

Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team GameTournament* (TGT) Dalam Melatih Berfikir Kritis Peserta Didik

Mohammad Sugi Hartono¹, Qurrotul A'yun Sufyan²

UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Indonesia¹, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia²

Email: hartonosugim@gmail.com

Abstract : *Critical thinking skills in mathematics are very important to develop, for this reason it is necessary to have a mathematics learning process that involves students actively, especially in the learning process in the classroom. The aim of this research is to determine the level of students' critical thinking abilities in learning using the Teams Games Tournament (TGT) model, as well as to determine the factors that inhibit and support learning using the Teams Games Tournament (TGT) learning model. The type of research used is qualitative research. Data collection techniques use observation. Meanwhile, the data analysis technique used is descriptive interpretative. The results of the research show that the Teams Games Tournament (TGT) learning model really helps students understand the learning material. One of the things that supports learning using the Teams Games Tournament (TGT) model is the supporting media used, while the inhibiting factor in learning using the Teams Games Tournament (TGT) model is the lack of time in carrying out the learning process.*

Keywords: *Learning Models, Team Games Tournaments, Critical Thinking, Mathematics`*

Pendahuluan

Peranan pendidikan sangat penting bagi setiap bangsa, karena kelangsungan hidup dan kemajuan suatu bangsa, khususnya bagi Negara yang sedang berkembang ditentukan oleh kemajuan sebuah pendidikan. Lembaga pendidikan merupakan upaya paling utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Sebagaimana telah tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidik nasional pada hakikatnya berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, selanjutnya pendidikan juga bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis.

Berdasarkan isi Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menunjukkan bahwa tenaga pendidikan, khususnya para guru diharapkan mampu meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Seperti yang dinyatakan Anugraheni tugas seorang pendidikan yaitu meningkatkan kualitas, kreativitas, dan mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik (Anugraheni, I, 2017). Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan yaitu guru mampu mendidik siswa agar terlibat aktif serta menstimulus atau merangsang pikiran siswa secara mendalam untuk memecahkan suatu masalah terkait materi pembelajaran. Hal ini mendukung pendapat Ni Md. Rusnadi yaitu guru harus mengubah kegiatan pembelajaran yang aktif dan kreatif dengan cara lebih menekankan pada kemampuan siswa dan kegiatan pembelajaran tidak berpusat pada guru (Ni Wy, Arini, 2013). Sejalan dengan pendapat Surata bahwa belajar akan lebih

bermakna jika siswa mengalami perubahan yaitu memahami apa yang dipelajari, bukan hanya sekedar menghafal konsep materi pelajaran (Surata, I. G., Agung, 2013)

Memasuki pendidikan di era abad 21 saat ini Huda berpendapat bahwa dengan adanya persaingan pendidikan pada abad 21 saat ini menuntut paradigma pendidikan untuk merubah metodologi pembelajaran yang awalnya berpusat pada bimbingan guru (*teacher-centered*) beralih menjadi berpusat pada pengembangan kemampuan siswa (*student-centered*) (Huda, M. 2013). Sesuai perubahan metodologi pembelajaran abad 21 menunjukkan bahwa peran gurugangat penting untuk mendidik siswa agarterlibat aktif dalam memahami konsep, menganalisis suatu masalah serta memecahkan suatu masalah, dan mentransfer apa yang merekapelajari untuk menjadikan pengalaman atau suatu pelajaran yang bermakna agar siswa dapat menerapkan ilmunya dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan berlakunya kurikulum 2013 saat ini yang menerapkan pembelajaran tematik. Menurut Permendikbud No. 22 Tahun 2016 pada hakikatnya pembelajaran pada Kurikulum 2013 dilaksanakan secara tematik terpadu. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengkaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada siswa. Melalui implementasi pembelajaran tematik guru dapat mendidixiswa agar terlibat aktif dan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa untuk mengkaji setiap permasalahan yang ada

Hal ini mendukung pendapat Anugraheni berpikir kritis adalah kemampuan yang dimiliki siswa dalam proses berpikir dengan cara menganalisis, menghubungkan, menganalisis serta mengkreasikan berbagai aspek dalam situasi atau terhadap permasalahan yang diberikan (Anugraheni, I. (2019). Sedangkan menurut Winoto berpikir kritis merupakan terjadinya proses berpikir untuk mengolah pengetahuan yang diperoleh secara terorganisir dengan cara mengkritisi, memilih, memecahkan suatu masalah, membuat sebuah keputusan, mengevaluasi adanya fakta atau asumsi serta logika dengan alasan yang rasional dan dapat dipertanggungjawabkan (Winoto, Y. C., & Prasetyo, T. (2020). Sejalan dengan pendapat Gerhand dalam Maulana menyatakan bahwa berpikir kritis adalah sebagai proses yang kompleks karena melibatkan penerimaan serta penguasaan data, menganalisis data, melakukan evaluasi, serta membuat seleksi atau membuat sebuah keputusan berdasarkan hasil evaluasi. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis merupakan terjadinya proses berpikir untuk menganalisis, memecahkan suatu masalah, mengevaluasi, menyeleksi, mengevaluasi dan membuat keputusan berdasarkan masalah yang telah dikaji. (Maulana. (2017)

Winoto menyatakan bahwa rendahnya tingkat kemampuan berpikir kritis siswa disebabkan oleh penerapan model pembelajaran yang kurang inovatif dan tidak berpusat pada siswa. (Winoto (2020) Sehingga diperlukan model pembelajaran yang inovatif untuk dapat menjadikan siswa aktif dan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis. Salah satu model pembelajaran yang dapat menjadikan siswa aktif dan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Slavin, menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki tujuan yaitu untuk memotivasi siswa supaya saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru yang pada akhirnya untuk memperoleh skor pada masing-masing anggota tim (Slavin, R.E. (2010). Sehingga siswa berusaha menguasai materi dengan baik, maka dengan cara tersebut akan berdampak terhadap berpikir kritis siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Slavin yaitu merupakan suatu model pembelajarandengan cara melakukan pertandingan permainan antar tim atau antar anggota kelompok (Slavin, R.E. (2010). Pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards pada tahun 1995.

Sedangkan model pembelajaran TGT menurut Hermawan yaitu dengan cara membentuk kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang yang memiliki latar belakang kemampuan dalam akademik, gender atau jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (Hermawan, A., & Rahayu, T.S. (2020). Adapun langkah-langkah dalam menerapkan model pembelajaran TGT menurut Pardede yaitu 1) penyajian kelas, 2) membentuk kelompok secara heterogen, 3) melaksanakan permainan, 4) melaksanakan pertandingan atau turnamen, 5) memberikan sebuah penghargaan. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran dengan cara membuat tim belajar yang terdiri dari empat sampai enam orang, dibentuk secara heterogen untuk saling menguasai materi dengan baik, kemudian dilakukan permainan turnamen atau pertandingan antar tim untuk memperoleh poin tambahan yang nantinya dijadikan skor tim mereka. Tahap terakhir yaitu memberikan sebuah penghargaan bagi tim yang memperoleh skor tertinggi.

Lailatifah telah melakukan penelitian tentang Efektivitas Model Pembelajaran TGT dan STAD Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis (Lailatifah, S. (2018). Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT lebih efektif dibandingkan model pembelajaran STAD. Hal ini dapat dilihat dari skor yang diperoleh model pembelajaran TGT rata-rata yaitu 28,7. Sedangkan model pembelajaran STAD mendapat skor rata-rata yaitu 15,5. Perbedaan rata-rata membuktikan bahwa model pembelajaran TGT lebih efektif dibandingkan model pembelajaran STAD.

Implementasi pembelajaran menggunakan model TGT dipersiapkan melalui kegiatan dengan aktivitas tubuh menjadikan penulis dapat menerapkan teknik untuk menjadikan siswa menjadi lebih aktif dan berfikir kritis dalam mengikuti pembelajaran Matematika terhadap peserta didik jenjang sekolah dasar.

SDIT Al-Ghofur Pamekasan merupakan salah satu sekolah yang menerapkan metode pembelajaran dalam pelajaran Matematika lebih sering menggunakan metode ceramah dan hafalan, sehingga menjadikan siswa kurang aktif dan kurang berfikir kritis selama proses belajar mengajar. Penulis juga mengamati apabila metode hafalan digunakan tanpa memahami materi akan menimbulkan dampak pada menurunnya tingkat pemahaman siswa pada saat mempelajari materi Matematika. Sehingga dengan adanya penelitian ini yaitu dengan memilih model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat memberikan wujud atau ruang kebebasan bagi para siswa untuk saling bekerja sama, berfikir kritis, meningkatkan kepercayaan diri pada siswa.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian menggunakan penelitian lapangan yang merupakan salah satu metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif, penelitian ini tidak memerlukan pengetahuan mendalam akan literatur yang digunakan dan kemampuan tertentu dari pihak peneliti. Penelitian lapangan dilakukan untuk memutuskan ke arah mana penelitiannya berdasarkan konteks. Menurut Dedy Mulyana, penelitian lapangan juga disebut sebagai (*field Research*) merupakan jenis penelitian yang mempelajari fenomena dalam lingkungannya dan alamiah. Sehingga, data primer berasal dari lapangan. Terdapat ciri-ciri penelitian di lapangan yaitu, mengamati kejadian sehari-hari yang biasa atau tidak biasa dalam setting kehidupan sehari-hari, terlihat langsung orang akan diteliti, memperoleh sudut pandang orang yang diteliti sekaligus mempertahankan perspektif analitis orang luar,

melihat gejala dalam dari konteks sosial, mengembangkan empati dengan orang yang diteliti, serta memperhatikan aspek-aspek kebudayaan.

Metode penelitian yang digunakan adalah menggunakan metode deskriptif, yang bertujuan menggambarkan dan menelaah pada masa-masa sekarang. Sedangkan untuk analisis data menggunakan analisis data kualitatif, yaitu analisis data yang tidak dapat didominasi dengan menggunakan angka, melainkan disajikan dalam bentuk karangan, penjelasan dan pembahasan teori. Data hasil dari penelitian yang diperoleh, selanjutnya dianalisis sesuai dengan tujuan penelitian. Setiap data yang diperoleh dari observasi dan wawancara dianalisis melalui tiga (3) tahapan yaitu: reduksi data, penyajian data penarikan kesimpulan. Penelitian lapangan memiliki kekurangan dan kelebihan dalam melaksanakan penelitian, salah satu kelebihan yang diperoleh jika menggunakan penelitian lapangan adalah subjek yang diteliti observasi akan menghasilkan data dan jawaban yang lebih akurat, sedangkan untuk kekurangan yang diperoleh dari penelitian lapangan yaitu apabila menggunakan penelitian lapangan akan memakan waktu yang lebih lama dan biaya yang lebih besar.

Hasil dan Pembahasan

Pengertian Model Penelitian

Pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah untuk diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan seluruh peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur bermain sambil belajar, sehingga dapat menimbulkan gairah semangat belajar dan mengandung penguatan. Pelaksanaan pembelajaran dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran model kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar dengan menimbulkan suasana yang menyenangkan disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan siswa dalam belajar.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT), telah dikembangkan oleh David De Vries dan Keath Edward (1995). Model TGT juga dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar sampai kepada perguruan tinggi. Sehingga model TGT sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban yang benar, meski demikian TGT juga dapat diadaptasi untuk digunakan dengan tujuan yang dirumuskan dengan kurang tajam dengan menggunakan penilaian yang bersifat terbuka, misalnya esai atau kinerja

Menurut pendapat *Slavin*, terdapat lima (5) komponen utama dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu:

a. Presentasi kelas atau pengamatan langsung

Presentasi kelas digunakan oleh guru dalam rangka untuk memperkenalkan materi pelajaran dengan pengajaran langsung atau diskusi ataupun presentasi audiovisual. Guru membagi siswa ke dalam bentuk kelompok serta menyebutkan konsep-konsep yang harus dipelajari, memberikan cerita singkat untuk pendahuluan mengenai materi yang akan diajarkan dalam kehidupan sehari-hari. Perbedaan yang terlihat dengan presentasi kelas dengan pembelajaran biasa yaitu presentasi kelas difokuskan pada unit TGT, hal ini mengandung arti bahwa siswa harus memberikan perhatian penuh pada saat

presentasi kelas karena akan sangat membantu mereka menjawab soal-soal pada saat kompetisi dalam permainan berlangsung

b. Belajar kelompok

Kelompok terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Tujuan utama dari tim ini yaitu memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya dalam sebuah permainan. Setelah guru menyampaikan materinya, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi lainnya. Sering melibatkan pembahasan permasalahan bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi tiap kesalahan pemahaman apabila anggota tim ada yang membuat kesalahan. Pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini point penting yang perlu ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya

c. *Game* (Permainan)

Permainan disusun untuk menguji pengetahuan yang dicapai siswa dan biasanya disusun dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi yang disampaikan pada saat presentasi kelas dan latihan lainnya. Permainan dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat berupa permainan yang mudah dikenal

d. *Tournament*

Turnamen adalah sebuah struktur dimana permainan berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok dengan lembar kegiatan. Dalam turnamen masing-masing siswa mewakili tim yang berbeda. Kompetisi yang seimbang ini memungkinkan para siswa dari semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka, jika mereka melakukan yang terbaik. Setelah turnamen selesai maka dilakukan penilaian

e. *Team Recognize*

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapatkan sertifikat penghargaan apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Tim akan mendapatkan julukan “*Super Team*” jika rata-rata skor 45 atau lebih, “*Great Team*” apabila rata-rata skor mencapai 40-45 dan “*God Team*” apabila rata-rata skor 30-40 (Nasrudin, 2019)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), telah dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edward (1995). Model TGT juga dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar sampai kepada perguruan tinggi. Sehingga model TGT sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban yang benar, meski demikian TGT juga dapat diadaptasi untuk digunakan dengan tujuan yang dirumuskan dengan kurang tajam dengan menggunakan penilaian yang bersifat terbuka, misalnya esai atau kinerja (Muhtar, M. (2020)

Metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan metode pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya serta mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Adanya aktivitas siswa dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar

(Anggraeni, S. W., &Alpian, Y, 2019). Sedangkan menurut Sani, metode TGT adalah metode dimana digunakan saat pelaksanaan belajar di kelas haruslah melibatkan aktivitas seluruh siswa secara aktif tanpa ada perbedaan status maupun presentasi materi oleh siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (Febrianti, N, 2020)

Langkah-Langkah Model Teams Games Tournament (TGT)

Terdapat beberapa langkah-langkah penerapan model pembelajaran TGT yang perlu diperhatikan yaitu:

- a. Membentuk kelompok yang heterogen atau acak beranggotakan 3-5 peserta didik.
- b. Guru mempersiapkan pelajaran, dan menetapkan anggota tim kelompok belajar untuk mengerjakan lembar kegiatan.
- c. Peserta didik memainkan game tournamen dalam kemampuan yang homogen.
- d. Memberikan penghargaan kepada kelompok yang mencapai skor dengan kriteria tertentu.
- e. Peserta didik mengerjakan kuis individual untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik (Setiawan, Z., Lastya, H. A., & Sadrina. (2021)

Kelebihan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)

Menurut Shoimin, kelebihan model pembelajaran Teams Games Tournament(TGT)yaitu:

- a. Model TGT tidak saja membuat siswa yang cerdas lebih menonjol dalam sebuah pembelajaran, akan tetapi siswa yang memiliki kemampuan lebih rendah juga ikut aktif dan memiliki peranan yang penting dalam kelompoknya
- b. Model TGT, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- c. Model pembelajaran menggunakan TGT, membuat siswa lebih bersemangat untuk mengikuti pelajaran. Karena, dalam pembelajaran ini guru menyajikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik.
- d. Model pembelajaran TGT, akan membuat siswa lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada permainan turnamen (Sururi, I., & B S, A. W, 2022)

Kekurangan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)

Terdapat beberapa kelemahan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)yaitu: Pertama;memakan waktu yang lama, karena pendidik harus menetapkan kondisi yang ditentukan dalam penerapan TGT. Kedua;para guru dituntut untuk bisa memilih mata pelajaran yang cocok dengan model pembelajaran TGT. Ketiga;guru harus mempersiapkan sebelum diterapkan, misalnya, untuk membuat pertanyaan untuk setiap turnamen meja atau kompetisi, dan guru perlu mengetahui ukuran peserta didik yang secara akademis tertinggi ke terendah¹

Terdapat beberapa kelemahan dari model pembelajaran Team Games Tournament (TGT)yang lainnya yakni: Pertama,bagi guru sulitnya dalam mengelompokkan siswa yang memiliki kemampuan heterogen dari segi akademik. Adanya kelemahan ini dapat diatasi apabila guru yang bertindak sebagai pemegang kendali, teliti dalam menentukan pembagiankelompok. Serta waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi apabila guru apabila guru mampu menguasai kelas secara keseluruhan. Sedangkan bagi siswa, terdapat beberapa

kelemahan penggunaan model TGT dalam pembelajaran yaitu: Pertama; masih ditemukannya siswa yang memiliki kemampuan tinggi kurang terbiasa serta sulit memberikan penjelasan kepada siswa yang lainnya. Usaha untuk mengatasi kelemahan ini yaitu, upaya gurudalam membimbing dengan baik siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi agar mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain (Rahmawati, R, 2018)

Berfikir Kritis

Kemampuan berfikir kritis sangat penting pelaksanaan pembelajaran, terutama dalam pembelajaran. Berfikir juga sangat penting dilakukan pada pembelajaran Matematika saat ini. Dalam kontekstual, berfikir sendiri dapat dikelompokkan menjadi 2 bagian, yaitu berfikir tingkat tinggi yang biasa disebut dengan (*high order thinking*) dan berfikir tingkat rendah (*low order thinking*). Pembelajaran Matematika saat ini menekankan siswa untuk lebih berfikir kritis dalam membahas setiap materi pembelajaran. Berfikir kritis sendiri merupakan kemampuan untuk mengetahui suatu permasalahan lebih mendalam, dan menemukan ide untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di dalam pembelajaran.

Adanya kemampuan berfikir kritis, dapat menyebabkan seseorang mengambil keputusan dengan baik. Sedangkan kemampuan berfikir kritis berdasarkan pendapat beberapa ahli yakni sebuah kebiasaan untuk menganalisis, mengintesis serta mengevaluasi informasi untuk memecahkan masalah. Beberapa ahli memaknai berfikir kritis sebagai dorongan pengaturan diri melalui interpretasi, analisis, evaluasi, menjelaskan berdasarkan bukti, konsep dan pertimbangan konseptual. Kemampuan berfikir kritis merupakan kegiatan menghimpun berbagai informasi serta menganalisis informasi dengan menggunakan pengetahuan yang sudah dimiliki baik oleh siswa untuk menarik suatu kesimpulan

Kemampuan berfikir kritis ini, merupakan modal yang harus dimiliki oleh siswa dalam rangka menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Siswa berfikir kritis merupakan kemampuan atau keterampilan siswa dalam mengamati, menanya, melakukan percobaan, menginterpretasikan data hasil percobaan, menganalisis, membuat kesimpulan dan persentasi dinyatakan dengan sangat kurang, kurang, sedang, baik dan sangat baik. Sehingga, berfikir kritis siswa sangat penting tertanam pada siswa, karena dengan keterampilan ini siswa mampu bersikap rasional dan memilih alternatif pilihan yang terbaik untuk dirinya (M, H., B.A, P., & P, K. , 2019)

Sebagaimana yang telah dijelaskan pada pendahuluan, bahwa permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini yaitu, kurang aktif dan kurang berfikir kritis pada siswa pada mata pelajaran Matematika, baik itu setelah diberikan penjelasan terkait materi yang diajarkan maupun sebelum diberikan materi yang akan diajarkan. Karena, pembelajaran yang aktif dan menyenangkan merupakan salah satu modal yang sangat penting untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Al-Ghofur Pamekasan. Adapun waktu pelaksanaan penelitian dimulai pada tanggal 19 Februari 2024. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yang akan ditujukan untuk mendeskripsikan serta menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individu maupun kelompok, serta beberapa deskripsi untuk menemui prinsip-prinsip serta penjelasan yang mengarah kepada penyimpulan yang sifatnya induktif. Dapat diartikan, bahwasannya peneliti membiarkan permasalahan-permasalahan muncul dari data atau dapat dikatakan dibiarkan terbuka untuk interpretasi.

Sedangkan untuk teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode Observasi. Dalam penelitian yang menjadi objek penelitian merupakan siswa dan siswi Kelas IV SDIT Al-Ghofur Pamekasan

Implementasi model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran, dilaksanakan di lokal siswi Kelas IV SDIT Al-Ghofur Pamekasan. Model pembelajaran sendiri merupakan cara yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar tujuan yang disusun dapat tercapai secara optimal. Model juga bertujuan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan sebelumnya. Dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), lebih menekankan pada pendekatan keterampilan dalam berfikir kritis dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa dapat belajar dengan aktif dan mampu menguasai materi pembelajaran dengan baik dan menyenangkan, serta menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan tidak membosankan

Pada dasarnya, semua model pembelajaran yang digunakan memiliki tujuan yang sama, yakni sama-sama bertujuan untuk menjadikan pembelajaran lebih interaktif, sehingga peserta didik dapat menguasai materi dengan baik dan benar. Pada saat mengajarkan sebuah pembelajaran kepada peserta didik, diperlukan adanya penggunaan model pembelajaran yang lebih bervariasi khususnya dalam melaksanakan pembelajaran Matematika. Hal ini bertujuan supaya peserta didik tidak cepat bosan dan jenuh pada saat pembelajaran dilaksanakan. Selain model pembelajaran yang harus diperhatikan, media pembelajaran juga tidak luput dari hal yang sangat penting dalam pelaksanaan pembelajaran, seperti belajar sambil bermain dan menggunakan media grafis untuk meningkatkan antusias peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran.

Proses pembelajaran pertama dimulai dengan membaca do'a pembuka pembelajaran yang dipimpin oleh ketua kelas, setelah do'a dibacakan dilanjutkan dengan melakukan absensi kepada peserta didik, dimulai dari mendata siswa yang tidak hadir maupun hadir. Kemudian, memberikan motivasi belajar kepada peserta didik terkait materi yang akan dibahas, sehingga dapat meningkatkan minat peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran. Untuk meningkatkan fokus peserta didik dalam belajar, peneliti mengajak peserta didik untuk melakukan Ice Breaking untuk menambah kefokusannya peserta didik dalam pembelajaran, sembari mereview materi sebelumnya, untuk memancing berfikir kritis peserta didik dalam mengingat materi sebelumnya yang sudah dibahas. Setelah peserta didik fokus dan semangat untuk mengikuti pembelajaran,

Kesimpulan

Peneliti sangat banyak menemukan hal baru yang berkaitan dengan dunia pendidikan. Pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dilakukan dalam waktu yang singkat, akan tetapi peneliti dapat menjalankan kegiatan pembelajaran dengan baik sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Sesuai dengan permasalahan yang telah dijelaskan di atas, bahwa peserta didik kelas IV SDIT Al-Ghofur, masih banyak terdapat peserta didik yang pasif dan belum mampu dalam berfikir kritis dalam pembelajaran. Maka dari itulah, model pembelajaran TGT yang digunakan pada mata pelajaran Matematika materi Mengukur luas dan keliling bangun datar (balok, kubus dan segitiga) sangat cocok untuk digunakan dalam pembelajaran, dan bisa menjadi solusi dalam sebuah permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Dimulai dari adanya kerja sama antar tim menjadi salah satu kegiatan utama dalam penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT). Tidak hanya kerja sama tim, akan tetapi dengan menggunakan model TGT, dapat memunculkan berfikir kritis peserta didik, terutama pada saat menjawab pertanyaan yang telah tersedia pada media karton. Mulai dari siswa yang pasif hingga aktif saling berkolaborasi antar satu dengan yang lainnya. Mulai awal pembelajaran, peneliti berusaha untuk memberikan semangat, motivasi, dan memancing peserta didik untuk fokus dan aktif dalam pembelajaran. Walaupun dengan

waktu yang singkat tetapi semua proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, dan suasana kelas menjadi hidup, tidak ada lagi yang namanya mengantuk di dalam kelas saat proses pembelajaran. Pada saat pembelajaran dimulai, peserta didik aktif dalam bertanya materi yang belum difahami sebelumnya hingga mereka benar-benar faham dengan materi yang peserta didik pelajari saat itu. Peneliti berusaha tetap menjadi fasilitator dalam pembelajaran Matematika pada saat itu, dengan terus membimbing peserta didik dalam pembelajaran, tidak hanya memihak kepada siswa yang aktif saja, akan tetapi kepada seluruh siswa secara adil. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), sangat dibutuhkan saat ini untuk peserta didik kelas IV, diharapkan model ini terus dapat terlaksana atau digunakan ke depannya di dalam proses pembelajaran bukan hanya pada mata pelajaran Matematika saja, akan tetapi seluruh mata pelajaran yang ada di sekolah

Pengakuan

Disampaikan terima kasih kepada pihak yaitu SDIT Al-Ghofur Pamekasan Madura yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk melakukan penelitian

Referensi

- Anggraeni, S. W., & Alpian, Y. (2019). Penerapan Metode Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 9(2), 181-193.
- Anugraheni, I. (2017). Analisa Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses Belajar Guru-Guru Sekolah Dasar. *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*. <https://doi.org/10.24246/j.jk.2017.v4.i2.p205-212>
- Febrianti, N. (2020). Penggunaan Metode Pembelajaran TeamGames Tournament dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Jurnal al-Bahtsu*, 5(2), 106-118
- Hamdani, M. S., Mawardi, & Wardani, K. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 440-447.
- Hermawan, A., & Rahayu, T.S. (2020). Penerapan Pendekatan Saintifik dan Model Team Games Tounament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Basicedu*. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.386>
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-isu Metodis dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lailatifah, S. (2018). Efektivitas Model Pembelajaran TGT dan STAD ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan Matematika-S1*. 7(5)
- M, H., B.A, P., & P, K. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Melalui Metode Eksperimen. *Jurnal Procceding Biology Education Conference*, 16(1), 39-145
- Maulana. (2017) *Konsep Dasar Matematika dan Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis – Kreatif*. Sumedang: UPI Sumedang Press
- Muhtar, M. (2020). Peningkatan Minat Belajar Siswa dengan Metode TGT (Teams Games Tournament) pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V B MI Nurul Huda Sidoarjo. *Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, 13(1), 57-73

- Nasrudin. (2019). Penerapan Metode TGT (Team Game Tournament) Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Bandar Baru. *Jurnal Sains Riset*, 9(1), 56-68
- Ni Wy. Arini, N. M. R. D. P. P. (2013). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR IPA. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 1(1). <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v1i1.897>
- Rahmawati, R. (2018). Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Strategi Mengaktifkan Kelas dengan Mahasiswa yang Mengalami Hambatan Komunikasi. *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 14(2), 70-76
- Setiawan, Z., Lastya, H. A., & Sadrina. (2021). Penerapan TGT (Team Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(2), 131-137
- Slavin, R.E. (2010). *Cooperative Learning (Riset dan Praktik)*. Bandung: Nusa Media
- Surata, I. G., Agung (2013) Pengaruh Model Kooperatif STAD Berorientasi Open-Ended Problem terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*. <https://doi.org/10.23887/JJPGSD.VIII.688>
- Sururi, I., & B S, A. W. (2022). Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP)*, 6(2), 2414-2420.
- Winoto, Y. C., & Prasetyo, T. (2020). Efektivitas Model Problem Based Learning dan Discovery Learning terhadap kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.348>