

**PENGARUH MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT*  
BERBANTUAN MEDIA *POWERPOINT* TERHADAP  
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS V SDN  
TEMPURAN 1 PADA PELAJARAN PENDIDIKAN  
PANCASILA**



**SKRIPSI**

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

**Disusun Oleh :**

**Anis Rohmatun**

**34302100117**

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

**2025**

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PENGARUH MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN  
MEDIA *POWERPOINT* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS  
SISWA KELAS V SDN TEMPURAN 1 PADA PELAJARAN PENDIDIKAN  
PANCASILA**

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



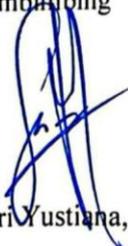
Oleh

Anis Rohmatun

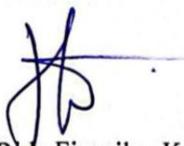
34302100117

Menyetujui untuk diajukan pada ujian sidang skripsi

Pembimbing

  
Sari Yustiana, M.Pd.  
NIK 211313013

Ketua Program Studi PGSD,

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

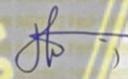
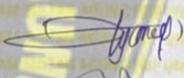
## LEMBAR PENGESAHAN

### PENGARUH MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *POWERPOINT* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS V SDN TEMPURAN 1 PADA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA

Disusun dan Dipersiapkan Oleh  
**Anis Rohmatun**  
34302100117

Telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji pada tanggal 19 Mei 2025  
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 K, S.Pd., M.Pd. (  ) NIK. 211312012
Penguji 1	: Dr. Yunita Sari, S.Pd., M.Pd. (  ) NIK. 211315025
Penguji 2	: Dr. Yulina Ismiyanti, S.Pd., M.Pd. (  ) NIK. 211314022
Penguji 3	: Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd. (  ) NIK. 211316029

Semarang, 21 Mei 2025

Universitas Islam Sultan Agung  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Dr. Muhamad Afandi, S.Pd., M.Pd., M.H.  
NIK. 211313015

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Anis Rohmatun  
NIM : 34302100117  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun skripsi dengan judul :

**Pengaruh Model *Team Games Tournament* berbantuan Media *PowerPoint* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN Tempuran 1 pada Pelajaran Pendidikan Pancasila**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bukan dibuatkan orang lain atau jiplakan atau modifikasi karya orang lain. Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi termasuk pencabutan gelar kesarjanaan yang sudah saya peroleh.

Semarang, April 2025

Yang membuat pernyataan,



Anis Rohmatun

NIM 34302100117

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto

“Bekerjalah untuk akhiratmu seolah-olah kamu akan mati esok hari, dan bekerjalah untuk kehidupan duniamu seolah-olah kamu akan hidup selamanya.”

(Ali bin Abi Thalib)

“Siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga”

(HR. Muslim)

### Persembahan

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Dua orang yang paling berjasa dalam hidup saya yaitu Bapak dan Ibu tercinta. Terima kasih atas cinta tanpa syarat, pengorbanan tanpa batas, dan doa yang selalu mengiringi saya dimanapun saya berada. Terima kasih telah memberi semangat, dan membimbing saya dengan kesabaran serta kasih sayang yang tulus. Semoga Allah selalu melimpahkan rahmat-Nya untuk Bapak dan tempat terbaik di sisi-Nya untuk Ibu.
2. Kepada Mas Iwan, Mba Risa, Afnan, dan Nadhira. Terima kasih karena selalu mensupport dan mendoakan saya sampai sejauh ini agar saya mendapatkan gelar sarjana pendidikan.
3. Kepada Mas Muhammad Khoiril Umam, terima kasih sudah menjadi tempat untuk bercerita, menjadi salah satu penyemangat dalam penulisan

skripsi ini, dan selalu memberi dukungan agar saya mendapatkan gelar sarjana pendidikan.

4. Kepada dosen pembimbing saya, yaitu Ibu Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd. Terima kasih karena senantiasa membimbing dan mendoakan hingga sampai pada tahap ini.
5. Kepada Almamater, khususnya prodi PGSD, bapak ibu dosen dan teman-teman PGSD kelas A angkatan 2021, terima kasih atas perkenalan dan pengalaman yang sangat berharga ini.



## ABSTRAK

Rohmatun, Anis. 2025. Pengaruh Model *Team Games Tournament* Berbantuan Media *PowerPoint* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN Tempuran 1 pada Pelajaran Pendidikan Pancasila, Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung. Pembimbing : Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya tingkat kemampuan berpikir kritis siswa kelas V pada pelajaran Pendidikan Pancasila. Sehingga diperlukan sebuah inovasi baru yang dapat membuat kegiatan belajar mengajar jadi lebih aktif dan efektif. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas yaitu *Team Games Tournament* (TGT). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Team Games Tournament* berbantuan media *PowerPoint* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V di SDN Tempuran 1. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif jenis *pre-eksperiment* dengan desain *One Group Pretest Posttest*. Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji *paired sample t test*. Hasil analisis data menggunakan uji *paired sample t test* diperoleh tingkat signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model TGT berbantuan media PPT berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN Tempuran 1. Dengan demikian, model TGT berbantuan media PPT dapat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

**Kata kunci :** *Team games tournament*, berpikir kritis, pendidikan

## **ABSTRACT**

*Rohmatun, Anis. 2025. The Influence of the Team Games Tournament Model Assisted by PowerPoint Media on the Critical Thinking Ability of Class V Students of SDN Tempuran 1 in Pancasila Education Lessons, Thesis. Primary School Teacher Education Study Program. Faculty of Teacher Training and Education, Sultan Agung Islamic University. Supervisor: Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd.*

*This research was motivated by the low level of critical thinking skills of class V students in Pancasila Education lessons. So a new innovation is needed that can make teaching and learning activities more active and effective. One learning model that can be applied in the classroom is Team Games Tournament (TGT). This research aims to determine the effect of the Team Games Tournament model assisted by PowerPoint media on the critical thinking abilities of class V students at SDN Tempuran 1. This research uses a quantitative pre-experiment method with a One Group Pretest Posttest design. Hypothesis testing results using the paired sample t test. The results of data analysis using the paired sample t test obtained a significance level of  $0.000 < 0.05$ , which means that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. So it can be concluded that the use of the TGT model assisted by PPT media has a significant effect on the critical thinking abilities of fifth grade students at SDN Tempuran 1. Thus, the TGT model assisted by PPT media can be recommended as an effective learning strategy to improve students' critical thinking abilities.*

**Keywords:** *Team games tournament, critical thinking, education*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Team Games Tournament* Berbantuan Media *PowerPoint* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN Tempuran 1 pada Pelajaran Pendidikan Pancasila”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

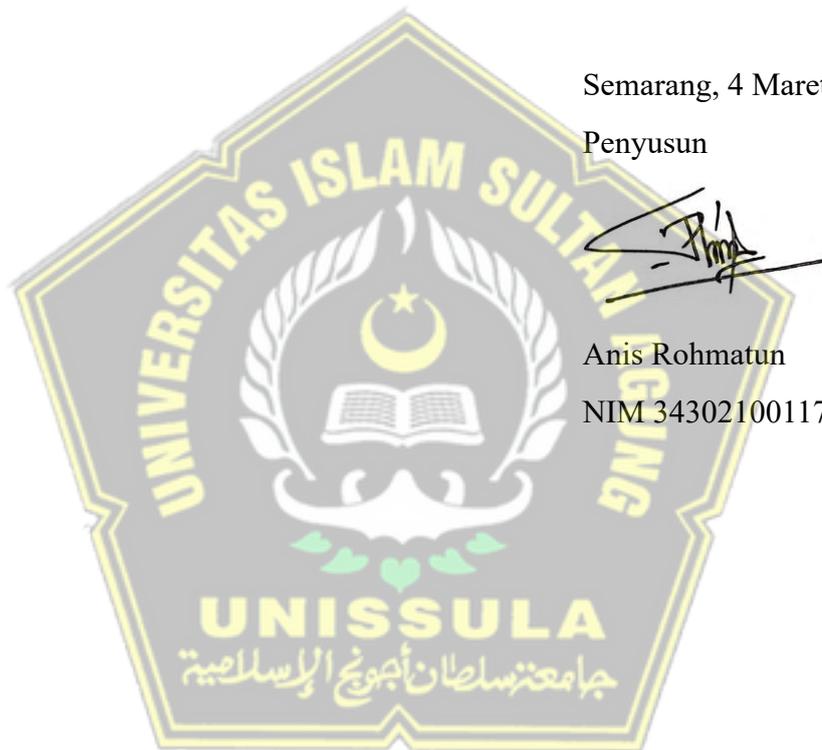
1. Bapak Prof. Dr. H Gunarto, S.H., M.H, selaku rektor Universitas Islam Sultan Agung.
2. Bapak Dr. Muhamad Afandi, M.Pd., M.H, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung.
3. Ibu Dr. Rida Fironika Kusumadewi, M.Pd, selaku ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung.
4. Ibu Sari Yustiana, M.Pd, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan ilmu dan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan, dan saran dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.
5. Bapak dan Almarhumah Ibu yang selalu memberikan semangat, doa, dan dukungan untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh Civitas Akademik SDN Tempuran 1 Kabupaten Demak, Kecamatan Demak.

7. Berbagai pihak yang terlibat membantu penulis sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar.

Demikian yang dapat penulis sampaikan, semoga semua dorongan dan motivasi yang diberikan dapat menjadi amal kebaikan. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan bagi para pembaca.

Semarang, 4 Maret 2025

Penyusun



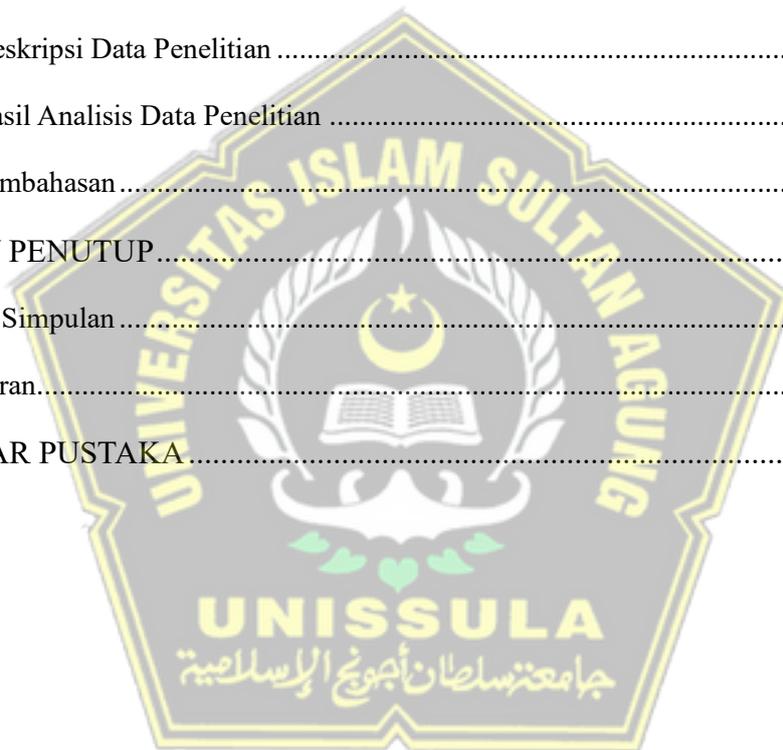
Anis Rohmatun

NIM 34302100117

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Pembatasan Masalah .....	9
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Penelitian .....	9
F. Manfaat Penelitian .....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	12
A. Kajian Teori.....	12
B. Penelitian yang Relevan .....	32
C. Kerangka Berpikir.....	37
BAB III METODE PENELITIAN.....	41

A. Desain Penelitian.....	41
B. Populasi dan Sampel .....	42
C. Teknik Pengumpulan Data .....	43
D. Instrumen Penelitian.....	44
E. Teknik Analisis Data .....	52
F. Jadwal Penelitian.....	55
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>57</b>
A. Deskripsi Data Penelitian .....	57
B. Hasil Analisis Data Penelitian .....	57
C. Pembahasan.....	61
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>67</b>
A. Simpulan.....	67
B. Saran.....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>69</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian .....	45
Tabel 3.2 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas .....	48
Tabel 3.3 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen .....	49
Tabel 3.4 Kriteria Daya Pembeda .....	50
Tabel 3.5 Kriteria Tingkat Kesukaran .....	52
Tabel 3.6 Jadwal Penelitian .....	56
Tabel 4.1 Hasil Uji Normalitas Data Awal Pretest .....	58
Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas Data Akhir Posttest .....	59
Tabel 4.3 Hasil Uji Paired Sample T Test Data Akhir Posttest .....	60



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka berpikir .....	39
Gambar 3.1 <i>One Group Pretest Posttest</i> .....	41
Gambar 4.1 Hasil Rata-Rata Capaian Indikator .....	63



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian .....	75
Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	76
Lampiran 3. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian .....	77
Lampiran 4. Pedoman Penskoran Soal Uji Coba.....	79
Lampiran 5. Soal Uji Coba Tes .....	82
Lampiran 6. Kunci Jawaban Soal Uji Coba Tes .....	87
Lampiran 7. Skor Hasil Soal Uji Coba .....	89
Lampiran 8. Hasil Uji Validitas .....	90
Lampiran 9. Hasil Uji Reliabilitas .....	93
Lampiran 10. Hasil Uji Daya Pembeda .....	94
Lampiran 11. Hasil Uji Tingkat Kesukaran .....	95
Lampiran 12. Hasil Rekapitulasi Hasil Uji Coba .....	96
Lampiran 13. Soal <i>Pretest &amp; Posttest</i> .....	97
Lampiran 14. Hasil <i>Pretest</i> Siswa .....	102
Lampiran 15. Pedoman Penskoran Soal <i>Pretest &amp; Posttest</i> .....	105
Lampiran 16. Hasil Uji Normalitas <i>Pretest &amp; Posttest</i> .....	108
Lampiran 17. Hasil Uji Pired Sample T Test .....	109
Lampiran 18. Modul Ajar Kurikulum Merdeka .....	110
Lampiran 19. Dokumentasi .....	130

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah fondasi utama bagi perkembangan individu dan masyarakat. Melalui pendidikan, seseorang dapat memperoleh pengetahuan, kemampuan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk berkontribusi secara positif dalam masyarakat. Pendidikan merupakan proses membantu seseorang mengembangkan potensi mereka untuk menghadapi perubahan zaman yang akan menuntut mereka untuk berpikir logis, sistematis, kritis, kreatif, cerdas, terbuka, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi untuk hidup secara holistik (Nyoman et al., 2020).

Ketimpangan kualitas dan akses adalah salah satu masalah utama pendidikan di Indonesia. Di banyak tempat, terutama di daerah terpencil dan pedesaan, masih ada kesenjangan yang signifikan dalam hal fasilitas pendidikan, tenaga pengajar yang berkualitas tinggi, dan akses terhadap materi pembelajaran yang memadai. Hal ini menyebabkan siswa di daerah-daerah tersebut menerima pendidikan yang rendah dibandingkan dengan siswa di perkotaan. Kemampuan berpikir kritis siswa khususnya pada tingkat sekolah dasar masih tergolong rendah, karena banyak siswa kesulitan dalam menganalisis informasi, mengevaluasi argumen, dan menarik kesimpulan yang logis. Berpikir kritis didefinisikan sebagai keterampilan berpikir intelektual seperti menganalisis, bernalar,

memecahkan masalah, berpikir kreatif, membuat penilaian dan pengambilan keputusan yang baik (Hussin et al., 2018). Menurut pendapat Ahmatika (2017), ada dua faktor penyebab berpikir kritis tidak berkembang selama pendidikan. Pertama, kurikulum biasanya dirancang dengan target materi yang luas, sehingga memberi guru lebih banyak waktu untuk menyelesaikan materi dan berarti bahwa ketuntasan materi lebih penting. Kedua, selama ini guru telah melakukan aktivitas pembelajaran di kelas yang berfokus pada penyampaian informasi (metode ceramah). Sehingga guru lebih aktif sedangkan siswa pasif mendengarkan dan menyalin, dimana sesekali guru bertanya dan sesekali siswa menjawab.

Kemampuan berpikir kritis sangat diperlukan di era informasi saat ini, di mana siswa dihadapkan pada berbagai informasi yang perlu dianalisis dan dievaluasi secara mendalam. Menurut Puspita (2021), keterampilan berpikir kritis sangat baik digunakan dalam pembelajaran di kelas V, karena dengan kegiatan berfikir kritis siswa akan mampu memecahkan masalah dengan langkah-langkah yang dapat melatih berfikir secara terstruktur. Guru sebagai fasilitator juga seringkali menghadapi tantangan untuk menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif yang dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa. Guru cenderung mengutamakan transfer pengetahuan secara langsung tanpa memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir, berdiskusi, atau mengembangkan argumen mereka. Selain itu, lingkungan belajar yang monoton dan kurang interaktif membuat siswa tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Siswa SDN Tempuran 1 masih memiliki kemampuan berpikir kritis yang rendah. Hal ini ditunjukkan oleh kesulitan yang dihadapi siswa dalam menganalisis, mengemukakan pendapat secara rasional, dan membuat kesimpulan berdasarkan apa yang mereka ketahui. Siswa biasanya hanya menghafal pelajaran tanpa benar-benar memahami maknanya, dan mereka jarang menunjukkan keinginan untuk mempertanyakan atau mengevaluasi informasi yang diberikan terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan model pembelajaran dan media pembelajaran yang lebih menarik dan dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa. Dalam proses pembelajaran, ada model pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan. Model yang dimaksud adalah model pembelajaran kooperatif, yang mengutamakan kerja sama siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Yuliana, 2023). Dan media pembelajaran yang dimaksud adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalan nya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal (Fadilah, 2023). Banyak model pembelajaran yang telah diperkenalkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa seiring dengan perkembangan kurikulum dan metode pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang cukup efektif adalah *Team Games Tournament (TGT)*.

Model pembelajaran TGT adalah salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang memadukan unsur permainan dan kompetisi dalam kelompok untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan menantang bagi siswa. Model pembelajaran kooperatif seperti *Team*

*Game Tournament* memungkinkan pembelajaran yang menyenangkan di kelas. Model pembelajaran ini menggabungkan permainan akademik dalam bentuk turnamen dan meningkatkan keinginan siswa untuk belajar (Fitri, 2020). Model pembelajaran TGT dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa karena melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran melalui kegiatan kelompok dan permainan edukatif. Menurut Cahyani (2019), selain untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa, model pembelajaran TGT juga memberi kesempatan siswa untuk bermain sambil belajar yang membuat mereka tidak bosan. Hal ini sejalan dengan tahap perkembangan anak sekolah dasar dalam masa bermain. Dengan bekerja sama dalam tim, saling membantu untuk memahami pelajaran, dan berpartisipasi dalam kompetisi yang sehat untuk mencapai nilai terbaik, siswa dapat menjadi lebih termotivasi untuk belajar, meningkatkan partisipasi aktif mereka, dan merasa termotivasi untuk mempelajari lebih banyak materi lagi. Hasil belajar, keaktifan siswa, dan kemampuan berpikir kritis semuanya dapat meningkat dengan pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament*. Untuk itu, guru yang menghadapi masalah tersebut dapat menerapkan pembelajaran TGT. Secara keseluruhan, model pembelajaran kooperatif TGT telah terbukti menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan hasil pembelajaran dan mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran (Bandaso et al., 2023).

Dengan menggabungkan TGT dengan media interaktif seperti *PowerPoint* (PPT), siswa tidak hanya berkompetisi dalam kelompok, tetapi

juga terlibat aktif dalam memberikan umpan balik dan mendiskusikan materi pelajaran. Media pembelajaran *PowerPoint* (PPT) adalah alat bantu visual yang digunakan dalam proses belajar-mengajar. *PowerPoint* adalah perangkat lunak presentasi yang bisa dimanfaatkan oleh penggunanya untuk membuat slide dengan teks, gambar, audio, video, dan elemen interaktif lainnya. Alat ini sering digunakan untuk menyampaikan materi secara sistematis dan menarik. *PowerPoint* adalah aplikasi yang sering digunakan, terutama untuk presentasi. *PowerPoint* adalah program yang membantu Anda membuat presentasi yang efektif, profesional, dan mudah (Anindya, 2023). *PowerPoint* dipilih karena mudah digunakan, menarik, fleksibel, dan efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran baik secara visual maupun verbal. Menurut Saefuddin (2024), *Power Point* memiliki beberapa keunggulan sebagai media pembelajaran, yaitu menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan interaktif, dapat menyajikan materi pembelajaran dengan menggunakan berbagai media seperti teks, gambar, animasi dan video, dan penggunaan media yang bervariasi dapat membuat materi pembelajaran menjadi menarik dan interaktif. Ini membantu siswa untuk memahami materi dengan mudah.

Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru kelas V SDN Tempulan 1, penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *PowerPoint* khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila belum pernah dilakukan. Banyak guru yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yang berfokus

pada ceramah dan penugasan, yang kurang menarik perhatian siswa dan tidak merangsang kemampuan berpikir kritis mereka. Kondisi ini menyebabkan banyak siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila dan hasil belajar mereka tidak optimal.

Penelitian ini berfokus pada pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *PowerPoint* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN Tempuran 1. Berdasarkan pengamatan di kelas V SDN Tempuran 1, ditemukan bahwa banyak siswa menunjukkan kemampuan berpikir kritis yang rendah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini terlihat dari kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, keengganan siswa untuk mengajukan pertanyaan, dan rendahnya antusiasme siswa ketika mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila. Metode pembelajaran yang dominan digunakan oleh guru di SDN Tempuran 1 masih bersifat konvensional, seperti ceramah dan penugasan individual, yang kurang menarik bagi siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, beberapa dari mereka mengakui bahwa mereka jarang menggunakan metode pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang

demokratis serta bertanggung jawab. Salah satu aspek penting untuk mencapai tujuan ini adalah penerapan metode pembelajaran yang efektif, seperti pembelajaran kooperatif, yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. SDN Tempuran 1 memiliki kebijakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa melalui penerapan metode pembelajaran inovatif. Meskipun demikian, implementasi kebijakan ini masih menghadapi berbagai tantangan, termasuk keterbatasan pelatihan dan dukungan untuk guru dalam mengadopsi metode pembelajaran baru seperti TGT.

Penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *PowerPoint* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN Tempuran 1. Selain itu, model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *PowerPoint* juga belum pernah dilakukan di kelas V SDN Tempuran 1. Dengan memahami pengaruh model pembelajaran dan media pembelajaran, diharapkan dapat memberikan referensi metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di sekolah. Oleh karena itu, dengan memanfaatkan kedua metode ini, siswa dapat lebih terlibat dalam pembelajaran melalui aktivitas yang menyenangkan dan kompetitif, serta mendapatkan umpan balik yang membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah diatas, dapat di identifikasikan beberapa permasalahan sebagai berikut :

- a. Siswa kesulitan memahami materi pelajaran seperti matematika, IPAS, dan Pendidikan Pancasila yang mengakibatkan nilai masih rendah.
- b. Kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah.
- c. Beberapa siswa tampak kurang termotivasi untuk belajar atau tidak aktif dalam diskusi belajar di kelas.
- d. Guru dalam menyampaikan mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih menggunakan metode konvensional yang kurang menarik perhatian.
- e. Materi pelajaran yang tidak menarik bagi siswa membuat mereka tidak konsentrasi.
- f. Belum digunakannya model pembelajaran yang dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan yang dapat meningkatkan keefektifan belajar siswa.
- g. Siswa kesulitan menyampaikan pendapat atau bertanya saat proses belajar mengajar.
- h. Partisipasi siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih pasif.

### **C. Pembatasan Masalah**

Agar permasalahan yang diteliti tidak terlalu luas, maka peneliti dalam hal ini membatasi permasalahan sebagai berikut :

- a. Model pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Team Games Tournament* (TGT) dan *PowerPoint*.
- b. Kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN Tempuran 1 mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keberagaman sebagai Anugerah.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media pembelajaran *PowerPoint* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN Tempuran 1 Kecamatan Demak, Kabupaten Demak Tahun Ajaran 2024/2025?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media pembelajaran *PowerPoint* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN Tempuran 1 Kecamatan Demak, Kabupaten Demak Tahun Ajaran 2024/2025.

## F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat baik bersifat teoritis maupun praktis sebagai berikut :

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan kontribusi dalam ilmu Pendidikan mengenai Upaya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dengan digunakannya model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).
- b. Mendorong adanya penelitian lanjutan untuk pengembangan teori dan konsep tentang pembelajaran dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Mereka terlibat dalam permainan dan kompetisi yang mendorong mereka untuk belajar dan berkontribusi, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.
- 2) Meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui kompetisi sehat. Dengan adanya elemen permainan dan kompetisi, siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar. Karena kompetisi yang sehat dapat membuat belajar lebih menarik dan menantang, yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka terhadap pelajaran.

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan referensi model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, sehingga akan tercipta proses pembelajaran yang aktif dan efektif.
- 2) Membangun kelas menjadi lebih kolaboratif dan dinamis yang dapat membantu menciptakan lingkungan kelas yang lebih dinamis dan harmonis.
- 3) Mengembangkan keterampilan mengajar yang kreatif dan inovatif sehingga dapat memperkaya pengalaman mengajar dan meningkatkan keterampilan pedagogis.

c. Bagi Sekolah

Bahan pertimbangan bagi sekolah dalam mengambil kebijakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

d. Bagi Peneliti Lain

Referensi dan alat untuk mengembangkan diri sebagai guru yang professional, dan juga sebagai acuan bagi peneliti yang akan datang.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Model Pembelajaran Team Games Tournament

###### a. Pengertian Model *Team Games Tournament*

Proses pembelajaran tentunya membutuhkan model pembelajaran yang tepat, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan abad ke-21 karena siswa dituntut berperilaku dan dapat bekerja serta belajar secara kolaboratif untuk mewujudkan keberhasilan bersama (Mawarni et al., 2023). Salah satu model pembelajaran kooperatif yang mendukung adalah tipe *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu metode pembelajaran yang dikembangkan oleh Robert Slavin dan teman-temannya pada tahun 1980-an.

Model pembelajaran TGT merupakan strategi pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui kompetisi yang sehat dan kerja sama dalam kelompok. Tujuan utama dari TGT adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar melalui kompetisi yang bersifat positif dan kerja sama dalam kelompok. Model *Team Games Tournament* (TGT) dirancang untuk menciptakan suasana belajar

yang kompetitif. Model ini menggabungkan unsur-unsur pembelajaran kooperatif dengan elemen permainan yang menyenangkan. Alawiyah (2023), mengungkapkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran, karena game yang dilakukan membuat siswa menjadi bersemangat dalam proses pembelajaran dan membuat siswa bebas untuk berinteraksi dan bertukar pikiran masing-masing dalam menyelesaikan permasalahan pada saat proses pembelajaran.

Team Games Tournament (TGT) adalah metode pembelajaran di mana siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil dan berkompetisi dalam permainan atau kuis yang berkaitan dengan materi pelajaran. Model ini membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan efektif dengan memanfaatkan unsur kompetisi dan kerja sama untuk memotivasi siswa agar lebih aktif dalam belajar dan berpartisipasi dalam kegiatan kelas. Dengan cara ini, TGT tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga membantu siswa untuk memahami dan mengingat materi dengan lebih baik. Dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT tersebut siswa akan terlibat aktif dalam proses belajar, siswa akan banyak berinteraksi dengan siswa yang lainnya dengan berdiskusi, untuk memecahkan masalah dengan bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran (Nurah, 2021).

## **b. Teori Belajar yang Mendasari Model *Team Games Tournament***

Model pembelajaran *Team Games Tournament* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan kelompok - kelompok kecil yang kemudian disebut sebagai tim selama proses pembelajaran berlangsung dengan bekerjasama sebagai suatu tim untuk memecahkan masalah, menyelesaikan tugas dan mencapai tujuan bersama. TGT menggunakan sistem pertandingan akademik dimana siswa bersaing untuk menunjukkan kebolehan tim mereka sendiri dengan anggota tim yang lain dalam bentuk kemampuan akademik siswa. Menurut Sakdiah (2018), Peningkatan kualitas proses pembelajaran dapat dilakukan dengan menerapkan teori belajar konstruktivisme, yaitu teori yang menekankan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa mampu membangun sendiri pengetahuan yang sedang dipelajari. Dalam menerapkan teori belajar konstruktivisme, maka diharuskan untuk menggunakan model pembelajaran yang menerapkan teori ini. Salah satu model pembelajaran yang menggunakan teori konstruktivisme adalah model pembelajaran kooperatif Teams-Games-Tournaments (TGT).

Model pembelajaran *Team Games Tournament* berlandaskan pada teori belajar konstruktivisme yang dikembangkan oleh Lev Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Model pembelajaran yang didasarkan pada teori Lev Vygotsky seringkali melibatkan kolaborasi antar siswa, bimbingan dari guru atau teman sebaya, dan dukungan dalam proses

pembelajaran untuk membantu siswa mencapai potensi penuh mereka. Menurut Nur (2023), model pembelajaran kooperatif TGT, merupakan pembelajaran yang bersifat konstruktivistik dan kontekstual. Menurut teori belajar konstruktivisme, pengetahuan untuk disampaikan pada siswa harus melalui proses aktif secara mental, membangun struktur pengetahuan siswa berdasarkan kematangan kognitif yang dimilikinya.

Teori konstruktivisme menekankan pentingnya proses pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pelaku aktif pembelajaran (*students as agents*), bukan sebagai penerima informasi secara pasif dari guru mereka (*students as recipients*). Rubiyanto (2017), mengatakan bahwa teori yang melandasi pembelajaran kooperatif adalah teori konstruktivisme yang lahir dari gagasan Piaget dan Vigotsky. Menurut teori belajar konstruktivisme (*constructivist learning theory*), pengetahuan bukanlah kumpulan atau seperangkat fakta-fakta, konsep, atau kaidah untuk diingat. Hal tersebut sesuai dengan model pembelajaran kooperatif TGT yang dikembangkan oleh David de Vries dan Keith Edwards yaitu model TGT berpusat pada siswa (*student oriented*) dan berfokus pada pengetahuan siswa.

### c. Langkah-Langkah Model *Team Games Tournament*

Model *Team Games Tournament* (TGT) terdiri dari beberapa langkah-langkah yang dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran kooperatif dan kompetitif. Menurut Purwandari (2017), model

pembelajaran TGT terdiri dari 5 langkah, berikut adalah langkah-langkah penerapan model pembelajaran TGT :

1) Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Guru memberikan pengajaran awal tentang materi pelajaran, biasanya melalui ceramah, diskusi, atau aktivitas pembelajaran lainnya. Setelah itu guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil secara heterogen, biasanya terdiri dari 4-5 siswa yang mencakup siswa dengan kemampuan akademik yang beragam, latar belakang, dan jenis kelamin yang berbeda.

2) Belajar dalam Kelompok (*Teams*)

Siswa dalam kelompok belajar materi secara mendalam melalui diskusi, latihan, dan kegiatan lainnya yang dirancang untuk memahami materi secara menyeluruh. Setiap anggota kelompok harus memastikan bahwa semua anggota memahami materi dengan baik, karena hasil individu akan memengaruhi skor kelompok dalam permainan nantinya.

3) Permainan (*Games*)

Setiap tim melakukan latihan untuk mempersiapkan diri menghadapi turnamen. Latihan ini bisa berupa pembahasan soal, simulasi kuis, atau permainan edukatif yang relevan dengan materi. Guru merencanakan dan menjadwalkan turnamen, yang bisa berbentuk kuis, pertanyaan-pertanyaan berbasis permainan, atau aktivitas kompetitif lainnya.

#### 4) Pertandingan (*Tournament*)

Siswa dari berbagai tim berkompetisi dalam turnamen. Turnamen ini biasanya berbentuk kuis, pertanyaan lisan, atau permainan yang menilai pemahaman mereka terhadap materi. Selama turnamen, siswa menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan materi pelajaran. Skor atau poin diberikan berdasarkan jawaban yang benar atau kinerja yang baik.

#### 5) Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Tim dengan performa terbaik dalam turnamen biasanya diberikan penghargaan, baik berupa pujian, sertifikat, atau hadiah kecil. Ini membantu memotivasi siswa untuk terus berusaha dan berpartisipasi aktif dalam proses belajar.

Langkah-langkah tersebut dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan kompetitif, meningkatkan motivasi siswa, dan memperkuat pemahaman materi melalui kerja sama dan persaingan sehat.

#### **d. Keunggulan dan Kelemahan Model *Team Games Tournament***

Setiap model pembelajaran pasti memiliki keunggulan dan kelemahan. Menurut pendapat Adiputra (2021), keunggulan dan kelemahan dari model pembelajaran *Team Games Tournament* yaitu sebagai berikut :

### 1) Keunggulan

- a) Memperluas wawasan siswa, siswa dapat menambah pengetahuannya dengan adanya berkelompok menjadikan siswa saling menceritakan pengetahuan mereka kepada siswa lain dalam kelompoknya hal ini akan membantu siswa memahami materi pelajaran dan memperluas wawasan siswa.
- b) Mengembangkan sikap dan perilaku menghargai orang lain, dalam pelaksanaan model pembelajaran TGT siswa dituntut untuk menghargai pendapat teman dalam satu kelompoknya maupun pada saat turnamen, dengan adanya pemahaman siswa yang berbeda dalam menyampaikan pendapat siswa akan menghargai temannya yang memiliki pendapat yang berbeda.
- c) Keterlibatan aktif siswa dalam belajar, dalam proses belajar menggunakan model pembelajaran TGT siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan adanya games dan turnamen dalam proses pembelajaran karena siswa sekolah dasar senang terhadap permainan.
- d) Siswa menjadi semangat dalam belajar, antusias siswa dalam proses pembelajaran dikarenakan adanya games dan turnamen, sehingga antusias siswa untuk memenangkan games dan turnamen menjadikan siswa semangat dalam belajar.

- e) Penghargaan yang diberikan mendorong semangat siswa untuk memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi, dikarenakan adanya reward atau penghargaan siswa akan bersemangat untuk memperoleh nilai yang setinggi-tingginya agar kelompok mereka memenangkan games dan pertandingan.

## 2) Kelemahan

- a) Ruang kelas menjadi ramai, hal ini disebabkan karena adanya games dan pertandingan antar kelompok yang membuat suasana kelas menjadi ramai bahkan bisa mengganggu kelas lain dalam proses pembelajaran.
- b) Membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai, dalam pelaksanaan pembelajaran banyak sekali media pembelajaran yang harus dibuat untuk model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) ini yaitu misalnya penggunaan media pembelajaran untuk proses belajar dan juga persiapan kartu soal untuk turnamen.
- c) Siswa terbiasa dengan adanya hadiah, karena dalam proses pembelajaran adanya games dan turnamen, membuat siswa ketika proses pembelajaran ingin mengikuti proses belajar dikarenakan adanya hadiah untuk memenangkan games dan turnamen tersebut, jika tidak adanya hadiah siswa dikhawatirkan mengikuti proses pembelajaran biasa-biasa saja, berbeda dengan adanya hadiah antusias belajar siswa sangat tinggi.

## 2. Media Pembelajaran *PowerPoint*

### a. Pengertian Media *PowerPoint*

Media pembelajaran memiliki peran penting untuk mendukung proses belajar mengajar karena dapat membantu memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Dengan menggunakan media yang tepat, guru dapat menyajikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga siswa lebih termotivasi dan lebih aktif mengikuti pelajaran. *PowerPoint* adalah salah satu alat digital yang digunakan untuk mengumpulkan umpan balik dari audiens dan membuat presentasi interaktif. *PowerPoint* adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi computer dibawah Microsoft Office. Program aplikasi ini merupakan program untuk membuat presentasi yang dapat dijadikan untuk media pembelajaran (Muthoharoh, 2019).

*PowerPoint* adalah alat yang sangat bermanfaat jika digunakan dengan strategi yang tepat. Media *PowerPoint* dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa memahami pelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan. Gulo, (2022) berpendapat bahwa media pembelajaran *PowerPoint* mampu membantu mengembangkan permainan yang bersifat interaktif sebagai media belajar yang dapat merepresentasikan bahan ajar dan mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Media pembelajaran *PowerPoint* mempermudah guru atau pendidik dalam menjelaskan konsep yang kompleks dengan cara yang sederhana dan

visual, sehingga membantu siswa untuk lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang disampaikan. Teori belajar yang mendasari media pembelajaran *PowerPoint* adalah teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Piaget, yaitu pembelajaran yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun oleh peserta didik melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Menurut teori ini, belajar bukan sekadar menerima informasi secara pasif, melainkan melibatkan proses aktif membentuk makna dari pengalaman. Menurut Daryanto (2022), Dalam pendekatan konstruktivis, guru sebagai fasilitator dapat memanfaatkan *PowerPoint* untuk mempresentasikan konsep-konsep abstrak secara visual agar siswa dapat membangun maknanya sendiri. Media pembelajaran seperti *PowerPoint* sangat sesuai dengan pendekatan konstruktivisme karena mendukung visualisasi konsep, memungkinkan integrasi multimedia (teks, gambar, audio, video), dan memberi peluang untuk penyajian materi yang interaktif.

*PowerPoint* sering digunakan dalam pembelajaran di kelas, seminar, atau pelatihan karena sifatnya yang fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Media *PowerPoint* juga sangat mudah digunakan oleh semua orang, sehingga banyak digunakan untuk presentasi, pengajaran dan pembuatan animasi (Budianti et al., 2023). Media pembelajaran *PowerPoint* memiliki karakteristik utama sebagai media yang digunakan untuk mengintegrasikan berbagai jenis media, menyajikan informasi secara

visual dan terstruktur, serta fleksibilitasnya dalam berbagai situasi pembelajaran, yang menjadikannya salah satu media yang efektif untuk mendukung proses belajar-mengajar. Penggunaan media Powerpoint interaktif dapat dijadikan sebagai cara yang tepat untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran (Wulandari et al., 2022).

#### **b. Langkah-Langkah Media *PowerPoint***

Untuk menciptakan media pembelajaran PowerPoint yang efektif, diperlukan langkah-langkah terstruktur agar materi dapat disampaikan dengan jelas, menarik, dan mudah dipahami. Adapun hal yang perlu dilakukan dan diperhatikan untuk membuat media presentasi dengan Microsoft Power Point yang efektif menurut (Tindaon, 2021) yaitu sebagai berikut :

- 1) Persiapan, yaitu menentukan topik materi yang akan dipresentasikan, persempit topik materi menjadi beberapa pemikiran utama, dan membuat kerangka utama materi yang akan dipresentasikan.
- 2) Buka program Microsoft Power Point di komputer. Langkah ini adalah awal untuk memulai pembuatan media presentasi. Cari aplikasi *Microsoft PowerPoint* di komputer dan buka. Jika belum tersedia, pastikan PowerPoint sudah terinstal atau gunakan aplikasi alternatif seperti Google Slides.
- 3) Setelah program terbuka, mulailah membuat *new file* dengan cara klik menu File di pojok kiri atas, lalu pilih New untuk memulai

dokumen baru. Langkah ini memastikan Anda memiliki ruang kerja yang bersih untuk membuat presentasi dari awal. Mulailah dengan New file.

- 4) Pilih slide design yang diinginkan. Pergi ke menu *Design* dan pilih tema atau desain tata letak slide yang menarik dan sesuai dengan materi. Pilih tema yang sederhana tetapi profesional, dengan warna dan font yang mendukung keterbacaan sehingga desain tersebut akan memberikan kesan visual yang menarik bagi audiens.
- 5) Inputlah judul utama materi presentasi yang akan disampaikan pada slide pertama. Gunakan slide pertama untuk mencantumkan judul utama materi pembelajaran. Tuliskan judul dengan singkat dan jelas, misalnya "Keberagaman sebagai Anugerah". Gunakan font yang besar dan mudah dibaca, karena slide ini adalah pengantar utama.
- 6) Inputlah sub judul materi di slide kedua (bila dipandang perlu cantumkan kembali judul utamanya). Slide kedua dapat digunakan untuk memberikan pengantar atau *outline* singkat mengenai materi yang akan dibahas. Jika diperlukan, cantumkan kembali judul utama untuk mengingatkan audiens. Misalnya, tambahkan poin-poin seperti tujuan pembelajaran atau garis besar materi.
- 7) Selanjutnya, inputlah point-point pokok materi setiap sub secara berurut pada slide-slide berikutnya. Susun setiap topik atau subtopik dalam slide terpisah. Gunakan format poin-poin (*bullet*

*points*) agar informasi terlihat terstruktur dan mudah dipahami.

Hindari paragraf panjang, fokus pada kata kunci dan konsep utama.

- 8) Hindari menggunakan lebih dari 25 kata dalam satu slide. Hal ini bertujuan untuk menjaga fokus audiens dan mencegah tampilan yang terlalu penuh. Jika materi banyak, bagilah ke dalam beberapa slide agar tetap rapi dan terorganisir. Tambahkan visual seperti gambar, diagram, atau grafik untuk membantu menjelaskan konsep secara lebih efektif.

#### c. Kelebihan dan Kelemahan *PowerPoint*

Media *PowerPoint* merupakan salah satu alat pembelajaran yang sangat populer karena kemampuannya menyajikan informasi secara visual, terstruktur, dan interaktif. Namun, seperti halnya media pembelajaran lainnya, *PowerPoint* memiliki kelebihan yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, sekaligus kelemahan yang perlu diperhatikan agar penggunaannya tetap optimal. Berikut ini adalah penjelasan mengenai kelebihan dan kelemahan media *PowerPoint* sebagai media pembelajaran menurut (Mabruri, 2020) :

##### **Kelebihan**

- 1) Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto.
- 2) Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.
- 3) Pesan informasi secara visual mudah dipahami siswa.

- 4) Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.
- 5) Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-uang.
- 6) Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik (CD/Disket /Flashdisk), sehingga paraktis untuk dibawa kemana-mana.

### **Kelemahan**

- 1) Dibutuhkan biaya tinggi untuk pengadaan perangkat pendukung berupa computer, LCD dan system audio dalam pengoperasiannya.
- 2) Dibutuhkan kemauan dan kreativitas guru dalam pembuatan media power point sehingga materi yang disajikan terlihat menarik dan professional.
- 3) Dibutuhkan kemampuan untuk merangkai dan mengoperasikan perangkat dan aplikasi yang berhubungan dengan penyajian materi power point tersebut.
- 4) Power Point ini hanya dapat dijalankan/dioperasikan pada satu sistem yaitu operasi Windows.
- 5) Power Point memiliki ketergantungan arus listrik sangat tinggi.
- 6) Power Point memiliki kendala bagi guru atau pendidik dengan kemampuan terbatas/cacat/disable.

### **3. Berpikir Kritis**

#### **a. Pengertian Berpikir Kritis**

Berpikir kritis adalah kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mensintesis informasi secara rasional dan objektif yang melibatkan pemikiran yang mendalam, logis, dan berdasarkan bukti. Kemampuan berpikir secara kritis merupakan salah satu kecakapan hidup yang perlu dipelajari dan dikembangkan. Berpikir kritis dapat didefinisikan sebagai proses berpikir individu yang dimulai dengan maksud untuk memecahkan masalah atau menjawab pertanyaan, dengan memeriksa berbagai pilihan dan memilih yang paling sesuai dan logis (Nada, 2020). Berpikir kritis penting karena membantu individu membuat keputusan yang lebih baik, memecahkan masalah dengan efektif, dan menghadapi tantangan kehidupan dengan cara yang lebih rasional dan bijaksana. Berpikir kritis merupakan salah satu faktor penting yang dapat menentukan keberhasilan siswa dalam belajar (Mahanal, et al., 2019). Berpikir kritis membantu individu untuk memahami sesuatu secara mendalam, mempertanyakan asumsi-asumsi yang ada, dan mengembangkan solusi yang berdasarkan bukti. Berpikir kritis merupakan kemampuan kognitif dalam menetapkan suatu keputusan atau kesimpulan berdasarkan alasan logis dan disertai bukti yang empiris (Suyuti, 2019).

Berpikir kritis membutuhkan pemikiran dan evaluasi yang sistematis terhadap data, fakta, dan berbagai perspektif yang bukan hanya tentang tindakan impulsif atau cepat, tetapi tentang mengambil tindakan dengan pertimbangan yang mendalam. Berpikir kritis tidak

hanya mampu meningkatkan kemampuan akademis siswa tetapi juga dapat mempersiapkan siswa untuk menjadi seorang profesional di dunia kerja (Mahanal, Zubaidah, et al., 2019). Untuk menghindari kesalahan penilaian, berpikir kritis dimaksudkan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang suatu masalah atau informasi. Seseorang yang berpikir kritis cenderung mempertanyakan semua hal, mencari bukti yang mendukung atau menolak, dan pada akhirnya membuat keputusan yang lebih baik karena mereka memiliki informasi yang lebih baik. Berpikir kritis memuat keterampilan menganalisis, mensintesis argumen, mengevaluasi informasi, menarik kesimpulan menggunakan penalaran deduktif dan induktif, dan menyelesaikan permasalahan (Safrida et al., 2018).

Berpikir kritis menuntut kemampuan untuk melihat dari berbagai perspektif, menimbang berbagai pilihan, dan mencari solusi yang masuk akal berdasarkan fakta yang tersedia. Agustiani (2022), menyatakan bahwa berpikir kritis yaitu berpikir secara beralasan dan reflektif dengan menekankan pembuatan keputusan tentang apa yang harus dipercayai atau dilakukan. Melalui berpikir kritis siswa mampu membuat keputusan yang masuk akal, sehingga diperoleh kebenaran yang dianggap baik. Berpikir kritis secara bertahap semakin penting dalam sistem pendidikan kita bersama dengan pendekatan konstruktivis, berkontribusi pada pendidikan individu yang konstruktif, kreatif, produktif yang memiliki karakter, kekuatan

berpikir independen dan ilmiah, dan pandangan dunia yang luas (Arisoy, 2021). Secara keseluruhan, berpikir kritis adalah kemampuan penting yang memungkinkan seseorang untuk menghadapi tantangan hidup dengan cara yang lebih rasional, efektif, dan kreatif. Ini membantu seseorang menjadi pemikir yang lebih mandiri, pengambil keputusan yang lebih baik, dan pemecah masalah yang lebih efisien. Dengan berpikir kritis, seseorang dapat menghadapi dunia yang rumit dan penuh dengan informasi dengan lebih percaya diri, dan menemukan solusi yang lebih inovatif untuk masalah-masalah tersebut.

#### **b. Indikator Berpikir Kritis**

Sebelum menilai kemampuan berpikir kritis seseorang, penting untuk memahami sejumlah indikator yang dapat digunakan sebagai tolok ukur. Indikator-indikator ini mencerminkan kemampuan individu dalam menganalisis, mengevaluasi, dan membuat keputusan berdasarkan informasi yang relevan. Ardianingtyas (2020), mengemukakan ada 6 indikator berpikir kritis, yaitu (1) mengidentifikasi masalah, (2) mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, (3) menyusun sejumlah alternatif pemecahan masalah, (4) membuat ke-simpulan, (5) mengungkapkan pendapat, dan (6) mengevaluasi argumen. Sementara menurut Ramdani (2020), terdapat 5 indikator berpikir kritis, yaitu (1) Memberikan penjelasan sederhana, (2) Membuat penjelasan lebih lanjut, (3) Membangun kemampuan

dasar, (4) Menganalisis data, dan (5) Mengidentifikasi asumsi dan memutuskan alternatif untuk solusi.

Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Susilowati (2017), yang mengungkapkan ada 6 indikator berpikir kritis, yaitu (1) Interpretasi, (2) Analisis, (3) Inferensi, (4) Evaluasi, (5) Penjelasan, dan (6) Pengaturan Diri. Jadi, dari beberapa penelitian yang mengukur kemampuan berpikir kritis siswa, maka dalam penelitian ini indikator yang akan digunakan yaitu : (1) mengidentifikasi masalah, (2) mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, (3) menyusun sejumlah alternatif pemecahan masalah, (4) membuat ke-simpulan, (5) mengungkapkan pendapat, dan (6) mengevaluasi argumen. Indikator-indikator tersebut dianggap mampu mewakili kemampuan berpikir kritis yang komprehensif.

#### **4. Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila**

##### **a. Pengertian Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SD**

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum pendidikan yang memberikan fleksibilitas kepada sekolah untuk menyesuaikan dan mengadaptasi materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan konteks lokal, serta karakteristik siswa mereka. Kurikulum ini diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia sebagai bagian dari upaya reformasi pendidikan untuk meningkatkan kualitas dan relevansi pendidikan di Indonesia.

Pada Kurikulum Merdeka, terjadi perubahan nama mata pelajaran PPKn menjadi Pendidikan Pancasila. Perubahan ini telah diresmikan melalui Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 4 Tahun 2022, yang merupakan amendemen dari PP Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan. PP Nomor 4 Tahun 2022 mengatur perubahan pada Pasal 40 PP Nomor 57 Tahun 2021. Pasal 40 ini menjelaskan bahwa kurikulum harus mencakup mata pelajaran wajib seperti pendidikan agama, pendidikan pancasila, dan bahasa Indonesia. Perubahan nama PPKn menjadi pendidikan Pancasila tidak mengubah fokus pembelajaran dari keduanya, keduanya tetap berfokus pada Pancasila, undang-undang dasar tahun 1945, bhinneka tunggal ika, dan negara republik Indonesia. Penggunaan istilah "Pendidikan Pancasila" dalam konteks mata pelajaran di Kurikulum Merdeka mencerminkan komitmen pemerintah untuk membentuk siswa yang memiliki akar nilai dan moral dalam Pancasila (Parwati et al., 2023).

Berdasarkan penjelasan diatas, dengan memasukkan Pendidikan Pancasila dalam kurikulum ini, Kurikulum Merdeka juga memiliki tujuan untuk membentuk karakter kewarganegaraan serta mengembangkan keterampilan sosial dan karakter melalui pelaksanaan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila.

#### **b. Tujuan Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila**

Kurikulum merdeka memiliki tujuan mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang dapat dideskripsikan bahwa siswa harus mampu

mengembangkan diri agar sesuai dengan profil pelajar Pancasila. Berikut tujuan mata pelajaran Pendidikan Pancasila menurut badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (BSKAP, 2022) adalah sebagai berikut :

- a) Berakhlak mulia dengan didasari keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan YME melalui sikap mencintai sesama manusia, mencintai negara dan lingkungan untuk mewujudkan persatuan dan keadilan sosial.
- b) Memahami makna dan nilai-nilai Pancasila, proses perumusannya sebagai dasar negara, ideologi, dan pandangan hidup bangsa, serta mempraktikkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
- c) Menganalisis konstitusi dan norma yang berlaku, serta menyelaraskan hak dan kewajibannya dalam hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara di tengah masyarakat global.
- d) Memahami jati dirinya sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang berbineka, serta mampu bersikap adil dan tidak membedakan jenis kelamin, SARA (Suku, Agama, Ras, Antargolongan), status sosial ekonomi, dan disabilitas; e. Menganalisis karakteristik bangsa Indonesia dan kearifan lokal masyarakat sekitarnya, dengan kesadaran dan komitmen untuk

menjaga lingkungan, dan mempertahankan keutuhan NKRI, serta berperan aktif dalam kancah global.

Berkaitan dengan pentingnya peran mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD, maka seorang guru harus mampu melakukan inovasi pembelajaran baik dari segi konten juga proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

### **B. Penelitian yang Relevan**

Penyusunan penelitian ini tidak lepas dari penelitian sebelumnya. Beberapa hasil analisis yang telah dilakukan peneliti terdahulu didapatkan penelitian yang sesuai dengan penelitian ini yaitu :

Artikel penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati (2018), dari Universitas Pendidikan Indonesia dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Motivasi Belajar siswa SD”. Hasil penelitiannya yaitu penerapan model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas I, dan juga berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Dengan menggunakan model cooperative tipe TGT (Times Games Tournament) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran siklus I dan siklus II telah sesuai harapan dan perubahan semakin membaik, terbukti ketika menggunakan model cooperative tipe TGT motivasi belajar siswa meningkat pada setiap siklusnya, peningkatan tersebut terlihat dari semua indikator nya yaitu pada kemampuan cepat menjawab, ketekunan, menunjukkan minat, rajin belajar untuk memperoleh hadiah, dan rajin belajar karena takut mendapatkan

hukuman. Persamaan artikel ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menerapkan model pembelajaran TGT. Namun artikel ini berfokus untuk meningkatkan motivasi siswa kelas I, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V. Selain itu, artikel ini hanya menggunakan model pembelajaran TGT saja tanpa berbantuan media, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan model TGT berbantuan media digital Mentimeter.

Artikel penelitian yang dilakukan oleh Ariningtyas (2024), dari Universitas Muhammadiyah Jakarta dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. Hasil penelitiannya yaitu penerapan model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Pamulang Timur 02. Penerapan model pembelajaran tersebut berdampak positif terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS dimana hasil yang diperoleh dalam setiap siklus terus meningkat. Model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) sangat efektif digunakan untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar IPAS khususnya pada pembelajaran materi Kerusakan lingkungan yang disebabkan oleh manusia dan pengenalan jenis sampah. Persamaan artikel ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menerapkan model pembelajaran TGT. Namun, artikel ini memiliki

perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu terletak pada fokus penelitiannya dan penggunaan dukungan teknologi atau media pembelajaran tambahan. Artikel ini berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa dalam pelajaran IPAS tanpa dukungan teknologi atau media pembelajaran tambahan. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada pengaruh TGT terhadap kemampuan berpikir kritis pelajaran Pendidikan Pancasila, bukan hanya hasil belajar secara umum dan menggunakan kombinasi model TGT dengan media pembelajaran *PowerPoint*, sebuah alat teknologi yang melibatkan siswa secara lebih aktif dalam pembelajaran.

Artikel penelitian yang dilakukan oleh Umar (2021), dari Madrasah Aliyah Negeri 1 Kudus dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris”. Hasil penelitiannya yaitu penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) yang telah dilaksanakan pada siswa kelas XI IPS 3 MAN 1 Kudus pada semester gasal tahun 2018/2019 terbukti dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris. Hal ini ditunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus. Persamaan artikel ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menerapkan model pembelajaran TGT. Namun, artikel ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan yang terletak pada subjek penelitian dan fokus penelitiannya. Subjek penelitian artikel ini adalah siswa kelas XI di tingkat menengah atas (MAN) dan berfokus pada peningkatan hasil belajar dalam Bahasa Inggris, salah satu mata pelajaran bahasa. Sedangkan subjek penelitian

yang akan dilakukan adalah siswa kelas V sekolah dasar, yang berada di jenjang pendidikan dasar dan berfokus pada pelajaran Pendidikan Pancasila, dengan topik yang lebih terkait pada aspek keberagaman yang ada di Indonesia.

Artikel penelitian yang dilakukan oleh Dwianti, (2021) dari Universitas Singaperbangsa Karawang dengan judul “Pengaruh Media PowerPoint dalam pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Aktivitas Kebugaran Jasmani Siswa”. Hasil penelitiannya yaitu pengaruh media *PowerPoint* terhadap hasil belajar aktivitas kebugaran jasmani siswa dalam pembelajaran jarak jauh terdapat pengaruh yang signifikan. Hasil Thitung dalam tes pengetahuan sebesar  $-5,000 < T_{tabel}$  sebesar 2,042. Hasil Thitung dalam tes keterampilan sebesar  $-24,423 < T_{tabel}$  sebesar 2,042. Hasil Thitung dalam lembar angket sikap sebesar  $-3,006 < T_{tabel}$  2,042. Persamaan artikel ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menerapkan media pembelajaran *PowerPoint*. Namun, artikel ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan yang terletak pada subjek penelitian dan fokus penelitiannya. Subjek penelitian artikel ini adalah siswa kelas XI di tingkat sekolah menengah atas (SMA) dan berfokus pada peningkatan hasil belajar dalam Kebugaran Jasmani dalam pembelajaran jarak jauh. Sedangkan subjek penelitian yang akan dilakukan adalah siswa kelas V sekolah dasar, yang berada di jenjang pendidikan dasar dan berfokus pada pelajaran Pendidikan Pancasila, dengan topik yang lebih terkait pada aspek keberagaman yang ada di Indonesia.

Artikel penelitian yang dilakukan oleh Susanti, (2020) dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *PowerPoint* Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa”. Hasil penelitiannya yaitu 1) Penggunaan media powerpoint dilihat dari nilai evaluasi siswa tergolong kepada klasifikasi tinggi, yang dibuktikan dengan nilai tengah 82,5. Perolehan ini ketika dikembalikan pada kategori yang terdapat dalam interval penggunaan powerpoint tergolong kepada klasifikasi tinggi yaitu berkisar pada interval 82-88. 2) minat mempelajari bahasa Arab sesuai dengan data kuisioner responden tergolong pada klasifikasi baik, pernyataan ini didasarkan pada perolehan mean sebesar 61,7. Harga ini ketika dikonversikan pada klasifikasi minat maka data berada pada kategori baik, yaitu berada pada interval 58-66. 3) penggunaan media power point mempengaruhi minat mempelajari bahasa Arab. Bisa dilihat pada uji hipotesis diperoleh nilai sig 0,008 sedangkan taraf signifikan alfa 0,05. Jadi nilai sig lebih kecil dari alfa. Persamaan artikel ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menerapkan media pembelajaran *PowerPoint*. Namun, artikel ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan yang terletak pada subjek penelitian dan fokus penelitiannya. Subjek penelitian artikel ini adalah siswa kelas X di tingkat sekolah menengah atas (SMA) dan berfokus pada minat belajar Bahasa Arab. Sedangkan subjek penelitian yang akan dilakukan adalah siswa kelas V sekolah dasar, yang berada di jenjang pendidikan dasar dan berfokus pada

pelajaran Pendidikan Pancasila, dengan topik yang lebih terkait pada aspek keberagaman yang ada di Indonesia.

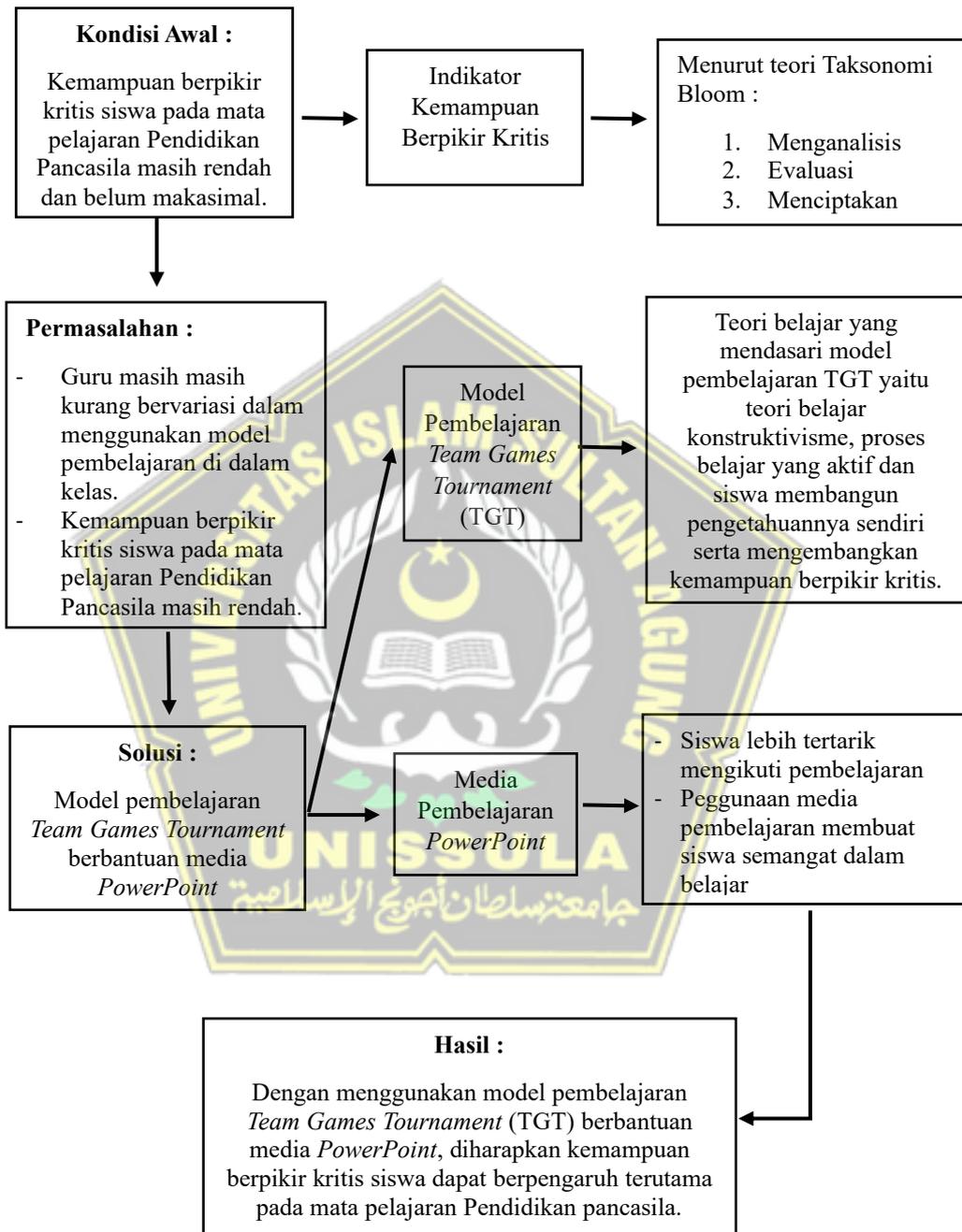
Berdasarkan hasil dari beberapa penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa setiap penelitian memiliki fokus yang berbeda sesuai dengan jenjang pendidikan, subjek penelitian, dan tujuan pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan media pembelajaran digital seperti *PowerPoint* (PPT), baik secara terpisah maupun digabungkan, telah terbukti efektif dalam meningkatkan berbagai aspek pembelajaran, termasuk motivasi, hasil belajar, kreativitas, dan diharapkan juga kemampuan berpikir kritis. Penelitian yang akan dilakukan memiliki kesamaan dengan penelitian-penelitian tersebut dalam penggunaan model TGT sebagai pendekatan pembelajaran dan media *PowerPoint* sebagai alat bantu. Oleh karena itu, penelitian yang akan dilakukan diharapkan memiliki potensi besar untuk memberikan kontribusi baru dengan menggabungkan dua pendekatan tersebut dalam satu kerangka pembelajaran.

### C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran dengan menggunakan model *Team Games Tournament* diharapkan dapat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Melalui pengamatan yang dilakukan, keadaan yang ada di SDN Tempuran 1 khususnya pada pembelajaran di kelas V yaitu guru menggunakan model konvensional dalam proses mengajar dan memberikan tugas, siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru di dalam kelas sehingga pembelajaran jenuh dan membosankan, yang mengakibatkan siswa sulit untuk aktif

berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Hal ini yang menyebabkan siswa kesulitan untuk menyelesaikan soal mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keberagaman sebagai Anugerah dan mengakibatkan prestasi belajar siswa masih rendah. Keberhasilan pembelajaran bisa dilihat dari prestasi belajar siswa yang tinggi.

Langkah-langkah untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu guru perlu menerapkan model pembelajaran yang lebih inovatif dengan tujuan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu model *Team Games Tournament*. Penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada pelajaran Pendidikan Pancasila diketahui dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa. Model ini memadukan unsur kolaborasi, kompetisi, dan visualisasi interaktif yang membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, meningkatkan partisipasi aktif, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dukungan media PowerPoint memperjelas penyampaian informasi melalui kombinasi teks, gambar, dan animasi, sehingga dapat memperkuat daya ingat siswa dan memperdalam pemahaman konsep secara menyeluruh. Dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dan berbantuan media pembelajaran *PowerPoint* diharapkan siswa dapat belajar secara aktif dan memberikan kesempatan siswa untuk berpikir kritis. Adapun kerangka berpikir dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :



**Gambar 2.1 Kerangka berpikir**

#### D. Hipotesis

Berdasarkan teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan diatas, maka hipotesis dari penelitian ini yaitu terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *PowerPoint* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN Tempuran 1 Kecamatan Demak Kabupaten Demak Tahun Ajaran 2024/2025.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif jenis *Pre-Experiment*. Metode kuantitatif yaitu penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, yaitu digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Darna et al., 2018). Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu *One Group Pretest Posttest*. Menurut Saputra (2017), *one group pretest-posttest design* merupakan metode eksperimen yang dilakukan hanya satu perlakuan atau satu kelompok saja tanpa ada kelompok pembanding.

Alasan menggunakan desain penelitian ini yaitu hanya terdapat satu kelas yang digunakan sehingga tidak ada kelas lain sebagai pembanding. Pada desain ini siswa akan diberi *pre-test* terlebih dahulu sebelum adanya perlakuan, kemudian diberi *post-test* untuk mengetahui bahwa perlakuan yang diberikan berpengaruh maksimal terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Keberhasilan perlakuan ditentukan dengan membandingkan nilai *pre-test* dan nilai *post-test* (Masithoh, 2022). Adapun desain pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

$$O_1 \times O_2$$

**Gambar 3.1 One Group Pretest Posttest**

Keterangan :

$O_1$  : Hasil *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X : Pemberian perlakuan (pemberian model pembelajaran TGT)

$O_2$  : Hasil *posttest* (setelah diberi perlakuan)

## **B. Populasi dan Sampel**

Dalam sebuah penelitian dibutuhkan populasi dan sampel. Populasi merupakan keseluruhan subjek atau objek dalam penelitian yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu untuk diteliti oleh peneliti dan ditarik kesimpulan (Suriani et al., 2023). Populasi dalam penelitian merupakan suatu hal yang sangat penting, karena ia merupakan sumber informasi (Sulistiyowati, 2017). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SD Negeri Tempuran 1 yang berjumlah 19 siswa.

Selain adanya populasi, dalam sebuah penelitian dibutuhkan suatu sampel yang akan diteliti. Sampel merupakan bagian dari populasi yang dianggap mewakili populasi dan berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan (Natsir, 2017). Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *non probability sampling* dengan *sampling jenuh*. *Sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota digunakan sebagai sampel, istilah lain sampel jenuh adalah *sensus* (Rochman, 2021). Teknik *sampling jenuh* dipilih karena sesuai dengan jenis penelitian yang akan

digunakan, yaitu bentuk *Pre-Experimental* dengan desain *One Group Pretest Posttest* serta jumlah keseluruhan siswa kelas V di SD Negeri Tempuran 1 hanya berjumlah 19 siswa, sehingga seluruh siswa akan dijadikan sampel.

### C. Teknik Pengumpulan Data

Dalam proses penelitian tentunya dibutuhkan sebuah teknik pengumpulan data dimana selanjutnya dapat digunakan peneliti dalam memperoleh data-data yang dicapai. Pada penelitian ini variabel yang akan diukur adalah kemampuan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik tes. Tes adalah alat pengumpulan data yang dirancang secara khusus. Kekhususan tes dapat terlihat dari konstruksi butir (soal) yang dipergunakan (Pitaloka et al., 2021). Ada 2 macam instrumen tes yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* adalah kegiatan menguji tingkat pengetahuan siswa terhadap materi yang akan disampaikan. Kegiatan *pretest* dilakukan sebelum kegiatan pengajaran diberikan. *Posttest* merupakan bentuk pertanyaan yang diberikan setelah pelajaran atau setelah materi disampaikan.

Tes yang dilakukan memiliki tujuan yang berbeda. Menurut Magdalena (2021), tujuan diberikannya *Pretest* yaitu untuk mengetahui sejauh manakah materi atau bahan yang akan diajarkan sudah dapat dikuasai oleh siswa. Sedangkan *Posttest* bertujuan untuk mengetahui mana lebih baik dari hasil

kedua tes tentang pemahaman siswa. Apabila siswa lebih memahami suatu materi setelah proses pembelajaran maka, program pengajaran dinilai berhasil.

#### **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat atau perangkat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan, mengukur, dan menganalisis data yang relevan dengan tujuan penelitian. Instrumen penelitian dirancang untuk memastikan bahwa data yang diperoleh adalah valid, reliabel, dan objektif, sehingga hasil penelitian dapat dipercaya dan dijadikan dasar untuk pengambilan kesimpulan atau rekomendasi. Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam melakukan kegiatan untuk mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan mudah (Mauliddiyah, 2021).

Pada penelitian ini variabel yang akan diukur adalah kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Instrumen yang digunakan adalah soal tes berbentuk uraian, yaitu soal *pretest* dan soal *posttest* dengan tujuan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa pada level kognitif C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), C6 (menciptakan). *Pretest* diberikan sebelum pelaksanaan perlakuan dengan tujuan untuk mengetahui kondisi awal atau kemampuan dasar peserta terhadap materi yang akan dikaji. Sementara *posttest* diberikan setelah perlakuan dilakukan guna mengevaluasi sejauh mana peningkatan atau perubahan yang terjadi sebagai dampak dari perlakuan tersebut. Adapun

soal yang diberikan sebanyak 15 butir soal. Berikut adalah kisi-kisi soal

kemampuan berpikir kritis siswa :

**Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian**

<b>Indikator Kemampuan Berpikir Kritis</b>	<b>Indikator Soal</b>	<b>Nomor Soal</b>	<b>Ranah Kognitif</b>
1. Mengidentifikasi masalah	Mengidentifikasi masalah yang muncul jika seseorang tidak memiliki sikap menghargai keragaman di Indonesia.	1, 2, dan 3	C4 (menganalisis)
2. Mengumpulkan berbagai informasi yang relevan	Siswa dapat mengumpulkan atau memberikan contoh perilaku atau sikap menghargai keberagaman di Indonesia.	4 & 5	C5 (Mengevaluasi)
3. Menyusun sejumlah alternatif pemecahan masalah	Siswa dapat menyusun alternatif solusi untuk menyelesaikan masalah yang disebabkan oleh sikap tidak menghargai keberagaman di Indonesia.	6 & 7	C4 (menganalisis)
4. Membuat kesimpulan	Siswa dapat menarik kesimpulan tentang pentingnya menghargai keberagaman yang ada di Indoneisa.	8, 9, dan 10	C4 (menganalisis)
5. Mengungkapkan pendapat	Siswa dapat mengungkapkan pendapat mengenai dampak positif dari menghargai keberagaman di Indonesia.	11, 12, dan 13	C6 (menciptakan)
6. Mengevaluasi argumen	Siswa dapat mengevaluasi apakah suatu argumen atau pendapat tentang keberagaman sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.	14 & 15	C5 (mengevaluasi)

Sebelum soal diberikan kepada siswa, maka terlebih dahulu melakukan uji coba dengan tujuan agar data hasil tes dapat benar-benar layak untuk dijadikan sebagai hasil penelitian. Adapun beberapa uji tes soal yang dilakukan adalah sebagai berikut :

## 1. Uji Coba Instrumen Penelitian

### a. Uji Validitas

Uji validitas merupakan uji yang berfungsi untuk melihat apakah suatu alat ukur tersebut valid (sahih) atau tidak valid. Alat ukur yang dimaksud disini merupakan pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam kuesioner *pretest* dan *posttest*. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan tersebut pada kuesioner dapat mengungkapkan sesuatu yang diukur oleh kuesioner (Janna, 2021). Pelaksanaan uji validitas ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS, berikut langkah-langkahnya :

- 1) Buka lembar kerja aplikasi SPSS
- 2) Masukkan data yang didapat pada lembar kerja aplikasi SPSS
- 3) Gantilah var00001 s.d var000<sub>n</sub> dengan  $X_1$  s.d  $X_n$  dan var 000<sub>n+1</sub> dengan y, caranya : pilih Variable View, kolom baris *name* isi dengan  $X_1$  dan *Decimals* diisi dengan 0 (nol) kemudian pilih data view.
- 4) Pilih *Analyze, Correlate, Bivariate*
- 5) Masukkan variabel y dan x1 pada kotak variabel, lalu tekan Ok
- 6) Hasil pengolahan data akan diperlihatkan :

- a) Seandainya  $\text{sig (2-tailed)} < \alpha$  maka, soal dinyatakan valid.
- b) Seandainya  $\text{sig (2-tailed)} > \alpha$  maka, soal dinyatakan tidak valid.

Pada penelitian ini yang akan diuji validitasnya adalah soal tes uraian singkat berjumlah 15 butir soal dan soal yang digunakan adalah soal yang terbukti valid, yaitu soal yang mampu mengukur kemampuan yang ingin diukur sesuai dengan tujuan dari penelitian ini. Sehingga hasil yang yang diperoleh dapat dianggap sah untuk menilai kemampuan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan hasil uji validitas terhadap 15 butir soal uji coba yang telah diberikan kepada siswa, seluruh soal menunjukkan tingkat validitas yang memenuhi kriteria, yaitu masing-masing butir soal berada di bawah taraf signifikansi 0,05 ( $p < 0,05$ ), yang berarti valid. Dengan demikian, seluruh dari 15 butir soal dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam pengumpulan data penelitian. Hasil ini menunjukkan bahwa setiap item dalam instrumen memiliki konstruksi yang sesuai dan mampu mengukur aspek kemampuan berpikir kritis yang menjadi fokus dalam penelitian ini.

#### **b. Uji Reliabilitas**

Uji reliabilitas adalah prosedur yang digunakan untuk menilai konsistensi dan kestabilan suatu instrumen pengukuran dari waktu ke waktu. Instrumen dikatakan reliabel jika memberikan hasil yang serupa ketika digunakan berulang kali dalam kondisi yang sama.

Amanda (2019), mengungkapkan bahwa uji Reliabilitas adalah pengujian indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau diandalkan, sehingga menunjukkan seberapa konsisten hasil pengukuran jika dilakukan dua kali atau lebih pada gejala yang sama dengan instrumen yang sama. Alat ukur dikatakan reliabel jika menghasilkan hasil yang konsisten meskipun diukur berulang kali. Jika jawaban kuesioner konsisten atau stabil dari waktu ke waktu, kuesioner tersebut dianggap reliabel. Dalam menguji reliabilitas, penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* ( $\alpha$ ) dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Buka aplikasi atau lembar kerja SPSS
- 2) Pilih *Analyze, Scale, kemudian Reliability Analysis*
- 3) Masukkan nomor variabel (soal yang valid saja) ke kotak items
- 4) Pilih model : *Alpha*, kemudian Ok dan muncul hasil *output* nya.

Adapun Koefisien Reliabilitas yang diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria dari *Guilford* yaitu :

**Tabel 3.2 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas**

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

Dalam uji reliabilitas soal-soal yang digunakan adalah soal yang berkriteria sedang/cukup, tinggi, dan sangat tinggi. Soal dengan kriteria tersebut berarti memiliki tingkat konsistensi yang baik. Data hasil perhitungan uji reliabilitas yaitu sebagai berikut :

**Tabel 3.3 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen**  
**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.740	16

Dari hasil uji reliabilitas diatas, dapat dikatakan hasil tes yang digunakan tergolong tinggi. Hal ini ditunjukkan pada nilai *Cronbach's Alpha* yaitu 0,740 yang termasuk dalam kategori reliabilitas tinggi.

**c. Uji Daya Pembeda**

Uji daya pembeda adalah cara untuk menilai kualitas butir-butir soal dalam sebuah tes atau ujian. Tujuan dari uji daya pembeda adalah untuk menentukan sejauh mana suatu soal dapat membedakan siswa yang memiliki kemampuan rendah dan tinggi. Dengan kata lain, daya pembeda menunjukkan apakah suatu soal dapat membedakan siswa yang menguasai dengan materi dengan siswa yang kurang menguasai materi. Adapun langkah-langkah dalam penggunaan data uji daya pembeda menggunakan *Excel* dalam penelitian, yaitu sebagai berikut :

- 1) Buatlah tabel data soal yang valid, urutkan dari jumlah skor tertinggi hingga skor terendah.
- 2) Buatlah 50% siswa dari masing-masing kelompok atas bawah.
- 3) Buatlah sheet baru dengan data yang dibagi menjadi dua data yaitu data kelompok atas dan data kelompok bawah.
- 4) Buat lembar kerja berisi kolom SA, SB, IS tentukan masing-masing nilainya.
- 5) Untuk menentukan kriteria daya pembeda masukan fungsi logika IF pada setiap sel dikolom keterangan daya pembeda.

Adapun kriteria daya pembeda sebagai berikut :

**Tabel 3.4 Kriteria Daya Pembeda**

<b>Koefisien Daya Pembeda</b>	<b>Interpretasi</b>
$DP \leq 0,00$	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

Dalam uji daya pembeda, soal-soal yang digunakan adalah soal yang berkriteria cukup, baik, dan sangat baik. Soal dengan kriteria tersebut dianggap dapat membedakan siswa yang memiliki kemampuan rendah dan tinggi. Dari 15 soal yang diujikan, terdapat 10 nomor soal dengan kriteria cukup yaitu soal nomor 1, 2, 3, 6, 7, 10, 11, 12, 14, dan 15. Sedangkan 5 nomor soal dengan kriteria baik

yaitu nomor 4, 5, 8, 9, dan 13. Data hasil perhitungan dari uji daya pembeda ditunjukkan pada lampiran 10.

#### **d. Tingkat Kesukaran**

Tingkat kesukaran soal adalah ukuran yang menunjukkan seberapa sulit atau mudah suatu soal bagi peserta tes. Ini menggambarkan persentase peserta yang mampu menjawab soal dengan benar. Semakin tinggi angka tingkat kesukaran, semakin mudah soal tersebut, dan sebaliknya, semakin rendah angkanya, semakin sulit soal tersebut. Soal dikatakan baik apabila tidak terlalu sukar dan tidak terlalu mudah. Soal yang mudah tidak merangsang siswa untuk mengerjakan soal tersebut, sedangkan soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa tidak semangat mengerjakan soal tersebut. Adapun langkah dalam penggunaan data uji tingkat kesukaran dalam penelitian yaitu sebagai berikut :

- 1) Membuat lembar kerja MS Excel
- 2) Ambilah 50% siswa dari masing-masing kelompok atas dan kelompok bawah
- 3) Menentukan angka IA dan IB
- 4) Untuk mencari hasil soal yang terlalu sukar, sukar, sedang, mudah, dan terlalu mudah gunakan rumus IF.
- 5) Kemudian di copy ke sel berikutnya.

Adapun kriteria tingkat kesulitan sebagai berikut :

**Tabel 3.5 Kriteria Tingkat Kesukaran**

<b>Koefisien Tingkat Kesukaran</b>	<b>Interpretasi</b>
TK = 0,00	Sangat sukar
$0,00 < TK \leq 0,30$	Sukar
$0,30 < TK \leq 0,70$	Sedang
$0,70 < TK \leq 1,00$	Mudah
TK = 1,00	Sangat mudah

Dalam uji tingkat kesukaran, soal-soal yang digunakan adalah soal yang berkriteria sukar, sedang, dan mudah. Soal dengan kriteria tersebut dianggap dapat mengukur berbagai tingkat kemampuan siswa, mulai dari yang lebih mudah hingga yang lebih menantang. Berdasarkan hasil uji tingkat kesukaran pada penelitian ini terdapat 5 soal dengan kriteria mudah yaitu nomor 1, 2, 6, 10, dan 11. Terdapat 7 soal dengan kriteria sedang yaitu nomor 4, 5, 7, 8, 9, 13, dan 15. Dan terdapat 3 soal dengan kriteria sukar yaitu nomor 3, 12, dan 14. Data hasil perhitungan dari tingkat kesukaran ditunjukkan pada lampiran 11.

#### **E. Teknik Analisis Data**

Langkah selanjutnya setelah data terkumpul adalah melakukan analisis data. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian kuantitatif adalah mengetahui jawaban dari hipotesis. Sehingga diperlukan perhitungan statistic dalam menjawab hipotesis yang telah dirumuskan sebagai berikut :

## 1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah suatu data terdistribusi normal atau tidak. Data yang diujikan berupa data nilai *posttest* siswa dalam menyelesaikan soal. Pada penelitian ini akan menggunakan uji *shapiro wilk* dengan menggunakan IBM Software SPSS, karena jumlah sampel hanya berjumlah 19 siswa. Apabila dalam uji normalitas didapatkan data berdistribusi normal, maka dalam pengujian hipotesis akan menggunakan *statistik parametrik*. Hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut :

H<sub>0</sub> : Data berdistribusi normal

H<sub>a</sub> : Data yang tidak berdistribusi normal

Data dikatakan berdistribusi normal apabila H<sub>0</sub> diterima dengan taraf signifikansi nilai Sig > 0,05. Sedangkan apabila taraf signifikansi nilai sig ≤ 0,05 maka H<sub>0</sub> ditolak.

Dalam pengujian uji normalitas pada penelitian ini akan menggunakan aplikasi SPSS. Berikut adalah langkah-langkah menentukan uji normalitas dengan SPSS :

- a. Masukkan hasil nilai *pretest* pada lembar SPSS
- b. Pilih menu *Analyze*, lalu *Descriptive Statistic, Explore*
- c. Untuk menguji normalitasnya, masukan variabel data *pretest* ke kotak *Dependent List*, klik *Plots*.
- d. Berilah tanda dibagian *Normality plots with test, Continue*, klik Ok.
- e. Output hasil uji normalitas sebaran data nilai *pretest* akan diperoleh dari pengujian nilai *pretest*.

- f. Dari tabel hasil uji normalitas akan diperoleh nilai  $L_{maks}$ .
- g. Kenormalan kurva dapat dilihat dengan kriteria sebagai berikut :
  - 1) Jika  $L_{maks} < L_{tabel}$  maka data berdistribusi normal, atau
  - 2) Jika nilai  $Sig > \alpha$  maka data berdistribusi normal

## 2. Uji *Paired Sample T Test*

Pada penelitian ini akan dilakukan uji  $t$  setelah diketahui bahwa data nilai *posttest* berdistribusi normal. Uji *paired sample t test* dilakukan untuk mengetahui perbandingan antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Adapun hipotesis ujiannya sebagai berikut :

- a.  $H_a$  : Terdapat pengaruh yang signifikan dalam kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media pembelajaran *PowerPoint*.
- b.  $H_o$  : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media pembelajaran *PowerPoint*.

Setelah dilakukan ditetapkan hipotesis langkah selanjutnya ialah memasukan data pada uji  $t$  (*paired sample t test*). Adapun langkah-langkah dalam uji  $t$  menggunakan bantuan aplikasi SPSS adalah sebagai berikut :

- a. Buat lembar kerja SPSS
- b. Tekan *Analyze*, lalu *Compare Means, Paired sample t test*
- c. Klik *pretest* dan *posttest* sebagai *Current Selections*, masukan ke kotak *Paired Variables*.
- d. Pilihlah *Options* guna memilih tingkat kesahihan yaitu 0,5 atau 5%, klik *Continue*, lalu *Ok*.
- e. Didapatkan output hasil pengolahan SPSS
- f. Hasil *paired sample t test* dapat dilihat dengan kriteria :
  1.  $H_0$  diterima jika Lower bernilai negatif, Upper bernilai positif dan (2-tailed)  $> \alpha$ .
  2.  $H_a$  diterima jika Lower bernilai negatif, Upper bernilai negatif dan (2-tailed)  $< \alpha$ .

#### **F. Jadwal Penelitian**

Penelitian ini dilakukan berdasarkan jadwal yang disusun sebelumnya, penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2024 sampai Februari 2024. Rentang waktu tersebut meliputi persiapan, pelaksanaan, dan penyusunan laporan. Adapun rincian jadwal penelitian dijabarkan pada tabel berikut :

Tabel 3.6 Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	Agust	Sept	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei
1.	Observasi sekolah										
2.	Pengajuan judul										
3.	Penyusun-an poposal										
4.	Instrumen penelitian										
5.	Validitas Instrumen										
6.	Penelitian										
7.	Penyusun-an laporan										
8.	Sidang Skripsi										



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Data Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Tempuran 1 Demak sebanyak 2 kali pertemuan. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model *Team Games Tournament* berbantuan media *PowerPoint* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN tempuran 1 pada pelajaran Pendidikan Pancasila, serta untuk mengetahui apakah ada perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan media *PowerPoint* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN Tempuran 1 pada pelajaran Pendidikan Pancasila.

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan metode kuantitatif jenis *pre-eksperimen* dengan desain *One Group Pretest Posttest*. Populasi penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN Tempuran 1 yang berjumlah 19 siswa. Dalam pengambilan sampel peneliti menggunakan teknik sampling jenuh, dimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel yang berjumlah 19 siswa.

#### **B. Hasil Analisis Data Penelitian**

##### **1. Analisis Data Awal**

Analisis data diperoleh dari hasil *Pretest* dan *Posttest* siswa. Dimana soal *pretest* dibagikan diawal pembelajaran atau sebelum pembelajaran dimulai. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data

berdistribusi normal, maka selanjutnya dapat menggunakan statistik parametrik. Pengujian normalitas menggunakan uji *one sample shapiro wilk* dengan taraf signifikan  $> 0,05$ . Sedangkan apabila taraf signifikansi nilai sig  $\leq 0,05$  maka  $H_0$  ditolak. Pengujian data awal menggunakan bantuan aplikasi SPSS. Data hasil perhitungan yang diperoleh dari nilai *Pretest* siswa ditunjukkan pada tabel 4.1.

**Tabel 4.1 Hasil Uji Normalitas Data Awal Pretest**

**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HASILPRETEST	.130	19	.200*	.938	19	.246

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel uji normalitas data awal *Pretest* diatas, diperoleh bahwa nilai sig data *Pretest* sebesar 0,246. Karena data tersebut memiliki nilai sig  $> 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

## 2. Analisis Data Akhir

### a. Uji Normalitas

Analisis data akhir diperoleh dari hasil *Posttest* yang dibagikan diakhir pembelajaran. Pengujian normalitas menggunakan uji *one sample shapiro wilk* dengan taraf signifikan  $> 0,05$ . Sedangkan apabila taraf signifikansi nilai sig  $\leq 0,05$  maka  $H_0$

ditolak. Pengujian data akhir menggunakan bantuan aplikasi SPSS. Data hasil perhitungan yang diperoleh dari nilai *Posttest* siswa ditunjukkan pada tabel 4.6.

**Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas Data Akhir Posttest**

**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HASILPOSTTEST	.135	19	.200*	.961	19	.600

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel uji normalitas data akhir *Posttest* diatas, diperoleh bahwa nilai sig data *Posttest* sebesar 0,600. Karena data tersebut memiliki nilai sig > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

**b. Uji Paired Sampel T Test**

Uji paired sampel t test digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara nilai *Pretest* dan nilai *Posttest* dalam kemampuan berpikir kritis siswa dengan menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan media *PowerPoint* pada pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN Tempuran 1. Dalam menguji *paired sample t test* peneliti

menggunakan bantuan aplikasi SPSS. Data hasil perhitungan dari uji *paired sample t test* ditunjukkan pada tabel 4.7.

**Tabel 4.3 Hasil Uji Paired Sample T Test Data Akhir Posttest**

	Paired Differences				T	df	Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower				Upper
Pair 1 PRETEST - POSTTEST	-9.21053	4.49171	1.03047	-11.37546	-7.04559	-8.938	18	.000

Berdasarkan hasil uji *paired sample t test* diatas, diperoleh data nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 yang artinya  $0,000 < 0,05$ . Maka dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan nilai *posttest* siswa. Hal ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga terdapat pengaruh yang signifikan sebelum dilakukan (*pretest*) pembelajaran dengan model *Team Games Tournament* berbantuan media *PowerPoint* di kelas V SDN Tempuran 1, dan setelah dilakukan (*posttest*) pembelajaran dengan model *Team Games Tournament* berbantuan media *PowerPoint* di kelas V SDN Tempuran 1 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

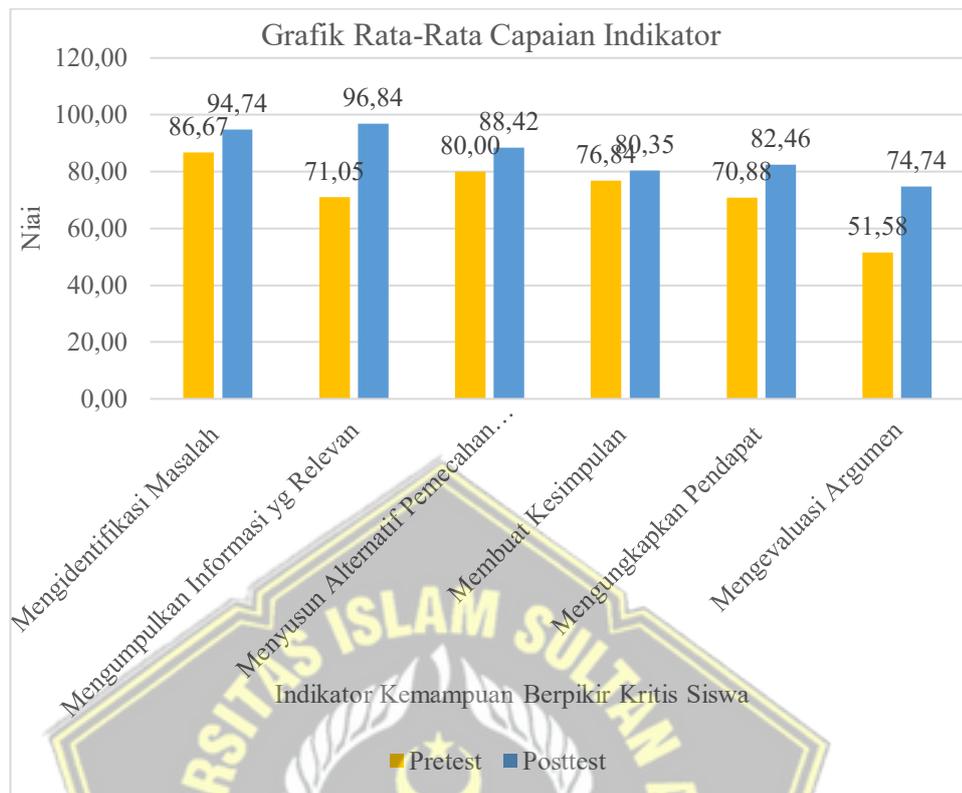
### C. Pembahasan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif jenis *pre-eksperiment* dengan desain *One Group Pretest Posttest* yang hanya menggunakan satu kelompok tanpa ada kelompok pembanding. Penelitian ini dilakukan pada kelas V SDN Tempuran 1 dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila semester 2. Pembelajaran dilaksanakan selama dua kali pertemuan, dengan agenda pertemuan pertama pelaksanaan *Pretest*, pertemuan kedua pelaksanaan kegiatan dengan pemberian perlakuan model *Team Games Tournament* berbantuan media *PowerPoint*, dan diakhiri dengan pelaksanaan *Posttest*.

Model pembelajaran TGT dipilih karena model pembelajaran tersebut merupakan model pembelajaran kooperatif yang memiliki peran cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan model pembelajaran kooperatif dapat mengubah peran guru, dari yang berpusat pada gurunya ke pengelolaan siswa dalam kelompok-kelompok kecil. Model pembelajaran kooperatif juga dapat digunakan untuk mengajarkan materi yang kompleks dan dapat membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berdimensi sosial dan hubungan antar manusia (Yulia, 2020). Model pembelajaran TGT berkaitan dengan teori belajar konstruktivisme yang dikembangkan oleh Lev Vygotsky. Teori konstruktivisme Vygotsky memiliki pandangan bahwa pengetahuan dibangun dengan cara kolaborasi antara individual dengan individu lainya kemudian menyesuaikan sesuai keadannya (Muhibin, 2020).

Penggunaan media PPT juga menjadi alat bantu yang digunakan untuk menambah motivasi serta hasil belajar siswa melalui pembelajaran yang menyenangkan. Menurut pendapat Wulandari, (2020) Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk membuat pelajaran lebih mudah diterima oleh siswa. Sehingga, media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik siswa karena media sangatlah fleksibel. Media Power Point dipandang dapat memusatkan perhatian peserta didik pada pembelajaran dan pembelajaran akan lebih efektif ketimbang kata-kata saja (Misbahudin, 2018).

Proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan modul ajar yang telah terlampirkan untuk mengetahui pengaruh model *Team Games Tournament* berbantuan media *PowerPoint* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dan agar peneliti mengetahui perbedaan dari sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *PowerPoint* di kelas V SDN Tempuran 1. Kemampuan berpikir kritis yang digunakan dalam penelitian ini meliputi enam indikator yaitu mengidentifikasi masalah, mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, menyusun sejumlah alternatif penyelesaian masalah, membuat kesimpulan, mengungkapkan pendapat, mengevaluasi argumen. Hasil rata-rata capaian indikator berpikir kritis siswa yang diperoleh dari nilai *Pretest* dan *Posttest* di kelas V ditunjukkan pada gambar 4.1.



**Gambar 4.1 Grafik Rata-Rata Capaian Indikator**

Pada grafik diatas dapat dilihat pada hasil *Posttest* siswa mengalami kenaikan yang signifikan dibandingkan dengan hasil *Pretest* siswa. Pada indikator kemampuan berpikir kritis 1 yaitu mengidentifikasi masalah pada *pretest* sebesar 86,67 dan mengalami kenaikan pada *posttest* sebesar 94,74. Pada indikator kemampuan berpikir kritis 2 yaitu mengumpulkan informasi yang relevan pada *pretest* sebesar 71,05 dan mengalami kenaikan pada *posttest* sebesar 96,84. Pada indikator kemampuan berpikir kritis 3 yaitu menyusun alternatif pemecahan masalah pada *pretest* sebesar 80,00 dan mengalami kenaikan pada *posttest* sebesar 88,42. Pada indikator kemampuan berpikir kritis 4 yaitu membuat kesimpulan pada *pretest*

sebesar 76,84 dan mengalami kenaikan pada *posttest* sebesar 80,35. Pada indikator kemampuan berpikir kritis 5 yaitu mengungkapkan pendapat pada *pretest* sebesar 70,88 dan mengalami kenaikan pada *posttest* sebesar 82,46. Pada indikator kemampuan berpikir kritis 6 yaitu mengevaluasi argumen pada *pretest* sebesar 51,58 dan mengalami kenaikan pada *posttest* sebesar 74,74.

Kenaikan rata-rata tertinggi ada pada indikator kemampuan berpikir kritis 2 yaitu mengumpulkan informasi yang relevan. Sedangkan kenaikan rata-rata terendah ada pada indikator kemampuan berpikir kritis 4 yaitu membuat kesimpulan. Banyak siswa tidak terbiasa menyusun kesimpulan karena tidak diajarkan strategi penarikan kesimpulan. Mereka cenderung langsung menjawab soal tanpa melalui proses berpikir reflektif. Menurut Dila (2020), siswa sering tidak menyertakan kesimpulan dalam jawaban mereka karena tidak memahami pentingnya langkah tersebut dalam menyelesaikan soal cerita. Secara keseluruhan setiap indikator kemampuan berpikir kritis mengalami kenaikan yang signifikan.

Jadi bisa dibilang penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *PowerPoint* berpengaruh pada kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN Tempuran 1 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Data diatas juga diperkuat dengan hasil analisis data *Pretest* yang dilakukan diawal pembelajaran dengan menggunakan uji normalitas. Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji *Shapiro Wilk* dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS. Data tersebut

memiliki nilai sig yang lebih besar dari taraf signifikansi yaitu 0,05. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil uji normalitas *Shapiro Wilk* data *pretest* sebesar 0,246. Jadi dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal karena  $\text{sig} > 0,05$ .

Analisis data *Posttest* yang dilakukan diakhir pembelajaran menggunakan uji normalitas. Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji *Shapiro Wilk* dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS. Data tersebut memiliki nilai sig yang lebih besar dari taraf signifikansi yaitu 0,05. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil uji normalitas *Shapiro Wilk* data *pretest* sebesar 0,600. Jadi dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal karena  $\text{sig} > 0,05$ . Setelah analisis data akhir terpenuhi, dilanjutkan uji *paired sample t test*.

Berdasarkan hasil *Pretest* dan *Posttest* yang dilakukan menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara nilai *Pretest* dan nilai *Posttest* pada kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN Tempuran 1 menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan media *PowerPoint* pada pelajaran Pendidikan Pancasila. Dilihat pada kolom *Lower* dan *Upper* dengan Uji *Paired Sample T Test* yang masing-masing bernilai negatif, yaitu *Lower* -11.37546 dan *Upper* -7.04559, begitu juga dengan nilai sig (*2-Tailed*)  $0,000 < 0,05$ . Hal tersebut menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *Pretest* dan nilai *Posttest* siswa dengan menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan media *PowerPoint*. Berdasarkan hasil

pengujian *Pretest* dan nilai *Posttest* diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model *Team Games Tournament* berbantuan media *PowerPoint* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN Tempuran 1 pada pelajaran Pendidikan Pancasila.

Hasil dari penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Aisyah, (2019) yang berjudul “Penerapan Model *Team Games Tournament* (TGT) dengan Permainan Teka-Teki Silang (TTS) terhadap ketrampilan berpikir kritis peserta didik”. Hasil penelitiannya yaitu nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa pada saat *pretest* yaitu sebesar 46%, dan setelah diberi perlakuan mengalami kenaikan nilai rata-rata pada nilai *posttest* sebesar 92%.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran dengan menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan media *PowerPoint* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN Tempuran 1 pada pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil nilai yang diperoleh dari data *pretest* dan *posttest*. Pada hasil analisis data menggunakan uji normalitas dengan *shapiro wilk* menunjukkan signifikan 0,246 (*pretest*) dan 0,600 (*posttest*), yang artinya hasil analisis data tersebut memiliki nilai  $\text{sig} > 0,05$  dan dapat disimpulkan kedua data tersebut berdistribusi normal. Sedangkan hasil analisis data menggunakan uji *paired sample t test* diperoleh tingkat signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan model *Team Games Tournament* berbantuan media *PowerPoint* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN Tempuran 1 pada pelajaran Pendidikan Pancasila.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas V SDN Tempuran 1, dengan adanya penelitian ini guru dapat menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media pembelajaran

*PowerPoint* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa terutama pada kelas V dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Selain pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, Model TGT berbantuan media PPT juga bisa digunakan untuk mata pelajaran lainnya, sehingga dapat membantu siswa dalam membangkitkan semangat belajar, mengatasi kejenuhan saat belajar, dan siswa dapat bersaing belajar dalam kelompok maupun individu. Model TGT menggabungkan aspek permainan dan akademik yang membuat belajar lebih menyenangkan dan menantang bagi siswa. Saat siswa mengetahui bahwa akan ada turnamen, mereka cenderung lebih bersemangat untuk belajar agar mereka dapat berkontribusi untuk timnya dan meraih skor tinggi. Semangat kompetisi mendorong mereka untuk belajar lebih serius juga. Selain itu, media PowerPoint juga dapat membuat materi lebih menarik dengan menyertakan gambar, animasi, warna, suara, dan video, yang dapat meningkatkan fokus dan konsentrasi siswa, terutama pada saat pembelajaran. Dengan adanya solusi tersebut maka dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Muhibin, M., & Hidayatullah, M. A. (2020). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Vygotsky Pada Mata Pelajaran Pai Di SMA Sains Qur`An Yogyakarta. *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 113. <https://doi.org/10.29240/belajea.v5i1.1423>
- Adiputra, D. K. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Agustiani, N., Setiani, A., & Lukman, H. S. (2022). Pengembangan Instrumen Tes PLSV Berdasarkan Indikator Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 3(2), 107–119. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v3i2.15837>
- Ahmad Muflih Saefuddin. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa. *IHSANIKA : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 307–315. <https://doi.org/10.59841/ihsanika.v2i1.885>
- Ahmatika, D. (2017). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dengan Pendekatan Inquiry/Discovery. *Euclid*, 3(1), 394–403. <https://doi.org/10.33603/e.v3i1.324>
- 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>
- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 69–82. <https://doi.org/10.53802/fitrah.v4i1.188>
- Amanda, L., Yanuar, F., & Devianto, D. (2019). Uji Validitas dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang. *Jurnal Matematika UNAND*, 8(1), 179. <https://doi.org/10.25077/jmu.8.1.179-188.2019>
- Anindya, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sd. *JUTECH : Journal Education and Technology*, 4(1), 1–11. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i1.2146>
- Ardianingtyas, I. R., Sunandar, S., & Dwijayanti, I. (2020). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP Ditinjau dari Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(5), 401–408. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v2i5.6661>
- Arisoy, B., & Aybek, B. (2021). The effects of subject-based critical thinking

- education in mathematics on students' critical thinking skills and virtues\*. *Eurasian Journal of Educational Research*, 2021(92), 99–120. <https://doi.org/10.14689/ejer.2021.92.6>
- Bandaso, H., Sinring, A., Priska, D., & Ero, E. L. (2023). Pengaruh Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar. *Journal Tunas Bangsa*, 10(2), 105–121. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa>
- Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2023). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 127. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1.120545>
- Cahyani, N. (2019). Peningkatan Motivasi Belajar Ips Melalui Model Tgt (Teams Games Tournament) Pada Siswa Kelas Iv. *Basic Education*, 8(5), 465–476. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/view/14939/14491>
- Darna, N., Herlina, E., Tetap, D., Studi, P., Fakultas, M., Universitas, E., & Ciamis, G. (2018). *Memilih metode penelitian yang tepat: bagi penelitian bidang ilmu manajemen*. 5(April), 287–292.
- Daryanto, J., Rukayah, R., Sularmi, S., Budiharto, T., Atmojo, I. R. W., Ardiansyah, R., & Saputri, D. Y. (2022). Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Pemanfaatan Media LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet Pada Masa Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 3(2), 319. <https://doi.org/10.33394/jpu.v3i2.5516>
- Dila, O. R., & Zanthi, L. S. (2020). Identifikasi Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Aritmatika Sosial. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 5(1), 17. <https://doi.org/10.25157/teorema.v5i1.3036>
- Dwianti, I. N., Rekha, R. ulianti dan, & Rahayu, E. T. (2021). Pengaruh Media Power point dalam pembelajaran jarak jauh terhadap aktivitas Kebugaran jasmani siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(4), 295–307. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5335922>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fitri, A. (2020). *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar/Anisa Fitri/2020 I*. 1–11.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint*. 1(1), 291–299.
- Hussin, W. N. T. W., Harun, J., & Shukor, N. A. (2018). Problem Based Learning to Enhance Students Critical Thinking Skill via Online Tools. *Asian Social Science*, 15(1), 14. <https://doi.org/10.5539/ass.v15n1p14>

- Janna, N. M., & Herianto. (2021). Artikel Statistik yang Benar. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 18210047, 1–12.
- Mabruri, M., & Hamzah, H. (2020). Pemanfaatan Media Microsoft Power Point dalam Pembelajaran Kemahiran Berbahasa Arab pada Era Digital. *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.36915/la.v1i1.2>
- Magdalena, I., Nurul Annisa, M., Ragin, G., & Ishaq, A. R. (2021). Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test Dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di Sdn Bojong 04. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 150–165. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Mahanal, S., Tendrita, M., Ramadhan, F., Ismirawati, N., & Zubaidah, S. (2019). The Analysis of Students' Critical Thinking Skills on Biology Subject. *Anatolian Journal of Education*, 2(2). <https://doi.org/10.29333/aje.2017.223a>
- Mahanal, S., Zubaidah, S., Sumiati, I. D., Sari, T. M., & Ismirawati, N. (2019). RICOSRE: A learning model to develop critical thinking skills for students with different academic abilities. *International Journal of Instruction*, 12(2), 417–434. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12227a>
- Masithoh, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Menggunakan Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 4(1), 21–27. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v4i1.80>
- Mauliddiyah, N. L. (2021). *METODE PENGUMPULAN DATA DAN INSTRUMEN {PENELITIAN}*. 6.
- Mawarni, P. Y., Khasanah, U., Setyansah, R. K., & Sholikhah, O. H. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament Berbantuan Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(01), 6322–6335.
- Miftakhul Muthoharoh. (2019). Media PowerPoint dalam Pembelajaran. *Tasyri` : Jurnal Tarbiyah-Syari`ah-Islamiah*, 26(1), 21–32. <http://www.e-journal.stai-iiu.ac.id/index.php/tasyri/article/view/66>
- Misbahudin, D., Rochman, C., Nasrudin, D., & Solihati, I. (2018). Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran: Efektifkah? *WaPFI (Wahana Pendidikan Fisika)*, 3(1), 43. <https://doi.org/10.17509/wapfi.v3i1.10939>
- Nada, A. J. (1997). Teaching critical thinking skills. *Radiologic Technology*, 68(5), 433–434. <https://doi.org/10.4324/9780429342042>
- Natsir, N. (2017). Hubungan Psikolinguistik dalam Pemerolehan dan Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Retorika*, 10(1), 20–29.

- Nur, N., Hanan, E., & Hasanudin, I. (2023). *Asatiza : Jurnal Pendidikan*. 4(3), 259–273.
- Nurah, A. N. A. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Dengan Media Roda Pintar Terhadap Motivasi Berprestasi Siswa Pada ...* <http://repo.stkipgri-bkl.ac.id/1203/>
- Nyoman, N., Handayani, L., Tinggi, S., Hindu, A., Mpu, N., & Singaraja, K. (2020). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS V*. 3(2).
- Parwati, Y., Saylendra, N. P., & Nugraha, Y. (2023). Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dalam Meningkatkan Civic Disposition Siswa Pada Kurikulum Merdeka. *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 3(9), 310–316. <https://doi.org/10.56393/decive.v3i9.1782>
- Pitaloka, D. L., Dimyati, D., & Purwanta, E. (2021). Peran Guru dalam Menanamkan Nilai Toleransi pada Anak Usia Dini di Indonesia. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1696–1705. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.972>
- Purwandari, A. (2017). Eksperimen Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian Dan Pembagian Siswa Kelas Ii Sdn Saptorenggo 02. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 163. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.11717>
- Puspita, V. (2021). Efektifitas E-LKPD berbasis Pendekatan Investigasi terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 86–96. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.456>
- Ramdani, A., Jufri, A. W., Jamaluddin, J., & Setiadi, D. (2020). Kemampuan Berpikir Kritis dan Penguasaan Konsep Dasar IPA Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), 119–124. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.388>
- Rochman, & Ichsan. (2021). Pengaruh Beban Kerja Dan Stres Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pt Honda Daya Anugrah Mandiri Cabang Sukabumi. *Mahasiswa Manajemen*, 2(1), 1–22. <https://journal.stiepasim.ac.id/index.php/JMM/article/view/130>
- Rubiyanto. B, N. A. (2017). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas V Sdn 2 Purwawinangun Kecamatan Kuningan Kabupaten Kuningan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 21–25. <http://www.elsevier.com/locate/scp>

- Safrida, L. N., Ambarwati, R., Adawiyah, R., & Albirri, E. R. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 10–16. <https://doi.org/10.20527/edumat.v6i1.5095>
- Sakdiah, H. (2018). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT BERBANTUKAN MEDIA*. 6(2), 65–70.
- Saputra, A., Mulyadiprana, A., & Indihadi, D. (2017). *Penggunaan Media Pop-up sebagai Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Ekspositorik*. 4(2), 76–84.
- Sulistiyowati, W. (2017). Buku Ajar Statistika Dasar. *Buku Ajar Statistika Dasar*, 14(1), 15–31. <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Susanti, E., Ritonga, M., & Bambang, B. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa. *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab*, 4(1), 179. <https://doi.org/10.29240/jba.v4i1.1406>
- Susilowati, Sajidan, & Ramli, M. (2017). Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Madrasah Aliyah Negeri di Kabupaten Magetan. *Seminar Nasional Pendidikan Sains*, 4(Sandika IV), 223–231.
- SUYUTI, H. (2019). *ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA DALAM PEMBELAJARAN BIOLOGI*. 6(1), 5–10.
- Tindaon, J., & Muliani, E. (2021). Sosialisasi Penggunaan Media Berbasis Teknologi Microsoft Power Point Dalam Peningkatan Pembelajaran Bagi Guru - Guru Di SD Negeri 054870 Tanjung Jati Kec. Binjai Kab. Langkat. *Abdimas Mandiri-Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 93–95.
- Wulandari, F., Sukardi, S., & Masyhuri, M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing (Guide Inquiry) Berbantuan Media Power Point Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1327–1333. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3.752>
- Wulandari Ika<sup>1</sup>, Ulia Nuhyal<sup>2</sup>, Y. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Learning Bee Math terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uin.ac.id/ajie/article/view/971>
- Yulia, A., Juwandani, E., & Maulidya, D. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Learning. *In Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multi Disiplin*, 3, 223–227.

Yuliana, R. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap Keaktifan Belajar Matematika Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Volume 11*(2550–0287), 2087–9377. <http://ejurnal.stkip-pb.ac.id/index.php/jurnal/article/download/257/201>

