

Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media QUECAPAS terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD

Silviana Aisyah¹, Imaniar Purbasari², Sekar Dwi Ardianti³

Universitas Muria Kudus, Indonesia

silvianaaisyah59@gmail.com¹

Abstrak

Kata Kunci:

Model Pembelajaran
Teams Games
Tournament (TGT),
Media QUECAPAS,
Kemampuan Berpikir
Kritis.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPAS kelas V SD 1 Sadang, yang mana siswa cenderung malas membaca, memahami bacaan, dan kurang mampu menganalisis soal dengan banyak bacaan. Hal ini disebabkan proses pembelajaran yang monoton dengan metode ceramah, kurangnya penggunaan model dan media pembelajaran yang bervariasi. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif Pre-Experimental Design menggunakan pola One Grup Pretest-Posttest Design yang dilakukan pada siswa kelas V SD 1 Sadang berjumlah 19 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes (pra-penelitian dan soal pretest-posttest), observasi, wawancara, serta dokumentasi. Analisis data menggunakan uji normalitas dan uji N-Gain. Hasil uji normalitas diperoleh nilai sig. 0,37 dan 0,39 > 0,05 menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Pada uji N-Gain diperoleh hasil rata-rata Ngain score sebesar 0,56 < 0,70 sehingga termasuk dalam kategori sedang. Kesimpulan yang diperoleh adalah terdapat peningkatan skor kemampuan berpikir kritis sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan media QUECAPAS..

Abstract

Key Word:

Teams Games
Tournament (TGT)
Learning Model,
QUECAPAS Media,
Critical Thinking
Ability.

This research is motivated by the low critical thinking skills of students in the science learning of grade V SD 1 Sadang, where students tend to be lazy to read, understand readings, and are less able to analyze questions with many readings. This is due to the monotonous learning process with the lecture method, the lack of use of models and varied learning media. This research is a quantitative Pre-Experimental Design research using the One Group Pretest-Posttest Design pattern conducted on grade V students of SD 1 Sadang totaling 19 students. Data collection techniques in this study were tests (pre-research and pretest-posttest questions), observation, interviews, and documentation. Data analysis used the normality test and the N-Gain test. The results of the normality test obtained sig. values 0.37 and 0.39 > 0.05 indicating that the data is normally distributed. In the N-Gain test, the average Ngain score was 0.56 < 0.70 so that it is included in the moderate category. The conclusion obtained is that there is an increase in critical thinking ability scores before and after the Teams Games Tournament (TGT) learning model and QUECAPAS media are applied.

Copyright © 2025 Silviana Aisyah, Imaniar Purbasari, Sekar Dwi Ardianti

This work is licensed under an **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)**

PENDAHULUAN

Pembelajaran di SD telah berkembang pesat mengikuti perkembangan zaman, dari kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka. Pendidikan dan kurikulum memiliki hubungan yang sangat erat, yang mana kurikulum menjadi wujud nyata dari tujuan dan perkembangan pendidikan (Dewi et al., 2019). Kurikulum merdeka merupakan suatu pembelajaran yang dirancang dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, inovatif, dan ideal (Mudrikatussyifa et al., 2024). Pada jenjang Sekolah Dasar (SD) yang menerapkan kurikulum merdeka diharapkan dapat membentuk jati diri siswa yang berintelektual tinggi. Setiap pergantian kurikulum pasti akan ada perubahan dalam dunia pendidikan, seperti adanya Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), perubahan dalam penilaian, dan penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Penggabungan kedua mata pelajaran ini, berganti nama menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Ramadhani et al., 2023).

Pembelajaran IPAS merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang organisme makhluk hidup, benda mati, dan mencakup aspek kehidupan manusia yang berinteraksi dengan lingkungannya sebagai makhluk sosial (Anggraini et al., 2024). Selain itu, bidang ini juga menelaah kehidupan manusia sebagai individu maupun bagian dari masyarakat yang berinteraksi dengan lingkungannya. Rohman (dalam Septiana & Winangun, 2023), menyatakan bahwa penting bagi pembelajaran IPAS untuk menyajikan situasi yang sesuai dengan kondisi alam dan lingkungan tempat siswa berada. Dalam proses pembelajaran ini, siswa

diharapkan dapat mengembangkan rasa ingin tahu mereka untuk mengeksplorasi fenomena di sekitarnya. Siswa juga diharapkan dapat aktif dalam menjaga dan melestarikan sumber daya yang ada di lingkungan dan mampu menggunakan keterampilannya dalam merumuskan masalah melalui tindakan.

Pengembangan kemampuan berpikir kritis menjadi aspek penting yang harus dimiliki setiap siswa dalam pembelajaran IPAS sebagai bekal menghadapi tantangan abad 21. Perkembangan zaman yang pesat membutuhkan manusia untuk memiliki cara berpikir yang kreatif dalam menghadapi tantangan sehari-hari (Ardianti et al., 2017). Seiring dengan perkembangan zaman yang cepat berubah, menuntut siswa memiliki pola pikir yang cepat tanggap dan lebih peka terhadap fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar (Hayati & Setiawan, 2022). Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan membuat keputusan secara rasional berdasarkan informasi yang diperoleh. Dalam konteks pembelajaran, kemampuan berpikir kritis sangatlah penting sebab memungkinkan siswa untuk mengoptimalkan potensi berpikir tingkat tinggi ketika menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran atau bahkan saat guru memberikan sebuah pertanyaan pemantik. Menurut Ariani (2020), pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPAS bertujuan untuk mengajari siswa dalam memecahkan masalah serta mengembangkan kemampuan berpikir nalar yang logis, terstruktur, kritis, dan hati – hati. Selain itu, juga bertujuan untuk menanamkan kemampuan berpikir objektif yang diperlukan dalam kehidupan sehari – hari.

Berdasarkan hasil tes awal berupa soal uraian mengenai materi IPAS, hasil yang didapat dari siswa kelas V SD 1 Sadang masih tergolong rendah. Dapat dikatakan demikian, sebab ketika mengerjakan soal dengan banyak bacaan, siswa cenderung malas membaca maupun memahami bacaan dengan baik, mengerjakan soal dengan seenaknya, kurang mampu menganalisis informasi yang diberikan, kurang mampu merumuskan dan memecahkan persoalan yang ada, serta kesulitan menyimpulkan jawaban terhadap soal yang telah diberikan bahkan terdapat banyak jawaban yang kosong atau sengaja tidak diisi oleh siswa. Hal ini menunjukkan kemampuan berpikir kritis siswa tergolong rendah, sebab belum memenuhi kriteria dari indikator berpikir kritis menurut Ennis dalam (Wijayanti & Siswanto, 2020) yaitu *Elementary clarification* (memberikan penjelasan sederhana), *Basic support* (membangun keterampilan dasar atau mengambil keputusan), *Inference* (menyimpulkan), *Advance clarification* (memberikan penjelasan lebih lanjut), serta *Strategis and tactics* (menentukan strategi dan taktik). Penelitian ini menggunakan pedoman penilaian yang telah mewakili setiap indikator tersebut. Peran guru juga mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa rendah, hal ini disebabkan saat proses pembelajaran guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, penggunaan model dan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Guru yang hanya menggunakan model ceramah dan tidak melibatkan siswa mengakibatkan hasil ulangan siswa cenderung rendah (Handayani et al., 2023).

Menurut Slavin dalam (Fauziyah dan Anugraheni, 2020), salah satu model pembelajaran yang mengajak siswa aktif, menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, bekerja sama, dan menyenangkan jika belajar sambil bermain yaitu dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan model kooperatif yang dilakukan dengan cara permainan atau pertandingan antar tim di mana siswa dibentuk guru menjadi kelompok – kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai lima siswa yang memiliki latar belakang kemampuan dalam akademik, dan gender atau jenis kelamin yang berbeda untuk menjawab berbagai pertanyaan yang diajukan guru (Hermawan & Rahayu, 2020). Dari kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada pembelajaran IPAS dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbagi ide dan mendorong siswa berpikir kritis sehingga menekankan semangat pada siswa dalam kerja sama kelompok. Dalam model pembelajaran TGT, siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan bekerja mandiri dan berkolaborasi dengan orang lain, serta membangun rasa tanggung jawab secara individu dan kelompok (N. M. Sari et al., 2020). Dengan menggunakan model ini bisa menciptakan kompetisi yang sehat, serta penggunaan permainan – permainan pendukung yang dapat menarik perhatian siswa agar tidak mudah bosan dan materi mudah dipahami. Hal ini selaras dengan pendapat Sutrisno dalam Ardianti et al., (2019) bahwa pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dapat dilakukan melalui berbagai metode, seperti demonstrasi, permainan, bermain peran, dan humor.

Selain model pembelajaran proses pembelajaran juga didukung media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran memiliki manfaat, yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar, membangkitkan semangat aktif siswa, dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik (Sari et al., 2023). Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran juga dapat mencapai Tingkat belajar yang efektif dan efisien (Farikhah et al., 2023). Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media QUECAPAS (*Question Card IPAS*). QUECAPAS (*Question Card IPAS*) merupakan media pembelajaran berupa kartu pertanyaan mengenai mata pelajaran IPAS. Media Question Card merupakan suatu metode

pembelajaran di mana guru menyajikan sebuah kartu yang berisi pertanyaan mengenai materi yang diajarkan kepada setiap siswa secara individu maupun kelompok (Juliarta et al., 2020). Menurut Berliana dalam (Nauli Situngkir et al., 2023) mengutarakan bahwa *Question Card* merupakan salah satu bentuk inovasi media yang berupa kartu dengan berisi gambar dan pertanyaan-pertanyaan maupun situasi mengenai materi pembelajaran. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat memecahkan masalah maupun menjawab pertanyaan yang terdapat dalam kartu tersebut selama proses pembelajaran. Pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* berbantuan media QUECAPAS (*Question Card IPAS*) merupakan media yang cocok digunakan dalam pembelajaran untuk mengasah kemampuan berpikir kritis siswa, karena media QUECAPAS (*Question Card IPAS*) berisi gambar dan beberapa soal atau pertanyaan yang harus dijawab siswa ketika permainan mengenai materi IPAS yang di desain semenarik mungkin serta didalam media ini dilengkapi dengan kode QR (*Quick Response*) untuk melihat jawaban dari pertanyaan tersebut..

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan adalah *Pre-Eksperimental Design* menggunakan pola *One Group Pretest-Posttest Design*. *One Group Pretest-Posttest Design* merupakan penelitian yang hanya melibatkan satu kelas saja dengan diawali *pre-test* (sebelum perlakuan) dan diakhiri *post-test* (setelah diberi perlakuan) (Jannah et al., 2022).

Tabel 1. *One Grup Pretest-Posttest Design*

<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
T ₁	X	T ₂

(Jannah et al., 2022)

Keterangan:

T₁ = *Pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X = Perlakuan (pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media QUECAPAS)

T₂ = *Posttest* (sesudah diberi perlakuan)

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 20 Januari 2025 sampai 22 Januari 2025 di SD 1 Sadang. Pertemuan berlangsung selama tiga kali pertemuan. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD 1 Sadang yang berjumlah 19 siswa dengan 11 siswa laki – laki dan 8 siswa Perempuan. Sampel dalam penelitian ini diambil menggunakan teknik sampling jenuh, di mana seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan media QUECAPAS (*Question Card IPAS*) merupakan variabel bebas dalam penelitian ini, sedangkan untuk variabel terikatnya yaitu kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD 1 Sadang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun untuk teknik analisis data menggunakan uji normalitas dan uji N-Gain.



Gambar 1. Pelaksanaan Model TGT Berbantuan Media QUECAPAS

Sumber: Data Peneliti, 2025.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan dengan media QUECAPAS untuk mengukur peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa . Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan hasil analisis nilai *pretest* dan nilai *posttest* berupa tes esai yang disusun berdasarkan indikator kemampuan berpikir kritis menurut Ennis. Dalam penelitian ini, satu kelas dijadikan objek dengan pengujian *pretest* sebelum diberikan perlakuan dan *posttest* setelah diberikan perlakuan. Hasil pengujian disajikan secara rinci pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Pretest-Posttest Kemampuan Berpikir Kritis

No.	Interval Nilai	Tes	
		Pretest	Posttest
1.	Perlu Bimbingan (<67)	19 siswa	3 siswa
2.	Cukup (68-75)	-	7 siswa
3.	Baik (76-87)	-	7 siswa
4.	Sangat Baik (88-100)	-	2 siswa
Jumlah Siswa		19 siswa	
Nilai Rata-rata		44	74,8
Nilai Tertinggi		58	90
Nilai Terendah		28	50
Jumlah Siswa yang Tuntas		-	16 siswa (84,2%)
Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas		19 siswa (100%)	3 siswa (15,8%)

Sumber: Data Peneliti (2025)

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa rata-rata nilai *posttest* mencapai 74,8 lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai *pretest* sebesar 44. Nilai tertinggi pada *posttest* mencapai 90 dengan nilai terendah 50, sedangkan pada *pretest*, nilai tertinggi hanya mencapai 58 dengan nilai terendah 28. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil nilai *posttest* lebih baik dibandingkan hasil nilai *pretest*.

Tabel 3. Kategori Kemampuan Berpikir Kritis

No.	Persentase Skor	Kategori
1	$90\% \leq BP \leq 100\%$	Sangat tinggi
2	$80\% \leq BP < 90\%$	Tinggi
3	$65\% \leq BP < 80\%$	Sedang
4	$55\% \leq BP < 66\%$	Rendah
5	$0\% \leq BP < 55\%$	Sangat rendah

Sumber : (Safitri et al., 2022)

Tabel 4. Rekapitulasi Nilai *Pretest* Kemampuan Berpikir Kritis Tiap Indikator

No.	Indikator	Rata-rata	Kategori
1	<i>Elementary clarification</i> (memberikan penjelasan sederhana)	59%	Rendah
2	<i>Basic support</i> (membangun keterampilan dasar atau mengambil Keputusan)	43%	Sangat rendah
3	<i>Inference</i> (menyimpulkan)	49%	Sangat rendah
4	<i>Advance clarification</i> (memberikan penjelasan lebih lanjut)	43%	Sangat rendah
5	<i>Strategis and tactics</i> (menentukan strategi dan taktik)	26%	Sangat rendah
Total Rata-rata Indikator		44%	Sangat rendah

Sumber: Data Peneliti (2025)

Berdasarkan hasil rekapitulasi nilai *pretest* kemampuan berpikir kritis pada tiap indikator di atas, dapat dikatakan bahwa keseluruhan nilai rata-rata tiap indikator masih terbilang sangat rendah yaitu 44%. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel 3. yang mana nilai 44% termasuk dalam kategori sangat rendah.

Tabel 5. Rekapitulasi Nilai *Posttest* Kemampuan Berpikir Kritis Tiap Indikator

No.	Indikator	Rata-rata	Kategori
1	<i>Elementary clarification</i> (memberikan penjelasan sederhana)	77%	Sedang
2	<i>Basic support</i> (membangun keterampilan dasar atau mengambil Keputusan)	88%	Tinggi
3	<i>Inference</i> (menyimpulkan)	82%	Tinggi
4	<i>Advance clarification</i> (memberikan penjelasan lebih lanjut)	65%	Sedang
5	<i>Strategis and tactics</i> (menentukan strategi dan taktik)	61%	Rendah
Total Rata-rata Indikator		75%	Sedang

Sumber: Data Peneliti (2025)

Berdasarkan hasil rekapitulasi nilai *posttest* kemampuan berpikir kritis pada tiap indikator di atas, dapat dikatakan bahwa keseluruhan nilai rata-rata tiap indikator meningkat menjadi 75%. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel 3. yang mana nilai 75% termasuk dalam kategori sedang.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Data uji normalitas diambil dari hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD 1 Sadang pada pembelajaran IPAS. Pengujian normalitas data menggunakan aplikasi SPSS 26 dengan menggunakan metode Shapiro-Wilk. Taraf signifikan sebesar 5% dengan kriteria pengujian bahwa data hasil kemampuan berpikir kritis siswa akan berdistribusi normal jika signifikan > 0,05. Begitupun sebaliknya, dikatakan tidak berdistribusi normal jika signifikan yang diperoleh < 0,05. Adapun hasil uji normalitas menggunakan aplikasi SPSS 26 data nilai *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Data Pretest-Posttest

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.169	19	.158	.948	19	.367
Posttest	.116	19	.200*	.950	19	.397

Sumber: Data Peneliti (2025)

Berdasarkan hasil uji normalitas pada aplikasi SPSS 26 dengan *Shapiro-Wilk*, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi untuk pretest sebesar $0,367 > 0,05$. Sementara, nilai signifikansi untuk nilai posttest adalah $0,397 > 0,05$. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan nilai *posttest* berdistribusi normal.

Uji N-Gain

Uji N-Gain bertujuan untuk mengetahui besar peningkatan berpikir kritis sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media QUECAPAS terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V. Adapun rumusan interpretasi dan kategori efektivitasan N-Gain dapat dilihat pada tabel 3.2 dan tabel 3.3. Data yang digunakan dalam pengujian ini, yaitu nilai *pretest* dan *posttest* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V pada pembelajaran IPAS. Berikut ini sajian hasil analisis uji N-Gain menggunakan aplikasi SPSS 26.

Tabel 7. Uji N-Gain Kemampaun Berpikir Kritis

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	19	.29	.80	.5613	.12479
Ngain_Persen	19	28.57	80.00	56.1272	12.47906
Valid N (listwise)	19				

Sumber: Data Peneliti (2025)

Dapat dilihat dari hasil uji N-Gain pada tabel 4.6 di atas, diperoleh nilai rata-rata N-Gain score sebesar $0,56 \leq 0,70$ dan rata-rata N-Gain Persen sebesar 56. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata N-Gain score dan N-Gain Persen berada pada kategori sedang dan cukup efektif. Sehingga, hal ini dapat dikatakan bahwa terdapat peningkatan antara nilai *pretest* dan *posttest* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V pada materi IPAS dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media QUECAPAS. Peneliti menganalisis kegiatan yang terkait dengan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V setelah diberikan perlakuan dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media QUECAPAS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media QUECAPAS meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui permainan yang mana setiap siswa harus menjawab minimal satu pertanyaan yang telah disajikan dalam media QUECAPAS, sehingga siswa lebih aktif dalam berdiskusi maupun permainan, termotivasi dan memiliki rasa kompetisi untuk menang, serta mendapatkan nilai yang memuaskan. Berdasarkan hasil nilai *pretest* dan nilai *posttest*, kemampuan berpikir kritis siswa kelas V terjadi peningkatan yang cukup efektif. Hasil *pretest* memperoleh nilai rata-rata tiap indikator kemampuan berpikir kritis siswa sebesar 44% dalam kategori sangat rendah dan hasil *posttest* meningkat menjadi rata-rata 75% yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil tersebut di dapat dari nilai rata-rata tiap indikator kemampuan berpikir kritis yang mana terdapat

Indikator yang pertama, *Elementary clarification* (memberikan penjelasan sederhana). Pada soal *pretest* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 59% dengan kategori rendah dan nilai rata-rata soal *posttest* sebesar 77% dalam kategori sedang. Terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 18% dari *pretest* ke *posttest* yang termasuk dalam kategori sedang. Sebelum diberikan perlakuan model pembelajaran dan media pembelajaran, siswa belum mampu memberikan penjelasan sederhana mengenai pengertian peta dan pengaruh keragaman hayati di suatu daerah. Hal ini disebabkan kurang fokus saat menjawab, kurang memahami soal, dan belum ada bekal pemahaman materi. Namun, setelah diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media QUECAPAS, siswa menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis dengan memfokuskan pertanyaan serta mampu menjawab pertanyaan tentang suatu pengertian peta umum, peta khusus, dan mampu menyebutkan faktor yang mempengaruhi keragaman hayati. Sejalan dengan pendapat Supriyati et al., (2018) bahwa siswa yang memfokuskan pada pertanyaan dan memahami bacaan secara baik, dapat membuat siswa menyelesaikan persoalan dengan akurat.

Indikator kedua, *Basic support* (membangun keterampilan dasar atau mengambil keputusan). Pada soal *pretest* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 43% dengan kategori sangat rendah dan nilai rata-rata soal

posttest sebesar 88% dalam kategori tinggi. Terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 45% dari *pretest* ke *posttest* yang termasuk dalam kategori tinggi. Sebelum diberikan perlakuan model pembelajaran dan media pembelajaran, siswa belum mampu memberikan pendapat mengenai kegunaan peta dan pengaruh keanekaragaman hayati. Hal tersebut disebabkan kurangnya pemahaman terhadap materi dalam mengerjakan soal, siswa kurang mampu memahami, menganalisis soal bacaan, dan mengambil keputusan. Namun, setelah diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media QUECAPAS, siswa mampu menganalisis soal untuk memahami bacaan, menemukan jawaban, dan mampu memberi alasan terkait bagaimana peta dapat membantu dalam penanggulangan bencana alam dan dapat mengutarakan pendapatnya mengenai perubahan iklim yang dapat mempengaruhi keanekaragaman hayati dengan tepat. Sejalan dengan pendapat Ermayanti & Sulisworo, (2016) bahwa dalam berpikir kritis memiliki kemampuan untuk mengumpulkan informasi, mampu menganalisis, dan membuat kesimpulan berdasarkan fakta, dan melakukan pengambilan keputusan secara tepat.

Indikator ketiga, *Inference* (menyimpulkan). Pada soal *pretest* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 49% dengan kategori sangat rendah dan nilai rata-rata soal *posttest* sebesar 82% dalam kategori tinggi. Terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 33% dari *pretest* ke *posttest* yang termasuk juga dalam kategori tinggi. termasuk juga dalam kategori tinggi. Sebelum diberikan perlakuan model pembelajaran dan media pembelajaran, siswa belum mampu membuat kesimpulan mengenai legenda dan pelestarian keanekaragaman hayati. Hal tersebut dikarenakan siswa belum mampu memaparkan argumen dari sebuah bacaan yang telah disajikan untuk disimpulkan menurut pendapatnya masing-masing dan banyak siswa yang menyimpulkan dengan tergesa-gesa. Namun setelah pembelajaran berkelompok berupa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan media QUECAPAS. Yang mana dalam diskusi saat permainan menggunakan media QUECAPAS, kemampuan berpikir kritis siswa terasah sebab di dalam media QUECAPAS terdapat berbagai pertanyaan mengenai materi pembelajaran. Siswa mampu memperkirakan jawaban dan menyimpulkan jawaban dari pertanyaan yang dipaparkan dalam soal. Selain mengetahui tentang legenda, siswa juga mempunyai wawasan mengenai fungsi legenda dalam peta dan dapat menyebutkan peran kebun raya bogor dalam pelestarian keanekaragaman hayati. Hal ini sejalan dengan yang didefinisikan oleh Fitriani & Irawan, (2019) bahwa ketika menyelesaikan permasalahan, disarankan untuk tidak terburu-buru dalam menyimpulkan, melainkan mencoba menemukan dasar argumen dan fakta-fakta yang mendukung alasan tersebut.

Indikator keempat, *Advance clarification* (memberikan penjelasan lebih lanjut). Pada soal *pretest* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 43% dengan kategori sangat rendah dan nilai rata-rata soal *posttest* sebesar 65% dalam kategori sedang. Terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 22% dari *pretest* ke *posttest* yang termasuk dalam kategori sedang. Pada saat mengerjakan soal *pretest*, siswa belum mampu memberikan penjelasan lebih lanjut atau penalaran mengenai manfaat dari lelak strategis wilayah Indonesia serta contoh hewan dan tumbuhan endemik yang akan di Indonesia. Akan tetapi ketika mengerjakan soal *posttest* beberapa siswa sudah mampu menyajikan jawaban dan memberikan contoh dengan baik. Hal ini dikarenakan kemampuan berpikir kritis siswa terasah melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan media QUECAPAS. Namun, ada juga sebagian siswa belum mampu menyajikan jawaban dan memberikan contoh dalam menyampaikan penjelasan lebih lanjut. Sejalan dengan pendapat Anwar et al., (2017) bahwa berpikir kritis berpengaruh besar terhadap penalaran untuk mengungkapkan alasan dan mengevaluasi penalaran dengan sebaik-baiknya.

Indikator kelima, *Strategis and tactics* (menentukan strategi dan taktik). Pada soal *pretest* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 26% dengan kategori sangat rendah dan nilai rata-rata soal *posttest* sebesar 61% dalam kategori rendah. Terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 35% dari *pretest* ke *posttest* yang termasuk dalam kategori rendah. Pada saat mengerjakan soal *pretest*, siswa belum mampu menentukan tindakan terhadap soal yang disajikan yang mana dalam soal tersebut siswa harus menyebutkan pengaruh letak geografis Indonesia pada ekonomi masyarakatnya dan menyebutkan upaya untuk menjaga dan melestarikan keanekaragaman hayati. Meskipun ketika mengerjakan soal *posttest* mengalami peningkatan dan sebagian siswa mampu memutuskan sebuah tindakan untuk menjawab soal dengan tepat. Namun, masih ada beberapa siswa tampak kurang yakin dengan pemahaman materinya, sehingga jawaban yang ditulis kurang lengkap dan bahkan ada yang menjawab asal-asalan. Ketika siswa belum mampu mengambil tindakan saat menyelesaikan persoalan, maka sulit bagi mereka untuk menjawab persoalan dengan benar diakibatkan kemampuan berpikir kritisnya masih rendah (Diatmika & Sudirman, 2024).

Dapat juga dilihat dari hasil analisis uji hipotesis 2 yaitu uji N-Gain, data yang digunakan berasal dari hasil nilai *pretest* dan nilai *posttest* siswa kelas V SD 1 Sadang terhadap kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran IPAS. Pengujian hipotesis 2, N-Gain dilakukan melalui aplikasi SPSS dengan diperoleh nilai rata-rata N-Gain score sebesar $0,56 \leq 0,70$ dengan kategori sedang dan rata-rata N-Gain Persen sebesar 56

berada pada kategori cukup efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat Agustin et al., (2020) yang menyatakan bahwa perhitungan N-Gain tiap indikator menunjukkan adanya peningkatan yang bervariasi sebab tingkat kesukaran tiap soal yang disajikan berbeda-beda.

Capaian pembelajaran siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media QUECAPAS yaitu tercapainya dua indikator yang telah meningkat menjadi kategori tinggi antara hasil nilai *pretest* dan *posttest* setelah diberikan perlakuan pada siswa kelas V SD 1 Sadang. Indikator yang termasuk dalam kategori tinggi yaitu indikator kedua, *Basic support* (membangun keterampilan dasar atau mengambil keputusan) dan indikator ketiga, *Inference* (menyimpulkan). Sedangkan tiga indikator lainnya termasuk dalam kategori sedang, diantaranya indikator pertama, *Elementary clarification* (memberikan penjelasan sederhana), indikator keempat, *Advance clarification* (memberikan penjelasan lebih lanjut), dan indikator kelima, *Strategis and tactics* (menentukan strategi dan taktik). Kemampuan berpikir kritis siswa dikatakan meningkat dan dalam kategori sedang sebab siswa sudah mampu memberikan penjelasan sederhana baik dalam kegiatan tanya jawab maupun mengerjakan soal, menjawab soal tanpa ragu-ragu, dan dapat menyimpulkan makna soal dan isi jawaban dari pertanyaan yang telah disajikan. Selain itu, siswa juga dapat mengetahui tentang Letak Geografis dan Keanekaragaman Hayati Flora dan Fauna.

Dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media QUECAPAS juga menciptakan suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Syafitri et al., (2019) bahwa model pembelajaran TGT siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar mengajar. Selain itu, adanya unsur permainan dalam pembelajaran membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Hal ini tentunya dapat membantu siswa memahami materi yang disampaikan guru dengan lebih mudah dan melalui kegiatan pembelajaran dapat mengasah kemampuan berpikir kritis siswa. Maka dari itu, dapat dikatakan bahwa terdapat peningkatan antara nilai *pretest* dan *posttest* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD 1 Sadang pada materi IPAS dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media QUECAPAS.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapatkan dari hasil penelitian di atas, yaitu terdapat pengaruh setelah penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media QUECAPAS terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini didasarkan pada perolehan data dalam pengujian hipotesis menggunakan uji N-Gain memperoleh nilai rata-rata N-Gain score sebesar $0,56 \leq 0,70$ dengan kategori sedang dan rata-rata N-Gain Persen sebesar 56 berada pada kategori cukup efektif. Dikatakan demikian, sebab indikator berpikir kritis yang membangun keterampilan dasar atau mengambil keputusan dan menyimpulkan meningkat menjadi kategori tinggi, sedangkan indikator memberikan penjelasan sederhana dan penjelasan lebih lanjut berada pada kategori sedang, serta indikator menentukan strategi dan taktik masih dalam kategori rendah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dan peningkatan antara nilai *pretest* dan *posttest* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V pada materi IPAS dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media QUECAPAS.

DAFTAR REFERENSI

- Agustin, Lady, Haryanto, Z., & Efwinda, S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Samarinda. *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika (JLPF)*, 1(01), 56–64. <https://doi.org/10.30872/jlpf.v1i01.80>.
- Anggraini, D. D., Purbasari, I., & Khamdun. (2024). *Pengaruh Model Ajaran Group Investigation metode Diskusi Menggunakan Quizizz terhadap Hasil Belajar Ipas Siswa Kelas 5 Sd 1 Pegangajaran*. 15, 371–379.
- Anwar, E. K., Hunaepi, & Royani, I. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ilmiah Biologi "Bioscientist,"* 3(1), 18–26.
- Ardianti, S. D., Pratiwi, I. A., & Kanzunnudin, M. (2017). Implementasi Project Based Learning (Pjbl) Berpendekatan Science Edutainment Terhadap Kreativitas Peserta Didik. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 145–150. <https://doi.org/10.24176/re.v7i2.1225>
- Ardianti, S. D., Wanabuliandari, S., & Kanzunnudin, M. (2019). Implementasi Pembelajaran Berbasis Ethno-Edutainment Untuk Meningkatkan Karakter Cinta Tanah Air Siswa Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(2). <https://doi.org/10.24176/re.v9i2.3503>
- Ariani, R. F. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Siswa SMP. *Tsaqofah*, 2(1), 23–30. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v2i1.253>
- Dewi, S. A. P. P. C., Fakhriyah, F., & Purbasari, I. (2019). Peningkatan Sikap Ilmiah Siswa melalui Guided

- Inquiry Berbantuan Media Papan Putar pada Tema Pahlawanku Kelas IV. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 2(2), 198–203. <https://doi.org/10.24176/jpp.v2i2.4521>
- Diatmika, I. P., & Sudirman, I. N. (2024). *Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar Kelas V SDN 2 Batur*. 4, 108–117.
- Ermayanti, & Sulisworo, D. (2016). Tingkat kemampuan berpikir kritis Peserta didik setelah penerapan model pembelajaran student team Achievement Divisions (STAD) pada siswa sekolah menengah atas (SMA). *Prosiding Seminar Nasional Quantum*, 42, 175–181.
- Farikhah, L., Purbasari, I., & Rondli, W. S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Dengan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4225–4233. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1257>
- Fauziah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Fitriani, R., & Irawan, A. A. (2019). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SMP Kelas VII melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *Bioedusiana*, 4(2), 8–14. <https://doi.org/10.34289/277877>
- Handayani, F. E., Purbasari, I., & Setiadi, G. (2023). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Scramble Melalui Kemampuan Kognitif Sosial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Ips Kelas V Di Sd 5 Bae Kudus. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 221–225. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1599>
- Hayati, N., & Setiawan, D. (2022). Dampak Rendahnya Kemampuan Berbahasa dan Bernalar terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8517–8528. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3650>
- Hermawan, A., & Rahayu, T. S. (2020). Penerapan Pendekatan Saintifik dan Model Team Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 467–475. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.386>
- Jannah, M., Husniati, A., & Sirajuddin. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(2), 89–98. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i2.172>
- Juliarta, I. W. A., Putra, M., & Oka Negara, I. G. A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Take and Give Berbantuan Media Question Card Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ppkn. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(2), 166. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i2.27361>
- Mudrikatussyifa, Fakhriyah, F., & Purbasari, I. (2024). Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Ips Melalui Model Quantum Teaching Berbantuan Media Grafis Pada Siswa Kelas V Sd 1 Mijen. *Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(4), 1589–1697.
- Nauli Situngkir, S., Faisal, Irsan, Lubis, W., & Masri Perangin-angin, L. (2023). Pengembangan Media Question Card Berbasis Model Time Token untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 21415–21426.
- Ramadhani, N. L., Khamdun, & Ardianti, S. D. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Tgt Berbantuan Media Monies Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sdn 3 Padurenan. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 415–426. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1412>
- Safitri, D., Munawaroh, F., Qomaria, N., & Fikriyah, A. (2022). Profil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Vii Smp Pada Materi Pemanasan Global. *Jurnal Natural Science Educational Research*, 5(1), 40–48.
- Sari, I. N., Ardianti, S. D., & Khamdun, K. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media PSA (Panggung Siklus Air) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 302–310. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i2.539>
- Sari, N. M., Masfuah, S., & Ardianti, S. D. (2020). Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Permainan Pletokan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 219–224. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.376>
- Septiana, A. N., & Winangun, I. M. A. (2023). Analisis Kritis Materi Ips Dalam Pembelajaran Ips Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 43–54. [file:///C:/Users/hp/Downloads/3479-7788-1-PB \(2\).pdf](file:///C:/Users/hp/Downloads/3479-7788-1-PB%20(2).pdf)
- Supriyati, E., Ika Setyawati, O., Yuli Purwanti, D., Sirfa Salsabila, L., & Adi Prayitno, B. (2018). Profil Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMA Swasta di Sragen pada Materi Sistem Reproduksi. *BIOEDUKASI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 11(2), 74–84. <http://dx.doi.org/10.20961/bioedukasi-uns.v11i2.21792>

- Syafitri, A., Amir, H., & Elvinawati. (2019). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Dengan Media Ular Tangga Dan Media Puzzle Di Kelas Xi Sma Negeri 01 Bengkulu Tengah. *Alotrop*, 3(2), 132–138. <https://doi.org/10.33369/atp.v3i2.9911>
- Wijayanti, R., & Siswanto, J. (2020). Profil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA pada Materi Sumber-sumber Energi. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 11(1), 109–113. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v11i1.5533>.