

PENGARUH MODEL PEMBELAARAN KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAM GAME TOURNAMENT*) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN MOTIVASI SISWA SD

Edy Nurhaedi^{1*}, Cecep Anwar Hadi Firdos Santosa², Yumiati³

Program Pascasarjana Universitas Terbuka, Serang, Indonesia

Email: *edynurhaedi65@guru.sd.belajar.id, cecepanwar@untirta.ac.id,

yumi@ecampus.ut.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi yang diketahui rendahnya tingkat kemampuan berpikir kritis dan motivasi siswa di SDN Jatigintung I dan SDN Tegal Kunir Kidul I. Hal ini menyebabkan para siswa mengalami kesusulitan untuk mengerjakan tugas, para siswa tidak memiliki kemauan untuk mengajukan pertanyaan bagaimana dan mengapa atas masalah yang ditemukan. Selain itu terdapat kebanyakan siswa yang tidak terlibat di dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap kemampuan berpikir kritis dan motivasi siswa SD di Gugus 047 Kecamatan Mauk. Metode penelitian menggunakan *quasi experiment* dengan pendekatan kuantitatif korelasional dari dua kelompok yang diberikan perlakuan berbeda. Jumlah populasi adalah semua siswa SD kelas 3 di Gugus 047 Kecamatan Mauk Kabupaten Tangerang. Sampel penelitian terdiri dari kelas 3A terdiri dari 22 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas 3B terdiri dari 22 orang sebagai kelas kontrol pada SDN Jatigintung I dan kelas 3A terdiri dari 22 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas 3B terdiri dari 22 orang sebagai kelas kontrol pada SDN Tegal Kunir Kidul I. Instrumen menggunakan lembar soal dan angket dan dianalisis menggunakan uji Manova. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan motivasi siswa, dan secara bersamaan pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan kemampuan berpikir kritis dan motivasi siswa.

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

How to cite:	Edy Nurhaedi, Cecep Anwar Hadi Firdos Santosa, Yumiati (2022) Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Game Tournament) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Motivasi Siswa SD, (7) 09. Doi: 10.36418/syntax-literate.v7i9.13767
E-ISSN:	2548-1398
Published by:	Ridwan Institute

Abstract

This research is based on the results of observations which reveal the low level of critical thinking skills and motivation of students at SDN Jatigintung I and SDN Tegal Kunir Kidul I. This causes students to experience difficulties in carrying out assignments, students do not have the will to ask questions about how and why. Problems found. Apart from that, there are most students who are not involved in the learning process. The aim of this research is to analyze the influence of the Team Game Tournament (TGT) learning model on critical thinking skills and motivation of elementary school students in Gugus 047 Mauk District. The research method uses a quasi experiment with a correlational quantitative approach from two groups given different treatments. The total population is all 3rd grade elementary school students in Cluster 047, Mauk District, and Tangerang Regency. The research sample consisted of class 3A consisting of 22 people as the experimental class and class 3B consisting of 22 people as the control class at SDN Jatigintung I and class 3A consisting of 22 people as the experimental class and class 3B consisting of 22 people as the control class at SDN Tegal Kunir Kidul I. The instrument uses question sheets and questionnaires and is analyzed using the Manova test. The results of this research show that in the experimental class after being treated with the Team Games Tournament (TGT) learning model, critical thinking skills increased. Apart from that, in the experimental class after being treated with the Team Games Tournament (TGT) learning model there was an increase in student motivation, and simultaneously in the experimental class after being given the Team Games Tournament (TGT) learning model treatment there was an increase in students' critical thinking abilities and motivation.

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

Pendahuluan

Kemampuan berpikir siswa kelas 3 SD di Gugus 047 Kecamatan Mauk dari hasil observasi diketahui cenderung lemah dilihat ketika siswa diberikan soal latihan yang berbeda dari contoh awal, siswa mengalami kesulitan untuk mengerjakan tugas namun tidak terdapat kemampuan dari siswa untuk mengajukan pertanyaan tentang bagaimana dan mengapa atas masalah yang ditemukan. Kondisi ini menunjukkan adanya tantangan untuk memecahkan suatu masalah di masa mendatang yang terkait dengan konsep pembelajaran bagi peserta didik dituntut untuk mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis agar dapat mengembangkan kemampuan menalar, memahami, menyatakan, menganalisis dan mengevaluasi informasi sehingga menghasilkan keputusan yang reliabel dan valid. Berpikir kritis bagi siswa bertujuan untuk menguasai argumentasi, menilai argumentasi secara kritis, membangun serta mempertahankan argumen yang menyakinkan atas argumentasi yang disampaikan oleh guru maupun teman di dalam

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Game Tournament) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Motivasi Siswa SD

proses pembelajaran (Ekayani, 2017; Nabila, 2020; Fitriyah, 2016; Christina & Kristina, 2016).

Motivasi belajar berperan penting dalam proses pembelajaran yang memiliki empat aspek yaitu: (1) pilihan atau ketertarikan terhadap tugas/kegiatan; (2) usaha atau upaya yang dilakukan untuk sukses; (3) ketekunan dan kegigihan, waktu yang digunakan untuk sebuah tugas; dan (4) rasa percaya diri selama terlibat dalam kegiatan. Motivasi belajar mempengaruhi prestasi belajar siswa (Ricardo & Meilani, 2017; Sudibyo, 2017; Azis, 2017). Hasil observasi menunjukkan siswa SD di Gugus 047 Kecamatan Mauk sebanyak 75% siswa tidak termotivasi dalam pembelajaran yang menandakan kebanyakan siswa tidak terlibat dalam proses pembelajaran, hanya sebanyak 25% siswa cenderung mengikuti proses pembelajaran.

Ditemukannya permasalahan tersebut membutuhkan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) bagi para siswa sebagai salah satu model pembelajaran aktif yang berisikan pertandingan atau permainan dengan memainkan suatu permainan bersama anggota tim lain guna memperoleh nilai untuk skor tim mereka. *Team Games Tournament* (TGT) dibuat oleh guru dalam bentuk kuis untuk mendorong kemampuan siswa memberikan penjelasan secara sederhana, pengkajian terhadap bukti, data dan asumsi, serta menerapkan kesimpulan, keputusan atau solusi sebagai indikator dari berpikir kritis (Trinova, 2012; Pramesti, 2019).

Beberapa hasil studi empiris membuktikan terdapat pengaruh positif model TGT terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dari kelas eksperimen yang diajarkan dinilai lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran diskusi (Muttaqiem, dkk, 2021). Penerapan model TGT dan *teaching game for understanding* (TGfU) dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan passing bola voli bagi para siswa (Artha, dkk, 2020). Model TGT berhasil meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Bahasa Inggris (Pransiska, 2021). Penerapan model TGT dan *problem based learning* mempengaruhi kemampuan siswa dalam pemecahan masalah, meningkatkan kemampuan berpikir siswa dalam memberikan respon positif (Oktari, 2020). Model TGT dapat meningkatkan kemampuan motivasi siswa SMA Muhammadiyah 1 Purwokerto (Pramesti, 2019). Model TGT mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam kegiatan pembelajaran di SMAN 1 Batang Toru (Pardede, 2019). Penerapan model TGT terbukti lebih efektif dibandingkan metode ceramah dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas IV SD Negeri Keudelinteung (Kistian & Anita, 2021). Model TGT yang diterapkan dengan bantuan media android dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Kanbunggul, dkk, 2020). Penerapan model TGT lebih efektif dibandingkan *group investigation* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis Matematika (Palupi & Rahayu, 2021). Aplikasi model TGT mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mencapai nilai tuntas dari hasil belajar materi Animalia siswa kelas X IPA SMA Bina Insan Mandiri Nganjuk (Rahmwati, 2020).

Kebaruan penelitian ini terdapat pada tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis dan menjelaskan tentang pengaruh kemampuan berpikir kritis dan motivasi siswa secara parsial dan simultan pada kelas model pembelajaran kooperatif tipe *Team*

Game Tournament (TGT) dengan kelas konvensional siswa Sekolah Dasar di Gugus 047 Kecamatan Mauk.

Metode Penelitian

Desain penelitian menggunakan penelitian ekperimental dengan pendekatan kuantitatif sebagai suatu cara untuk mencari hubungan kausal diantara beberapa faktor yang sengaja dimunculkan oleh peneliti dengan cara mengeliminasi faktor lain yang mengganggu (Arikunto, 2013). Faktor yang sengaja ditimbulkan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran TGT dan model pembelajaran konvensional dengan memberikan soal latihan sebanyak 4 (empat) kali setiap kegiatan akhir pembelajaran setelah pembelajaran menggunakan model TGT terhadap kemampuan berpikir kritis dan motivasi siswa Sekolah Dasar di Gugus 047 Kecamatan Mauk.

Penentuan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* (Arikunto, 2013). Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberikan model pembelajaran TGT sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang melakukan model pembelajaran konvensional. Sampel penelitian ini adalah sekolah dasar di wilayah gugus 047 kecamatan Mauk kabupaten Tangerang yang dipilih secara random. Hasil pemilihan tersebut kemudian terpilihlah kelas 3 SDN Jatigintung I dengan nilai akreditasi A dan kelas 3 SDN Tegal Kunir Kidul I dengan nilai akreditasi B yang akan menjadi sampel penelitian. Dari kedua sekolah tersebut, kelas 3a akan dijadikan kelas eksperimen dan kelas 3b akan dijadikan kelas kontrol. Instrumen yang digunakan adalah lembar soal berjumlah 10 soal yang terdiri dari *pretest* dan *posttest*, angket berupa kuesioner sebanyak 20 pertanyaan dengan skor maksimum 100 untuk setiap variabel.

Pengujian validitas dan reliabilitas dilakukan pada angket tertutup. Uji validitas dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ yang diinterpretasikan pada tingkat besaran koefisien korelasi yang ditentukan (Anjarwati, 2017). Reliabilitas sebagai alat pengukur yang dapat dipercaya atau dapat diandalkan yang dikatakan reliabel apabila alat pengukur dipakai dua kali untuk mengukur gejala yang sama dan hasil pengukurannya relatif konsisten (Singarimbun & Effendi, 1995). Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus Alpha Cronbach (Arikunto, 2012). Teknik pengumpulan data dan analisis data *pre-post test* dan N-Gain menggunakan metode statistik *Multivariate Analysis of Variance* (MANOVA) dengan menggunakan program SPSS versi 22. Uji hipotesis didasarkan pada kriteria uji MANOVA, yaitu jika nilai Sig. < 0,05 terdapat pengaruh secara signifikan, demikian juga sebaliknya.

Hasil dan Pembahasan

Analisis data dalam penelitian ini adalah menganalisis kemampuan berpikir kritis dan motivasi siswa menggunakan uji N-Gain, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Game Tournament) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Motivasi Siswa SD

Uji N-Gain merupakan selisihh antara nilai post-pre test untuk menunjukkan variabel kemampuan berpikir kritis dan motivasi siswa setelah pembelajaran langsung dapat diperoleh hasil pada tabel 1.

Tabel 1
Hasil N-Gain Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Sampel	Kelas	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	N Gain Score	Interpretasi N-Gain
SDN Jatigintung I	Kontrol	58,1	68,1	0,2	Rendah
	Eksperimen	59,7	89,7	0,8	Tinggi
SDN Tegal Kunir Kidul I	Kontrol	64,1	66,1	0,1	Rendah
	Eksperimen	61,7	86,7	0,7	Tinggi

Sumber: Data Primer Penelitian diolah Peneliti, 2023.

Tabel 1 menunjukkan nilai rata-rata pretest siswa SDN Jatigintung I untuk variabel kemampuan berpikir kritis sebelum dilaksanakan pembelajaran pada kelas Kontrol adalah 58,1. Kemudian setelah diberikan pembelajaran konvensional terjadi peningkatan namun tidak signifikan yaitu dengan nilai rata-rata postes sebesar 68,1. Berdasarkan perhitungan statistik N Gain pada kelas Kontrol adalah sebesar 0,2 sehingga dikategorikan Rendah. Pada nilai rata-rata pretest SDN Jatigintung I untuk variabel kemampuan berpikir kritis sebelum dilaksanakan pembelajaran pada kelas Eksperimen adalah 59,7. Kemudian setelah diberikan model pembelajaran TGT terjadi peningkatan namun yang signifikan yaitu dengan nilai rata-rata postes sebesar 89,7. Berdasarkan perhitungan statistik N Gain pada kelas Eksperimen tersebut adalah sebesar 0,8 sehingga dikategorikan Tinggi. Sementara itu nilai rata-rata pretest siswa SDN Tegal Kunir Kidul I untuk variabel kemampuan berpikir kritis sebelum dilaksanakan pembelajaran pada kelas Kontrol adalah 64,1. Kemudian setelah diberikan pembelajaran konvensional terjadi peningkatan namun tidak signifikan yaitu dengan nilai rata-rata postes sebesar 66,1. Berdasarkan perhitungan statistik N Gain pada kelas Kontrol adalah sebesar 0,1 sehingga dikategorikan Rendah.

Untuk nilai rata-rata pretest siswa SDN Tegal Kunir Kidul I untuk variabel kemampuan berpikir kritis sebelum dilaksanakan pembelajaran pada kelas Eksperimen adalah 61,7. Kemudian setelah diberikan model pembelajaran TGT terjadi peningkatan namun yang signifikan yaitu dengan nilai rata-rata postes sebesar 86,7. Berdasarkan perhitungan statistik N-Gain pada kelas Eksperimen tersebut adalah sebesar 0,7 sehingga dikategorikan Tinggi. Selain itu juga dilakukan uji N-Gain untuk mengukur variabel motivasi siswa diperoleh hasil pada tabel 2.

Tabel 2
Hasil N-Gain Motivasi Siswa

Sampel	Kelas	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	N Gain Score	Interpretasi N-Gain
---------------	--------------	--------------------------	---------------------------	---------------------	----------------------------

SDN Jatigintung I	Kontrol	58,9	68,9	0,2	Rendah
	Eksperimen	59,5	89,5	0,7	Tinggi
SDN Tegal Kunir Kidul I	Kontrol	60,5	65,2	0,1	Rendah
	Eksperimen	61,6	86,1	0,6	Tinggi

Sumber: Data Primer Penelitian diolah Peneliti, 2023.

Tabel 2 menunjukkan nilai rata-rata *pretest* siswa SDN Jatigintung I untuk variabel motivasi siswa sebelum dilaksanakan pembelajaran pada kelas Kontrol adalah 58,9. Kemudian setelah diberikan pembelajaran konvensional terjadi peningkatan namun tidak signifikan yaitu dengan nilai rata-rata postes sebesar 68,9. Berdasarkan perhitungan statistik nilai gain pada kelas Kontrol adalah sebesar 0,2 sehingga dikategorikan Rendah. Untuk nilai rata-rata *pretest* siswa SDN Jatigintung I untuk variabel motivasi siswa sebelum dilaksanakan pembelajaran pada kelas Eksperimen adalah 59,5. Kemudian setelah diberikan model pembelajaran TGT terjadi peningkatan namun yang signifikan yaitu dengan nilai rata-rata postes sebesar 89,5. Berdasarkan perhitungan statistik nilai gain pada kelas Eksperimen tersebut adalah sebesar 0,7 sehingga dikategorikan Tinggi. Sementara itu nilai rata-rata *pretest* siswa SDN Tegal Kunir Kidul I untuk variabel motivasi siswa sebelum dilaksanakan pembelajaran pada kelas Kontrol adalah 60,5. Kemudian setelah diberikan pembelajaran konvensional terjadi peningkatan namun tidak signifikan yaitu dengan nilai rata-rata postes sebesar 65,2. Berdasarkan perhitungan statistik nilai gain pada kelas Kontrol adalah sebesar 0,1 sehingga dikategorikan Rendah. Untuk nilai rata-rata *pretest* siswa SDN Tegal Kunir Kidul I untuk variabel motivasi siswa sebelum dilaksanakan pembelajaran pada kelas Eksperimen adalah 61,6. Kemudian setelah diberikan model pembelajaran TGT terjadi peningkatan namun yang signifikan yaitu dengan nilai rata-rata postes sebesar 86,1. Berdasarkan perhitungan statistik nilai gain pada kelas Eksperimen tersebut adalah sebesar 0,6 sehingga dikategorikan Tinggi.

Uji normalitas sebaran data skor tunggal dilakukan dengan *Chi-Quadrat test* dengan taraf signifikan 0,05 dengan kriteria pengujianya dikatakan H_0 diterima apabila $X_{hitung} > X_{tabel}$ demikian sebaliknya dengan perolehan hasilnya ditunjukkan pada tabel 3.

Tabel 3
Hasil Uji Normaitas Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Sampel	Kelas	Aspek	X. Hitung	X. Tabel	Keputusan
SDN Jatigintung I	Kontrol	Pretest	0,084	0,242	Berdistribusi Normal
		Posttest	0,093	0,242	Berdistribusi Normal
	Eksperimen	Pretest	0,156	0,242	Berdistribusi Normal
		Posttest	0,160	0,242	Berdistribusi Normal
SDN Tegal Kunir Kidul I	Kontrol	Pretest	0,084	0,242	Berdistribusi Normal
		Posttest	0,093	0,242	Berdistribusi Normal
	Eksperimen	Pretest	0,156	0,242	Berdistribusi Normal

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Game Tournament) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Motivasi Siswa SD

Posttest 0,118 0,242 Berdistribusi Normal

Sumber: Data Primer Penelitian diolah Peneliti, 2023.

Tabel 3 menunjukkan hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan berpikir kritis siswa dari keempat kelas adalah Chi Kuadrat hitung lebih kecil dari harga Chi Kuadrat tabel, maka dapat disimpulkan bahwa data pretest dan Posttest kemampuan berpikir kritis siswa siswa secara keseluruhan indikator berdistribusi normal. Sedangkan uji normalitas pada variabel motivasi siswa diperoleh hasil pada tabel 4.

Tabel 4
Hasil Uji Normalitas Motivasi Siswa

Sampel	Kelas	Aspek	X. Hitung	X. Tabel	Keputusan
SDN Jatigintung I	Kontrol	Pretest	0,186	0,242	Berdistribusi Normal
		Posttest	0,093	0,242	Berdistribusi Normal
	Eksperimen	Pretest	0,200	0,242	Berdistribusi Normal
		Posttest	0,197	0,242	Berdistribusi Normal
SDN Tegal Kunir Kidul I	Kontrol	Pretest	0,208	0,242	Berdistribusi Normal
		Posttest	0,210	0,242	Berdistribusi Normal
	Eksperimen	Pretest	0,118	0,242	Berdistribusi Normal
		Posttest	0,118	0,242	Berdistribusi Normal

Sumber: Data Primer Penelitian diolah Peneliti, 2023.

Tabel 4 menunjukkan uji normalitas tes motivasi awal dan motivasi akhir siswa dari keempat kelas diperoleh hasil Chi Kuadrat hitung lebih kecil dari harga Chi Kuadrat tabel, maka dapat disimpulkan bahwa data tes motivasi awal dan motivasi akhir siswa secara keseluruhan indikator berdistribusi normal.

Uji homogenitas menggunakan uji Levene's dengan kriteria pengujian H_0 diterima jika $sign \geq \alpha$ atau kedua data homogen demikian juga sebaliknya yang dapat diperoleh hasil pada tabel 5.

Tabel 5
Hasil Uji Homogenitas Kemampuan Berpikir Kritis dan Motivasi Siswa SDN Jatigintung I

Indikator	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Berpikir Kritis	0,000	1	42	0,992
Motivasi Siswa	2,556	1	42	0,117

Sumber: Data Primer Penelitian diolah Peneliti, 2023.

Tabel 5 menunjukkan indikator kemampuan berpikir kritis dan motivasi siswa memiliki taraf signifikansi 0,992 dan untuk indikator motivasi siswa sebesar 0,117 , nilai ini lebih besar dari taraf signifikansi (α) = 0,05. Sehingga disimpulkan bahwa data pada indikator kemampuan berpikir kritis dan motivasi siswa bersifat homogen pada siswa SDN Jatigintung I. Sedangkan hasil uji homogenitas pada siswa SDN Tegal Kunir Kidul I ditunjukkan pada tabel 6.

Tabel 6
Hasil Uji Homogenitas Kemampuan Berpikir Kritis dan Motivasi Siswa SDN Tegal Kunir Kidul I

Indikator	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Berpikir Kritis	0,000	1	42	0,992
Motivasi Siswa	1,035	1	42	0,315

Sumber: Data Primer Penelitian diolah Peneliti, 2023.

Tabel 6 menunjukkan indikator kemampuan berpikir kritis dan motivasi siswa memiliki taraf signifikansi 0,992 dan untuk indikator motivasi siswa sebesar 0,315 , nilai ini lebih besar dari taraf signifikansi (α) = 0,05. Sehingga disimpulkan bahwa data pada indikator kemampuan berpikir kritis dan motivasi siswa bersifat homogen pada siswa SDN Tegal Kunir Kidul I.

Uji hipotesis menggunakan uji MANOVA melalui pengujian *Test of Between-Subjects Effects* atau uji pengaruh antar subjek/ variabel dan uji *Multivariate* guna mengetahui pengaruh dari model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap kemampuan berpikir kritis dan motivasi siswa secara bersamaan (simultan).

Pada pengujian *Test of Between-Subjects Effects* atau uji pengaruh antar subjek/ variabel diperoleh hasil yang ditunjukkan pada tabel 7.

Tabel 7
Hasil Uji Pengaruh Antar Variabel di SDN Jatigintung I dan SDN Tegal Kunir Kidul I

Sample	Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
SDN Jatigintung I	Model Pembelajaran	Kemampuan Berpikir Kritis	5149,455	1	5149,455	189,686	,000
		Motivasi Siswa	4705,114	1	4705,114	165,778	,000

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Game Tournament) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Motivasi Siswa SD

SDN Tegal	Model	Kemampuan				
Kunir Kidul I	Pembelajaran	Berpikir Kritis	4684,455	1	4684,455	172,558
		Motivasi Siswa	4809,091	1	4809,091	188,688

Sumber: Data Primer Penelitian diolah Peneliti, 2023.

Tabel 7 menunjukkan Kemampuan Berpikir Kritis didapat signifikansi 0,000 dengan derajat angka signifikansi yang dipakai 0,05 atau 5%. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap kemampuan Berpikir Kritis. Selain itu terlihat juga bahwa Motivasi Siswa didapati signifikansi 0,000 dengan derajat angka signifikansi yang dipakai 0,05 atau 5%. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap Motivasi Siswa di SDN Jatigintung I. Sedangkan, Kemampuan Berpikir Kritis didapat signifikansi 0,000 dengan derajat angka signifikansi yang dipakai 0,05 atau 5%. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap kemampuan Berpikir Kritis. Selain itu terlihat juga bahwa Motivasi Siswa didapati signifikansi 0,000 dengan derajat angka signifikansi yang dipakai 0,05 atau 5%. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap Motivasi Siswa di SDN Tegal Kunir Kidul I.

Pada pengujian uji Multivariate untuk mengetahui pengaruh dari model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap kemampuan berpikir kritis dan motivasi siswa secara bersamaan (simultan) diperoleh hasil ditunjukkan pada tabel 8.

Tabel 8
Hasil Uji Multivariate di SDN Jatigintung I dan SDN Tegal Kunir Kidul I

Sampel	Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
SDN Jatigintung I	Model Pembelajaran TGT	Pillai's Trace	,853	119,185 ^b	2,000	41,000	,000
		Wilks' Lambda	,147	119,185 ^b	2,000	41,000	,000
		Hotelling's Trace	5,814	119,185 ^b	2,000	41,000	,000
		Roy's Largest Root	5,814	119,185 ^b	2,000	41,000	,000
SDN Tegal Kunir Kidul I	Model Pembelajaran TGT	Pillai's Trace	,885	157,606 ^b	2,000	41,000	,000

Wilks' Lambda	,115	157, 606 ^b	2,000	41,000	,000
Hotelling's Trace	7,688	157, 606 ^b	2,000	41,000	,000
Roy's Largest Root	7,688	157, 606 ^b	2,000	41,000	,000

Sumber: Data Primer Penelitian diolah Peneliti, 2023.

Tabel 8 menunjukkan uji perbandingan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap kemampuan berpikir kritis dan motivasi siswa diperoleh nilai Sig. sebesar 0,000 ($< 0,05$) yang kurang dari 0,05 maka disimpulkan terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap kemampuan berpikir kritis dan motivasi siswa secara simultan atau bersamaan pada siswa di SDN Jatigintung I. Sedangkan, uji perbandingan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap kemampuan berpikir kritis dan motivasi siswa diperoleh nilai Sig. sebesar 0,000 ($< 0,05$) yang kurang dari 0,05 maka disimpulkan terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap kemampuan berpikir kritis dan motivasi siswa secara simultan atau bersamaan pada siswa di SDN Tegal Kunir Kidul I.

Untuk mengetahui perbedaan dari ketiga model pengujian tersebut kemudian dilakukan uji lanjut dengan menggunakan uji Tukey yang diperoleh hasilnya pada tabel 9.

Tabel 9
Hasil Uji Tukey SDN Jatigintung I dan SDN Tegal Kunir Kidul I

Sample	Dependent Variable	Mean Differ ence (I-J)	Std. Error Sig. ^b	95% Confidence Interval for Difference			
				Lower Bound	Upper Bound		
SDN Jatigintung I	Kemampuan Berpikir Kritis	TGT Konvensional	21,636*	1,571	,000	18,466	24,807
		Konvensional TGT	-21,636*	1,571	,000	-24,807	-18,466
	Motivasi Siswa	TGT Konvensional	20,682*	1,606	,000	17,440	23,923
		Konvensional TGT	-20,682*	1,606	,000	-23,923	-17,440
SDN Tegal Kunir Kidul I	Kemampuan Berpikir Kritis	TGT Konvensional	20,636*	1,571	,000	17,466	23,807
		Konvensional TGT	-20,636*	1,571	,000	-23,807	-17,466
	Motivasi Siswa	TGT Konvensional	20,909*	1,522	,000	17,837	23,981
		Konvensional TGT	-20,909*	1,522	,000	-23,981	-17,837

Sumber: Data Primer Penelitian diolah Peneliti, 2023.

Tabel 9 menunjukkan variabel Kemampuan Berpikir Kritis didapat signifikansi 0,000 dapat disimpulkan terdapat perbedaan Kemampuan Berpikir Kritis antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dibandingkan dengan kelas menggunakan model pembelajaran konvensional secara signifikan pada siswa di SDN Jatigintung I. Variabel Motivasi Siswa didapati signifikansi 0,000 dapat disimpulkan terdapat perbedaan Motivasi Siswa antara kelas yang menggunakan *model pembelajaran Teams Games Tournament* (TGT) dibandingkan dengan kelas menggunakan model pembelajaran konvensional secara signifikan pada siswa di SDN Jatigintung I. Sedangkan, variabel Kemampuan Berpikir Kritis didapat signifikansi 0,000 dapat disimpulkan terdapat perbedaan Kemampuan Berpikir Kritis antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dibandingkan dengan kelas menggunakan model pembelajaran konvensional secara signifikan pada siswa di SDN Tegal Kunir Kidul I. Variable Motivasi Siswa didapati signifikansi 0,000 dapat disimpulkan terdapat perbedaan Motivasi Siswa antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dibandingkan dengan kelas menggunakan model pembelajaran konvensional secara signifikan pada siswa di SDN Tegal Kunir Kidul I.

Penelitian ini memperoleh hasil bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis dan motivasi siswa Sekolah Dasar Negeri di gugus 047 kecamatan Mauk dengan pembahasannya sebagai berikut.

1. Kemampuan Berpikir Kritis

Hasil analisis kemampuan berpikir kritis dengan perhitungan tes kemampuan berpikir kritis diperoleh peningkatan pada kelas eksperimen SDN Jatigintung I setelah diberikan perlakuan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dari rata-rata nilai 59,7 (pretest) menjadi 89,7(posttest), pada kelas kontrol juga terjadi peningkatan dari rata-rata nilai 58,1 (pretest) menjadi 68,1(posttest) disebabkan karena pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan model pembelajaran konvensional. Selain itu juga diperoleh peningkatan pada kelas eksperimen SDN Tegal Kunir Kidul I setelah diberikan perlakuan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dari rata-rata nilai 61,7 (pretest) menjadi 86,7 (posttest), pada kelas kontrol juga terjadi peningkatan dari rata-rata nilai 64,1 (pretest) menjadi 66,1 (posttest) disebabkan karena pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan model pembelajaran konvensional. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Muttaqiem (2021), Pardede (2019) dan Palupi & Rahayu (2021) ditunjukkan pada pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam menggunakan model TGT.

2. Motivasi Siswa

Hasil analisis motivasi siswa dengan perhitungan angket diperoleh peningkatan pada kelas eksperimen SDN Jatigintung I setelah diberikan perlakuan model

pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dari rata-rata nilai 59,5 (pretest) menjadi 89,5 (posttest), sementara itu pada kelas kontrol juga terjadi peningkatan namun hanya beberapa point saja dari rata-rata nilai 58,9 (pretest) menjadi 68,9 (posttest) disebabkan karena pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan model pembelajaran konvensional. Pada kelas eksperimen SDN Tegal Kunir Kidul I setelah diberikan perlakuan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terjadi peningkatan dari rata-rata nilai 61,4 (pretest) menjadi 86,4 (posttest), pada kelas kontrol diperoleh peningkatan dari rata-rata nilai 60,2 (pretest) menjadi 65,2 (posttest) disebabkan karena pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan model pembelajaran konvensional. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Pramesti (2019), Artha (2020) dan Kabunggul, dkk (2020) pada pengaruh positif penerapan model pembelajaran TGT terhadap kemampuan motivasi siswa.

Kesimpulan

Penelitian ini dapat menyimpulkan terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis pada kelas model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan kelas konvensional siswa Sekolah Dasar di Gugus 047 Kecamatan Mauk, selain itu terdapat peningkatan motivasi pada kelas model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan kelas konvensional siswa Sekolah Dasar di Gugus 047 Kecamatan Mauk, kemudian secara bersama terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap kemampuan berpikir kritis dan motivasi siswa Sekolah Dasar di Gugus 047 Kecamatan Mauk.

Untuk menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) khususnya di SDN Jatigintung I dan SDN Tegal Kunir Kidul I diharuskan dapat menyediakan waktu dan tempat khusus yang tidak dapat menimbulkan kegaduhan bagi kelas yang lainnya. Model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat diterapkan oleh pendidik sebagai alternatif model pembelajaran yang tepat dengan mempersiapkan langkah-langkahnya sehingga siswa tidak mengalami kebingungan dalam pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengobservasi terkait konsep prasyarat peserta didik serta model pembelajaran yang pernah diterima oleh peserta didik agar penerapannya dapat berjalan dengan baik.

BIBLIOGRAFI

- Anis Susanti, & Siti Nuriyanti. (2015). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP PGRI Sidoarjo*, 3(2), 151–158.
- Anjarwati, E. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Berbantu Media Roda Putar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SMP. In (*Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung*). Vol. XVII (Issue 2).
- Annurwanda, P. (2018). The Effect of Teams Games Tournament on Mathematics Self-Efficacy in Junior High Schools. *SHS Web of Conferences*, 42, 00079. <https://doi.org/10.1051/shsconf/20184200079>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*.
- Azis, A. L. (2017). Pengaruh motivasi Intrinsik Dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Bisnis Kelas X Peserta Didik Kelas X Di Smkn 4 Makassar The. *Doctoral Disertation*, 87(1, 2), 149–200. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/4440%0A>
- Azizah, M., Sulianto, J., & Cintang, N. (2018). Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Matematika Kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 35(1), 61–70. <https://doi.org/10.15294/jpp.v35i1.13529>
- Christina, L. V., & Kristin, F. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Tipe Group Investigation (Gi) Dan Cooperative Integrated Reading and Composition (Circ) Dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 4. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(3), 217. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i3.p217-230>
- Dewi, A. C., Hapidin, H., & Akbar, Z. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran dan Kemampuan Berpikir Kritis terhadap Pemahaman Sains Fisik. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 18. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.136>
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia, March*.
- Ennis, R. H. (1993). Critical thinking assessment. *Journal Homepage*, 32, 179–186.

<https://doi.org/https://doi.org/10.1080/00405849309543594>

- Fasha, A., Johar, R., & Ikhsan, M. (2018). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Berpikir Kritis Matematis Siswa melalui Pendekatan Metakognitif. *Jurnal Didaktik Matematika*, 5(2), 53–64. <https://doi.org/10.24815/jdm.v5i2.11995>
- Fithriyah, I., Sa'dijah, C., & Sisworo. (2016). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis. *Prosiding Konferensi Nasional Penelitian Matematika Dan Pembelajarannya, Knpm I*, 580–590.
- Gayatri, Y. (2009). Cooperative Learning Tipe Team Game Tournaments (Tgt) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi. *Didaktis*, 8, 59–67.
- González, Arturo; Jennings, David; Manriquez, L. (2014). Multi-faceted Impact of a Team Game Tournament on the Ability of the Learners to Engage and Develop their Own Critical Skill Set. *International Journal of Engineering Education*, 1213–1224. <http://hdl.handle.net/10197/6197>
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2017). Motivasi 1.Pdf. *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ipa Di Sekolah Dasar*, 12(1), 90–96.
- Haryani, D. (2011). Pembelajaran Matematika Dengan Pemecahan Masalah Untuk Menumbuhkembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan Dan Penerapan MIPA, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Yogyakarta, 1980*, 121–126.
- Hero, H., & Maria, E. (2018). Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar Inpres Iligetang. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 1(2), 129–139. <https://doi.org/10.26618/jrpd.v1i2.1568>
- Hidayati, N., Mardiyana, & Riyadi. (2014). Eksperimentasi Pembelajaran Matematika dengan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw dan Teams Games Tournament (TGT) Ditinjau dari Kecerdasan Intrapersonal Siswa. *Elektronik Pembelajaran Matematika*, 2(2), 152–162. <http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/s2math/article/view/3913>
- Idzhar, A. (2019). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *DIDAKTIKA : Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117–134. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i2.181>
- Ismayawati, B., Purwoko, A. A., & -, M. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Pbm) Dalam Setting Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Dan Gi

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Game Tournament) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Motivasi Siswa SD

Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Kimia Peserta Didik Sman 1 Aikmel. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 2(1). <https://doi.org/10.29303/jppipa.v2i1.33>

Kiswoyowati, A. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Kegiatan Belajar Siswa Terhadap Kecakapan Hidup Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*.

Kusumaningsih, K. D., & Leonard, L. (2008). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams-games-tournaments (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar Biologi pada konsep sistem pencernaan manusia. *Faktor Exacta*, 2(1), 83–98.

Lestari, K. E. (1988). Implementasi Brain-Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Dan Kemampuan Berpikir Kritis Serta Motivasi Belajar Siswa Smp. *Jurnal Pendidikan UNSIKA*, 43(8), 627–630. <https://doi.org/10.1136/thx.43.8.627>

Mahardika, I. A. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 1.

Maisaroh, S. (2016). Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Ips Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament. *Dinamika Pendidikan Unnes*, 6(2), 150–169. <https://doi.org/10.15294/dp.v6i2.5109>

Nabilah, L. N. (2020). *Pengembangan Keterampilan Abad 21 Dalam Pembelajaran Fisika Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Model Creative Problem Solving*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/6vwhd>

Oktari, A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Dan Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Berpikir Kreatif Siswa Kelas XI IPA Mas Pab 2helvetia. *Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*. <http://repository.uinsu.ac.id/id/eprint/9907>

Pardede, U. T. (2019). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT di SMA N 1 Batang Toru*. 2(1), 67–74.

Pramesti, E. M., Kurino, Y. D., & Majalengka, U. (2019). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament SMA Muhammadiyah 1 Purwokerto. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1, 802–809.

- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 79. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>
- Rosyidah, U. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Metro. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2), 115–124. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1018>
- Rusman. (2012). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru* (pp. 213–227). PT Raja Grafindo Persada.
- Sani, Z. M., Sudarmin, & Nurhayati, S. (2016). Pembelajaran team game tournament berbantuan media numbered card untuk meningkatkan keaktifan siswa. *Jurnal Scientia Indonesia*, 1(1), 56–65. www.scientia-journal.com
- Sardiman, A. M. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*: Bandung. Rajawali Pers.
- Sari, T., & Andajani, Kusubakti, D. (2019). Hubungan Kemampuan Berpikir Kritis dengan Kemampuan Menulis Teks Editorial Siswa Kelas XII. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(1), 51–55. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Slavin, R. E. (2008). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*, terj. Nurulita Yusron,. Elex Media Komputindo.
- Sudibyoy, E., Jatmiko, B., & Widodo, W. (2017). Pengembangan Instrumen Motivasi Belajar Fisika: Angket. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 1(1), 13. <https://doi.org/10.26740/jppipa.v1n1.p13-21>
- Suwarno. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Budaya*, 5(4), 389. <https://doi.org/10.32884/ideas.v5i4.227>
- Trinova, Z. (2012). Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik. *Al-Ta Lim Journal*, 19(3), 209–215. <https://doi.org/10.15548/jt.v19i3.55>
- Uno, H. B. (2021). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Wyk, M. M. van. (2011). The Effects of Teams-Games-Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students. *Journal of Social*

Copyright holder:

Edy Nurhaedi, Cecep Anwar Hadi Firdos Santosa, Yumiati (2022)

First publication right:

Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia

This article is licensed under:

