

Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Penggunaan Model *Teams Games Tournaments*

Ady Saputra¹, Sri Untari², Alif Mudiono³

¹Pendidikan Dasar-Universitas Negeri Malang

²Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan-Universitas Negeri Malang

³Keguruan Sekolah Dasar dan Prasekolah-Universitas Negeri Malang

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 28-01-2020

Disetujui: 17-12-2020

Kata kunci:

teams games tournaments;

berpikir kritis;

teams games tournaments;

critical thinking

ABSTRAK

Abstract: This study aimed to describe the application of cooperative learning Teams Games Tournament to enhance the critical thinking skills of students in class V SDN Tlekung 1 Batu. This research is a classroom action research are conducted in two cycles. Each cycle consists of two meetings. Data was collected through observation implementation learning and critical thinking skills of students. The results showed that an increase in the average percentage implementation Teams Games Tournaments learning model by teachers from the first cycle to the second cycle is from 77% to 88% and the average percentage implementation result of learning by students from 77% to 90%. Then the critical thinking skills of students also increased from the first cycle to cycle 2 is equal to 37.1 (critical) to 4,2 (very critical).

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN Tlekung 1 Kota Batu. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri atas dua pertemuan. Data dikumpulkan melalui hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata persentase keterlaksanaan pembelajaran dengan model *Teams Games Tournaments* oleh guru dari siklus I ke II yaitu dari 77% menjadi 88% dan persentase rata-rata hasil keterlaksanaan pembelajaran oleh siswa dari 77% menjadi 90%. Kemudian kemampuan berpikir kritis siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 37,1 (kritis) menjadi 4,2 (sangat kritis).

Alamat Korespondensi:

Ady Saputra

Pendidikan Dasar

Universitas Negeri Malang

Jalan Semarang 5 Malang

E-mail: Adisaputra010495@gmail.com

IPS merupakan salah satu disiplin ilmu yang harus dikuasai karena mencakup kehidupan yang kompleks. Pembelajaran IPS ialah bidang studi atau pembelajaran yang berfokus pada usaha menumbuhkan dan mengembangkan pengertian-pengertian atau pemahaman peserta didik tentang aspek kehidupan di sekitar anak yang mencakup lingkungan fisik dan sosialnya (Supardan, 2015). Tujuan pembelajaran IPS adalah membina siswa menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri serta bagi masyarakat dan Negara (Gunawan, 2014). mewujudkan tujuan dari pembelajaran IPS tersebut tentunya siswa diwajibkan memiliki daya pemikiran yang kritis terhadap apapun yang ada di lingkungan sosialnya.

Kemampuan berpikir kritis pada abad 21 ini menjadi hal mutlak dikarenakan kemampuan berpikir kritis menjadi salah satu ketrampilan inti abad ke-21 (Spector & Ma, 2019). Kemampuan abad ke-21 tidak hanya lebih dari melek teknologi tetapi juga termasuk berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi, dan kerja sama tim yang diperlukan untuk berhasil dalam pekerjaan dan kehidupan (Johnson, 2009). Berpikir kritis adalah kecakapan kognitif dan strategi, guna mengolah keterampilan dan pengetahuan untuk meningkatkan peluang keberhasilan dalam seseorang (Franco, Butler, & Halpern, 2015). Orang yang memiliki kemampuan berpikir kritis yang tinggi akan memiliki pola pemikiran bagus (Franco, Butler, & Halpern, 2015) dan berprestasi keberhasilan tinggi dalam akademik dan kehidupan sehari-hari (Butler, 2012). Oleh sebab itu, masyarakat dituntut mengembangkan pola pikir kritis dalam berbagai aspek. Oleh sebab itu, kemampuan berpikir kritis dimasukkan ke dalam kompetensi kurikulum 2013 pada pendidikan Indonesia (Permendikbud, 2013). Kemendikbud No. 20 tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah menghendaki kompetensi lulusan yang dapat menghadapi tantangan abad 21. Lembaga pendidikan diharapkan mampu menciptakan generasi emas yang mempunyai *life skills* agar dapat berkompetisi dalam masyarakat. Kecakapan hidup yang dimaksud adalah berkemampuan kreatif, inovatif, berpikir kritis dalam memecahkan

permasalahan dan bertanggung jawab (Resource & Guide, 2008). Keterampilan abad ke-21 ini diperlukan untuk dapat memecahkan masalah yang kompleks (Darin Jan C. Tindowen, Bassig, & Cagurangan, 2017). Upaya tersebut didukung oleh pendapat (Howenstein, Bilodeau, Brogna, & Good, 1996) menyatakan bahwa pendidikan dalam jangka waktu lama dan baik akan meningkatkan kemampuan berpikir kritis seseorang.

Terkait dengan hal tersebut, segala hal dalam pembelajaran harus diupayakan dengan baik. Berbagai pendekatan, model dan metode pembelajaran serta *feedback* yang cukup diperlukan untuk belajar berpikir kritis (Repo, Rusanen, & Hyytinen, 2017) Terdapat empat masalah pokok yang menjadi pedoman dalam keberhasilan kegiatan belajar diantaranya pendekatan, strategi, model dan metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Oleh sebab itu, guru harus mengetahui fungsi dan peran dalam kegiatan pembelajaran untuk mengoptimalkan segala sumber. Variasi model pembelajaran akan berpengaruh pada keberhasilan belajar. Model penyajian yang selalu sama dapat memengaruhi kegiatan pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dengan penyajian yang selalu sama (Slamento, 2010). Dari uraian tersebut, jelas bahwa keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran merupakan faktor yang harus dikuasai guru dalam melaksanakan pembelajaran yang ditentukan oleh kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran yang sesuai.

Sebagaimana paparan tersebut, terdapat masalah pada pembelajaran di SDN Tlekung 1 Kota Batu. Berdasarkan observasi tanggal 17 Mei 2019 di kelas V, menunjukkan proses pembelajaran IPS di kelas kurang aktif karena masih menggunakan metode belajar konvensional serta kemampuan berpikir siswa dalam pembelajaran masih kurang seperti (1) siswa malu untuk bertanya; (2) kurang berani dalam menjawab pertanyaan dari guru dalam pembelajaran; (3) kurangnya inisiatif untuk mencari tahu mengenai pembelajaran; (4) siswa enggan untuk berpendapat; (5) sulit membedakan informasi yang diterima misalnya mengidentifikasi fakta atau bukan; (6) informasi pembelajaran yang disampaikan oleh guru hanya bersifat satu arah yaitu dari guru ke siswa; dan (7) guru lebih banyak menggunakan papan tulis untuk menuliskan materi pembelajaran IPS sehingga sebagian siswa masih mengalami kesulitan dan tidak semangat dalam proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi, ada permasalahan mengenai pembelajaran di kelas V SDN Tlekung 1 Kota Batu. Oleh karena itu, perlu ada alternatif perbaikan pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* yang diharapkan siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Model kooperatif sering digunakan dalam pembelajaran saat ini. Model pembelajaran kooperatif ialah kegiatan pembelajaran yang dilakukan bersama atau membantu diantara sesama dalam kerjasama yang diatur dalam kelompok yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri (Solihatun & Raharjo, 2012). Model ini mempunyai beberapa prinsip pembelajaran, yaitu (1) adanya saling ketergantungan yang positif, (2) individual yang bertanggung jawab, (3) interaksi kelompok belajar yang induktif, dan (4) komunikasi dalam kelompok (Sanjaya, 2015).

Salah satu model pembelajaran yang dirasa cocok untuk peningkatan kemampuan berpikir kritis adalah model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran yang melibatkan seluruh siswa tanpa ada perbedaan status dan melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya yang mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (Shoimin, 2017) Melalui model ini, siswa di bentuk kelompok kecil yang terdiri dari 3—5 siswa yang heterogen baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras maupun etnis. Penelitian yang dilakukan oleh (Ardani, Putra, & Kristiantari, 2014) menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* berbantuan media *question card* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD N 17 Dauh Puri. Didukung oleh (Aryani, 2015) menyimpulkan bahwa ada peningkatan keterampilan sosial siswa dari siklus I dengan rerata nilai 51,30 menjadi 76,80 pada siklus II.

Mengacu pada beberapa teori dan hasil penelitian di atas maka peneliti meyakini bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN Tlekung 1 Kota Batu. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Kartu Soal untuk Meningkatkan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Tlekung 1 Kota Batu”.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang dirancang dengan Penelitian Tindakan Kelas dengan jenis kolaboratif yaitu dimana kehadiran peneliti di sekolah adalah sebagai perencana, pengumpul data, dan pelapor hasil penelitian. Penelitian dilaksanakan di SDN Tlekung 1 Kota Batu pada kelas V semester genap tahun ajaran 2019/2020 dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas V di SDN Tlekung 1 Kota Batu berjumlah 32 siswa yang terbagi atas 21 siswa laki-laki, dan 11 siswa perempuan. Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa bentuk keterangan yang digunakan sebagai sumber data.

Penelitian ini menggunakan prosedur Hopkins melalui tiga tahapan pada setiap siklus. Adapun tahapan tindakan tersebut, meliputi (1) perencanaan (*plan*), (2) pelaksanaan (*action*) dan pengamatan (*observe*), dan (3) refleksi (*reflect*). Tahap perencanaan (*plan*), dilakukan kegiatan penyusunan perangkat pembelajaran meliputi silabus, RPP, lembar kegiatan kelompok,

tes kognitif, dan menyusun instrument penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar keterlaksanaan pembelajaran dan lembar observasi kemampuan berpikir kritis. Instrumen penelitian tentunya telah dilakukan validasi kontruks terlebih dahulu dan telah dinyatakan valid. Tahap pelaksanaan (*action*), dilakukan kegiatan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* yang terdiri dari kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Tahap pengamatan (*observer*), pada tahap ini dilaksanakan kegiatan pengamatan oleh observer yaitu satu observer *independent* dan satu guru kelas V SDN Tlekung 1. Observer bertugas menilai keterlaksanaan pembelajaran dan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa melalui penerapan model *Teams Games Tournament* dengan lembar observasi yang telah tervalidasi. Kemudian tahap akhir atau refleksi (*reflect*), pada tahap ini dilaksanakan upaya evaluasi yang mengacu pada data siklus I. Apabila data yang diperoleh belum cukup sesuai ketentuan nilai minimal maka dilanjutkan pada siklus dua dengan tahapan yang sama.

HASIL

Kegiatan penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, hasil pelaksanaan, dan refleksi. Data yang dikumpulkan merupakan hasil dari keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang dilakukan oleh guru dan siswa serta data tentang kemampuan berpikir kritis siswa kelas V di SDN Tlekung 1 Kota Batu. Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan pada tanggal Sabtu, 5 Oktober 2019. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan pada jam 07.30—09.40 dengan melaksanakan sintak model *Teams Games Tournament*. Siklus II dilaksanakan pada tanggal 16 Oktober 2019 pukul 07.30—09.40. Hasil dari setiap pertemuan pada siklus I dan siklus II tertera pada tabel 1, 2, 3, dan 4.

Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran

Tabel 1 Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus I

No	Pertemuan	Skor I Maksimal	Guru	Kriteria	Siswa	Kriteria
1	Pertemuan 1	76	74 %	Kurang	76 %	Cukup
2	Pertemuan 2	79	79 %	Cukup	78 %	Cukup
Rata-rata skor			77 %	Cukup	77 %	Cukup

Sumber: Data Olahan Peneliti (2020)

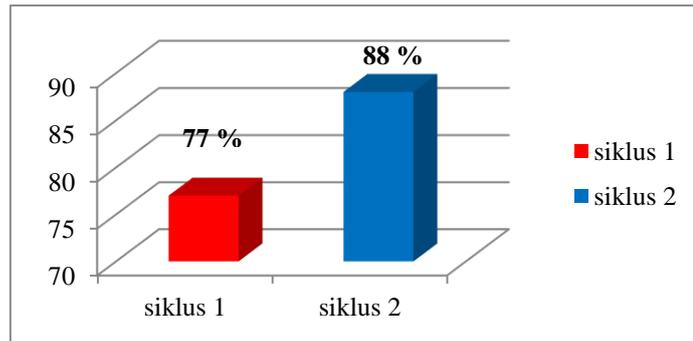
Data pada tabel 1 menjelaskan bahwa pada pertemuan 1 hasil keterlaksanaan pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* oleh guru memperoleh persentase sebesar 74% dengan kriteria kurang dan keterlaksanaan pembelajaran siswa memperoleh hasil sebesar 76% dengan kriteria cukup. Kemudian pada pertemuan 2, keterlaksanaan pembelajaran guru memperoleh skor persentase sebesar 79% dengan kategori cukup, sedangkan keterlaksanaan pembelajaran siswa memperoleh persentase sebesar 78% dengan kategori cukup. Skor rata-rata hasil keterlaksanaan pembelajaran guru diperoleh persentase sebesar 77% dengan kriteria cukup sedangkan skor rata-rata keterlaksanaan pembelajaran siswa diperoleh persentase sebesar 77% dengan kriteria cukup. Berdasarkan hasil di atas, peneliti melakukan siklus II karena pada siklus I hasil yang didapat belum maksimal. Paparan data hasil siklus II tertera pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus II

No	Pertemuan	Skor I Maksimal	Guru	Kriteria	Siswa	Kriteria
1	Pertemuan 1	85	83 %	Sangat Baik	85 %	Sangat Baik
2	Pertemuan 2	92	92 %	Sangat Baik	94 %	Sangat Baik
Rata-rata skor			88 %	Sangat Baik	90 %	Sangat Baik

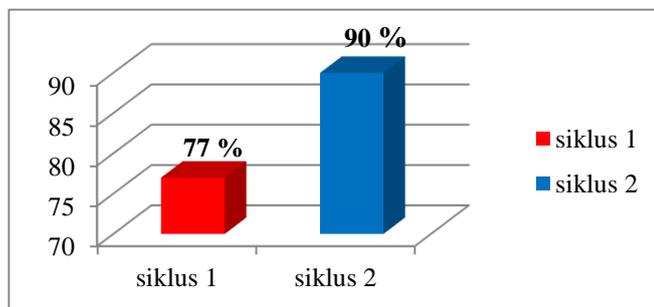
Sumber: Data Olahan Peneliti (2020)

Berdasarkan data pada tabel 2 diketahui bahwa pada pertemuan I hasil keterlaksanaan pembelajaran dengan model *TGT* oleh guru memperoleh presentase sebesar 83% dengan kriteria sangat baik dan keterlaksanaan pembelajaran siswa memperoleh hasil sebesar 85% dengan kriteria sangat baik. Kemudian pada pertemuan II, keterlaksanaan pembelajaran guru memperoleh skor persentase sebesar 92% dengan kategori sangat baik sedangkan keterlaksanaan pembelajaran siswa memperoleh presentase sebesar 94% dengan kategori sangat baik. Skor rata-rata hasil keterlaksanaan pembelajaran guru diperoleh presentase sebesar 88% dengan kriteria sangat baik sedangkan skor rata-rata keterlaksanaan pembelajaran siswa diperoleh presentase sebesar 90% dengan kriteria sangat baik. Ditinjau dari perolehan skor persentase antara siklus I dan siklus II terjadi peningkatan skor secara signifikan. Secara lebih jelas ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Diagram 1 Peningkatan Keterlaksanaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* oleh Guru

Berdasarkan diagram 1 diketahui bahwa hasil keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* oleh guru mengalami peningkatan yaitu dari skor rata-rata sebesar 77% menjadi 88%. Terjadi peningkatan skor rata-rata sebesar 10%.



Gambar 2. Diagram 2 Peningkatan Keterlaksanaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Siswa

Berdasarkan diagram gambar 2 diketahui bahwa hasil keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* oleh siswa mengalami peningkatan yaitu dari skor rata-rata sebesar 77% menjadi 90%. Terjadi peningkatan skor rata-rata sebesar 13%. Setelah diketahui hasil dari keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* oleh guru dan siswa, maka dipaparkan hasil kemampuan berpikir kritis siswa yang dilakukan pada siklus I dan II. Secara lebih rinci dapat dilihat pada tabel 3 dan 4.

Tabel 3. Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Siklus I

No	Rentang	Jumlah Siswa	Kategori
1	4,2—5	5	Sangat kritis
2	3,4—4,1	16	Kritis
3	2,6—3,4	9	Cukup
4	1,8—2,5	2	Kurang kritis
5	1,0—1,7	-	Tidak kritis
Rata-rata skor		3,71	Kritis

Sumber: Data Olahan Peneliti (2020)

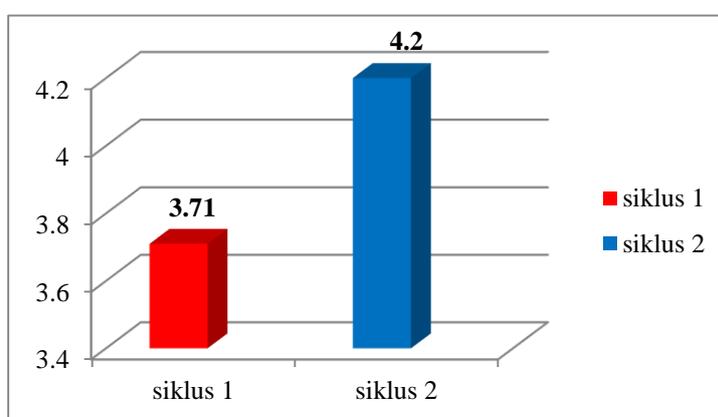
Berdasarkan data pada tabel 3 diketahui bahwa sebanyak lima siswa memperoleh skor kemampuan berpikir kritis antara 4,2—5 dengan kategori sangat kritis, sebanyak 16 siswa memperoleh skor antara 3,4—4,1 dengan kategori kritis, sebanyak 9 siswa memperoleh skor antara 1,8—2,5 dengan kategori kurang kritis, dan sebanyak 0 siswa memperoleh skor antara 1,0—1,7 dengan kategori tidak kritis. Rata-rata dari hasil perhitungan diperoleh skor sebesar 3,71 dengan kategori kritis. Hasil yang diperoleh dari siklus I dinyatakan belum maksimal sehingga dilanjutkan dengan siklus II dengan hasil seperti yang tertera pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Siklus II

No	Rentang	Jumlah Siswa	Kategori
1	4,2—5	12	Sangat kritis
2	3,4—4,1	20	Kritis
3	2,6—3,4	-	Cukup
4	1,8—2,5	-	Kurang kritis
5	1,0—1,7	-	Tidak kritis
Rata-rata skor		4,2	Sangat Kritis

Sumber: data olahan peneliti (2020)

Berdasarkan data pada Tabel 4 diketahui bahwa sebanyak 12 siswa memperoleh skor kemampuan berpikir kritis antara 4,2-5 dengan kategori sangat kritis, sebanyak 20 siswa memperoleh skor antara 3,4—4,1 dengan kategori kritis, sebanyak 0 siswa memperoleh skor antara 1,8—2,5 dengan kategori kurang kritis, dan sebanyak 0 siswa memperoleh skor antara 1,0-1,7 dengan kategori tidak kritis. Rata-rata dari hasil perhitungan diperoleh skor sebesar 4,2 dengan kategori sangat kritis. Ditinjau dari perolehan skor rata-rata persentase antara siklus I dan II terjadi peningkatan skor secara signifikan. Secara lebih jelas digambarkan pada diagram batang 3.



Gambar 3. Diagram 3 Peningkatan Kemampuan Berpikir Siswa

Berdasarkan diagram gambar 3 diketahui bahwa hasil observasi kemampuan berpikir kritis pada siswa kelas V di SDN Tlekung 1 Kota Batu dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* mengalami peningkatan signifikan yaitu dari skor rata-rata sebesar 37,1 pada siklus I menjadi 4,2 pada siklus II. Terjadi peningkatan skor rata-rata sebesar 4,9.

PEMBAHASAN

Peningkatan Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran

Keterlaksanaan model *Teams Games Tournament* dilakukan oleh guru dan siswa. Keterlaksanaan pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* guru mengalami peningkatan. Terlihat dari skor rata-rata persentase yang diperoleh pada siklus I sebesar 77% meningkat menjadi 88% pada siklus II. Keterlaksanaan pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* siswa juga mengalami peningkatan. Terlihat dari perolehan skor rata-rata persentase sebesar 77% meningkat menjadi 90% pada siklus II.

Berdasarkan hasil tersebut maka pelaksanaan pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* lebih baik daripada saat pratindakan dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Model *Teams Games Tournament* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan lima sampai enam orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin yang berbeda. Model *Teams Games Tournament* ialah model pembelajaran kooperatif yang mudah diaplikasikan dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya (Shoimin, 2017). Model ini akan membantu siswa terlibat aktif dalam bekerjasama pada kegiatan pembelajaran (Suaeb, Degeng, & Amirudin, 2018). *Teams Games Tournament* memberikan kesempatan pada setiap siswa untuk bertatap muka yang dapat memunculkan komunikasi intensif diantara anggota grup untuk saling mendengarkan dan mengutarakan opini mereka. Proses ini yang dapat meningkatkan motivasi untuk belajar dan berkembang (Mudiyanto, 2017).

Aktivitas siswa yang diobservasi dalam penelitian ini meliputi kegiatan siswa dimulai dari pembukaan pembelajaran, kegiatan siswa mengikuti pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament*, meliputi (1) siswa membentuk kelompok; (2) mendengarkan penjelasan guru; (3) mengerjakan LKK; (4) presentasi kelompok; (5) mengerjakan LKS; (6) melakukan *games*; (7) melakukan *tournament*; (8) penghargaan kelompok. Kemudian diikuti kegiatan penutup penyimpulan, refleksi, dan tindak lanjut.

Peningkatan Hasil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Kemampuan berpikir kritis siswa pada pratindakan tergolong rendah. Kemudian baru mengalami peningkatan melalui penggunaan model *Teams Games Tournament*. Terlihat pada perolahan rata-rata sebesar 3,71 dengan kriteria kritis menjadi meningkat sebesar 4,2 dengan kriteria sangat kritis pada siklus II. Kesulitan siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis ini dikarenakan kurangnya motivasi belajar. Hal tersebut sesuai dengan penelitian (Pollio, 1984) menunjukkan bahwa peserta didik di dalam ruang kelas hanya memperhatikan pelajaran sekitar 40% dari waktu pembelajaran yang tersedia. Sepuluh menit pertama perhatian siswa dapat mencapai 70%, dan terus mengalami penurunan sampai menjadi 20% pada waktu 20 menit terakhir (Purnomo, Kurniawan, Aristin, 2017). Mengacu pada hal tersebut, sudah seharusnya guru mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dan bermakna. Keefektifan kegiatan pembelajaran dapat terjadi jika guru dapat membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran dengan tepat sehingga dapat meningkatkan perkembangan siswa dalam membangun suatu materi (Carvalho, Anacleto, & Neris, 2008). Penentuan model pembelajaran menjadi hal penting untuk diperhatikan. Penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa akan mampu untuk meningkatkan keaktifan belajar (Buana & Purnomo, 2019). Melalui pengalaman belajar tersebut, pengetahuan yang didapat menjadi bermakna. Kebermaknaan pengetahuan akan akan memengaruhi kemampuan dan hasil belajar yang akan didapat. Hasil belajar tersebut tidak selalu dalam bentuk pengetahuan (Soraya & Purnomo, 2019) mereka juga mendapatkan kemampuan atau keterampilan untuk berkomunikasi juga berpikir (Ratnawati, Sukanto, Ruja, & Wahyuningtyas, 2018). Penggunaan model *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis terbukti kebenarannya.

Penelitian oleh (Rusnadi, Parmiti, & Arini, 2013) menyatakan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan hasil belajar siswa. Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sebagai salah satu model kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Gull, 2015) serta aktivitas, dan keterampilan sosial siswa (Chiu, Hsin, & Huang, 2014). Pembelajaran kooperatif juga dapat menciptakan pembelajaran yang menuntut siswa belajar aktif, menyeluruh, dan mendapatkan pengalaman langsung (Utami, Sumarmi., Ruja, & Utaya, 2016). Model *Teams Games Tournament* merupakan model dengan kombinasi permainan dengan menjawab pertanyaan dengan mengembangkan daya pikir. Pembelajaran model *Teams Games Tournament* membuat pembelajaran menarik, meningkatkan pembelajaran melalui pembentukan sebuah turnamen dan setiap kelompok bersaing untuk mendapatkan skor buat timnya, siswa bertanggung jawab secara individual untuk merumuskan dan menjawab pertanyaan yang berkontribusi pada skor tim di pembelajaran model *Teams Games Tournament* (Arturo, David, & Loreto, 2014). Pembelajaran dengan model permainan akan tercipta proses pembelajaran yang menyenangkan, siswa tidak merasa tertekan, dan menjadikan siswa lebih aktif (Wardhani, Irawan, & Sa'dijah, 2016). Melalui pembelajaran sedemikian rupa siswa akan mampu menguasai materi pembelajaran berupa pengetahuan, pemahaman, dan aspek keterampilan atau kemampuan (Mudiyanto, 2017).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan disimpulkan bahwa; (1) hasil keterlaksanaan pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* oleh guru mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Dibuktikan dengan perolehan skor rata-rata dari siklus I sebesar 77% menjadi 88% pada siklus II; (2) hasil keterlaksanaan pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* oleh siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Dibuktikan dengan perolehan skor rata-rata dari siklus I sebesar 77% menjadi 90% pada siklus II; dan (3) penggunaan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN SDN Tlekung 1 Kota Batu. Dibuktikan dengan perolehan skor rata-rata pada siklus I sebesar 3,1 dengan kategori kritis menjadi 4,2 dengan kategori sangat kritis.

Berdasarkan hasil penelitian ini maka peneliti memberikan saran; (1) bagi kepala sekolah, hendaknya perlu adanya kebijakan untuk mengadakan pertemuan rutin terstruktur guru guna memperluas pengetahuan tentang upaya peningkatan berpikir kritis; (2) bagi guru, hasil penelitian ini hendaknya dijadikan salah satu referensi untuk diaplikasikan di dalam pembelajaran serta mengontrol beberapa kekurangan seperti kurangnya situasi kondusif saat pembelajaran berlangsung; (3) bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat disempurnakan dengan menambah variabel dan jumlah sampel yang digunakan.

DAFTAR RUJUKAN

- Ardani, N. P. M., Putra, I. K. A., & Kristiantari, M. G. R. (2014). Pengaruh Model Kooperatif TGT Berbantuan Media Question Card terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1).
- Arturo, G., David, J., & Loreto, M. (2014). Multi- Faceted Impact of a Teams Game Tournament on The Ability of the Learners to Engage and Develop Their Own Critical Skill Set. *International Journal of Engineering Education*, 30(5), 1213—1224.
- Aryani, W. D. (2015). Implementasi *Teams Games Tournaments* (TGT) Berbantuan Media Kartu 4-1 untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IX F di SMPN 1 Kandeman Batang 2014/2015. *FIS (Forum Ilmu Sosial)*, 42(1), 81–105.
- Buana, Y. I. K., & Purnomo, A. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Perdagangan Internasional melalui Model Make A Match di Kelas IX C SMP Lab UM. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 4(1), 1–6. doi: 10.17977/um022v4i12019p001.
- Butler, H. A. (2012). Halpern Critical Thinking Assessment Predicts Real-World Outcomes of Critical Thinking. *Applied Cognitive Psychology*, 26(5), 721–729.
- Carvalho, Ap.F.P., Anacleto, J.C., & Neris, V. P. A. (2008). Supporting Teachers to Plan Culturally Contextualized Learning Activities. in IFIP International Federation for Information Processing. *Learning to Live in the Knowledge Society*, Springer, 281:171—174.
- Chiu, Y.C., Hsin, L. H., & Huang, F. (2014). Orientating Cooperative Learning Model on Social Responsibility in Physical Education. *International Journal of Research Studies in Education*, 3(4), 3—13.
- Darin Jan C. Tindowen, D. J. C., Bassig, J. M., & Cagurangan, J. A. (2017). Twenty-First-Century Skills of Alternative Learning System Learners. *SAGE Open*, 1–8. <https://doi.org/10.1177/2158244017726116>.
- Franco, A. H. R., Butler, H. A., & Halpern, D. F. (2015). Teaching Critical Thinking to Promote Learning. in D. Dunn (Ed.). *The Oxford Handbook of Undergraduate Psychology Education*, 65–74.
- Gull, F. (2015). Effects of Cooperative Learning on Students Academic Achievement. *Journal of Education and Learning*, 9(3), 246—255.
- Howenstein, M. A., Bilodeau, K., Brogna, M. J., & Good, G. (1996). Factors Associated with critical Thinking among Nurses. *Journal of Continuing Education in Nursing*, 27(3), 100–103.
- Johnson, P. (2009). The 21st Century Skills Movement. *Educational Leadership*, 67(11).
- Mudiyanto, H. (2017). Differences of Effectiveness of Cooperative Learning Learning Model Type Teams Games Tournament (TGT) and Group Working on Learning Result at Elementary School. *Journal of Elementary Education (PRIMAYEDU)*, 1(1), 25–36.
- Pollio, H. R. (1984). What Students Think about and do in College Lecture Classes” in Teaching-Learning Issues Issues No. 53. *Learning Research Centre, Tennessee: University of Tennessee*.
- Purnomo, A., Kurniawan, B., & Aristin, N. (2018). Motivation to Learn Independently through Blended Learning. *In International Conference on Educational Research and Innovation (ICERI 2018)*. doi: 10.2991/iceri-18.2019.55
- Ratnawati, N., Sukamto, S., Ruja, I. N., & Wahyuningtyas, N. (2018). Pengembangan Buku Pedoman Lab Alam Fakultas Ilmu Sosial untuk siswa SMP. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 2(2), 62–67.
- Repo, S., Rusanen, T. L. A. R., & Hyytinen, H. (2017). Prior Education of Open University Students Contributes to Their Capability in Critical Thinking. *Journal of Adult and Continuing Education*, 23(1), 61–77.
- Rusnadi, N. M., Parmiti, D. P., & Arini, N. W. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA. *Mimbar PGSD Undiksha*, 1(1), 1–10.
- Shoimin, A. (2017). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slamento. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Memengaruhinya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Solihatin, E., & Raharjo. (2012). *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Soraya, M. L., & Purnomo, A. (2019). Membangun Empati Siswa Melalui Bermain Peran pada Materi Konflik Sosial Kelas VIII C SMP Lab UM. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 4(1), 7–14. doi: 10.17977/um022v4i12019p007
- Spector, J. M., & Ma, S. (2019). Inquiry and Critical Thinking Skills for The Next Generation from Artificial Intelligence Back to Human Intelligence. *Springer Open Journal*, 6(8), 1–8. <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0088-z>.
- Suaeb, S., Degeng, I. N. S., & Amirudin, A. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Tebak Gambar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(1), 146—154.
- Supardan, D. (2015). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial: Perspektif Filosofi dan Kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Utami, W. S., Sumarmi., Ruja, I. N., & Utaya, S. (2016). REACT (Relating, Experiencing, Applying, Cooperative,Transferring) Strategy to Develop Geography Skills. *Journal of Education and Practice*, 7(17), 100—104.
- Wardhani, D., Irawan, E. B., & Sa'dijah, C. (2016). Origami terhadap Kecerdasan Spasial Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(5), 905—909.