

**PENGARUH MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT*
BERBANTUAN TEKA TEKI SILANG TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SD**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Putri Adela Shabrina

34302000064

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PENGARUH MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN
TEKA TEKI SILANG TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS
SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V
SD**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Putri Adela Shabrina

3302000064

Menyetujui untuk diajukan pada ujian sidang skripsi

Pembimbing I

Yulina Ismiyanti, S.Pd., M. Pd.
NIK 211314022

Pembimbing II

Sari Yustiana, S.Pd., M. Pd.
NIK 21131029

Mengetahui,
Ketua Program Studi,

Dr. Rida Fironika K, S. Pd., M. Pd.
NIK 211312012

LEMBAR PENGESAHAN

Pengaruh Model *Team Games Tournament* Berbantuan Teka Teki Silang Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD

Disusun dan dipersiapkan oleh

Putri Adela Shabrina

3430200064

Telah dipertahankan di depan Dewan penguji pada tanggal 22 Februari 2024

Dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai

Persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana Pendidikan

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji : Dr. Rida Fironika Kusumadewi, S.Pd., M.Pd.

NIK 211312012

Penguji I : Jupriyanto, S.Pd., M.Pd.

NIK 211313013

Penguji II : Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd.

NIK 211316029

Penguji III : Yulina Ismiyanti, S.Pd., M. Pd.

NIK 211314022

Semarang, 26 Februari 2024

Universitas Islam Sultan Agung

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Dr. Muhamad A fandi, S.Pd., M.Pd., M.H.

NIK 211313015

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Putri Adela Shabrina
NIM : 34302000064
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun skripsi dengan judul:

Pengaruh Model *Team Games Tournament* Berbantuan Teka Teki Silang Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulis saya sendiri bukan dibuatkan orang lain atau jiplakan karya orang lain. Bila pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Semarang, 26 Februari 2024

Yang membuat pernyataan,



Putri Adela Shabrina

34302000064

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(Al Insyirah : 5)

PERSEMBAHAN

Seiring rasa syukur tiada hentinya Allah SWT limpahkan, skripsi ini peneliti persembahkan dengan tulus kepada

1. Kepada Alm Heru Sulistiyono selaku ayah peneliti dan Ibu Ana Safitri selaku ibu peneliti, saya ucapkan terima kasih atas doa, semangat, motivasi, pengorbanan, do'a, nasihat serta kasih sayang yang tidak pernah henti sampai saat ini.
2. Kepada Ibu Yulina Ismiyanti, S.Pd., M. Pd. selaku dosen pembimbing 1 dan Ibu Sari Yustiana, S.Pd., M. Pd. selaku dosen pembimbing 2. Yang telah memberikan bimbingan, dukungan, arahan dan motivasi dalam menyusun skripsi ini. Sehat selalu Ibu. Saya mengucapkan terima kasih
3. Seluruh civitas akademik FKIP Universitas Islam Sultan Agung Semarang, Staf pengajar, dan seluruh mahasiswa semoga tetap bersemangat dalam belajar serta menuntun ilmu di Universitas Islam Sultan Agung Semarang
4. Terima kasih kepada kepala sekolah, guru, dan siswa kelas V di SD Negeri Kebonbatur 2 atas kerjasama dan dukungan yang sangat berarti selama proses penelitian.
5. Teman-teman Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UNISSULA Angkatan 2020. terima kasih untuk kalian semua tidak terasa sepertinya baru kemarin kita berjumpa namun tidak disangka kita sudah dipenghujung kelulusan, sukses untuk kalian semua semoga kita dapat bertemu ditain waktu dengan kesuksesan masing-masing.

ABSTRAK

Putri Adela Shabrina. 2024. Pengaruh Model *Team Games Tournament* Berbantuan Teka Teki Silang Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD, Skripsi. Program Studi Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung. Pembimbing I: Yulina Ismiyanti, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II: Sari Yustiana, S.Pd., M. Pd.

Penelitian ini berfokus pada pengaruh model *Team Games Tournament* berbantuan Teka Teki Silang terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menguji pengaruh model *Team Games Tournament* berbantuan Teka Teki Silang terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila SD Negeri Kebonbatur 2. Penelitian ini menggunakan desain *quasi experimental design* dan bentuk *quasi eksperimental design* yang digunakan yaitu *nonivalent control group*. Subjek pada penelitian ini berjumlah 50 siswa. Teknik analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji *paired sample t test*, dan uji *independent sample t test*. Hasil penelitian dari hasil uji *paired sample t test* yang menunjukkan nilai *lower* dan *upper* bernilai negative yaitu nilai *lower* -2350.22742 dan nilai *upper* -1489.77258 atau sig.(2-tailed) $0,000 < \alpha = 0,05$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *Team Games Tournament* berbantuan Teka Teki Silang terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD.

Kata Kunci : Model *Team Games Tournament*, Teka Teki Silang, Kemampuan Berpikir Kritis

ABSTRACT

Putri Adela Shabrina. 2024. The Influence of the Team Games Tournament Model Assisted with Crossword Puzzles on Students' Critical Thinking Ability in Pancasila Education Subjects for Class V Elementary School, Thesis. Elementary School Teacher Study Program. Faculty of Teacher Training and Education, Sultan Agung Islamic University. Supervisor I: Yulina Ismiyanti, S.Pd., M.Pd. Supervisor II: Sari Yustiana, S.Pd., M. Pd.

This research focuses on the influence of the Team Games Tournament model assisted by Crossword Puzzles on students' critical thinking abilities in the Pancasila Education subject for class V elementary school. The aim of this research is to test the influence of the Team Games Tournament model assisted by Crossword Puzzles on the critical thinking abilities of class V students in the Pancasila Education subject at SD Negeri Kebonbatur 2. This research uses a quasi-experimental design and the form of quasi-experimental design used is nonquivalent control. groups. The subjects in this research were 50 students. The analysis techniques used in this research are normality test, homogeneity test, paired sample t test, and independent sample t test. The research results from the results of the paired sample t test show that the lower and upper values have negative values, namely the lower value -2350.22742 and the upper value -1489.77258 or sig. (2-tailed) $0.000 < \alpha = 0.05$. So H_0 is rejected and H_a is accepted. So, it can be concluded that there is an influence of the Team Games Tournament model assisted by Crossword Puzzles on students' critical thinking abilities in the Pancasila Education subject for class V elementary school.

Keywords: *Team Games Tournament Model, Crossword Puzzle, Critical Thinking Ability*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena telah memberi rahmat, limpahan, dan hidayah- Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul " Pengaruh Model *Team Games Tournament* Berbantuan Teka Teki Silang Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD". Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa Skripsi ini tidak akan dapat terselesaikan tanpa bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Gunarto, SH., M.Hum., selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. Dr. Muhamad Afandi, S.Pd., M.Pd., M.H. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang berjasa dalam membantu kelengkapan administrasi skripsi ini.
3. Dr. Rida Fironika Kusuma Dewi, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Sultan Agung.
4. Yulina Ismiyanti, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing peneliti dalam proses pembuatan skripsi.
5. Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing peneliti dalam proses pembuata nskripsi.
6. Alm Heru Sulistiyono selaku ayah peneliti, terima kasih atas motivasi, pengorbanan, nasihat dan kasih sayang selama hidupnya.
7. Ibu Ana Safitri selaku ibu peneliti, terima kasih atas doa, semangat, motivasi, pengorbanan, do'a, nasihat serta kasih sayang yang tidak pernah henti sampai saat ini.
8. Saudara, keluarga, sahabat, teman-teman dan semua pihak yang telah mendoakan, memberikan semangat, dan membantu saya menyelesaikan studi tepat waktu.

Peneliti hanya bisa mendo'akan semoga seluruh pihak yang terlibat dalam penyelesaian skripsi ini selalu mendapatkan rahmat, hidayah, serta inayah dari Allah SWT. Peneliti menyadari dalam penulisan ini masih banyak kekurangan, maka peneliti menerima segala kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Semarang, 22 Februari 2024

Peneliti,

Putri Adela Shabrina

NIM 34302000064



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Pembatasan Masalah	6
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Teori	9
1. Model <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	9
2. Teka Teki Silang.....	14
3. Berpikir Kritis	15

4. Pendidikan Pancasila	17
B. Penelitian Relevan	19
C. Kerangka Berpikir	22
D. Hipotesis	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
A. Desain Penelitian	25
B. Populasi dan Sampel.....	26
C. Teknik Pengumpulan Data.....	28
D. Instrumen Penelitian.....	28
E. Teknik Analisis Data	31
F. Jadwal Penelitian.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41
A. Deskripsi Data Penelitian	41
B. Hasil Analisis Data Penelitian	44
C. Pembahasan	54
BAB V PENUTUP.....	73
A. Simpulan.....	73
B. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	23
Gambar 4. 1 Diagram Skor Rata – Rata Indikator Berpikir Kritis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	60
Gambar 4. 2 Grafik Skor Rata- Rata Perolehan Hasil Uji Instrumen Indikator Berpikir Kritis	62



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Penelitian.....	26
Tabel 3. 2 Daftar Subjek Penelitian.....	27
Tabel 3. 3 Kisi- Kisi Instrumen Tes.....	29
Tabel 3. 4 Koefisien Reliabilitas (r)	33
Tabel 3. 5 Klasifikasi Daya Pembeda	34
Tabel 3. 6 Indeks Tingkat Kesukaran	35
Tabel 3. 7 Jadwal Penelitian.....	40
Tabel 4. 1 Output SPSS Uji Normalitas Data Awal Kelas Eksperimen	46
Tabel 4. 2 Output SPSS Uji Normalitas Data Awal Kelas Kontrol.....	47
Tabel 4. 3 Output SPSS Uji Homogenitas Pretest.....	48
Tabel 4. 4 Output SPSS Uji Homogenitas Posttest	48
Tabel 4. 5 Output SPSS Uji Normalitas Data Akhir Kelas Eksperimen	49
Tabel 4. 6 Output SPSS Uji Normalitas Data Akhir Kelas Kontrol.....	49
Tabel 4. 7 Output SPSS Uji Paired Sample t test Kelas Eksperimen.....	51
Tabel 4. 8 Output SPSS Uji Paired Sample t test Kelas Kontrol	52
Tabel 4. 9 Output SPSS Uji Independent Sample t test	53
Tabel 4. 10 Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian.....	44
Tabel 4. 11 Hasil Pretest dan Posttest	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi- Kisi Observasi Proses Pembelajaran	78
Lampiran 2 Kisi- Kisi Wawancara Model dan Media Pembelajaran.....	79
Lampiran 3 Hasil Observasi Proses Pembelajaran.....	80
Lampiran 4 Hasil Wawancara Model dan Media Pembelajaran	82
Lampiran 5 Data Ulangan Siswa Kelas V Terhadap Mata Pelajaran	84
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian.....	88
Lampiran 7 Surat Keterangan Penelitian	89
Lampiran 8 Kisi- Kisi Instrumen Tes Penelitian.....	90
Lampiran 9 Lembar Soal Instrumen Tes	89
Lampiran 10 Pedoman Penskoran Instrumen Tes	90
Lampiran 11 Rekap Data Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian	94
Lampiran 12 Hasil Uji Validitas.....	95
Lampiran 13 Hasil Uji Reliabilitas	96
Lampiran 14 Hasil Uji Daya Beda	97
Lampiran 15 Hasil Tingkat Kesukaran	98
Lampiran 16 Bukti Hasil Uji Coba Instrumen	99
Lampiran 17 Modul Ajar.....	101
Lampiran 18 Materi Pembelajaran.....	106
Lampiran 19 Sintak Pembelajaran.....	107
Lampiran 20 Kisi- Kisi Pretest dan Posttest	108
Lampiran 21 Soal Pretest dan Posttest.....	110
Lampiran 22 Pedoman Penskoran Pretest dan Posttest	111
Lampiran 23 LKPD Teka Teki Silang.....	115
Lampiran 24 Rekap Hasil Pretest dan Posttest	120
Lampiran 25 Bukti Hasil Pretest dan Posttest.....	122
Lampiran 26 Hasil Uji Normalitas Pretest	130
Lampiran 27 Hasil Uji Homogenitas	131
Lampiran 28 Uji Normalitas Posttest.....	132
Lampiran 29 Uji Paired Sample t test	133

Lampiran 30 Uji Independent Sample t-test	134
Lampiran 31 Dokumentasi Penelitian.....	135



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses usaha membina dan mengembangkan kepribadian manusia menjadi lebih luas. Seperti yang sudah tercantum pada Undang- Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Pendidikan selalu berkaitan dengan menuntut ilmu dan menuntut ilmu merupakan kewajiban bagi setiap orang beriman.

Pembelajaran adalah penyediaan kondisi yang mengakibatkan terjadinya proses belajar pada diri peserta didik. Penyediaan kondisi dapat dilakukan dengan bantuan pendidik (guru) atau ditemukan sendiri oleh individu (belajar secara otodidak). Peristiwa belajar tidak selalu terjadi atas inisiatif individu. Individu memerlukan bantuan untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Pada umumnya diperlukan lingkungan yang kondusif agar dapat dicapai perkembangan individu secara optimal (Putri, 2022).

Pembelajaran bertujuan untuk mendukung keberhasilan peserta didik dalam belajar dengan memenuhi unsur pembelajaran yang telah ditentukan dan diperhatikan beberapa hal diantaranya (1) peserta didik belajar (2) pendidik (3) media belajar (4) interaksi dalam pembelajaran. Di dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila guru hanya menjadi fasilitator dan peserta didik yang di tuntut aktif dalam pembelajaran. Proses pengajaran agar lebih menarik dan ada kerjasama dengan siswa, maka perlu merubah pembelajaran dari paradigma lama dengan paradigma baru sehingga dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam berpikir, keaktifan dan antusiasisme siswa dalam belajar. Proses pembelajaran yang satu arah di rubah menjadi dua arah atau banyak arah sehingga siswa dapat terlibat secara langsung (Kristin, 2016).

Upaya yang dapat dilakukan untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif dan efisien maka guru hendaknya mampu mewujudkan proses pembelajaran secara tepat berdasarkan kemampuan belajar dan masing-masing individu peserta didik agar mampu mewujudkan perilaku peserta didik melalui interaksi antar guru dengan peserta didik, peserta didik kepada peserta didik lainnya. Sehingga terciptanya pembelajaran yang aktif, kondusif, efektif dan efisien. Maka dari itu salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah dengan menggunakan model dan media pembelajaran.

Salah satu masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran adalah rendahnya motivasi belajar siswa yang berdampak pada rendahnya pencapaian hasil belajar siswa. Salah satu penyebab rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa adalah masih cenderung menggunakan paradigma lama yang mana guru memberikan pengetahuan kepada siswa yang pasif. Guru mengajar dengan metode konvensional. Hal tersebut menyebabkan motivasi siswa untuk belajar Pendidikan Pancasila sangat kurang, tercermin dari sikap siswa seperti contoh siswa kurang memperhatikan guru yang sedang menjelaskan di depan kelas, siswa merasa jenuh dan bosan suasana belajar tidak menyenangkan, asyik mengobrol dengan teman disampingnya, siswa kesulitan menjawab soal-soal tingkat tinggi. Hal itu menunjukkan siswa banyak mengalami kesulitan-kesulitan yang berasal dari diri siswa itu sendiri yang disebut kesulitan internal dan kesulitan yang berasal dari luar diri siswa yang disebut kesulitan eksternal. Kesulitan internal itu berupa rendahnya kemampuan kognitif, berpikir kritis, minat, bakat, dan motivasi siswa. Kesulitan eksternal, berupa kurangnya fasilitas, tidak tepatnya strategi belajar yang diterapkan guru.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti, aktivitas belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V di SDN Kebonbatur 2 masih rendah dan pembelajaran terpusat pada guru. Berbagai gejala yang tampak pada proses pembelajaran seperti: siswa cenderung pasif, semangat belajar siswa rendah, pasif dalam diskusi, kurangnya penguasaan guru dalam menggunakan model dan media pembelajaran, hasil belajar kognitif siswa

rendah, dan kemampuan berpikir kritis siswa rendah. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang menarik karena siswa kurang aktif. Akibatnya, siswa cepat bosan dan kurang serius dalam belajar. Pelaksanaan pembelajaran seperti ini berdampak terhadap rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa, sehingga materi dirasakan sulit dan hasil belajar siswa kurang maksimal.

Menyikapi permasalahan tersebut, sudah selayaknya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dilakukan suatu inovasi yang tepat untuk membangkitkan motivasi atau gairah belajar siswa yang akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Upaya untuk mengatasi permasalahan ini perlu dipikirkan dan dilaksanakan. Salah satu alternatif yang mengatasi diperkirakan persoalan tersebut adalah mampu meningkatkan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menerapkan model *Time Games Tournament* berbantuan Teka Teki Silang. Pelaksanaan pembelajaran sebaiknya dilakukan seperti sebuah permainan agar sesuai dengan dunia siswa yaitu dunia bermain, sehingga siswa akan mudah memahami materi dan hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai secara optimal (Prasetya et al., 2023).

Model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat mengajak siswa bekerja aktif dalam kelompok untuk meningkatkan diri sendiri dan teman belajar dalam kelompok. Model pembelajaran *Team Games Tournament* di sekolah dasar kelas V dapat dilaksanakan secara menyenangkan dan memenuhi kebutuhan nyata pengajar dan pembelajaran.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang mengandung unsur permainan sehingga model ini akan dapat membuat siswa belajar dengan suasana yang menyenangkan sehingga materi yang diberikan akan mudah diserap dan diingat siswa (Waruwu, 2019).

Teka Teki Silang dapat membantu pendidik dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Teka Teki Silang adalah salah satu permainan dimana kita harus mengisi ruang- ruang yang kosong berbentuk kotak berwarna putih dengan huruf- huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan (soal akademik), petunjuknya dibagi kedalam kategori mendatar dan menurun tergantung kata- kata dan perintah yang harus diisi. Menurut Andi Wasgito (2014) pemilihan menggunakan media teka teki silang sebagai bantuan pembelajaran karena dapat membuat siswa aktif, menyenangkan, memotivasi, memunculkan semangat belajar, mengasah daya ingat dan menumbuhkan kreativitas siswa (Ratna Febriani et al., 2019).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Erlina Dewi, dkk (2023), dengan judul penelitian Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas di SD Negeri Tempuran 1. Hasil dari penelitian ini, terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 di SDN Tempuran 1. Penelitian lain yang dilakukan oleh Juhaeni, dkk (2022),

dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Perkembangbiakan Tumbuhan. Hasil dari penelitian ini, secara keseluruhan menyatakan bahwa pembelajaran IPA berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VI MI Al Karim Surabaya. Penelitian lain yang dilakukan oleh Riza Aulia Putri (2022). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Teka Teki Silang (TTS), kelas eksperimen memiliki hasil belajar lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa materi perubahan lingkungan kelas X IPA di SMAN Umbulsari Jember.

Berdasarkan uraian yang dipaparkan diatas, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Team Games Tournament* Berbantuan Teka Teki Silang Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD”.

B. Pembatasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah Model pembelajaran yang TGT (*Teams Game Tournament*) berbantuan Teka Teki Silang terhadap Kemampuan Berpikir Kritis siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V materi Jati Diri dan Lingkunganku Bab 3 di SDN Kebonbatur 2.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks penelitian yang telah diuraikan diatas maka fokus penelitian ini adalah. Apakah terdapat pengaruh model *Team Games Tournament* berbantuan Teka Teki Silang terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila SD?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah pengaruh model *Teams Game Tournament* berbantuan Teka Teki Silang terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila SD.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan wawasan pengetahuan dan mampu mengembangkan ilmu pengetahuan yang sesuai dengan perkembangan zaman, dan mampu memberikan kontribusi keilmuan khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan Teka Teki Silang terhadap keterampilan berpikir kritis siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Penelitian ini dapat memberikan sebuah variasi baru dalam mengajar dengan menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan Teka Teki Silang.

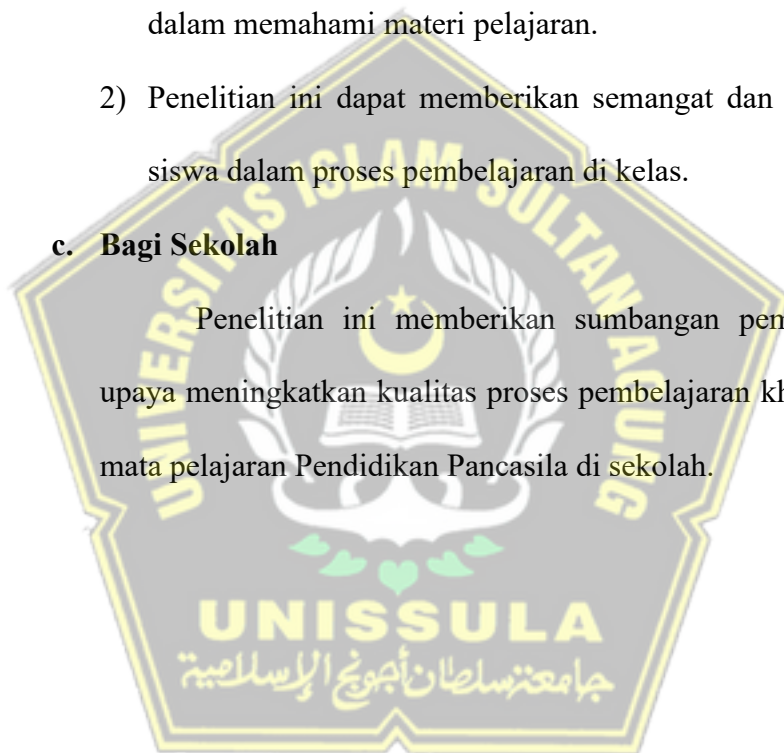
- 2) Sebagai masukan mengenai model pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan karakteristik mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan juga kebutuhan peserta didik.

b. Bagi Peserta Didik

- 1) Penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran.
- 2) Penelitian ini dapat memberikan semangat dan motivasi bagi siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini memberikan sumbangan pemikiran dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model *Team Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian Model *Team Games Tournament* (TGT)

Pengertian model *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis, dimana para siswa dengan berlomba-lomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Kemudian siswa dapat secara langsung mengembangkan dan mengeksplorasi pemikiran mereka dalam bentuk kerjasama (Slamet Mamanda, 2018). (Winoto, 2020) menyatakan bahwa rendahnya Tingkat kemampuan berpikir kritis disebabkan oleh penerapan model pembelajaran yang kurang inovatif dan tidak terpusat pada siswa. Sehingga diperlukan model pembelajaran yang dapat menjadikan siswa aktif dan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) (Fauziyah & Anugraheni, 2020).

Team Games Tournament (TGT), menurut Nasution (2018) merupakan pembelajaran berbasis kelompok yang dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa. Maka dalam model *Team Games Tournament* (TGT) interaksi antara siswa dan guru ataupun sebaliknya

dapat tercipta suasana yang baru di dalam kelas dengan diskusi kelompok, bertanya jawab, maupun menyampaikan informasi kepada temannya yang lain dan berjalan dengan efektif dan efisien. Sehingga pada akhirnya hasil belajar siswa akan meningkat. Dan pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) proses pembelajarannya akan diselingi *games* dan *tournament*. Sehingga siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi terhadap pembelajaran dan siswa menjadi aktif (Nuraeni et al., 2019). (Slavin, 2015) mendefinisikan TGT merupakan turnamen akademik yang menggunakan kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Rusnadi, 2017).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dilakukan secara berkelompok, yang meliputi permainan dan turnamen. Hal ini menghasilkan komunikasi yang baik antara siswa dan guru, yaitu dengan meminta dan mengirimkan informasi kepada teman-teman lain dan dengan permainan dan turnamen antar kelompok. Selain itu, model pembelajaran ini dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran dan siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Perbedaan signifikan yang membuat model pembelajaran kooperatif tipe TGT sangat menarik diakhiri dengan permainan atau turnamen. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa mampu

bekerja sama dalam tim sehingga tercipta suatu kondisi yang dapat memberikan sentuhan dan kebiasaan agar siswa terampil dalam berkolaborasi atau berkompetisi melalui turnamen akademik. Sehingga dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab dan semangat dalam proses pembelajaran (Najmi et al., 2021).

b. Langkah- Langkah Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Slavin (2015), terdiri dari lima tahapan yaitu tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*team*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*) dan penghargaan kelompok (*team recognition*) (Rusman, 2015).

Adapun langkah- langkah pembelajaran model *Team Games Tournament* (TGT) yaitu:

1) Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi di kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah dan tanya jawab.

2) Pembentukan kelompok

Satu kelompok terdiri dari 4 hingga 5 orang siswa yang anggotanya heterogen. Masing- masing kelompok diberi tugas untuk belajar bersama supaya anggota kelompok dapat memahami materi pelajaran dan dapat menjawab pertanyaan dengan optimal pada saat *game* dan *tournament*.

3) Permainan

Guru menyiapkan pertanyaan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Siswa mencoba menjawab pertanyaan. Siswa yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapat skor, kemudian skor tersebut dikumpulkan.

4) Pertandingan

Pertandingan dilaksanakan saat satuan materi Pelajaran yang telah selesai dilaksanakan. Siswa melakukan permainan akademik yaitu dengan cara berkompetisi dengan anggota tim yang memiliki materi yang dipelajari. Guru menyiapkan beberapa meja pertandingan. Setiap meja diisi oleh tiga atau sampai lima siswa yang memiliki kemampuan setara dari kelompok yang berbeda.

5) Penghargaan kelompok

Tim yang menunjukkan kinerja paling baik akan mendapatkan penghargaan, seperti layaknya lomba.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model *Team Games Tournament* (TGT)

Pada umumnya setiap pembelajaran tidak ada yang benar-benar sempurna ketika diaplikasikan. Begitupula dengan model pembelajaran TGT yang pasti memiliki keunggulan ataupun kelemahannya sendiri dibanding disbanding dengan model pembelajaran yang lain.

Model *Team Games Tournament* (TGT) memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Slavin adapun kelebihan model *Team Games*

Tournament (TGT) yaitu : 1) para siswa di dalam kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka dari pada siswa yang ada dalam kelas tradisional, 2) meningkatkan perasaan siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan, 3) TGT meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk harga diri akademik mereka, 4) TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (Kerjasama verbal dan nonverbal, kompetisi yang lebih sedikit), 5) keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, 6) motivasi belajar lebih tinggi, 7) hasil belajar lebih baik (Sri Damayanti, 2017).

Adapun kelemahan model *Team Games Tournament* (TGT) yaitu:

1) Bagi guru

Sulitnya pengelompokan peserta didik yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti akan dalam menentukan pembagian kelompok waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh peserta didik cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah di tetapkan. Kesulitan ini dapat banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan, kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

2) Bagi peserta didik

Masih adanya peserta didik yang berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada peserta didik lainnya.

Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik peserta didik yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuan kepada peserta didik lain (Erlinda, 2017).

2. Teka Teki Silang

Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah Teka Teki Silang. Pada penelitian ini Teka Teki Silang yang dibuat berisi pertanyaan- pertanyaan yang berhubungan dengan materi Pendidikan Pancasila. Dalam pelaksanaannya, Teka Teki Silang melibatkan partisipasi peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Teka Teki Silang menurut Mustofa (2017) adalah media yang berisikan kotak- kotak kosong yang dilengkapi suatu jawaban didalamnya dapat menarik perhatian siswa (Juhaeni et al., 2022). Menurut (Wirahyuni, 2017) Teka Teki Silang merupakan sebuah permainan yang cara mainnya yaitu mengisi ruang- ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf- huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai petunjuk. Menurut Silberman (2017), Teka Teki Silang termasuk dalam strategi pengulangan. Strategi Teka Teki Silang berhubungan dengan cara- cara untuk mengingat kembali apa yang telah mereka pelajari dan pengujian kemampuan serta pengetahuan yang telah mereka peroleh. (Edriati et al., 2017).

Pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Teka Teki Silang adalah media yang berisikan kotak- kotak kosong yang cara mainnya mengisi

ruang- ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf- huruf sebagai bentuk jawaban sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai petunjuk.

Teka Teki Silang berkontribusi terhadap siswa belajar dengan mengidentifikasi bidang-bidang utama dari topik, meningkatkan kosa kata, berpikir kritis dan pengetahuan. Menggunakan permainan rekreasi selama pembelajaran di kelas mengurangi stres di kalangan siswa dan sehingga memberikan lingkungan yang santai untuk belajar lebih baik (Mohan et al., 2018).

Melihat karakteristik Teka Teki Silang yang lebih menonjolkan persamaan dan perbedaan kata, maka sangat sesuai jika dipergunakan sebagai sarana peserta didik untuk latihan didalam kelas yang diberikan oleh guru agar tidak monoton berupa pertanyaan- pertanyaan yang baku. Adapun kelebihan media Teka Teki Silang, diantaranya : 1) mengajak siswa untuk berdiskusi yang menyenangkan, 2) mengajak siswa untuk belajar kelompok, 3) mengajak siswa untuk belajar mandiri, 4) mengajak siswa untuk belajar dengan sebaya atau teman satu kelas (Irawati et al., 2020).

3. Berpikir Kritis

a. Pengertian Berpikir Kritis

Berpikir merupakan suatu kemampuan yang membedakan manusia dengan makhluk lainnya (Jupriyanto, 2018). Berpikir kritis menurut (Winoto, 2020) proses berpikir untuk mengolah pengetahuan yang diperoleh secara terorganisir dengan cara mengkritisi, memilih, memecahkan suatu masalah, membuat sebuah keputusan, mengevaluasi

adanya fakta atau asumsi serta logika dengan alasan yang rasional dan dapat dipertanggungjawabkan. Sejalan dengan pendapat, Gerhand dalam (Maulana, 2017) menyatakan bahwa berpikir kritis adalah sebagai proses yang kompleks karena melibatkan penerimaan serta penguasaan data, menganalisis data, melakukan evaluasi, serta membuat seleksi atau membuat sebuah keputusan berdasarkan hasil evaluasi. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis merupakan terjadinya proses berpikir untuk menganalisis, memecahkan suatu masalah, mengevaluasi, menyeleksi, mengevaluasi dan membuat keputusan berdasarkan masalah yang telah dikaji.

Pemerintah sering menyuarakan pentingnya kemampuan berpikir kritis untuk menghadapi tantangan jaman, yang mana perlu diajarkan sejak dini di sekolah dasar. Sehingga dalam dunia pendidikan memerlukan sebuah langkah perubahan yang dapat menyiapkan dan membentuk siswa agar mampu berppikir kritis (Wulandari et al., 2023). Kemampuan berpikir kritis merupakan kecakapam dalam berpikir reflektif serta memiliki alasan pada sesuatu yang dipercaya (Agnafia, 2019). Dalam melakukan tindakan berpikir kritis terdapat beberapa indikator dalam pelaksanaannya menurut (Susanto, 2016) sebagai berikut:

- 1) Kemampuan menganalisis

Suatu kemampuan menguraikan sebuah struktur ke dalam komponen-komponen agar mengetahui pengorganisasian struktur tersebut.

2) Kemampuan menyintesis

Kemampuan yang menggabungkan bagian- bagian menjadi sebuah bentuk atau susunan yang baru.

3) Kemampuan mengenal dan memecahkan masalah

Kemampuan aplikatif konsep kepada beberapa pengertian baru.

4) Kemampuan menyimpulkan

Kegiatan akal pikiran manusia berdasarkan pengertian dan pengetahuan yang dimilikinya.

5) Kemampuan mengevaluasi atau menilai

Mengkonsepkan kepada pemikiran yang matang dalam menentukan nilai sesuatu dengan berbagai kriteria yang ada.

4. Pendidikan Pancasila

Mata pelajaran PKN (Kurikulum 2013) akan berganti nama menjadi mata Pelajaran Pendidikan Pancasila (Kurikulum Merdeka), berlaku sebagai pilihan bagi sekolah yang akan menggunakan kurikulum merdeka mulai 2022. Keluarnya Permendikbud ristek No 7 Tahun 2022 tentang isi muatan dari Pendidikan Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan dari jenjang SD sampai SMA. Muatan Pendidikan Pancasila dan Pendidikan kewarganegaraan dalam mata Pelajaran dengan nama Pendidikan Pancasila (Winarno, 2022).

Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan bentuk dari Pendidikan kewarganegaraan di Indonesia pada jenjang Pendidikan dasar dan menengah yang mengemban misi sebagai Pendidikan nilai Pancasila,

Pendidikan kesadaran hukum, Pendidikan kebangsaan dan Pendidikan multikultural bagi peserta didik agar menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, berkarakter dan partisipatif (Winarno, 2022).

Melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik di sekolah dasar dapat diarah agar tidak hanya menjadi warga masyarakat yang baik tetapi juga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan dalam pembelajaran yang telah ditemukan, sehingga menjadi bekal peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan dimasa yang akan datang. Tujuan Pendidikan Pancasila di SD adalah supaya dapat membekali siswa dengan ilmu dan wawasan Nusantara, supaya peserta didik memiliki rasa tanggung jawab dan kesadaran penuh sebagai warga negara Indonesia (Solihatin, 2022).

Materi yang akan penulis aplikasikan adalah Jati Diri dan Lingkunganku Bab 3 kelas V. Pada bab 3 materi Jati Diri dan Lingkunganku, terdapat empat sub bab diantaranya mengenali diri sendiri dan lingkungan, keberagaman sebagai anugrah, keberagaman sebagai kekuatan, dan menghargai keberagaman di lingkungan sekitar. Adapun sub bab materi yang penulis akan aplikasikan yaitu sub bab menghargai keberagaman di lingkungan sekitar, capaian pembelajaran pada sub bab menghargai keberagaman di lingkungan sekitar yakni Siswa mampu mengkaji contoh sikap dan perilaku menjaga dan merusak kebhinekaan.

B. Penelitian Relevan

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Agus Martinu Waruwu dan Nora Susanti (2019) program studi Pendidikan Kimia Universitas Negeri Medan, dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Teka Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tata Nama Senyawa Di Kelas X SMA Swasta Parulian 1 Medan”. Jenis penelitian ini menggunakan *true experimental* pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan teka teki silang memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi tata nama senyawa kimia, (2) hasil belajar siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan teka teki silang pada materi tata nama senyawa di kelas eksperimen adalah 81,66 sedangkan ketuntasan pada pelajaran kimia adalah 75 lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan metode konvensional, (3) model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan teka teki silang memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada tata nama senyawa kimia. Dapat disimpulkan bahwa dengan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan teka teki silang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA Swasta Parulian 1 Medan materi tata nama senyawa kimia (Waruwu, 2019).

Adapun persamaan penelitian yang dilakukan oleh Agus Martinu Waruwu dengan penulis yaitu sama meneliti pengaruh penggunaan model TGT, sama menggunakan media TTS dan variabel independen yang digunakan juga sama. Namun, ada perbedaan pada penelitian terdahulu diantaranya subjek yang digunakan siswa SMA, objek penelitian yang digunakan berbeda, Variabel dependen yang di pengaruhi yaitu hasil belajar siswa dan materi yang diaplikasikan yakni materi tata nama senyawa kimia.

Penelitian yang kedua, dilakukan oleh Erlina Dewi Kusumawati, Uci Ulfa Nur'afifah, Arifian Dimas (2023) Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Modern Ngawi, dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas di SD Negeri Tempuran 1". Jenis penelitian yang dilakukan adalah pendekatan eksperimen kuantitatif. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 di SDN Tempuran 1 (Kusumawati & Dimas, 2023).

Adapun persamaan penelitian yang dilakukan oleh Erlina Dewi Kusumawati, Uci Ulfa Nur'afifah, Arifian Dimas dengan penulis yaitu sama dalam penggunaan variabel independent yakni model TGT, dilaksanakan pada jenjang sekolah dasar. Namun, terdapat juga perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu penelitian terdahulu tidak menggunakan media TTS, subjek yang digunakan kelas 1 SD, variabel yang

dipengaruhi dan mata pelajaran yang peneliti terdahulu teliti yakni Bahasa Indonesia.

Penelitian yang ketiga dilakukan oleh Juhaeni dkk (2022) UIN Sunan Ampel Surabaya, dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Perkembangbiakan Tumbuhan”. Jenis penelitian yang digunakan kuantitatif metode eksperimen. Hasil dari penelitian ini adanya pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VI MI Al Karim dan adanya perbedaan yang signifikan menunjukkan bahwa pengaruh media Teka Teki Silang memiliki pengaruh positif terhadap pembelajaran IPA terhadap siswa kelas VI MI Al Karim Surabaya (Juhaeni et al., 2022).

Adapun persamaan penelitian yang dilakukan oleh Juhaeni dkk dengan penulis, diantaranya yakni penelitian ini menggunakan media teka teki silang. Namun, terdapat perbedaan penelitian yang dilakukan oleh penelitian terdahulu dengan penulis yaitu penelitian terdahulu tidak meneliti model TGT, objek yang digunakan berbeda, variabel dependen yang diteliti.

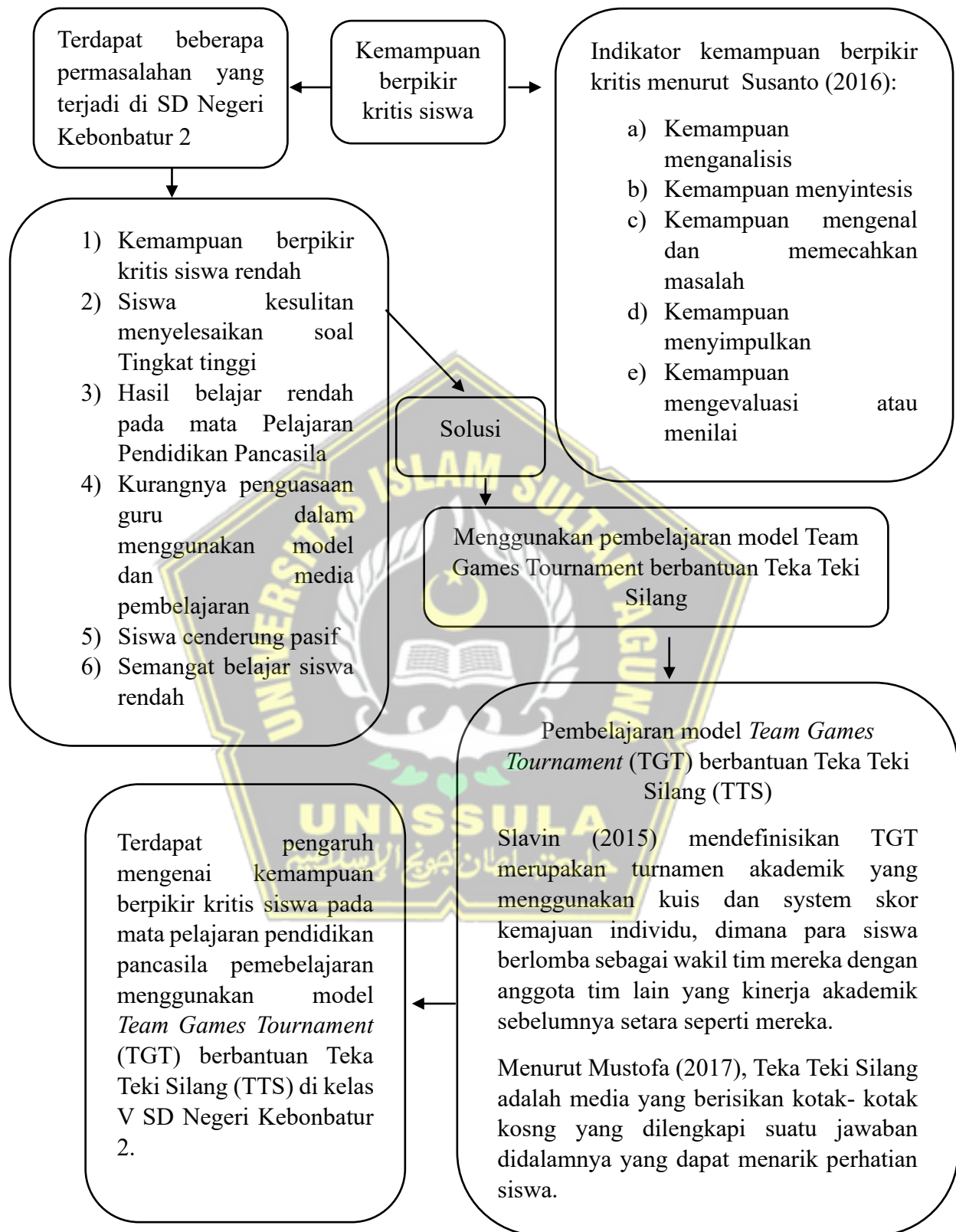
Penelitian yang keempat dilakukan oleh Feronika Rosady, Yasinta Lisa, dan Markus Iyus Supiandi (2017). Program Studi Pendidikan Biologi, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Berbasis Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kelam Permai Tahun Pelajaran 2016/ 2017”. Jenis penelitian ini yaitu *Quasi-eksperimen*

pendekatan kuantitatif. Hasil dari penelitian terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) berbasis teka teki silang terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi system pencernaan pada kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kelayan Permai tahun Pelajaran 2016/ 2017 (Rosady et al., 2017).

Adapun persamaan penelitian yang dilakukan oleh oleh Feronika Rosady, Yasinta Lisa, dan Markus Iyus Supiandi dengan penulis, diantaranya yaitu persamaan variabel penelitian yang digunakan, sama meneliti pengaruh model TGT dan media TTS. Namun, terdapat juga perbedaan yaitu subjek dan objek penelitian, materi yang diteliti yakni materi pencernaan dan variabel yang dipengaruhi.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penulisan ini bertujuan sebagai arahan dalam pelaksanaan penulisan, terutama untuk memahami alur pemikiran, sehingga analisis yang dilakukan lebih sistematis dan sesuai dengan tujuan penulisan. Kerangka berpikir juga bertujuan memberikan keterpaduan dan keterkaitan antara variable- variable yang diteliti, sehingga menghasilkan satu pemahaman yang utuh dan berkesinambungan. Namun kerangka berpikir ini tetap bersifat lentur dan terbuka, sesuai dengan konteks yang terjadi dilapangan secara sederhana. Kerangka berpikir ini dalam penulisan digambarkan dalam skema berikut :



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

Berdasarkan kerangka berpikir diatas, dapat dijelaskan bahwa tujuan penelitian ini untuk memberikan pengaruh pada kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN Kebonbatur 2 dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Teka Teki Silang (TTS), maka dilakukan perbandingan antara pembelajaran konvensional dan pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Teka Teki Silang (TTS) terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila SD.

D. Hipotesis

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah : terdapat pengaruh kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN Kebonbatur 2 dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Teka Teki Silang (TTS).



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain Penelitian menurut (Silaen, 2018) “Desain penelitian adalah desain yang mencakup seluruh proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian”. Desain penelitian merupakan cara atau metode yang digunakan untuk menganalisis data dan digunakan untuk menentukan variabel yang kemudian dijadikan fokus penelitian. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan kuantitatif metode eksperimen. Penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian dengan menggunakan landasan data berupa data konkrit. Data penelitian yang dihasilkan berupa angka dan menggunakan statistik sebagai alat perhitungan untuk menghasilkan suatu kesimpulan dan membuktikan kebenaran hipotesis (Soraya, 2023).

Dalam penelitian eksperimen terdapat beberapa bentuk desain eksperimen yang digunakan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain eksperimen *Quasi Eksperimental Design*, dan bentuk quasi eksperimental design yang digunakan adalah *Nonivalent Control Group Design*. Penelitian ini dilakukan pada 2 kelompok kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada desain ini, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Kedua kelas tersebut diberi *pre-test* dan *post-test* dan hanya kelompok eksperimen yang mendapat

perlakuan. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Teka Teki Silang (TTS) . bagan dari desain penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3. 1 Desain Penelitian

Nonivalent Control Group Design

Kelompok	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
Kelas Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₃
Kelas Kontrol	O ₂		O ₄

Keterangan :

O₁ : *Pre-Test* kelompok eksperimen

O₂ : *Pre-Test* kelompok kontrol

O₃ : *Post-Test* kelompok eksperimen

O₄ : *Post-Test* kelompok kontrol

X₁ : Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Teka Teki Silang (TTS)

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah subjek/ objek secara keseluruhan yang dijadikan sasaran penelitian yang mempunyai kriteria tertentu sesuai dengan penelitian yang dilaksanakan (Sundayana, 2015). Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SDN Kebonbatur 2 yang terdiri dari dua kelas yang berjumlah 50 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah anggota dari sebagian populasi yang mewakili seluruh kriteria yang sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti dan memiliki jumlah yang sesuai. Teknik pengambilan sampel yang peneliti lakukan yaitu *Non Probability Sampling*. Dalam teknik *Non Probability Sampling*, sampel yang dipilih tidak dilakukan secara acak. Menurut (Sugiyono, 2015) *Non Probability Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi kesempatan bagi setiap anggota populasi untuk dijadikan sampel.

Teknik *Non Probability Sampling* yang dipilih yaitu sampling jenuh. Sampling jenuh adalah metode pengambilan sampel dengan menggunakan anggota populasi untuk menjadikan sampel objek penelitian (Sugiyono, 2015). Berikut adalah daftar kelas di SDN Kebonbatur 2 yang dijadikan dalam penelitian :

Tabel 3. 2 Daftar Subjek Penelitian

NO	Kelas	Jumlah siswa	Keterangan
1	VA	25	Eksperimen
2	VB	25	Kontrol
Jumlah		50 siswa	

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan tes. Tes adalah alat yang digunakan untuk mengukur aspek pengetahuan atau kognitif dalam bentuk tugas atau berupa pertanyaan yang harus dijawab (Sugiyono, 2015).

Instrument tes digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN Kebonbatur 2. Instrument tes ini berupa lembar tes yang berbentuk soal uraian sebanyak 15 soal. Tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif mata Pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN Kebonbatur 2, baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol. Tes ini diberikan pada awal (*Pre-Test*) dan akhir (*Post-Test*) mengajar pada materi Jati Diri dan Lingkunganku.

D. Instrumen Penelitian

Instrument atau alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrument tes. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif dalam bentuk uraian. Siswa ditugasi untuk mengerjakan soal yang telah diberikan oleh guru dengan waktu yang telah ditentukan. Kisi- kisi instrument tes tertulis hasil belajar kognitif siswa muatan Pendidikan Pancasila kelas V sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Kisi- Kisi Instrumen Tes

Capaian Pembelajaran	Indikator Soal	Nomor Soal	Kriteria Soal	Bentuk Soal	Indikator kemampuan berpikir kritis
Siswa mampu mengkaji contoh sikap dan perilaku menjaga dan merusak kebhinekaan.	Siswa dapat menguraikan keuntungan dan tantangan dengan adanya keberagaman yang ada di Indonesia.	1, 2	C4	Uraian	Kemampuan Menganalisis
	Siswa dapat memberikan argument mengenai contoh sikap perilaku menjaga kebhinekaan di lingkungan keluarga dan sekolah	3, 4	C5	Uraian	Kemampuan Mengevaluasi
	Siswa dapat memberikan argument mengenai contoh sikap perilaku	5, 6, 7	C5	Uraian	Kemampuan Mengevaluasi

	menjaga kebhinekaan di lingkungan masyarakat dan sekolah				
	Disajikan dalam bentuk tabel berisis pernyataan, siswa dapat mengkategorikan pernyataan tersebut dengan menulis “benar” jika pernyataan sesuai dengan tabel atau “salah” jika pernyataan tidak sesuai dengan tabel.	8	C6	Uraian	Kemampuan Menyintesis
	Siswa dapat membuat cerita pendek minimal 1 paragraf mengenai sikap dan perilaku yang menjaga kebhinekaan di lingkungan sekolah yang	9	C6	Uraian	Kemampuan Menyimpulkan

	pernah mereka lakukan.				
	Siswa dapat menguraikan perilaku toleransi dalam keberagaman di lingkungan sekitar.	10	C4	Uraian	Kemampuan Memecahkan masalah

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data bertujuan untuk mengkaji kebenaran sebuah hipotesis yang telah diajukan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data awal, analisis uji instrumen tes, dan analisis data akhir.

1. Uji Instrumen Tes

a. Uji Validitas

Suatu instrument dapat dikatakan valid apabila sudah tercapai apa yang ingin diukur. Menurut (Sundayana, 2015) validitas adalah suatu alat ukur yang digunakan untuk menunjukkan kevalidan suatu instrument penelitian. Sebelum dilakukan uji validitas, setiap butir soal harus sudah dianalisis korelasinya. Instrumen yang akan diuji kevalidannya yaitu soal tes Pendidikan Pancasila bab 3 Jati Diri dan Lingkunganku kelas V SD. Uji validitas ini dilaksanakan menggunakan bantuan *Microsot*

Excel. Apabila instrument sudah layak dan valid, maka peneliti dapat langsung menggunakan instrument tersebut untuk penelitian lebih lanjut.

Untuk menguji validitas alat ukur yang dibutuhkan Langkah-Langkah sebagai berikut:

1) menghitung korelasi setiap butir alat ukur dengan rumus *Pearson/*

Product Moment, yaitu:

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

Keterangan

r_{xy} = Koefisien korelasi

X = Skor item butir soal

Y = jumlah skor total tiap soal

n = Jumlah responden

2) Melakukan perhitungan dengan uji t dengan rumus:

$$t_{hitung} = \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

keterangan :

r = Koefisien korelasi hasil r hitung

n = Jumlah ressponden

3) Mencari t_{tabel} dengan $t_{tabel} = t_{\alpha}$ (dk = n- 2).

4) Membuat kesimpulan, dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti valid, atau

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ berarti tidak valid

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrument adalah suatu uji yang digunakan untuk memberikan hasil yang tetap sama (Sundayana, 2015). Uji reliabilitas dilakukan setelah dilaksanakannya uji validitas butir instrument yang akan digunakan. Setelah semua butir soal dinyatakan valid, maka selanjutnya uji reliabilitas dapat dilakukan. Sehingga instrument sudah dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data. Uji reliabilitas ini menggunakan bantuan *Microsoft Excel*. Rumus yang digunakan untuk menghitung reliabilitas soal uraian yaitu *Cronbach's Alpha* (α):

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas instrumen

n = Banyaknya butir pertanyaan

$\sum S_i^2$ = Jumlah varians item

S_t^2 = Varians total

Berikut adalah kriteria untuk mengetahui koefisien reliabilitas yaitu:

Tabel 3. 4 Koefisien Reliabilitas (r)

Koefisien Reliabilitas (r)	Interpretasi
$0,00 \leq r < 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r < 0,60$	Sedang/ Cukup
$0,60 \leq r < 0,80$	Tinggi

$0,80 \leq r \leq 1,00$	Sangat Tinggi
-------------------------	---------------

(Sundayana, 2015)

c. Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan soal yang digunakan untuk membedakan antara siswa yang pandai (mempunyai kemampuan tinggi) dan siswa yang bodoh (mempunyai kemampuan rendah) (Sundayana, 2015). Rumus yang digunakan untuk menghitung daya pembeda dari soal tipe uraian adalah sebagai berikut:

$$DP = \frac{SA - SB}{IA}$$

Keterangan:

DP = Indeks daya pembeda

SA = Jumlah skor kelompok atas

SB = Jumlah skor kelompok bawah

IA = Jumlah skor ideal kelompok atas

Dengan klasifikasi daya pembeda sebagai berikut :

Tabel 3. 5 Klasifikasi Daya Pembeda

Rentang	Keterangan
$DP \leq 0,00$	Sangat Jelek
$0,00 < DP \leq 0,20$	Jelek
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat Baik

d. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran adalah kedudukan suatu soal untuk mengetahui apakah soal tersebut termasuk sukar, sedang, atau mudah untuk dikerjakan (Sundayana, 2015). Rumus yang digunakan untuk menghitung tingkat kesukaran dari soal tipe uraian adalah sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = Indeks tingkat kesukaran

B = Banyak siswa yang menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes

Dengan indeks tingkat kesukaran sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Indeks Tingkat Kesukaran

Rentang	Keterangan
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

2. Analisis Data Awal

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji yang digunakan untuk mengetahui apakah sebaran data hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak (Sundayana, 2015). Uji normalitas data pada penelitian ini

menggunakan uji SPSS Statistik. Dengan kriteria pengujiannya adalah jika nilai sig. > 0.0 maka distribusi adalah normal, sedangkan jika nilai sig. < 0.05 maka distribusi adalah tidak normal. Adapun data yang akan diuji normalitas adalah nilai hasil pembelajaran kognitif materi Jati Diri dan Lingkunganku muatan Pendidikan Pancasila sebelum diberlakukan (*pre-test*).

Langkah- langkah menguji normalitas menggunakan SPSS:

- 1) Buka SPSS
- 2) Pilih Analyze, Descriptive, Statistics, Explore
- 3) Masukkan variabel yang akan diuji normalitasnya (dalam hal ini adalah variabel data) ke kontak *Dependent List*, kemudian pilih *Plots*
- 4) Tandai kotak *Normality plots with test*, pilih *Continue*, lalu Ok.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah *varians* dari dua data yang diukur homogen atau tidak. Adapun Langkah-

Langkah uji homgenitas dua *varians* adalah sebagai berikut:

- 1) Cantumkan data siswa dalam data *view* pada kelas kontrol dan eksperimen
- 2) Tentukan *compare means, one way anova, analyze*
- 3) Cantumkan variabel pada dependent list juga kelompok ke faktor

4) Klik *option*, beri centang dalam kotak *homogeneity of variance test*

5) Klik *continue* lalu *oke*

Dari output yang dihasilkan apabila $\text{sig} > 0,01$ sehingga varians bernilai homogen, namun apabila $\text{sig} < 0,01$ maka varians tidak homogen.

3. Analisis Data Akhir

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data adalah uji yang digunakan untuk mengetahui apakah sebaran data hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak (Sundayana, 2015). Uji normalitas data pada penelitian ini menggunakan uji SPSS Statistik. Dengan kriteria pengujiannya adalah jika nilai $\text{sig.} > 0,05$ maka distribusi adalah normal, sedangkan jika nilai $\text{sig.} < 0,05$ maka distribusi tidak normal. Adapun data yang akan diuji normalitas adalah nilai hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila Bab 3 Jati Diri dan Lingkunganku setelah diberi perlakuan (*post-test*) menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Teka Teki Silang (TTS).

Langkah- langkah menguji normalitas menggunakan SPSS:

- 1) Buatlah lembar kerja
- 2) Pilih *Analyze, Descriptive, Statistics, Explore*

- 3) Masukkan variabel yang akan diuji normalitasnya (dalam hal ini adalah variabel data) ke kontak *Dependent List*, kemudian pilih *Plots*
- 4) Tandai kotak *Normality plots with test*, pilih *Continue*, lalu Ok.

b. Uji *Paired Sample t-test*

Uji *Paired Sample t-test* adalah uji yang digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata dua sampel yang berpasangan. Syarat dalam menggunakan uji *Paired Sample t-test* adalah data harus berdistribusi normal. Uji *Paired Sample t-test* dilakukan terhadap perbedaan hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan Teka Teki Silang pada siswa kelas V SDN Kebonbatur 2. Adapun langkah-langkah uji *Paired Sample t-test* dengan SPSS Statistik yaitu :

- 1) Buka SPSS
- 2) Selanjutnya pada menu *Data View* silahkan masukan data.
- 3) Pada menu bar yang ada pada SPSS klik menu *Analyze*, lalu *Compare Means*, kemudian klik *Paired Sample t-test*.
- 4) Lalu akan muncul dialog dengan nama *Paired Sample t-test*. Karena yang akan diuji adalah hasil observasi pada saat *pre-test* dan *post-test*, maka pilihan data *pre-test* kemudian klik serta masukan data *pre-test* ke sebelah kanan atau kolom *Paires Variables*, setelah memasukan data *pre-test*, lakukan cara yang sama pada data *post-test*.

5) Langkah terakhir yaitu klik OKE.

c. Uji *Independent Sample t-test*

Uji *Independent Sample t-test* adalah uji yang digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan. Sebelum diuji *Independent Sample t-test*, data harus berdistribusi normal.

Adapun Langkah- Langkah uji *Independent Sample t-test* dengan menggunakan SPSS Statistik :

- 1) Buka SPSS
- 2) Selanjutnya pada menu *Data View* silahkan masukan data.
- 3) Pada menu bar yang ada pada SPSS klik menu *Analyze*, lalu *Compare Means*, kemudian klik *Independent Sample t-test*.
- 4) Masukan variabel “kelas” ke kolom “*Grouping Variabel*”, kemudian klik “*Define Grup*”.
- 5) Pada *Window Define Group*, masukan nilai 1 dan 2 pada “*Group Use Soecified Values*”.
- 6) Langkah terakhir klik “*Continue*” dan klik OK pada *Window Independent Sample t-test*.

F. Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian yang dilakukan peneliti mengenai “Pengaruh Model *Team Games Tournament* Berbantuan Teka Teki Silang Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila SD”. Penelitian ini dijadwalkan berlangsung selama 1 semester

atau selama 5 bulan. Adapun jadwal penelitian telah dijabarkan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 3. 7 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	2023				2024		
		Sept	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar
1.	Pengajuan judul							
2.	wawancara							
3.	Penyusunan proposal							
4.	Seminar proposal							
5.	Penelitian							
6.	Penyusunan skripsi							
7.	Sidang akhir							

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Dalam penelitian ini melibatkan *Quasi Eksperimental Design* dua kelompok kelas penelitian, yaitu kelompok eksperimen pada kelas VA SDN Kebonbatur 2 dan kelompok kontrol pada kelas VB SDN Kebonbatur 2. Siswa pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan Teka Teki Silang dalam mata Pelajaran Pendidikan Pancasila, sedangkan siswa pada kelompok kontrol menggunakan model konvensional dan tidak menggunakan media apapun. Pada penelitian ini, data yang diperoleh yaitu hasil dari *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Pretest* merupakan bentuk tes yang dilakukan sebelum diberikan perlakuan, sedangkan *posttest* merupakan bentuk tes yang dilakukan setelah adanya perlakuan. Selanjutnya data yang telah dikumpulkan akan dianalisis menggunakan uji *paired sample t-test*. Sebelum proses pengambilan data dilakukan, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba terhadap instrument soal yang akan digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest*. Uji coba dilakukan di SDN Penggaron Kidul kelas V. Tujuan dilakukan uji coba instrumen adalah untuk mengetahui validitas, reabilitas, daya beda dan tingkat kesukaran soal.

Setelah dilakukannya uji coba instrumen dan diketahui hasilnya, selanjutnya adalah proses pelaksanaan penelitian dan pengambilan data. Peneliti

melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah disusun sebelumnya. Diawali dengan pengambilan data awal menggunakan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian diberi perlakuan hanya pada kelas eksperimen menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan Teka Teki Silang dan kelas kontrol menggunakan model konvensional. Setelah diberikan perlakuan, kedua kelas diberikan *posttest*. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah perlakuan.

Tabel 4. 1 Deskripsi Data awal (*Pretest*)

Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata	Standar Deviasi	Varians	Modus	Mak	Min
Eksperimen	25	42,13	15,33	235,07	40	76,67	20,00
Kontrol	25	46,93	15,51	240,67	36,7	76,67	23,33

Berdasarkan pada tabel 4.1 diatas dapat dilihat hasil nilai *pretest* kemampuan berpikir kritis siswa sebelum diberi perlakuan, diperoleh rata-rata nilai *pretest* siswa kelas eksperimen 42,13 standar deviasi *pretest* kelas eksperimen yang didapatkan yaitu 15,33 varians *pretest* kelas eksperimen yang didapatkan yaitu 235,07 modus *pretest* kelas eksperimen yang didapatkan yaitu 40 nilai maksimal *pretest* kelas eksperimen yang didapatkan yaitu 76,67 dan nilai minimal *pretest* kelas eksperimen yang didapatkan yaitu 20,00. Sedangkan nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol yang diperoleh yaitu 46,93 standar deviasi *pretest* kelas kontrol yang diperoleh yaitu 15,51 varians *pretest* kelas kontrol yang diperoleh yaitu 240,67 nilai modus *pretest* kelas kontrol yang diperoleh yaitu 36,7 nilai maksimal *pretest* kelas

kontrol yang diperoleh yaitu 76,67 dan nilai minimal *pretest* kelas kontrol yang diperoleh yaitu 23,33.

Tabel 4. 2 Deskripsi Data akhir (*Posttest*)

Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata	Standar Deviasi	Varians	Modus	Mak	Min
Eksperimen	25	84,00	9,13	83,33	73,33	100	70,00
Kontrol	25	66,13	9,01	81,19	56,67	83,33	53,33

Berdasarkan pada tabel 4.2 diatas dapat dilihat hasil nilai *posttest* kemampuan berpikir kritis siswa sebelum diberi perlakuan, diperoleh rata-rata nilai *pretest* siswa kelas eksperimen 84,00 standar deviasi *posttest* kelas eksperimen yang didapatkan yaitu 9,13 varians *posttest* kelas eksperimen yang didapatkan yaitu 83,33 modus *posttest* kelas eksperimen yang didapatkan yaitu 73,33 nilai maksimal *posttest* kelas eksperimen yang didapatkan yaitu 100 dan nilai minimal *posttest* kelas eksperimen yang didapatkan yaitu 70,00. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol yang diperoleh yaitu 66,13 standar deviasi *posttest* kelas kontrol yang diperoleh yaitu 9,01 varians *posttest* kelas kontrol yang diperoleh yaitu 81,19 nilai modus *posttest* kelas kontrol yang diperoleh yaitu 56,67 nilai maksimal *posttest* kelas kontrol yang diperoleh yaitu 83,33 dan nilai minimal *posttest* kelas kontrol yang diperoleh yaitu 53,33.

B. Hasil Analisis Data Penelitian

1. Analisis Instrumen Tes

Alat ukur yang dianalisis dalam instrument tes uji validitas, reliabilitas, daya beda dan Tingkat kesukaran sehingga akan diperoleh soal yang layak untuk diolah sebagai hasil penelitian.

Tabel 4. 3 Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian

No Soal	Validitas	Reabilitas	Daya Beda	Tingkat Kesukaran
1	Valid	Sangat Tinggi	Cukup	Sukar
2	Valid	Sangat Tinggi	Baik	Cukup
3	Valid	Sangat Tinggi	Baik	Cukup
4	Valid	Sangat Tinggi	Cukup	Sukar
5	Valid	Sangat Tinggi	Baik	Mudah
7	Valid	Sangat Tinggi	Baik	Cukup
8	Valid	Sangat Tinggi	Baik	Mudah
9	Valid	Sangat Tinggi	Cukup	Sukar
10	Valid	Sangat Tinggi	Baik	Mudah

a. Uji Validitas

Suatu instrument dapat dikatakan valid apabila sudah tercapai apa yang ingin diukur. Uji validitas digunakan untuk mengetahui apakah soal tes tersebut valid atau tidak. Uji validitas ini diolah menggunakan bantuan SPSS. Pada instrument ini, soal yang diuji cobakan ada 10 soal. Telah diuji coba pada siswa kelas V SDN Penggaron Kidul.

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas yang telah dilakukan, terdapat 10 soal yang valid artinya semua soal yang telah diuji coba termasuk kategori valid dan dapat digunakan untuk penelitian. Hasil uji coba validitas dengan bantuan SPSS terlampir.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas selalu berhubungan dengan hasil yang konsisten atau tetap. Untuk soal tipe uraian dapat menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*.

Berdasarkan uji diatas, soal yang telah diuji reliabilitas ini tergolong dalam kategori sangat tinggi yaitu 0,923. Hasil uji reabilitas dengan *Microsoft Excel* terlampir.

c. Daya Pembeda

Daya pembeda yang digunakan untuk mengetahui siswa yang mempunyai kemampuan rendah dan kemampuan tinggi melalui soal yang telah diujikan. Pengolahan data untuk menentukan daya pembeda dilakukan dengan bantuan *Microsoft Excel*. Berdasarkan hasil analisis daya beda, dari 10 soal terdapat kategori yang berbeda- beda. Pada nomor soal 1, 4, dan 9 dikategorikan cukup, sedangkan pada nomor soal 2, 3, 5, 6, 7, 8, dan 10 masuk kategori baik. Kategori tersebut ditentukan dari nilai daya pembeda soal yang sudah diterapkan oleh kriteria. Hasil uji daya pembeda dengan *Microsoft Excel* terlampir.

d. Tingkat Kesukaran

Untuk mengetahui kesulitan soal dapat dianalisis menggunakan tingkat kesukaran. Pengolahan data untuk menentukan tingkat kesukaran dilakukan dengan bantuan *Microsoft Excel*. Berdasarkan hasil analisis tingkat kesukaran dari 10 soal

yang diujikan terdapat kategori yang berbeda- beda. Pada soal nomor 1, 4, dan 9 di kriteria sukar, sedangkan soal nomor 2, 3, 6, dan 8 masuk pada kriteria cukup, sedangkan pada soal nomor 5, 7, dan 10 masuk pada kriteria mudah. Kategori tersebut ditentukan dari kesukaran yang sudah ditetapkan oleh kriteria. Hasil uji tingkat kesukaran dengan *Microsot Excel* terlampir.

2. Analisis Data Awal

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Dengan kriteria pengujiannya adalah jika nilai sig. > 0.05 maka berdistribusi normal, sedangkan jika nilai sig. < 0.05 maka distribusi adalah tidak normal. Pengujian normalitas data awal menggunakan uji Liliefors dengan bantuan SPSS Statistik. Hasil perhitungan yang diperoleh dari nilai *pretest* adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Output SPSS Uji Normalitas Data Awal Kelas Eksperimen

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest kelas eksperimen	.155	25	.122	.950	25	.245
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan bahwa data pretest hasil kemampuan berpikir kritis kelas eksperimen pada kolom *Shapiro-Wilk* yaitu sig. 0.245 > 0.05.

Tabel 4. 5 Output SPSS Uji Normalitas Data Awal Kelas Kontrol

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest kelas kontrol	.153	25	.137	.955	25	.330
a. Lilliefors Significance Correction						

Sedangkan data *pretest* hasil kemampuan berpikir kritis kelas kontrol pada kolom *Shapiro-Wilk* mempunyai sig. $0.330 > 0.05$. Keduanya memiliki nilai sig. > 0.05 , maka dapat disimpulkan kelompok data *pretest* dari kedua kelas tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Kedua kelas sebelum dilakukan penelitian harus diuji homogenitas dahulu, dengan uji untuk mengetahui apakah kedua kelas tersebut homogen atau tidak. Sebelum dilakukan uji homogenitas, data sudah harus dipastikan berdistribusi normal. Dasar pengambilan Keputusan uji homogenitas jikan nilai sig. > 0.05 maka data berdistribusi homogen. Jika sig. < 0.05 maka data penelitian tidak berdistribusi homogen. Adapun data yang digunakan untuk pengujian homogenitas ini yaitu nilai *pretest* dan *posttest* terhadap dua kelompok penelitian.

Tabel 4. 6 Output SPSS Uji Homogenitas Pretest

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Pretest	Based on Mean	.083	1	48	.775
	Based on Median	.128	1	48	.722
	Based on Median and with adjusted df	.128	1	47.838	.722
	Based on trimmed mean	.105	1	48	.747

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan pada kolom *Based on Mean* bahwa data *pretest* hasil kemampuan berpikir kritis kedua kelas sig. $0.775 > 0.05$. maka dapat disimpulkan kelompok data dari kedua kelas tersebut berdistribusi homogen.

Tabel 4. 7 Output SPSS Uji Homogenitas Posttest

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Posttest	Based on Mean	.010	1	48	.922
	Based on Median	.010	1	48	.920
	Based on Median and with adjusted df	.010	1	47.488	.920
	Based on trimmed mean	.011	1	48	.918

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan pada kolom *Based on Mean* bahwa data *posttest* hasil kemampuan berpikir kritis kedua kelas sig. $0.922 > 0.05$. maka dapat disimpulkan kelompok data dari kedua kelas tersebut berdistribusi homogen.

3. Analisis Data Akhir

a. Uji Normalitas Data Akhir

Pengujian normalitas data akhir menggunakan uji Liliefors dengan bantuan SPSS Statistik. Dengan kriteria pengujiannya adalah jika nilai sig. > 0.05 maka distribusi adalah normal, sedangkan jika nilai sig. < 0.05 maka distribusi adalah tidak normal. Hasil perhitungan yang diperoleh dari nilai *posttest* adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 8 Output SPSS Uji Normalitas Data Akhir Kelas Eksperimen

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Posttest kelas eksperimen	.109	25	.200*	.969	25	.618
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan bahwa data *posttest* hasil kemampuan berpikir kritis kelas eksperimen pada kolom *Shapiro-Wilk* yaitu sig. $0.618 > 0.05$.

Tabel 4. 9 Output SPSS Uji Normalitas Data Akhir Kelas Kontrol

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Posttest kelas kontrol	.152	25	.140	.936	25	.120
a. Lilliefors Significance Correction						

Sedangkan data *posttest* hasil kemampuan berpikir kritis kelas kontrol pada kolom *Shapiro-Wilk* mempunyai sig. $0.120 > 0.05$. Keduanya memiliki nilai sig. > 0.05 , maka dapat disimpulkan kelompok data *posttest* dari kedua kelas tersebut berdistribusi normal.

b. Uji *Paired Sample t test*

Uji *Paired Sample t test* digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hal ini bisa dilihat dari perbedaan data *pretest* dan *posttest* siswa dari kedua kelompok penelitian, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Data yang digunakan harus berdistribusi normal dan saling berkorelasi. Jika hasil sig. (2 tailed) $< 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan dan sebaliknya jika hasil nilai sig. (2 tailed) $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan pada dua kelompok yang berpasangan. Langkah pertama yang harus dilakukan adalah mengajukan hipotesis. Berikut hipotesis yang diajukan:

Ho : Tidak terdapat pengaruh signifikan hasil kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Ha : Terdapat pengaruh signifikan hasil kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Uji *Paired Sample t test* yang dilakukan pada data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dengan bantuan SPSS dengan kriteria uji apabila Lower bernilai negatif dan Upper bernilai positif, atau nilai Sig. (2- tailed) $< \alpha$, maka Ho diterima.

Tabel 4. 10 Output SPSS Uji *Paired Sample t test* Kelas Eksperimen

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2- tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Paired r 1	nilai_pretest	-	844.87	168.97	-	-	-	24	.000
	-	4186.	261	452	4535.4	3837.9	24.7		
	nilai_posttest	68000			2627	3373	77		

Berdasarkan tabel hasil uji *paired sample t test* diatas, didapatkan bahwa pada kolom *Lower* dan *Upper* masing- masing memiliki nilai negative yaitu *Lower* -45355.42627 dan *Upper* -3837.3373 dengan nilai Sig. (2- *tailed*) : 0.000. Kesimpulannya adalah H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, terdapat pengaruh signifikan kemampuan berpikir kritis sebelum dan sesudah diberikan perlakuan yaitu pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan Teka Teki Silang.

Sedangkan data pretest dan posttest pada kelas kontrol yang telah di uji *paired sample t test* adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 11 Output SPSS Uji *Paired Sample t test* Kelas Kontrol

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2- tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pai	nilai_pretest	-	1042.2	208.45	-	-	-	24	.000
r 1	-	1920.	6880	376	2350.2	1489.7	9.21		
	nilai_posttest	00000			2742	7259	1		

Berdasarkan tabel hasil uji *paired sample t test* diatas, didapatkan bahwa pada kolom *Lower* dan *Upper* masing- masing memiliki nilai negative yaitu *Lower* -2350.22742 dan *Upper* -1489.77258 dengan nilai Sig. (2- *tailed*) : 0.000. Kesimpulannya adalah H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, terdapat pengaruh signifikan kemampuan berpikir kritis sebelum dan sesudah diberikan perlakuan yaitu pembelajaran model konvensional.

c. Uji *Independent Sample t-test*

Uji *Independent Sample t-test* dilakukan untuk mengetahui perbedaan rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa yang menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan Teka Teki Silang dan dengan menggunakan model konvensional. Persyaratan pokok dalam uji *independent sampel t test* adalah data yang berdistribusi normal dan homogen (tidak mutlak). Jika nilai signifikansi (2-*tailed*) $< 0,05$ berarti menunjukkan adanya perbedaan rata-rata pada subjek yang

telah diajukan, sebaliknya jika nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$ berarti tidak ada perbedaan rata-rata pada subjek yang telah diajukan. Data yang diuji yaitu data *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berikut hipotesis yang diajukan :

Ho : Tidak terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan Teka Teki Silang.

Ha : Terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan Teka Teki Silang.

Tabel 4. 12 Output SPSS Uji *Independent Sample t test (Pretest)*

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
nilai pretest	Equal variances assumed	.083	.775	1.100	48	.277	-480.000	436.24481	-1357.12897	397.12897
	Equal variances not assumed			1.100	47.993	.277	-480.000	436.243210	-1357.1210	397.13210

Berdasarkan hasil output SPSS, pada data hasil *pretest* menunjukkan bahwa sig $0,277 > 0,05$ maka H_a ditolak dan H_o diterima. Artinya, tidak terdapat

perbedaan yang signifikan pada kemampuan berpikir kritis siswa menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan Teka Teki Silang dan dengan menggunakan model konvensional.

Tabel 4. 13 Output SPSS Uji *Independent Sample t test (Posttest)*

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
nilai posttest	Equal variances assumed	.010	.922	6.965	48	.000	1786.68000	256.51861	1270.91476	2302.44524
	Equal variances not assumed			6.965	47.992	.000	1786.68000	256.51861	1270.91246	2302.44754

Berdasarkan hasil output SPSS, pada data hasil posttest menunjukkan bahwa $\text{sig } 0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan berpikir kritis siswa menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan Teka Teki Silang dan dengan menggunakan model konvensional.

C. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengamati apakah model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan Teka Teki Silang berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V di SDN Kebonbatur 2 serta untuk mengamati

kemampuan berpikir kritis siswa yang sangat meningkat terhadap siswa yang ada di kelas eksperimen dengan memakai model *Team Games Tournament* berbantuan Teka Teki Silang dan siswa di kelas kontrol yang memakai model belajar konvensional.

Berdasarkan hasil uji coba instrument yang telah dilaksanakan di SDN Penggaron Kidul, hasil perhitungan uji validitas yang telah dilakukan, terdapat 10 soal yang valid artinya semua soal yang telah diuji coba termasuk kategori valid dan dapat digunakan untuk penelitian Hasil dari uji reliabilitas soal yang telah diuji reliabilitas ini tergolong dalam kategori sangat tinggi yaitu 0,923. Berdasarkan hasil analisis daya beda, dari 10 soal terdapat kategori yang berbeda- beda. Pada nomor soal 1, 4, dan 9 dikategorikan cukup, sedangkan pada nomor soal 2, 3, 5, 6, 7, 8, dan 10 masuk kategori baik. Berdasarkan hasil analisis tingkat kesukaran dari 10 soal yang diujikan terdapat kategori yang berbeda- beda. Pada soal nomor 1, 4, dan 9 di kriteria sukar, sedangkan soal nomor 2, 3, 6, dan 8 masuk pada kriteria cukup, sedangkan pada soal nomor 5, 7, dan 10 masuk pada kriteria mudah.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti di SD Negeri Kebonbatur 2 Hasil yang diperoleh dari 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas VA berjumlah 25 siswa, kelas yang di beri perlakuan model *Team Games Tournament* berbantuan Teka Teki Silang sedangkan kelas kontrol adalah kelas VB yang berjumlah 25 siswa yang diberi perlakuan dengan menerapkan pembelajaran model konvensional.

Dalam penelitian ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan, dimana kedua kelas sample tersebut diberikan perlakuan berbeda. Sebelum menerapkan model atau metode pembelajaran pada masing-masing kelas, siswa diberikan *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah diberikan *pretest* pada masing-masing kelas diterapkan model dan metode, pada kelas eksperimen dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantu Teka Teki Silang sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Selanjutnya siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil prestasi belajar setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan dari hasil uji analisis data awal (*pretest*), hasil uji normalitas data awal (*pretest*) kelas eksperimen didapatkan hasil sig. 0.245 >0.05, maka berdistribusi normal, sedangkan hasil uji normalitas data awal kelas kontrol didapatkan sig. 0.330 >0.05, maka hasil uji normalitas data awal (*pretest*) kelas kontrol berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas data awal (*pretest*) didapatkan pada kolom *Based on Mean* sig. 0.775 >0.05, maka data *pretest* berdistribusi homogen.

Berdasarkan hasil uji analisis data akhir (*posttest*), hasil uji normalitas data akhir (*posttest*) kelas eksperimen didapatkan sig. 0.618 >0.05, maka hasil uji normalitas data akhir kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan hasil uji normalitas data akhir kelas kontrol didapatkan nilai sig. 0.120 >0.05, maka hasil uji normalitas data akhir kelas kontrol berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas data *posttest* didapatkan nilai pada kolom *Based on Mean* sig. 0.922 >0.05, maka hasil uji homogenitas data *posttest* berdistribusi homogen.

Berdasarkan uji hipotesis data menggunakan uji *paired sample t test*.

Berikut hipotesis uji *paired sample t test*:

Ho : Tidak terdapat pengaruh signifikan hasil kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Ha : Terdapat pengaruh signifikan hasil kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Didapatkan hasil uji *paired sample t test* kelas eksperimen, bahwa pada nilai Sig. (2- tailed) : 0.000. Kesimpulannya adalah Ho ditolak dan Ha diterima. Jadi, terdapat pengaruh signifikan kemampuan berpikir kritis sebelum dan sesudah diberikan perlakuan yaitu pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan Teka Teki Silang. Sedangkan pada kelas kontrol, didapatkan nilai Sig. (2- tailed) : 0.000. Kesimpulannya adalah Ho ditolak dan Ha diterima. Jadi, terdapat pengaruh signifikan kemampuan berpikir kritis sebelum dan sesudah diberikan perlakuan yaitu pembelajaran model konvensional. Jadi kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat pengaruh setelah diberikan perlakuan, akan tetapi pada kelas eksperimen terdapat kenaikan yang signifikan, hal ini dapat dilihat dari hasil t hitung keduanya yaitu t hitung kelas eksperimen 24.777 dan kelas kontrol 9.211, hasil t hitung kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol walaupun keduanya berpengaruh setelah diberikan perlakuan.

Berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji *independent sample t test*.

Berikut hipotesis *uji independent sample t test* :

Ho : Tidak terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan Teka Teki Silang.

Ha : Terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan Teka Teki Silang.

Pada hasil uji *independent sample test*, data hasil *pretest* menunjukkan bahwa $\text{sig } 0,277 > 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan berpikir kritis siswa menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan Teka Teki Silang dan dengan menggunakan model konvensional. Sedangkan pada data hasil *posttest* menunjukkan bahwa $\text{sig } 0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan berpikir kritis siswa menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan Teka Teki Silang dan dengan menggunakan model konvensional. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* tidak signifikan sedangkan setelah diberi perlakuan lalu dilakukan *posttest* hasil yang didapatkan signifikan. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan berpikir kritis siswa setelah menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan Teka Teki Silang dan dengan menggunakan model konvensional.

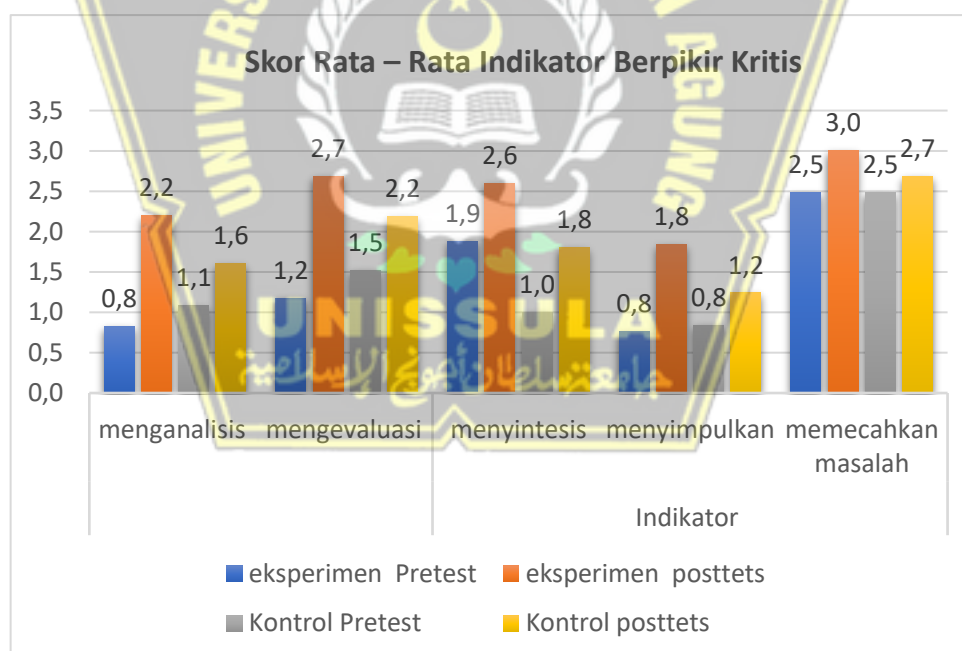
Tabel 4. 14 Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No	Kelas	Hasil	Nilai		Rata- rata	Jumlah siswa
			Maksimal	Minimal		
1.	Eksperimen	Pretest	76,67	20,00	42,13	25
		Posttest	100	70,00	84,00	
2.	Kontrol	Pretest	76,67	23,33	46,93	25
		Posttest	83,33	53,33	66,13	

Hasil dari *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan, kelas eksperimen dengan jumlah 25 siswa nilai *pretest* maksimal 76,67 nilai minimal yang didapatkan 20,00 dan rata- rata nilai *pretest* siswa 42,13. Sedangkan setelah diberikan perlakuan model *Team Games Tournament* berbantuan Teka Teki Silang, terjadi peningkatan pada nilai *posttest* yakni nilai maksimal 100 nilai minimal 70,00 dan nilai rata- rata siswa kelas 84,00. Pada kelas kontrol yang terdiri dari 25 siswa nilai *pretest* yang diperoleh maksimal 76,67 nilai minimal 23,33 dan nilai *pretest* rata- rata siswa 49,93. Sedangkan setelah diberikan perlakuan model konvensional nilai *posttest* yang diperoleh maksimal 83,33 nilai minimal 53,33 dan nilai *posttest* rata- rata siswa 66,13. Jadi dapat disimpulkan bahwa setelah diberikan pengaruh model *Team Games Tournament* berbantuan Teka Teki Silang terjadi peningkatan hasil berpikir kritis siswa.

Berdasarkan analisis data yang didapatkan pengaruh model *Team Games Tournament* berbantuan Teka Teki Silang. Hasil dari rata- rata nilai *pretest* didapat sejumlah 42,13 kelas eksperimen, serta 46,93 kelas kontrol. Kemudian *posttest* kelas

eksperimen diperoleh rata-rata 84,00 sedangkan kelas kontrol dengan nilai rata-rata yang diperoleh 66,13. Selanjutnya uji *paired sample t test* dan uji *independent sample t test* yang memakai alat bantu SPSS diperoleh nilai sig (2 tailed) sejumlah $0.000 < 0,05$ maka H_0 ditolak H_a diterima, jadi dapat didimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis pada kelas eksperimen yang memakai model *Team Games Tournament* berbantuan Teka Teki Silang sangat besar dibanding kelas kontrol yang memakai model konvensional. Dari hasil tersebut dikatakan bahwa model *Team Games Tournament* berbantuan Teka Teki Silang berpengaruh pada kemampuan berpikir kritis siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri Kebonbatur 2.



Gambar 4. 1 Diagram Skor Rata – Rata Indikator Berpikir Kritis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Pada gambar diagram 4.1 skor rata – rata *pretest* dan *posttest* indikator berpikir kritis kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada indikator berpikir kritis kemampuan menganalisis terdapat pada soal nomor 1 dan 2. Hasil dari rata- rata skor *pretest* kelas eksperimen 0,8. Sedangkan hasil dari rata- rata skor *posttets* kelas eksperimen 2,2. Hasil dari rata- rata skor *pretets* kelas kontrol 1,1 sedangkan hasil dari rata- rata skor *prosttest* kelas kontrol 1,6.

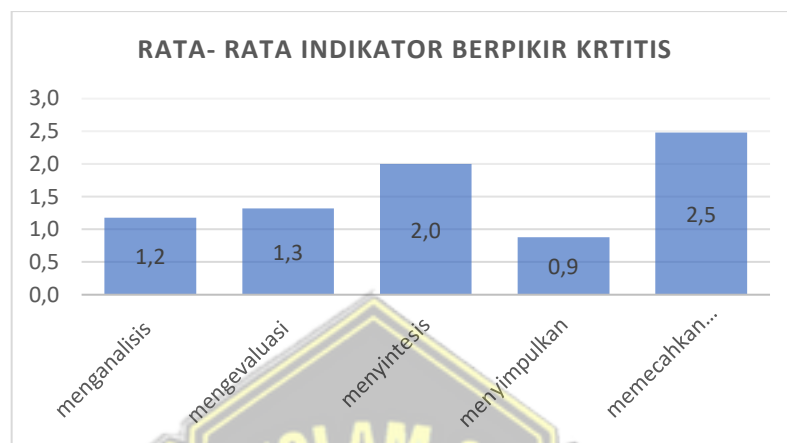
Pada indikator berpikir kritis kemampuan mengevaluasi terdapat pada soal nomor 3, 4, 5, 6, dan 7. Hasil dari rata- rata skor *pretest* kelas eksperimen 1,2. Sedangkan hasil dari rata- rata skor *posttets* kelas eksperimen 2,7. Hasil dari rata- rata skor *pretets* kelas kontrol 1,5 sedangkan hasil dari rata- rata skor *prosttest* kelas kontrol 2,2.

Pada indikator berpikir kritis kemampuan menyintesis terdapat pada soal nomor 8. Hasil dari rata- rata skor *pretest* kelas eksperimen 1,9. Sedangkan hasil dari rata- rata skor *posttets* kelas eksperimen 2,6. Hasil dari rata- rata skor *pretets* kelas kontrol 1,0 sedangkan hasil dari rata- rata skor *prosttest* kelas kontrol 1,8.

Pada indikator berpikir kritis kemampuan menyimpulkan terdapat pada soal nomor 9. Hasil dari rata- rata skor *pretest* kelas eksperimen 0,8. Sedangkan hasil dari rata- rata skor *posttets* kelas eksperimen 1,8. Hasil dari rata- rata skor *pretets* kelas kontrol 0,8 sedangkan hasil dari rata- rata skor *prosttest* kelas kontrol 1,2.

Pada indikator berpikir kritis kemampuan memecahkan masalah terdapat pada soal nomor 10. Hasil dari rata- rata skor *pretest* kelas eksperimen 2,5. Sedangkan hasil dari rata- rata skor *posttets* kelas eksperimen 3,0. Hasil dari rata-

rata skor *pretets* kelas kontrol 2,5 sedangkan hasil dari rata- rata skor *prosttest* kelas kontrol 2,7.



Gambar 4. 2 Grafik Skor Rata- Rata Perolehan Hasil Uji Instrumen Indikator Berpikir Kritis

Pada gambar 4.2 Hasil dari rata- rata skor uji instrument indikator berpikir kritis, pada indikator kemampuan menganalisis nomor soal 1 dan 2, rata- rata skor perolehan 1,2. Pada indikator kemampuan mengevaluasi nomor soal 3, 4, 6, dan 7 skor rata- rata 1,3. Indikator kemampuan menyintesis nomor soal 8 skor rata- rata perolehan siswa 2,0. Indikator kemampuan menyimpulkan nomor soal 9 skor rata- rata perolehan siswa 0,9. Indikator kemampuan memecahkan masalah nomor soal 10 skor rata- rata perolehan 2,5.

Dalam melakukan tindakan berpikir kritis terdapat 5 indikator dalam pelaksanaanya menurut (Susanto, 2016) yaitu: 1) Kemampuan menganalisis, suatu kemampuan menguraikan sebuah struktur ke dalam komponen- komponen agar mengetahui pengorganisasian struktur tersebut. 2) Kemampuan menyintesis, kemampuan yang menggabungkan bagian- bagian menjadi sebuah bentukan atau

susunan yang baru. 3) Kemampuan mengenal dan memecahkan masalah, kemampuan aplikatif konsep kepada beberapa pengertian baru. 4) Kemampuan menyimpulkan, kegiatan akal pikiran manusia berdasarkan pengertian dan pengetahuan yang dimilikinya. 5) Kemampuan mengevaluasi atau menilai, mengkonsepkan kepada pemikiran yang matang dalam menentukan nilai sesuatu dengan berbagai kriteria yang ada.

Pada indikator berpikir kritis yang pertama kemampuan menganalisis, diaplikasikan pada soal nomor 1 dan 2, dengan Tingkat kesukaran yang diperoleh nomor 1 yaitu kategori sukar dan nomor 2 yaitu kategori cukup. Pada kelas kontrol rata-rata nilai *pretest* yang diperoleh pada nomor 1 yaitu 0,76 dan skor yang diperoleh pada nomor 2 yaitu 1,40. Rata-rata skor pada indikator kemampuan menganalisis *pretest* kelas kontrol yaitu 1,1. Skor rata-rata nomor 1 *posttest* kelas kontrol yaitu 1,28 dan rata-rata nomor 2 kelas kontrol yaitu 1,92. Rata-rata pada perolehan indikator kemampuan menganalisis *posttest* kelas kontrol yaitu 1,6. Sedangkan kelas eksperimen pada indikator berpikir kritis kemampuan menganalisis soal nomor 1 diperoleh skor rata-rata *pretest* yaitu 0,64 dan soal nomor 2 diperoleh rata-rata skor *pretest* yaitu 1,00. Rata-rata skor pada indikator kemampuan menganalisis *pretest* kelas eksperimen yaitu 0,8. Skor rata-rata nomor 1 *posttest* kelas eksperimen yaitu 1,84 dan rata-rata nomor 2 kelas eksperimen yaitu 2,56. Rata-rata pada perolehan indikator kemampuan menganalisis *posttest* kelas eksperimen yaitu 2,2. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh peningkatan pada kemampuan menganalisis kelas eksperimen yang menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan Teka Teki Silang pada kelas V SDN Kebonbatur 2.

Penelitian ini relevan dengan yang dilakukan oleh Novika Hapsari Susilo, dkk (2019) yang berjudul “Penerapan Permainan *What’s In Here* Berbasis Model TGT untuk Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa”. Penelitian ini menjelaskan bahwa pada kemampuan berpikir kritis indikator kemampuan menganalisis teridentifikasi paling tinggi persentase perolehannya. Hal ini sejalan dengan peneliti lakukan bahwa kemampuan menganalisis siswa terjadi peningkatan dalam pembelajaran model *Team Games Tournament* berbantuan Teka Teki Silang mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri Kebonbatur 2 (Susilo et al., 2019).

Pada indikator berpikir kritis yang kedua kemampuan menyintesis, diaplikasikan pada soal nomor 8, dengan Tingkat kesukaran yang diperoleh yaitu kategori cukup. Pada kelas kontrol pada indikator berpikir kritis kemampuan menyintesis soal nomor 8 diperoleh skor rata-rata *pretest* yaitu 1,00. Rata-rata skor pada indikator kemampuan menyintesis *pretest* kelas kontrol yaitu 1,00. Skor rata-rata nomor 8 *posttest* kelas kontrol yaitu 1,80. Rata-rata pada perolehan indikator kemampuan menyintesis *posttest* kelas kontrol yaitu 1,8. Sedangkan kelas eksperimen pada indikator berpikir kritis kemampuan menyintesis soal nomor 8 diperoleh skor rata-rata *pretest* yaitu 1,88. Rata-rata skor pada indikator kemampuan menyintesis *pretest* kelas eksperimen yaitu 1,9. Skor rata-rata soal nomor 8 *posttest* kelas eksperimen yaitu 2,60. Rata-rata pada perolehan indikator kemampuan menyintesis *posttest* kelas eksperimen yaitu 2,6. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh peningkatan pada kemampuan menyintesis kelas

eksperimen yang menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan Teka Teki Silang pada kelas V SDN Kebonbatur 2.

Penelitian ini relevan dengan yang dilakukan oleh Sidah Daeng Hanai dkk (2023) yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X Di SMA Negeri 1 Kepulauan Sula”. Penelitian ini menjelaskan bahwa pada kemampuan berpikir kritis menggunakan model *Team Games Tournament* terdapat peningkatan nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini sejalan dengan peneliti lakukan bahwa kemampuan menganalisis siswa terjadi peningkatan dalam pembelajaran model *Team Games Tournament* berbantuan Teka Teki Silang mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri Kebonbatur 2 (Hidayah, 2023).

Pada indikator berpikir kritis yang ketiga kemampuan mengenal dan memecahkan masalah, diaplikasikan pada soal nomor 10, dengan Tingkat kesukaran yang diperoleh yaitu kategori mudah. Pada kelas kontrol pada indikator berpikir kritis kemampuan mengenal dan memecahkan masalah soal nomor 10 diperoleh skor rata-rata *pretest* yaitu 2,48. Rata-rata skor pada indikator kemampuan mengenal dan memecahkan masalah *pretest* kelas kontrol yaitu 2,5. Skor rata-rata nomor 10 *posttest* kelas kontrol yaitu 2,68. Rata-rata pada perolehan indikator kemampuan mengenal dan memecahkan masalah *posttest* kelas kontrol yaitu 2,7. Sedangkan kelas eksperimen pada indikator berpikir kritis kemampuan mengenal dan memecahkan masalah soal nomor 10 diperoleh skor rata-rata *pretest* yaitu 2,48. Rata-rata skor pada indikator kemampuan mengenal dan memecahkan

masalah *pretest* kelas eksperimen yaitu 2,5. Skor rata-rata soal nomor 10 *posttest* kelas eksperimen yaitu 3,00. Rata-rata pada perolehan indikator kemampuan mengenal dan memecahkan masalah *posttest* kelas eksperimen yaitu 3,0. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh peningkatan pada kemampuan mengenal dan memecahkan masalah kelas eksperimen yang menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan Teka Teki Silang pada kelas V SDN Kebonbatur 2.

Penelitian ini relevan dengan yang dilakukan oleh Nur Endah Hikmah uziyah dan Indri Anugraheni (2020) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar”. Penelitian ini menjelaskan bahwa pada kemampuan berpikir kritis terdapat peningkatan pada nilai rata-rata siswa saat menggunakan model *Team Games Tournament* dan juga menjadi kelebihan bahwa dengan menggunakan model *Team Games Tournament* siswa yang cenderung pasif dapat menjadi aktif dan dapat merangsang berpikir kritis siswa dalam memunculkan ide untuk memecahkan suatu masalah. Hal ini sejalan dengan peneliti lakukan bahwa kemampuan menganalisis siswa terjadi peningkatan dalam pembelajaran model *Team Games Tournament* berbantuan Teka Teko Silang mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri Kebonbatur 2 (Fauziyah & Anugraheni, 2020).

Pada indikator berpikir kritis yang keempat kemampuan menyimpulkan, diaplikasikan pada soal nomor 9, dengan Tingkat kesukaran yang diperoleh yaitu kategori sukar. Pada kelas kontrol pada indikator berpikir kritis kemampuan menyimpulkan soal nomor 9 diperoleh skor rata-rata *pretest* yaitu 0,84. Rata-rata

skor pada indikator kemampuan menyimpulkan *pretest* kelas kontrol yaitu 0,8. Skor rata-rata nomor 9 *posttest* kelas kontrol yaitu 1,24. Rata-rata pada perolehan indikator kemampuan menyimpulkan *posttest* kelas kontrol yaitu 1,2. Sedangkan kelas eksperimen pada indikator berpikir kritis kemampuan menyimpulkan soal nomor 9 diperoleh skor rata-rata *pretest* yaitu 0,76. Rata-rata skor pada indikator kemampuan menyimpulkan *pretest* kelas eksperimen yaitu 0,8. Skor rata-rata soal nomor 9 *posttest* kelas eksperimen yaitu 1,84. Rata-rata pada perolehan indikator kemampuan menyimpulkan *posttest* kelas eksperimen yaitu 1,8. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh peningkatan pada kemampuan menyimpulkan kelas eksperimen yang menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan Teka Teki Silang pada kelas V SDN Kebonbatur 2.

Penelitian ini relevan dengan yang dilakukan oleh Sefti Lailatifah dan Tuharto, M.Si (2018) yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran TGT dan STAD Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis”. Pada penelitian ini menjelaskan bahwa pada kemampuan berpikir kritis indikator kemampuan menyimpulkan persentase perolehannya terjadi peningkatan dalam menggunakan mode TGT. Hal ini sejalan dengan peneliti lakukan bahwa kemampuan menyimpulkan siswa terjadi peningkatan dalam pembelajaran model *Team Games Tournament* berbantuan Teka Teki Silang mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri Kebonbatur 2 (Lailatifah & Tuharto, 2018).

Pada indikator berpikir kritis yang keempat kemampuan mengevaluasi, diaplikasikan pada soal nomor 3, 4, 5, 6 dan 7, dengan tingkat kesukaran yang diperoleh nomor 3 yaitu kategori cukup, tingkat kesukaran nomor 4 yaitu kategori

sukar, tingkat kesukaran nomor yaitu kategori mudah, tingkat kesukaran nomor 6 yaitu kategori cukup dan tingkat kesukaran nomor 7 yaitu kategori mudah.

Pada kelas kontrol indikator berpikir kritis kemampuan mengevaluasi soal nomor 3 diperoleh skor rata-rata *pretest* yaitu 0,84. Soal nomor 4 diperoleh skor rata-rata *pretest* yaitu 0,72. Soal nomor 5 diperoleh skor rata-rata *pretest* yaitu 1,92. Soal nomor 6 diperoleh skor rata-rata *pretest* yaitu 2,16. Soal nomor 7 diperoleh skor rata-rata *pretest* yaitu 1,96. Skor rata-rata pada indikator kemampuan mengevaluasi *pretest* kelas kontrol yaitu 1,5. Pada skor *posttest* kelas kontrol indikator kemampuan mengevaluasi, diperoleh skor rata-rata soal nomor 3 yaitu 2,16. Skor rata-rata *posttest* soal nomor 4 kelas kontrol yaitu 1,40. Skor rata-rata *posttest* soal nomor 5 kelas kontrol yaitu 2,52. Skor rata-rata *posttest* soal nomor 6 kelas kontrol yaitu 2,28. Skor rata-rata *posttest* soal nomor 7 kelas kontrol yaitu 2,56. Skor rata-rata pada perolehan indikator mengevaluasi *posttest* kelas kontrol yaitu 2,2.

Sedangkan pada kelas eksperimen indikator berpikir kritis kemampuan mengevaluasi soal nomor 3 diperoleh skor rata-rata *pretest* yaitu 0,76. Soal nomor 4 diperoleh skor rata-rata *pretest* yaitu 0,32. Soal nomor 5 diperoleh skor rata-rata *pretest* yaitu 1,28. Soal nomor 6 diperoleh skor rata-rata *pretest* yaitu 1,56. Soal nomor 7 diperoleh skor rata-rata *pretest* yaitu 1,96. Skor rata-rata pada indikator kemampuan mengevaluasi *pretest* kelas eksperimen yaitu 1,2. Pada skor *posttest* kelas eksperimen indikator kemampuan mengevaluasi, diperoleh skor rata-rata soal nomor 3 yaitu 2,76. Skor rata-rata *posttest* soal nomor 4 kelas eksperimen yaitu 1,96. Skor rata-rata *posttest* soal nomor 5 kelas eksperimen yaitu 2,96. Skor rata-

rata *posttest* soal nomor 6 kelas eksperimen yaitu 2,72. Skor rata- rata *posttest* soal nomor 7 kelas eksperimen yaitu 2,96. Skor rata- rata pada perolehan indikator mengevaluasi *posttest* kelas eksperimen yaitu 2,7. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh peningkatan pada kemampuan mengevaluasi kelas eksperimen yang menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan Teka Teki Silang pada kelas V SDN Kebonbatur 2.

Penelitian ini relevan dengan yang dilakukan oleh Nurul Aisyahn dkk (2019) yang berjudul “Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan Teka Teki Silang (TTS) terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik”. Pada penelitian ini menjelaskan bahwa pada kemampuan berpikir kritis indikator kemampuan mengevaluasi persentase perolehannya terjadi peningkatan dalam menggunakan model TGT. Hal ini sejalan dengan peneliti lakukan bahwa kemampuan mengevaluasi siswa terjadi peningkatan dalam pembelajaran model *Team Games Tournament* berbantuan Teka Teki Silang mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri Kebonbatur 2 (Aisyah et al., 2019).

Adapun hasil penelitian sebelumnya oleh penelitian Yuni Nur Hidayah (2023) berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Menggunakan Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas V SDN 01 Sumublor”. Nilai rata- rata yang diperoleh pada kelas eksperimen 75,90 sedangkan kelas kontrol 56,00. Hasil analisis data uji hipotesis yaitu uji *paired sample t test* didapatkan nilai sig. 0.000 <0.05 dan hasil uji *independent sample t test* didapatkan nilai sig. 0.000<0.05, hasil keduanya nilai sig. (2 tailed) <0.05. Maka dapat disimpulkan bahwa model *Team Games*

Tournament menggunakan media *Flashcard* dapat efektif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa (Hidayah, 2023). Ditangguhkan juga pada penelitian yang dilakukan oleh Nurun Najmi, dkk (2021) yang berjudul “*The Effect Of Cooperative Learning Model Type Of Teams Games Tournament (TGT) On Student’s Learning Achievement*”. Dari penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa model TGT memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa (Najmi et al., 2021).

Ada beberapa tahapan dalam proses pembelajaran memakai model *Team Game Tournament* berbantuan Teka Teki Silang, terdapat bagian awal guru memberikan materi atau penyajian kelas, kemudian siswa dibagi menjadi 5 kelompok dan 1 kelompok terdapat 5 siswa, setelah itu guru memperkenalkan mengenai media Teka Teki Silang dan cara menggunakannya, selanjutnya Guru menyediakan kertas yang berisi kotak-kotak kosong teka teki silang yang telah ditempel di papan tulis. Guru menyediakan kertas yang berisikan soal atau kata kunci yang sesuai materi, lalu siswa melakukan pertandingan dan guru mengawasi jalannya pertandingan, dan bagi kelompok yang mendapatkan skor tertinggi dapat memperoleh hadiah atau *reward*. Dalam tahapan model *Team Games Tournament* berbantuan Teka Teki Silang dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, tidak hanyammahami materi saja dalam pembelajaran, melainkan siswa dituntut aktif pada tahap pembelajaran ini.

Berbeda pada pembelajaran di kelas kontrol yang menggunakan model konvensional, yang mana guru hanya menjabarkan materi dengan ceramah dan

apabila ada siswa yang tidak memahami dipersilahkan bertanya kepada guru. Sesudah penjabaran materi latihan soal pada siswa untuk diselesaikan.

Pada kelas kontrol model pembelajaran konvensional mengakibatkan siswa cenderung lebih pasif sebab mereka hanya mendengarkan apa yang dijabarkan oleh guru, sehingga siswa terlihat tak bergairah pada tahap belajar juga siswa cenderung tak bertanya apabila kurang mengerti dalam pembelajaran. Dengan demikian siswa yang kemampuan berpikir kritisnya rendah dalam menyelesaikan persoalan atau masalah yang ada.

Berdasarkan teori vygotsky, bahwa siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri dengan kegiatan yang beraneka ragam, kegiatan tersebut bisa berupa diskusi dengan kelompok dan mengerjakan tugas. Melalui kegiatan beraneka ragam, siswa dapat membangun pengetahuannya dengan membaca dan kerja kelompok. Teori Vygotsky mendukung untuk menciptakan pembelajaran yang sesuai agar siswa memperoleh pengalaman langsung sehingga aktif saat pembelajaran.

Selain itu, teori vygotsky mengemukakan bahwa siswa sd sudah mulai dapat memecahkan masalah secara berkelompok, sehingga sebaiknya guru menerapkan model pembelajaran yang mampu mendukung siswa untuk menemukan jawaban sendiri. Melalui kegiatan ini siswa dituntut aktif bekerja sama dan bertanggung jawab terhadap kelompoknya untuk memperoleh poin dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut (Fauziyah & Anugraheni, 2020) model

pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan model yang dapat diterapkan untuk mengembangkan kemampuan beripikir kreatif siswa sekolah dasar.

Dalam penelitian ini, didapati hasil kemampuan berpikir kritis siswa meningkat sebab siswa dapat memberikan penjelasan sederhana terkait penyelesaian soal, siswa mampu mengembangkan kemampuann dasar, menyimpulkan hasil dari penyelesaian soal, memberikan penjelasan lanjut ridak hanya jawaban singkat dan siswa mampu mengatur strategi dan teknik penyelesaian soal.



BAB V

PENUTUP

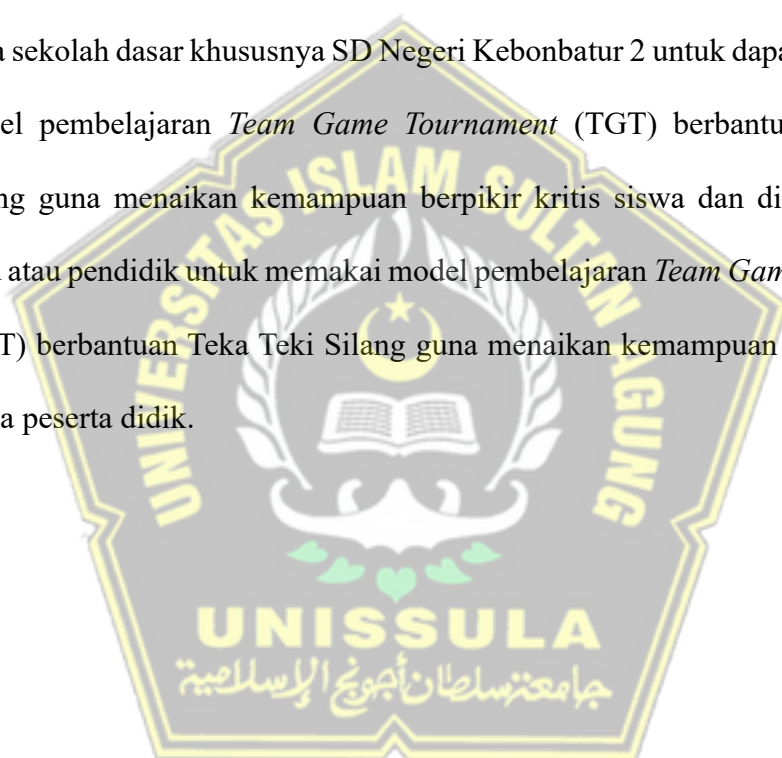
A. Simpulan

Pada penelitian ini terkait penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan Teka Teki Silang dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Jati Diri dan Lingkunganku menghasilkan penelitian yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil olah data uji hipotesis dan dengan nilai rata-rata kelas kontrol untuk *pretest* 46,93 dan *posttest* 66,13. Sedangkan rata-rata kelas eksperimen untuk *pretest* 42,13 dan *posttest* 84,00. Uji hipotesis yang telah dilakukan memperlihatkan bahwa terdapat perubahan atau perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa dalam menyelesaikan soal mata Pelajaran Pendidikan Pancasila materi Jati Diri dan Lingkunganku, dapat dilihat pada kolom Lower dan Upper dengan uji *paired sample t test* yang masing-masing bernilai negatif, yaitu -535.42627 untuk *Lower* dan -3837.93373 untuk *Upper*, begitu juga nilai *sig.(2-tailed)* $0,00 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil uji *independent sample test*, data *pretest* *sig* $0,277 > 0,05$. Sedangkan pada data hasil *posttest* menunjukkan bahwa *sig* $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* tidak signifikan sedangkan setelah diberi perlakuan lalu dilakukan *posttest* hasil yang didapatkan signifikan. Sehingga disimpulkan bahwa

terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan Teka Teki Silang terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila materi jati diri dan lingkunganku kelas V SD Negeri Kebonbatur 2.

B. Saran

Melalui perolehan pengkajian yang sudah di jalankan, peneliti menyarankan guna sekolah dasar khususnya SD Negeri Kebonbatur 2 untuk dapat menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan Teka Teki Silang guna menaikan kemampuan berpikir kritis siswa dan disarankan bagi guru atau pendidik untuk memakai model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan Teka Teki Silang guna menaikan kemampuan berpikir kritis siswa peserta didik.



DAFTAR PUSTAKA

- Agnafia, D. N. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Biologi. *Florea : Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 6(2), 1–13.
- Aisyah, N., Susongko, P., & Fatkhurrohman, M. A. (2019). Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) dengan Permainan Teka-Teki Silang (TTS) terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 1–11. <https://doi.org/10.24905/cakrawala.v13i2.200>
- Edriati, S., Handayani, S., & Sari, N. P. (2017). Penggunaan Teka-Teki Silang Sebagai Strategi Pengulangan Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sma Kelas Xi Ips. *Jurnal Pelangi*, 9(2), 71–78. <https://doi.org/10.22202/jp.2017.v9i2.2047>
- Erlinda, N. (2017). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X di SMK Dharma Bakti Lubuk Alung. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(1), 49. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i1.1738>
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Hidayah, Y. N. (2023). *Efektivitas Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Menggunakan Media Flashcard Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Matematis Siswa Kelas V Sdn 01 Sumublor*.
- Irawati, I., Haryati, I., & Meirawan, D. (2020). Efektifitas Penggunaan Aplikasi Eclipse Crossword (TeKa TeKi Silang) Pada Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri 56 Tolobali Kota Bima. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 10(2), 4–13. <http://www.ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpb/article/view/369%0Ahttp://www.ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpb/article/download/369/254>
- Juhaeni, J., Wiji, S., Wadud, A. J., Saputra, H., Azizah, I. N., & Safaruddin, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran TeKa Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Perkembangbiakan Tumbuhan. *Journal of Instructional and Development Researches*, 2(6), 241–247. <https://doi.org/10.53621/jider.v2i6.176>
- Jupriyanto. (2018). *Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV*. V(2), 105–111.
- Kristin, F. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Ditinjau Dari Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 4 Sd. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(2), 74. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i2.p74-79>
- Kusumawati, E. D., & Dimas, A. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Di SD Negeri Tempuran 1*. 1(3), 17–26.
- Lailatifah, S., & Tuharto. (2018). Efektivitas Model Pembelajaran Tgt Dan Stad Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Effectiveness of Tgt and Stad Based

- on Critical Thinking. *Jurnal Pedagogi Matematika*, 38–47.
- Maulana, M. (2017). *Konsep dasar matematika dan pengembangan kemampuan berpikir kritis-kreatif*. UPI Sumedang Press.
- Mohan, B. S., Nambiar, V., Gowda, S., & Arvindakshan, R. (2018). Crossword puzzle: a tool for enhancing medical students' learning in microbiology and immunology. *International Journal of Research in Medical Sciences*, 6(3), 756.
- Najmi, N., Rofiq, M. H., Anas, M., & Arif, M. (2021). the Effect of Cooperative Learning Model Type of Teams Games Tournament (Tgt) on Student'S Learning Achievement. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 246–258. <http://jurnal.staiannawawi.com/index.php/At-Tarbiyat/article/view/291>
- Nuraeni, R., Hermawan, R., & Hendriani, A. (2019). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 175–184.
- Prasetya, A. D., Ismiyanti, Y., & Sari, Y. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Group Investigation Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri Klidang Wetan. *Jurnal Pendidikan Sultan Agung*, 3(005).
- Putri, R. A. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Teka-Teki Silang (Tts) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perubahan Lingkungan Kelas X Ipa*.
- Ratna Febriani, N. P., Arya Sunu, I. G. K., & Bagus Sanjaya, D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Gambar Dan Teka Teki Silang Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PKn Siswa Kelas VIII.6 SMP Negeri 3 Banjar Tahun Ajaran 2013/ 2014. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 7(2). <https://doi.org/10.23887/jpku.v7i2.22157>
- Rosady, F., Lisa, Y., & Supiandi, M. I. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Berbasis Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Di Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kelam Permai Tahun Pelajaran 2016/ 2017*. 2(1), 9–17.
- Rusman. (2015). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Rajawali Pers/PT Raja Grafindo Persada.
- Rusnadi, D. P. P. N. W. A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perakitan Komputer. *Mimbar Pgsd*, 6(3), 106–115. <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/881>
- Silaen, S. (2018). Metodologi penelitian sosial untuk penulisan skripsi dan tesis. *Bogor: In Media*, 23.
- Slamet Mamanda, M. S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 2(3), 256. <https://doi.org/10.23887/jppp.v2i3.16283>

- Slavin, R. (2015). *Cooperative Learning*. Bandung: nusa media. S.
- Solihatin, E. (2022). *Strategi pembelajaran PPKN*. Bumi Aksara.
- Soraya, E. (2023). *Pengaruh Media Kartu Gambar Seri Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Muatan Bahasa Indonesia Kelas II SDN Jembulwunut*. Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
- Sri Damayanti, M. T. A. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Seminar Nasional: Jambore Konseling* 3, 00(00), XX–XX. <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>
- Sugiyono, P. D. (2015). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.
- Sundayana, R. (2015). Statistika penelitian pendidikan. Bandung: Alfabeta. https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0,5&cluster=16894689129742999656
- Susanto, A. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana.
- Susilo, N. H., Wijayanti, A., & Artharina, F. P. (2019). Penerapan Permainan What's In Here Berbasis Model TGT untuk Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 125. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.17756>
- Waruwu, A. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Teka–Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Siswa Pada Materi Tata Nama Senyawa Di Kelas X SMA Swasta Parulian 1 Medan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Kimia*, 1(2), 81. <https://doi.org/10.24114/jipk.v1i2.15517>
- Winarno. (2022). Pendidikan Pancasila ataukah Konteks. *Diskusi Terumpun Oleh P2G Dan AGPPKnI*.
- Winoto, Y. C. (2020). *Efektivitas Model Problem Based Learning Dan Discovery Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar*. <https://repository.uksw.edu/handle/123456789/24398>
- Wirahyuni, K. (2017). Meningkatkan Minat Baca Melalui Permainan Teka Teki Silang dan 'Balsem Plang.' *ACARYA PUSTAKA: Jurnal Ilmiah Perpustakaan Dan Informasi*, 3(1), 1–11.
- Wulandari, I., Ulia, N., & Yustiana, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Learning Bee Math terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>