
Evaluasi	Mampu menggunakan strategi atau rencana dalam menyelesaikan masalah dengan benar.
Inferensi	Mampu memberikan alasan atau kesimpulan dari jawaban yang diberikan secara tepat.

Sumber : Adaptasi peneliti dari Teori Facione.

Adapun instrumen tes yang digunakan sesuai dengan kriteria berpikir kritis sebagai berikut.

**Tabel 13 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 dan Fauziah, (2021)

### 3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan peran utama dalam menentukan langkah selanjutnya dari penelitian yang dilakukan, karena penelitian kuantitatif memerlukan data penelitian yang nantinya akan memperoleh hasil yang dapat disimpulkan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik tes dan non tes sebagai berikut.

#### 3.7.1 Teknik Tes

Teknik tes menurut Rosidin, (2017) merupakan alat yang digunakan untuk mengukur sejauh mana peserta didik dapat menguasai pelajaran yang telah diberikan meliputi aspek pengetahuan dan keterampilan. Tes biasanya berisi pertanyaan atau tugas yang harus dijawab atau dilaksanakan oleh orang yang di tes. Dalam penelitian teknik tes ini bertujuan untuk mengumpulkan data hasil perlakuan yang dilakukan peneliti untuk mengetahui pengaruh model *cooperative learning* tipe jigsaw dan *teams games tournament* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Menurut Rosidin, (2017) alat penilaian teknik tes biasanya berbentuk tes tertulis, tes lisan dan tes perbuatan. Bentuk tes yang digunakan adalah tes uraian, karena soal uraian dapat membantu peserta didik untuk berpikir kritis dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Tes ini akan diberikan kepada kelas eksperimen dan kontrol dalam dua tahap, yaitu *pretest* dan *posttest*.

#### 3.7.2 Teknik Non Tes

Teknik non tes menurut Rosidin, (2017) merupakan prosedur yang dilalui oleh peneliti dalam mendapatkan gambaran mengenai karakteristik, minat dan kepribadian peserta didik. Teknik non tes dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu observasi dan dokumentasi sebagai berikut.

##### 1. Observasi

Observasi menurut Sugiyono, (2013) merupakan teknik pengumpulan data yang memiliki ciri spesifik yaitu tidak dibatasi oleh subjek tetapi bisa juga objek alam lainnya. Observasi penelitian biasanya dilakukan dengan cara berbaur langsung kepada lingkungan

yang menjadi objek penelitian. Peneliti melakukan observasi langsung untuk mengamati serta memperoleh informasi tentang kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Metro Utara dalam melaksanakan model *cooperative learning* tipe jigsaw dan *teams games tournament*.

### 3.8 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengukur fenomena alam ataupun sosial yang diamati. Instrumen penelitian ini dibuat untuk memperoleh informasi dan data yang lengkap mengenai hal-hal yang ingin diteliti. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah instrumen tes.

#### 3.8.1 Uji Coba Instrumen Penelitian

Pengujian instrumen penelitian kali ini, peneliti menggunakan instrumen tes yang berbentuk tes subjektif dalam bentuk uraian berjumlah 10 soal yang bertujuan untuk mengukur aspek kognitif peserta didik yang berkaitan dengan kemampuan berpikir kritis serta disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang dilaksanakan.

**Tabel 14 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis**

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator Berpikir Kritis	Tingkat Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Butir Soal
Mengidentifikasi, membedakan, dan menghargai identitas diri, keluarga, dan teman-temannya sesuai budaya, suku bangsa, bahasa, agama dan kepercayaan, serta mempraktikkan di lingkungan masyarakat.	1.1 Menjelaskan cara menghargai keberagaman suku bangsa, di lingkungan masyarakat Indonesia.	Interpretasi Analisis Evaluasi Inferensi	C3	1	1
			C4	2	1
			C5	3	1
	1.2 Menjelaskan cara menghargai keberagaman budaya di lingkungan masyarakat Indonesia.	Interpretasi Analisis Evaluasi Inferensi	C3	4	1
			C4	5	1
			C5	6	1

**Tabel 15 Kisi-Kisi Penilaian Aktivitas Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw.**

No.	Sintaks Jigsaw	Aspek yang dinilai	Teknik penilaian	Penilaian 1,2,3,4			
1.	Menyampaikan tujuan	Peserta didik mengikuti dan memperhatikan penjelasan tujuan pembelajaran.	Observasi				
2.	Menyajikan informasi.	Peserta didik memperhatikan kegiatan pembelajaran yang disampaikan.	Observasi				
3.	Membagi kelompok asal	Peserta didik memperhatikan pembagian kelompok yang telah ditentukan berdasarkan tingkat kemampuan, sosial dan lainnya secara heterogen.	Observasi				
4.	Membimbing kelompok ahli	Peserta didik mencari dan Mengumpulkan informasi dari sumber bacaan anggota kelompok yang memiliki permasalahan yang diberikan.	Observasi				
5.	Evaluasi	Peserta didik melakukan presentasi bersama kelompok asal terkait informasi yang didapatkan.	Observasi				
6.	Penghargaan	Peserta didik melakukan penghargaan atau penilaian terkait keberhasilan menemukan jawaban.	Observasi				

Sumber : Adaptasi penulisan dari teori Arends.

Adapun kriteria penilaian keterlaksanaan model pembelajaran sebagai berikut.

No.	Persentase (%)	Kriteria
1.	$75\% < PK \leq 100\%$	Sangat Baik
2.	$50\% < PK \leq 75\%$	Baik
3.	$25\% < PK \leq 50\%$	Cukup Baik
4.	$0\% < PK \leq 25\%$	Kurang Baik

Sumber : Pratiwi dan Harsiwi, (2024)

**Tabel 16 Rubrik Penilaian Keterlaksanaan Model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw***

Aktivitas Belajar Peserta Didik	Kriteria			
	1	2	3	4
Menyampaikan tujuan	Peserta didik tidak memperhatikan dan memahami tujuan pembelajaran yang disampaikan.	Peserta didik kurang memperhatikan dan memahami tujuan pembelajaran yang disampaikan.	Peserta didik baik memperhatikan dan memahami tujuan pembelajaran yang disampaikan.	Peserta didik sangat baik dalam memperhatikan dan memahami tujuan pembelajaran yang disampaikan.
Menyajikan informasi.	Peserta didik tidak menyimak dan memahami Penjelasan yang diberikan.	Peserta didik kurang dalam menyimak dan memahami Penjelasan yang diberikan.	Peserta didik baik dalam menyimak dan memahami Penjelasan yang diberikan.	Peserta didik sangat baik dalam menyimak dan memahami Penjelasan yang diberikan.
Membagi kelompok asal	Peserta didik tidak memperhatikan pembagian kelompok yang diberikan.	Peserta didik kurang memperhatikan pembagian kelompok yang diberikan.	Peserta didik baik dalam memperhatikan pembagian kelompok yang diberikan.	Peserta didik sangat baik dalam memperhatikan pembagian kelompok yang diberikan.
Membimbing kelompok ahli	Peserta didik tidak berpartisipasi aktif dan berkontribusi dalam mengumpulkan informasi yang disajikan.	Peserta didik kurang berpartisipasi aktif dan berkontribusi dalam mengumpulkan informasi yang disajikan.	Peserta didik baik dalam berpartisipasi aktif dan berkontribusi dalam mengumpulkan informasi yang disajikan.	Peserta didik sangat baik dalam berpartisipasi aktif dan berkontribusi dalam mengumpulkan informasi yang disajikan.
Evaluasi	Peserta didik tidak mengikuti presentasi dan menanggapi pertanyaan yang diberikan.	Peserta didik kurang mengikuti presentasi dan menanggapi pertanyaan yang diberikan.	Peserta didik baik dalam mengikuti presentasi dan menanggapi pertanyaan yang diberikan.	Peserta didik sangat baik mengikuti presentasi dan menanggapi pertanyaan yang diberikan.
Penghargaan	Peserta didik tidak menghargai hasil kerja kelompok yang didapatkan.	Peserta didik kurang menghargai hasil kerja kelompok yang didapatkan.	Peserta didik baik dalam menghargai hasil kerja kelompok yang didapatkan.	Peserta didik sangat baik menghargai hasil kerja kelompok yang didapatkan.

Sumber : Peneliti merujuk pada teori Arends.

**Tabel 17 Kisi-Kisi Penilaian Aktivitas Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*.**

No.	Sintaks <i>Teams Games Tournament</i>	Aspek yang dinilai	Teknik penilaian	Penilaian 1,2,3,4			
1.	Penyajian kelas ( <i>Class Presentation</i> )	Mengikuti penjelasan tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran.	Observasi				
2.	Kelompok/Tim ( <i>Teams</i> )	Mengikuti dan memperhatikan masing-masing anggota kelompok.	Observasi				
3.	Permainan ( <i>Games</i> )	Membimbing untuk melakukan permainan yang sesuai dengan aturan yang diberikan.	Observasi				
4.	Turnamen ( <i>Tournament</i> )	Melakukan turnamen dengan kelompoknya untuk mengukur penjelasan yang diberikan.	Observasi				
5.	Rekognisi Tim ( <i>Teams Recognize</i> )	Menghargai usaha setiap kelompok yang sudah melakukan turnamen dan menghargai setiap anggota kelompok.	Observasi				

Sumber : Rujukan Peneliti dari teori Astuti.

**Tabel 18 kriteria penilaian keterlaksanaan model pembelajaran**

No.	Persentase (%)	Kriteria
1.	$75\% < PK \leq 100\%$	Sangat Baik
2.	$50\% < PK \leq 75\%$	Baik
3.	$25\% < PK \leq 50\%$	Cukup Baik
4.	$0\% < PK \leq 25\%$	Kurang Baik

Sumber : Pratiwi dan Harsiwi, (2024)

**Tabel 19 Rubrik Penilaian Pembelajaran Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament*.**

Aktivitas Belajar Peserta Didik	Kriteria			
	1	2	3	4
Penyajian kelas ( <i>Class Presentation</i> )	Peserta didik tidak menyimak dan memahami Penjelasan yang diberikan.	Peserta didik kurang dalam menyimak dan memahami Penjelasan yang diberikan.	Peserta didik baik dalam menyimak dan memahami Penjelasan yang diberikan.	Peserta didik sangat baik dalam menyimak dan memahami Penjelasan yang diberikan.

Aktivitas Belajar Peserta Didik	Kriteria			
	1	2	3	4
Kelompok/Tim ( <i>Teams</i> )	Peserta didik tidak bekerja sama dalam mengumpulkan informasi yang disajikan.	Peserta didik kurang bekerja sama dalam mengumpulkan informasi yang disajikan.	Peserta didik baik dalam bekerja sama dalam mengumpulkan informasi yang disajikan.	Peserta didik sangat baik dalam bekerja sama dalam mengumpulkan informasi yang disajikan.
Permainan ( <i>Games</i> )	Peserta didik tidak mengikuti permainan secara aktif yang diberikan.	Peserta didik kurang mengikuti permainan secara aktif yang diberikan.	Peserta didik baik dalam mengikuti permainan secara aktif yang diberikan.	Peserta didik sangat baik mengikuti permainan secara aktif yang diberikan.
Turnamen ( <i>Tournament</i> )	Peserta didik tidak berpartisipasi aktif dalam turnamen yang disajikan.	Peserta didik kurang berpartisipasi aktif dalam turnamen yang disajikan.	Peserta didik baik dalam berpartisipasi aktif dalam turnamen yang disajikan.	Peserta didik sangat baik berpartisipasi aktif dalam turnamen yang disajikan.
Rekognisi Tim ( <i>Teams Recognize</i> )	Peserta didik tidak menghargai hasil kerja kelompok yang didapatkan.	Peserta didik kurang menghargai hasil kerja kelompok yang didapatkan.	Peserta didik baik dalam menghargai hasil kerja kelompok yang didapatkan.	Peserta didik sangat baik menghargai hasil kerja kelompok yang didapatkan.

Sumber : Rujukan penulis dari teori Astuti.

### 3.8.2 Uji Prasyarat Instrumen

#### 3.8.2.1 Uji Validitas Intrumen

Validitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen atau alat ukur yang kita buat dapat relevan dalam memperoleh hasil yang diinginkan atau diujikan. Menurut Rosidin, (2017) Sebuah instrumen dikatakan baik atau valid apabila memiliki nilai validitas yang tinggi dalam mengukur apa yang seharusnya diukur oleh instrumen tersebut. Sehingga tinggi dan rendahnya suatu validitas instrumen dapat hitung dengan uji validitas dan dinyatakan dengan koefisien validitas sebagai berikut.

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

Keterangan:

$r_{xy}$  = koefisien antara variabel (X) dan (Y)  
 $n$  = Jumlah responden

$\Sigma X$  = Jumlah skor variabel X  
 $\Sigma Y$  = Jumlah skor variabel Y  
 $\Sigma XY$  = Jumlah hasil perkalian skor X dan Y  
 $\Sigma X^2$  = Jumlah kuadrat variabel X  
 $\Sigma Y^2$  = Jumlah kuadrat variabel Y

Sumber : Muncarno, (2017)

Kriteria pengujian apabila:

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

Klasifikasi validitas dapat dilihat sebagai berikut.

**Tabel 20 Klasifikasi Validitas Soal**

No.	Nilai Validitas	Keterangan
1.	$0,00 > r_{xy}$	Tidak valid
2.	$0,00 < r_{xy} < 0,20$	Sangat rendah
3.	$0,20 < r_{xy} < 0,40$	Rendah
4.	$0,40 < r_{xy} < 0,60$	Sedang
5.	$0,60 < r_{xy} < 0,80$	Tinggi
6.	$0,80 < r_{xy} < 1,00$	Sangat tinggi

Sumber : Arikunto, (2013)

Hasil analisis validitas butir soal menggunakan bantuan *microsoft office excel 2021* yang hasilnya terlihat pada tabel berikut.

**Tabel 21 Hasil Uji Validitas Soal *Pretest* dan *Posttest***

Soal	1	2	3	4	5	6
$r_{hitung}$	0,656	0,806	0,662	0,597	0,661	0,787
$r_{tabel}$	0,381	0,381	0,381	0,381	0,381	0,381
Valid/Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid

Sumber : Hasil Penelitian Tahun 2025

Berdasarkan tabel 21 di atas, nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  menunjukkan bahwa dari 6 soal yang digunakan peneliti untuk *pretest* dan *posttest* yang diuji cobakan kepada peserta didik seluruhnya valid. Dalam menentukan  $r_{tabel}$  peneliti menggunakan tabel R statistik dengan  $\alpha = 0,05$  dan  $df = 27$ , perhitungan validitas instrumen soal dapat dilihat pada lampiran 11 halaman 123.

### 3.8.2.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas menurut Rosidin, (2017) merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui konsistensi atau kestabilan instrumen yang dijadikan alat ukur dalam menghasilkan data yang dapat diukur sesuai ketetapannya. Sehingga tinggi atau rendahnya hasil yang didapatkan dapat diukur menggunakan rumus *Alpha Cronbach* berdasarkan reliabilitas instrumennya.

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left( 1 - \frac{\Sigma\sigma^2}{\Sigma\sigma^2} \right)$$

Keterangan :

$r_{11}$  = Reliabilitas instrumen

$k$  = Banyaknya butir soal

$\Sigma\sigma^2$  = Jumlah Varians butir

$\sigma^2$  = Varians total

Sumber : Arikunto, (2013)

Setelah mengetahui nilai pengujian instrumen, kemudian peneliti mengklasifikasikan sesuai dengan tabel reliabilitas soal sebagai berikut.

**Tabel 22 Klasifikasi Reliabilitas Soal**

No.	Indeks Daya Beda	Kategori
1	0,81-1,00	Sangat kuat
2	0,61-0,80	Kuat
3	0,41-0,60	Sedang
4	0,21-0,40	Rendah
5	0,00-0,20	Sangat rendah

Sumber : Rosidin, (2017)

Dari butir pertanyaan valid yang diujikan, kemudian peneliti mencari reliabilitas tes menggunakan rumus koefisien *alpha cronbach* dengan bantuan program *Microsoft office excel 2021*. Hasil dari perhitungan reliabilitas pertanyaan yang diujikan dengan rumus *alpha cronbach* menunjukkan  $r_{11} = 0,784$  dengan kategori kuat. Perhitungan uji reliabilitas ini dapat dilihat pada lampiran 12 halaman 124.

### 3.8.2.3 Uji Daya Beda

Daya beda soal menurut Rosidin, (2017) merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah soal yang dibuat dalam menguji kemampuan peserta didik dapat membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dan rendah dalam penguasaan materi yang diberikan. Indeks daya pembeda berkisar antara -1,00 sampai dengan 1.00, artinya semakin tinggi daya pembeda suatu soal semakin kuat atau baik soal itu sebaliknya jika daya pembeda negated maka banyak peserta didik yang berada di kelompok bawah mampu menjawab soal dengan benar Rosidin, (2017). Untuk mengetahui indeks daya pembeda soal bentuk subjektif dalam penelitian ini sebagai berikut.

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} \text{ atau } P_A - P_B$$

Keterangan:

D = Daya Pembeda soal

JA = Jumlah peserta didik kelompok atas

JB = Jumlah peserta didik kelompok bawah

BA = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

PA =  $\frac{BA}{JA}$  = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

PB =  $\frac{BB}{JB}$  = Proporsi peserta kelompok kelas bawah yang menjawab benar

**Tabel 23 Klasifikasi Daya Beda Soal**

No.	Indeks Daya Beda	Kategori
1	0,71-1,00	Baik sekali
2	0,41-0,70	Baik
3	0,21-0,40	Cukup
4	0,00-0,20	Rendah

Sumber : Rosidin, (2017)

Hasil analisis daya pembeda pada butir pertanyaan dengan berbantuan *Microsoft Office Excel 2021* sebagai berikut.

**Tabel 24 Hasil Analisis Pembeda Butir Soal**

Nomor Butir Soal	Daya Pembeda	Jumlah
1,2,3,4,5,6	Baik sekali	6
-	Baik	-

Nomor Butir Soal	Daya Pembeda	Jumlah
-	Cukup	-
-	Rendah	-

Sumber : Hasil Penelitian Tahun 2025.

Berdasarkan tabel 24 di atas, dapat kita simpulkan bahwa terdapat 6 soal yang termasuk kategori dalam kategori baik sekali. Hal ini dilakukan dengan mengkategorikan kelas atas dan kelas bawah menggunakan rumus 27%. Perhitungan daya beda pada soal uraian *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada lampiran 13 halaman 125.

#### 3.8.2.4 Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran soal merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui seberapa sulit, sukar atau mudah suatu butir soal bagi peserta didik dalam mengerjakannya. Menurut Rosidin, (2017) Rumus yang digunakan untuk menghitung tingkat kesukaran soal bentuk uraian menggunakan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan :

P = Tingkat Kesukaran

B = Jumlah Peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan benar

JS = Jumlah seluruh peserta didik yang mengikuti uji instrumen.

Menurut Rosidin, (2017) Cara memberikan interpretasi dalam mengkonsultasikan hasil perhitungan indeks tingkat kesukaran soal sebagai berikut.

**Tabel 25 Klasifikasi Tingkat Kesukaran**

Indeks Tingkat Kesukaran	Kategori
0,00-0,30	Soal tergolong sukar
0,31-0,70	Soal tergolong sedang
0,71-1,00	Soal tergolong mudah

Sumber : Rosidin, (2017)

Hasil analisis tingkat kesukaran soal berbantuan *microsoft office excel* 2021 dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 26 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal**

Nomor Butir Soal	Tingkat Kesukaran	Jumlah
4	Sukar	1
1,3,5,6	Sedang	4
2	Mudah	1

Sumber : Hasil Penelitian Tahun 2025.

Berdasarkan tabel 26 di atas, dapat kita simpulkan bahwa terdapat satu soal yang termasuk kategori sukar yaitu nomor 4, kategori sedang terdapat 3 soal yaitu nomor 1, 3, 5 dan 6, terakhir kategori mudah hanya terdapat satu soal yaitu soal nomor 3. Perhitungan tingkat kesukaran soal yang digunakan pada *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada lampiran 14 halaman 126.

### 3.9 Uji Prasyarat Analisis Data

#### 3.9.1 Uji Normalitas

Dalam mengukur suatu variabel penelitian yang normal dibutuhkan uji normalitas yaitu digunakan untuk menguji normalitas data apakah berdistribusi normal atau tidak. Statistika yang digunakan untuk menguji normalitas data dalam penelitian yaitu uji *Shapiro Wilk*. Dalam menghitung normalitas data, peneliti menggunakan Uji SPSS 23 dengan langkah-langkah penggunaan sebagai berikut.

- a. Uji data menggunakan SPSS 23 dapat dilakukan seperti langkah dibawah ini:
  1. Siapkan data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol.
  2. Buka aplikasi SPSS 23.
  3. *Copy* dan *paste* data pada halaman kerja SPSS 23.
  4. Pada bagian variabel *view* di bawah pojok kiri untuk mengganti nama variabel (VAR000 menjadi *pretest\_kelas\_eksperimen/kontrol* dan *posttest\_kelas\_eksperimen/kontrol*), pada label tinggal disesuaikan nama nya dan jumlah desimal harus (0).
  5. Klik *analyze > descriptive statistic > explore*.

6. Data *pretest* dimasukkan ke dependent list dan data *posttest* dimasukkan ke dalam factor list.
7. Klik plots lalu pilih "normalityplots with test" kemudian klik OK. Jika nilai sig *shapiro wilk*  $\geq 0,05$  maka data berdistribusi normal.

### 3.9.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang berasal dari populasi dengan variasi terdapat kesamaan atau tidak. Uji homogenitas dapat dilakukan dengan Uji SPSS 23. Uji homogenitas yang digunakan adalah uji homogeneity of varians dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Mengolah data menggunakan SPSS dengan langkah-langkah sebagai berikut ini.
  1. Siapkan data *pretest* kelas eksperimen/kontrol dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol.
  2. Beri tambahan kelas 1,2 untuk membedakan antara eksperimen dan kontrol.
  3. Buka aplikasi SPSS 23.
  4. *Copy* dan *paste* data pada halaman kerja SPSS 23.
  5. Pada bagian variabel *view* di bawah pojok kiri untuk mengganti nama variabel (VAR0001 menjadi *pretest\_kelas\_eksperimen/kontrol* dan *posttest\_kelas\_eksperimen/kontrol*) dan (VAR0002 menjadi kelas), pada bagian label sesuaikan lagi dengan nama setiap VAR dan jumlah desimal harus (0).
  6. Pada values > titik tiga > label > isi label 1. "kelas eksperimen" > add.
  7. Klik analyze > descriptive statistic > explore.
  8. Data *pretest/posttest* dimasukkan ke dependent list dan kelas dimasukkan ke dalam factor list.
  9. Klik plots lalu pilih "power estimation" kemudian klik OK.

10. Jika nilai sig based of man  $> 0,05$  maka varians data kelas eksperimen dan kontrol bersifat homogen.

### 3.10 Uji Hipotesis

#### 3.10.1 Uji Regresi Sederhana

Regresi Linier Sederhana menurut Harlan, (2018) merupakan teknik yang digunakan oleh peneliti dalam memperoleh data hubungan antara satu variabel dependen dengan satu atau lebih variabel independen. Dalam penelitian ini pengujian yang dilakukan adalah aktivitas keterlaksanaan model *cooperative learning* tipe jigsaw terhadap *posttest* berpikir kritis model *cooperative learning* tipe jigsaw dan aktivitas keterlaksanaan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* terhadap *posttest* berpikir kritis model *cooperative learning* tipe *teams games tournament*. Pengujian dilakukan menggunakan SPSS 23, dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Siapkan data *pretest* kelas eksperimen/kontrol dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol.
2. Beri tambahan kelas 1,2 untuk membedakan antara eksperimen dan kontrol.
3. Buka aplikasi SPSS 23.
4. *Copy* dan *paste* data pada halaman kerja SPSS 23.
5. Masukkan data aktivitas keterlaksanaan model dan *posttest* peserta didik.
6. Kemudian klik anylize > regresion > linier.
7. Data (X) keterlaksanaan model dimasukkan ke independent list dan data (Y) nilai *posttest* masukkan ke dalam dependent list.
8. Jika nilai sig pada coefisien  $< 0,05$  maka terdapat pengaruh dan  $H_a$  diterima.

#### 3.10.2 Uji *Independent* sampel t-Test

Uji *Independent* sampel t-Test dikutip dari Harlan, (2018) dilakukan untuk mengetahui apakah dua sampel yang tidak berhubungan

memiliki rata-rata yang berbeda. Pengujian ini dilakukan untuk membandingkan rata-rata dua grup yang tidak berhubungan satu sama lain. Berikut ini langkah-langkah uji independent sampel t-test (Uji t) menggunakan SPSS 23 sebagai berikut.

1. Siapkan data *pretest* kelas eksperimen/kontrol dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol.
2. Beri tambahan kelas 1,2 untuk membedakan antara eksperimen dan kontrol.
3. Buka aplikasi SPSS 23.
4. *Copy* dan *paste* data pada halaman kerja SPSS 23.
5. Masukkan data kedua *posttest* peserta didik kelas eksperimen dan kontrol.
6. Beri keterangan kelas dengan angka 1,2.
7. Pada variabel view, ubah values kelas dengan klik titik tiga dan add label. Contoh " 1, Kelas\_Eksperimen"
8. Kemudian klik *analyze > compare means > uji T*.
9. Jika nilai sig pada coefisien  $< 0,05$  maka terdapat pengaruh dan  $H_a$  diterima.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan yang peneliti lakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Terdapat pengaruh model *cooperative learning* tipe jigsaw terhadap peningkatan berpikir kritis peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Metro Utara. Hal ini dibuktikan dengan nilai  $F_{hitung} 253,498 > F_{tabel} 4,19$ . Jadi terbukti bahwa model *cooperative learning* tipe jigsaw berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik.
2. Terdapat pengaruh model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* terhadap peningkatan berpikir kritis peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Metro Utara. Hal ini dibuktikan dengan nilai  $F_{hitung} 55,709 > F_{tabel} 4,19$ . Jadi terbukti bahwa model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik.
3. Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis peserta didik antara kelas yang menggunakan model *cooperative learning* tipe jigsaw dan kelas yang menggunakan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament*. Hal ini dibuktikan dengan signifikansi pada uji T, dimana  $t_{hitung} = 0,010 > t_{tabel} = 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi terbukti bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis peserta didik antara kelas yang menggunakan model *cooperative learning* tipe jigsaw dan *teams games tournament*.

### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe jigsaw dan *teams games tournament* maka ada beberapa saran yang diberikan oleh peneliti, antara lain:

### 1. Kepala sekolah

Kepala sekolah diharapkan mampu memberikan pelatihan berupa workshop atau webinar terkait penerapan model pembelajaran yang dibersamai dengan tujuan meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Memberikan kesempatan bagi pendidik untuk mampu mengembangkan pertanyaan yang mencakup beberapa indikator berpikir kritis yang rendah yaitu pada indikator evaluasi untuk model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* dan interpretasi untuk model *cooperative learning* tipe jigsaw.

### 2. Pendidik

Pendidik diharapkan mengoptimalkan lagi penggunaan model *cooperative learning* tipe jigsaw dan *teams games tournament* sebagai alternatif penunjang dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Selain itu, pendidik juga dapat memperhatikan lagi peserta didik yang kurang aktif dalam pengelolaan model pembelajaran ini. Khususnya jika menerapkan model kooperatif tipe *teams games tournament*, walaupun terlihat menyenangkan tetapi banyak peserta didik yang belum mampu mengembangkan jiwa kompetitif, percaya diri, dan berani untuk mengutarakan pendapatnya.

### 3. Peserta didik

Peserta didik diharapkan lebih aktif dalam proses pembelajaran, fokus dalam memperhatikan materi yang diberikan, percaya diri untuk berbicara didepan umum, serta mampu bekerjasama dengan kelompok dalam mencapai penyelesaian permasalahan yang diberikan.

### 4. Penelitian lanjutan

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti merekomendasikan bagi peneliti selanjutnya untuk menerapkan model *cooperative learning* tipe jigsaw dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hal ini karena model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* memerlukan perhatian lebih terhadap peserta didik yang pasif dalam pembelajaran. Karena hal itu dapat mempengaruhi hasil penelitian yang didapatkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*. Semarang. UNISSULA PRESS.
- Agustianti, R., Pandriadi, Nussifera, L., Wahyudi, Angelianawati, L., Meliana, I., Sidik, E. A., Nurlaila, Q., Simarmata, N., Himawan, I. S., Pawan, E., Ikhrum, F., Andriani, A. D., Ratnadewi, & Hardika, I. R. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. CV. Tohar Media.
- Amalia, L., Astuti, D. A., Istiqomah, N. H., Hapsari, B., & Daniar, A. S. (2023). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Semarang. Cahya Ghani Recovery.
- Anatasya, E., & Dewi, D. A. (2021). Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 291–304. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jpku.v9i2.34133>
- Anitra, R. (2021). Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 6(1), 8. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v6i1.2311>
- Anwai Rizqi, M. D., & 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. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(1), 131–136. <https://doi.org/10.22460/collase.v1i1.16373>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Asfar, I. T., Asfar, I. A., & Halamury, M. F. (2023). Tori Behaviorisme ( Theory of Behaviorism ). *Makasar: Program Doktorat Ilmu Pendidikan*, (February 2019). <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.34507.44324>

- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>
- Ayurachmawati, P., Asmara, R., & Nopriyanti, T. D. (2024). Pengaruh Pendekatan STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Kelas V SD Negeri 01 Rasuan. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(2), 380–384. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i2.573>
- Aziz, M. T., Hasan, L. M. U., & Rido'i, M. (2024). Analisis Kurikulum Bahasa Arab Berbasis 4C (Critical Thinking, Communication, Collaboration, Creativity) untuk Pengembangan Kompetensi Abad 21 pada Siswa. *DAARUS TSAQOFAH Jurnal Pendidikan Pascasarjana Universitas Qomaruddin*, 2(1), 216–222. <https://doi.org/10.62740/jppuq.v2i1.258>
- Bundel, & Saputro, T. V. D. (2025). Efektivitas Belajar Profil Pelajar Pancasila Dimensi Bernalar Kritis Untuk Pelajaran Ppkn Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe Jigsaw. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kearifan Lokal (JIPKL)*, 5(3), 777–800.
- Darman, R. A. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Padang. Guepedia.
- Dermawan, D., Maulana, D., & Panji. (2023). Analisis Berpikir Kritis Pada Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1671–1579. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7153>
- Dewi, N. P. C. P. (2022). Analisis Buku Panduan Guru Fase A Kelas I Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada Jenjang Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 131. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i2.2475>
- Farikhah, L., Purbasari, I., & Shokib Rondli, W. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Dengan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4225–4233. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1257>
- Gasong, D. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta. Penerbit Deepublish.
- Gayatri, Y. (2009). Cooperative Learning Tipe Team Games Tournaments (TGT) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi. *Jurnal Online Universitas Muhammadiyah Surabaya*, 8(3), 59–67.
- Harahap, R. R., Wakit, S., Santosa, Y. B. P., Budi, S., Majid, M. S. A., Widodo, B., Syarifah, T., Hadikusumo, R. A., Afryanti, F., Wijayati, R. D., Susilaningsih, C. Y., Arini, D., Sholihin, C., Ilham, & Anas, M. (2024). *Pengantar Pendidikan*. Duta Sains Indonesia.

- Harefa, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telaumbanua, T., Hulu, F., Telambanua, K., Sari Lase, I. P., Ndruru, M., & Marsa Ndraha, L. D. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 325. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.325-332.2022>
- Harlan, J. (2018). *Analisis Regresi Linear*. Depok. Penerbit Gunadarma.
- Hendracita, N. (2021). *Model-Model Pembelajaran SD*. Bandung. Multikreasi Pres.
- Kafiar, D. Y. B. R., Sormin, S. A., & Betaubun, S. L. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 7(3), 336–343. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i3.67011>
- Karim, K., & Normaya, N. (2015). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran dalam Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Model Jucama di Sekolah Menengah Pertama. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 92–104. <https://doi.org/10.20527/edumat.v3i1.634>
- Kollo, N., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Keterampilan Berpikir Kritis Siswa melalui Penerapan Kurikulum Merdeka. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2), 1452–1456. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i2.3845>
- Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling Info Artikel Abstrak. *HISTORIS : Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33–39. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/historis.vXiY.4075>
- Lestari, S., Manurung, A. A., & Sumarni, S. (2024). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasi dalam Pembelajaran IPA SD. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 10622–10628. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5476>
- Lubis, M. Arafat. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKN) DI SD/MI*. Jakarta. Prenadamedia Grup.
- Lubis, N. A. (2016). Pembelajaran Kooperatif Tipe JIGSAW. *As-Salam*, 1(1), 67–84. <https://jurnal-assalam.org/index.php/JAS/article/view/48>.
- Maysaroh, S., Ilah, I., & Dedeh, D. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 2 Ciamis. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 3(3), 662. <https://doi.org/10.25157/j-kip.v3i3.8695>
- Muncarno. (2017). *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Lampung. Hamim Grup.

- Nurfitriyanti, M. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Matematika ditinjau dari Kecerdasan Emosional. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(2), 153–162. <https://doi.org/10.30998/formatif.v7i2.2229>
- Palin, S., Sari, R., Bakar, R. M., Yhani, P. C. C., Mukadar, S., Lidiawati, L., Indah, N., Nurhamdiah, Hilir, A., & Sholihan. (2023). *Belajar dan Pembelajaran*. PT. MIFANDI MANDIRI DIGITAL.
- Parwati, N. N., Suryawan, I. P. P., & Apsari, R. A. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Depok. Rajawali Pres.
- Pratiwi, A. N., & Harsiwi, N. E. (2024). Analisis Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas V SDN Sokalela. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(2), 3031–5220. <https://doi.org/10.62281>
- Purwaningsih, A. S., & Harjono, N. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1204–1212. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5083>
- Putra, A. (2021). *Penerapan Model Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Sekolah Dasar*. Surabaya. Jakad Media Publishing.
- Ramdhan, M. (2021). *Metode Penelitian*. Surabaya. Cipta Media Nusantara.
- Ramli, R., Damopolii, M., & Yuspiani, Y. (2024). Prinsip-Prinsip Belajar dan Pembelajaran. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(3), 91–99. <https://doi.org/10.57218/jupeis.vol3.iss3.1136>
- 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. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(1), 131–136. <https://doi.org/10.22460/collase.v1i1.16373>
- Rohim, A., & Rofiki, I. (2024). Profil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Menyelesaikan Soal AKM Numerasi. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(1), 183–193. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.893>
- Rohmani, Abd. H., Muyassarah, & Khaliza, S. N. (2024). *Model dan Strategi Pembelajaran*. Bandung. Penerbit Widina Media Utama.
- Rokhimawan, M. A., Badawi, J. A., & Aisyah, S. (2022). Model-Model Pembelajaran Kurikulum 2013 pada Tingkat SD/MI. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2), 2077–2086. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2221>

- Rosidin, U. (2017). *Evaluasi dan Asesmen Pembelajaran*. Yogyakarta. Media Akademi.
- Rosyadi, R., & Fauzi, Z. A. (2024). Meningkatkan Aktivitas Peserta Didik Sekolah Dasar Dengan Model JIGSAW, NHT Dan TGT. *Jurnal Locus Penelitian dan Pengabdian*, 3(4), 330–338.  
<https://doi.org/10.58344/locus.v3i4.2530>
- Saputra, H. (2020). Kemampuan Berfikir Kritis Matematis. *Perpustakaan IAI Agus Salim Metro Lampung*, 2(April), 1–7.
- Setyaningrum, T. W., & Asrofah. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) pada Materi Teks Berita Kelas XI. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(2), 1–9.
- Sihotang, K. (2019). *Berpikir Kritis: Kecakapan Hidup di Era Digital*. Yogyakarta. PT KANISIUS.
- Simbolon, W. A., Ahmad, M., Fadilla, U., & Kristanti, A. T. (2025). Menumbuhkan Minat Belajar Matematika Siswa Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT). *Jurnal Pengabdian Indonesia (JPI)*, 1(1), 22–31.  
<https://doi.org/10.62567/jpi.v1i1.564>
- Sinambela, P. N. J. M., Bulan, A., Febrina, A., Susilowaty, N., Fatchurrohman, M., Novianti, W., Sembiring, E. T. B., Chairunnisa, Subroto, D. E., & Mardhiyana, D. (2022). *Model-Model Pembelajaran*. Banten. Sarda Kurnia Pustaka.
- Siregar, R. L. (2021). Memahami Tentang Model, Strategi, Metode, Pendekatan, Teknik, dan Taktik. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 63–75.
- 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).
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung. ALFABETA.
- Suparlan. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *ISLAMIKA*, 1(2), 79–88. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>
- Suprihati, W. (2021). Metode Jigsaw dan Penerapannya di Dalam Kelas. *Veritas Lux Mea (Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen)*, 3(2), 186–193.  
<https://doi.org/10.59177/veritas.v3i2.120>

- Susanna, S. (2018). Penerapan Teams Games Tournament (Tgt) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI Man 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*, 5(2), 93–196.  
<https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2832>
- Susilowati, Sajidan, & Ramli, M. (2017). Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Madrasah Aliyah Negeri di Kabupaten Magetan. *Seminar Nasional Pendidikan Sains*, 4(Sandika IV), 223–231.
- Sutono, S., & Pamungkas, A. P. (2020). Penerapan Metode Eksperimen Semu Pada Sistem Informasi Persediaan dan Penjualan Obat di Apotek Berbasis Web-Base. *Media Jurnal Informatika*, 12(2), 44–50.  
<https://doi.org/10.35194/mji.v12i2.1225>
- Swarjana, I. K. (2022). *Populasi-Sampel, Teknik Sampling & Bias Dalam Penelitian*. Yogyakarta. Penerbit ANDI.
- Syafawani, U. R., & Safari, Y. (2024). Teori Perkembangan Belajar Psikologis Kognitif Jean Piaget: Implementasi dalam Pembelajaran Matematika di Bangku Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(2), 1488–1502.  
<https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i2.11810>
- Wajdi, F., Seplyana, D., Juliastuti, Rumahlewang, E., Fatchiatuzahro, Halisa, N. N., Rusmalinda, S., Kristiana, R., Niam, M. F., Purwanti, E. W., Melinasari, S., & Kusumaningrum, R. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Widina Media Utama.
- Wayan, I., Prasetya, S., Ngurah, G., & Agustika, S. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Wordwall: Solusi Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(3), 163–172.
- Wibawa, A. J., & Suarjana. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw I dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 115–124.  
<https://doi.org/10.23887/jisd.v3i1.17665>
- Wibowo, A. P., & Wahono, M. (2017). Pendidikan Kewarganegaraan: usaha konkret memperkuat multikulturalisme di Indonesia. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 14(2), 196–205.  
<https://doi.org/10.21831/civics.v14i2.16043>
- Wulandari, D. A., & Indarini, E. (2025). Pendidikan Pancasila Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 2477–2143.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.22951>

Yulianti, E., Mahfud, H., & Matsuri, M. (2023). Kemampuan berpikir kritis peserta didik materi keberagaman pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas VA sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.59920>

Yuliyanti, N., & Sunarsih, D. (2019). Pengaruh Model Cooperative Tipe TGT Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Siswa Kelas IV. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 1(01), 45–53. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v1i01.58>