

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAME TOURNAMENT*
(*TGT*) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA
SDN 060868 MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh:

WAHYU NABILAH APRIDA

NPM. 2202090010



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2026**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, Tanggal 18 April 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Wahyu Nabila Aprilia
NPM : 2202090010
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SDN 060868 Medan

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (*A*) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Syamsu Yumita, M.Pd

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum
2. Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahnil, S.Pd., M.Pd
3. Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd., M.Pd

1.

2.

3.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Panitia Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Wahyu Nabila Aprida
NPM : 2202090010
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SDN 060868 Medan

Medan, April 2026

Disetujui oleh:

Pembimbing

Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Wahyu Nabila Aprida
NPM : 2202090010
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SDN 060868 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
12 Feb 2026	Bimbingan Skripsi	B
23 Feb 2026	Bimbingan Bab 4	B
27 Feb 2026	Revisi olah data	B
5 Maret 2026	Bimbingan Diagram	B
12 Maret 2026	Bimbingan Bab 4 dan 5	B
31 April 2026	Daftar Pustaka	B
11 April 2026	Lampiran	B
14 April 2026	Ace Skripsi	B

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Medan, April 2026
Dosen Pembimbing

Raysyah Putri (Sitanggang), S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Wahyu Nabila Aprida
NPM : 2202090010
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT)
Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SDN 060868 Medan.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SDN 060868 Medan.**" Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, April 2026
Yang menyatakan



Wahyu Nabila Aprida
NPM. 2202090010

ABSTRAK

Wahyu Nabilah Aprida, 2202090010. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SDN 060868 Medan. Skripsi: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 060868 Medan, serta untuk membandingkan kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah penerapan model tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experimental*) dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pemberian pretest dan posttest untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa, yang kemudian dianalisis menggunakan uji statistik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, diperoleh nilai rata-rata posttest sebesar 74,32, sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional diperoleh nilai rata-rata sebesar 58,80. Selain itu, hasil uji hipotesis menggunakan uji t menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < \alpha (0,05)$, sehingga hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)*, Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyusun skripsi yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SDN 060868 Medan”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengikuti Ujian Akhir Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S.Pd) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti dengan penuh rasa hormat mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.A.P** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.** selaku Wakil dekan I Bidang Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** selaku Wakil dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak **Ismail Saleh Nasution S.Pd., M.Pd.** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu **Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd., M.Pd.** selaku dosen pembimbing yang telah membimbing peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.

8. Kedua orang tua tercinta, ayah **Dedek Irwansyah** dan ibu **Agustina** yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan motivasi kepada peneliti.
9. Adik kandung peneliti, **Fadilah Septiana** dan **Rizky Anas Tasya**, yang telah mendoakan dan mendukung kakak-nya.
10. Kepada teman dan sahabat yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan waktu, dukungan, dan bantuan kepada peneliti dalam proses penyusunan skripsi ini.
11. Teruntuk diri sendiri, Wahyu Nabilah Aprida, terima kasih atas ketekunan, kesabaran, dan semangat yang terus dijaga dalam proses perkuliahan serta penyusunan skripsi ini sebagai langkah awal menuju penelitian.

Akhir kata, peneliti berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat serta menjadi dasar dalam pelaksanaan penelitian selanjutnya. Peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan skripsi ini.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, April 2026
Penulis

Wahyu Nabilah Aprida
NPM : 2202090010

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Kerangka Teoritis	9
2.1.1 Model Pembelajaran	9
2.1.2 Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	11
2.1.3 Kemampuan Bepikir Kritis.....	20
2.1.4 Pembelajaran IPAS.....	26
2.2 Penelitian Yang Relevan.....	29
2.3 Kerangka Konseptual.....	33
2.4 Hipotesis	35
BAB III METODE PENELITIAN	36
3.1 Pendekatan Penelitian.....	36
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	37
3.3 Populasi dan Sampel	39
3.3.1 Populasi	39
3.3.2 Sampel 40	
3.4 Variabel dan Definisi Operasional	41
3.4.1 Variabel Penelitian	41
3.4.2 Definisi Operasional Variabel.....	42

3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	43
3.6 Teknik Analisis Data	45
3.6.1 Uji Instrumen.....	46
3.6.2 Uji Prasyarat Analisis	48
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	72

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Awal Kemampuan Berpikir Kritis Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN 060868 Medan	4
Tabel 2.1 Indikator Kemampuan Berpikir Kritis Siswa.....	25
Tabel 2.2 Penelitian Relevan	30
Tabel 3.1 Desain Penelitian	39
Tabel 3. 2 Waktu Penelitian.....	40
Tabel 3.3 Populasi Siswa.....	41
Tabel 3.4 Tabel Instrumen Penelitian.....	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 kerangka konseptual	36
--------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar	75
Lampiran 2 LKPD Kelas Kontrol.....	83
Lampiran 3 Kisi-Kisi Instrumen Keterampilan Berpikir Kritis	84
Lampiran 4 Soal.....	85
Lampiran 5 Rubrik Penskoran Keterampilan Berpikir Kritis	87
Lampiran 6 Dokumentasi	88
Lampiran 7 Jawaban Pretest Kelas Kontrol	91
Lampiran 8 Jawaban Postest Kelas Kontrol	93
Lampiran 9 Jawaban Pretest Kelas Eksperimen	95
Lampiran 10 Jawaban Postest Kelas Eksperimen	96
Lampiran 11 K1	98
Lampiran 12 K2	99
Lampiran 13 K3	100
Lampiran 14 Berita Acara Proposal.....	101
Lampiran 15 Lembar Pengesahan Proposal	102
Lampiran 16 Lembar Pengesahan Seminar Proposal	103
Lampiran 17 Surat Keterangan.....	104
Lampiran 18 Berita Acara Seminar Proposal	105
Lampiran 19 Berita Acara Seminar Proposal.....	106
Lampiran 20 Permohonan Izin Riset	107
Lampiran 21 Balasan Riset	108
Lampiran 22 Berita Acara Bimbingan Skripsi	109
Lampiran 23 Lembar Pengesahan Skripsi.....	110
Lampiran 24 Permohonan Ujian Skripsi.....	111
Lampiran 25 Pernyataan Keaslian Skripsi	112
Lampiran 26 Turnitin	113

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dan kemajuan sebuah bangsa sangat dipengaruhi oleh kualitas pendidikan. Pendidikan merupakan alat dan cara yang penting dalam mengembangkan sumber daya manusia. Pendidikan tidak hanya mencakup kecerdasan intelektual, tetapi juga mencakup perkembangan kesadaran emosional, moral, dan budi pekerti. Secara nyata, pendidikan mengubah cara berpikir seorang anak, mendorong mereka untuk terus berkembang, berusaha, dan memotivasi diri untuk mencapai cita-cita. Di zaman digital ini, pendidikan memegang peranan yang sangat penting sebagai panduan untuk bertahan, karena dengan pendidikan, generasi muda diarahkan untuk berpartisipasi aktif dalam menghadapi tantangan zaman (Tari dan Hutapea 2020).

Berdasarkan temuan penelitian yang dilakukan oleh (Dungga dkk. 2023) Menunjukkan bahwa pengembangan Model Pembelajaran merupakan salah satu faktor penting untuk mencapai tujuan pendidikan saat ini, terutama di lingkungan Sekolah Dasar. Dalam konteks ini, diperlukan adanya perbaruan atau inovasi dalam sistem pembelajaran yang dilakukan dengan cara mendorong pendekatan yang berbeda. Salah satu caranya adalah dengan menerapkan pembelajaran yang interaktif, yang memungkinkan siswa menggali potensi yang ada dalam diri mereka. (Sari dkk. 2024).

Pendidikan di Indonesia masih sering menggunakan Model Pembelajaran tradisional, yang cenderung berfokus pada guru (*Teacher Centered*). Proses

belajar mengajar masih didominasi oleh guru, yang biasanya memilih cara mengajar melalui ceramah. Siswa menjadi lebih pasif dan hanya menerima pengetahuan dari guru, tanpa adanya dorongan atau motivasi dari mereka sendiri. Sebagai contoh, siswa biasanya diminta untuk duduk, mencatat, dan mendengarkan penjelasan dari guru. Pola ini dilakukan terus-menerus tanpa mempertimbangkan karakteristik masing-masing siswa. (Udiyana dkk. 2022).

Pembelajaran yang interaktif adalah cara yang efektif untuk mengembangkan potensi siswa. Hal ini mencakup kemampuan berpikir kreatif, berpikir kritis dan kemampuan untuk memecahkan masalah, berkomunikasi, serta bekerja sama. Keterampilan ini dikenal dengan istilah 4C (Almarzooq dkk. 2020). Keterampilan berpikir kritis harus dikembangkan di tingkat pendidikan sekolah dasar. Keahlian ini penting karena dapat membantu siswa untuk memperhatikan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi yang mereka terima.

Sebagai hasilnya, proses belajar dirancang dengan cara yang menarik supaya dapat melatih siswa untuk menemukan potensi yang ada dalam diri mereka dan mengembangkan keterampilan dalam mencari, menganalisis, serta mengevaluasi informasi dengan cara yang kritis. (Firdausi dkk. 2021). Kemampuan berpikir kritis dapat dikembangkan dalam proses belajar, misalnya melalui pembelajaran IPAS. Keterampilan ini adalah bagian dari kemampuan berpikir tingkat tinggi yang sangat penting dalam proses belajar, khususnya dalam pembelajaran IPAS.

Berdasarkan Permendiknas No. 22 Tahun 2006 yang berkaitan dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar di tingkat SD, IPAS adalah bidang

yang melibatkan cara yang teratur untuk memahami alam. Ini berarti bahwa IPAS tidak hanya fokus pada penguasaan pengetahuan yang terdiri dari ide-ide, fakta, dan prinsip-prinsip, tetapi juga pada cara untuk menemukan pengetahuan (Moko 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 15 Januari 2026 di SDN 060868 Medan, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPAS diantaranya guru kurang inovatif dalam menggunakan metode yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam pembelajaran IPAS masih menggunakan metode konvensional ceramah. Hal itu membuat siswa sulit untuk memahami materi. Penerapan model ini bersifat satu arah dan memberikan sedikit kesempatan siswa untuk aktif. Penggunaan metode ceramah pada pembelajaran IPAS menjadikan siswa tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran karena merasa bosan dan terkesan kurang menyenangkan, siswa memilih-milih teman dalam mengerjakan soal berkelompok, banyak siswa yang tidak memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi.

Selain itu, diperoleh informasi bahwa hasil belajar IPAS pada siswa kelas V Aelum mencapai target yang sudah ditentukan. Berikut presentase kondisi awal keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS:

Tabel 1.1 Data Awal Kemampuan Berpikir Kritis Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN 060868 Medan

KKM	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase	Ket
75	\geq	12	30%	Tuntas
	\leq	29	70%	Tidak Tuntas
Jumlah		41	100%	

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa kelas V SDN 060868 Medan masih belum maksimal. Dari jumlah keseluruhan 41 siswa, diperoleh data bahwa siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 berjumlah 12 siswa atau sebesar 30% sehingga termasuk dalam kategori tuntas. Sedangkan siswa yang memperoleh nilai ≤ 75 berjumlah 29 siswa atau sebesar 70% sehingga termasuk dalam kategori tidak tuntas. Oleh karena itu, dibutuhkan metode yang dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Salah satu model yang dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS adalah model pembelajaran (*Team Games Tournament*)TGT.

TGT (*Team Games Tournament*) adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang bersifat kooperatif dan memiliki karakteristik serupa dengan pertandingan akademik atau game yang menekankan kerja sama dalam kelompok dan kemampuan bersosialisasi. Dengan demikian, siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka. (Yuliawati 2021).

Pembentukan grup diskusi bisa meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa. Ini karena TGT memberikan siswa kesempatan untuk berdiskusi dalam tim belajar yang dibentuk secara acak, sehingga dapat saling membantu memahami materi dengan lebih baik. Di samping itu, TGT juga merupakan langkah untuk mengasah kemampuan berpikir, serta menciptakan generasi yang memiliki karakter positif dan berguna bagi masyarakat (Taupik dan Fitriani 2021).

Walaupun banyak studi telah mengindikasikan bahwa model *Teams Games Tournament (TGT)* sangat efektif dalam meningkatkan partisipasi dan kemampuan berpikir kritis siswa, kenyataannya di Sekolah Dasar, penerapannya masih belum

maksimal. Banyak pendidik yang masih lebih memilih metode ceramah, yang mengakibatkan kesempatan bagi siswa untuk aktif dalam diskusi, permainan edukatif, dan kegiatan turnamen pembelajaran terhambat. Situasi ini menyebabkan potensi TGT sebagai model yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kerjasama, serta motivasi belajar siswa belum sepenuhnya dimanfaatkan dalam pengajaran IPAS di kelas. Kesenjangan ini menunjukkan perlunya eksplorasi yang lebih mendalam mengenai kontribusi TGT dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan masalah yang ditemukan di SDN 060868 Medan, maka peneliti mengambil judul tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SDN 060868 Medan”. Model *Team Game Tournament* menjadi pilihan peneliti dikarenakan mempunyai kelebihan tersendiri, salah satunya adalah terjalinnya kerjasama antar siswa dan tumbuhnya keaktifan siswa akan membuat interaksi belajar di dalam kelas lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Adanya model *team game tournament*, belajar dapat dilakukan sambil belajar. Permainan dapat merangsang minat siswa, sehingga siswa akan termotivasi dan memiliki minat belajar dan dengan cara tersebut akan berdampak terhadap berpikir kritis siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran IPAS masih didominasi oleh penggunaan model pembelajaran konvensional yaitu model ceramah.

2. Minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran IPAS masih tergolong rendah.
3. Perhatian siswa terhadap penjelasan guru selama proses pembelajaran belum optimal.
4. Keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran masih rendah.
5. Kemampuan berpikir kritis siswa belum berkembang secara optimal, khususnya pada siswa kelas V SD Negeri 060868 Medan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka penelitian ini dibatasi pada penerapan model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPAS pada materi mengenal tumbuhan di lingkungan sekitar. Adapun subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 060868 Medan, sedangkan fokus penelitian diarahkan pada kemampuan berpikir kritis dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini tidak membahas faktor-faktor lain di luar proses pembelajaran sekolah, sehingga penelitian ini diharapkan lebih terarah dan sesuai dengan tujuan penelitian.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap kemampuan berpikir kritis IPAS di kelas V SD Negeri 060868 Medan?

2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPAS di kelas V SDN 060868 Medan?
3. Bagaimana kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD Negeri 060868 Medan sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPAS?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dijelaskan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) terhadap kemampuan berpikir kritis IPAS di kelas V SD Negeri 060868 Medan.
2. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 060868 Medan.
3. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD Negeri 060868 Medan sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPAS.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semu pihak nantinya, antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Adanya penelitisn ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai kajian teoritis pada penelitian yang relevan selanjutnya. Selain itu, hasil

penelitian ini diharapkan dapat memberikan kepastian bahwa model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi beberapa pihak, di antaranya sebagai berikut:

a. Siswa

Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam memahami materi khususnya pada mata pelajaran IPAS.

b. Guru

Adanya penelitian ini diharapkan mampu memberikan inovasi bagi guru terkait model pembelajaran TGT dan dapat meningkatkan kompeten guru dalam mengajar dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan inovatif.

c. Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dan rujukan bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian sejenis, khususnya yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar, serta dapat dikembangkan lebih lanjut pada materi, jenjang, atau variabel yang berbeda.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Model Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Model pembelajaran berfungsi sebagai acuan bagi guru dalam mengorganisasi materi, mengelola kegiatan belajar, serta menentukan peran guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif.

Menurut (Hasanah dan Himami 2021), model pembelajaran adalah suatu pola atau rancangan pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik sehingga tercipta proses pembelajaran yang efektif dan bermakna. Model pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Menurut (Abd Azis dan Ma'rufah 2022) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan oleh pendidik sebagai acuan dalam mengelola pembelajaran, yang mencakup tujuan pembelajaran, sintaks atau langkah-langkah pembelajaran, serta pengelolaan kelas. Model pembelajaran berperan dalam menciptakan interaksi yang aktif antara guru dan peserta didik.

Sementara itu penelitian (Iwanggin dkk. 2024) juga menjelaskan bahwa model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman operasional dalam kegiatan pembelajaran yang menggambarkan prosedur sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Model pembelajaran membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif, aktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan berpikir siswa adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan bagian dari model pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama antarsiswa dalam kelompok, disertai dengan permainan akademik dan turnamen. Melalui penerapan model pembelajaran TGT, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam proses diskusi, pemecahan masalah, dan kompetisi yang sehat. Dengan demikian, model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dinilai relevan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar (Nurkholifah dkk. 2024).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan rancangan pembelajaran yang disusun secara teratur dan sistematis sebagai pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran memuat tujuan yang ingin dicapai, langkah-langkah pembelajaran, serta peran guru dan peserta didik sehingga

proses pembelajaran dapat berjalan dengan terarah, efektif, dan bermakna serta mendorong keaktifan peserta didik dalam belajar.

2.1.2 Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Peneliti (Labibah dan Pratama 2024) menyebutkan bahwa model pembelajaran (*Teams Games Tournament*) TGT merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama antarsiswa dalam kelompok kecil yang bersifat heterogen, serta dipadukan dengan unsur permainan dan kompetisi akademik. Dalam model ini, siswa belajar bersama dalam tim untuk memahami materi pembelajaran, kemudian mengikuti permainan atau turnamen akademik yang dirancang untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari.

Menurut (Armadani dkk. 2022) model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) adalah strategi pembelajaran yang menempatkan siswa ke dalam kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 siswa yang memiliki tingkat kemampuan berbeda, dimulai dari guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta menyajikan materi dan siswa bekerja saling membantu dalam kelompok masing-masing untuk menyelesaikan tugas atau memahami materi dengan bimbingan guru, dan di akhir pembelajaran diadakan turnamen untuk memastikan seluruh siswa menguasai materi pembelajaran.

Menurut (Sururi dan Wahid 2022) TGT (*Teams Games Tournament*) adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran

siswa sebagai tutor sebaya tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement.

Menurut (Rezeki dkk. 2024) TGT (*Teams Games Tournament*) dikembangkan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan menantang, sehingga siswa terdorong untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan permainan dan turnamen, siswa tidak hanya dituntut untuk menguasai materi, tetapi juga mampu berpikir cepat, menganalisis soal, dan mengambil keputusan yang tepat. Oleh karena itu, TGT (*Teams Games Tournament*) tidak hanya berorientasi pada hasil belajar kognitif, tetapi juga pada proses berpikir dan interaksi sosial siswa.

Menurut (Mahardi dkk. 2019) Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran dengan siswa belajar secara berkelompok. Model pembelajaran TGT digunakan dalam turnamen akademik, siswa bersaing sebagai wakil timnya melawan anggota tim yang lain. Dalam penerapan model TGT ini guru menyajikan materi pembelajaran dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Model TGT (*Teams Games Tournament*) memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model

pembelajaran kooperatif yang mengombinasikan kerja kelompok, permainan akademik, dan turnamen sebagai sarana untuk meningkatkan keaktifan, kerja sama, serta pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Model ini menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam pembelajaran dan mendorong terjadinya interaksi serta diskusi yang bermakna.

2.1.2.2 Tujuan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) memiliki tujuan utama untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar. TGT (*Teams Games Tournament*) dirancang agar siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam memahami, mendiskusikan, dan menerapkan materi pembelajaran melalui kerja kelompok dan permainan akademik (Rohmah dan Prayito 2024).

Selain itu, TGT (*Teams Games Tournament*) bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Unsur permainan dan kompetisi yang terdapat dalam TGT (*Teams Games Tournament*) mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang, sehingga siswa terdorong untuk belajar dengan lebih sungguh-sungguh. Siswa merasa memiliki tanggung jawab terhadap keberhasilan timnya, sehingga mereka berusaha memahami materi dengan lebih baik sebelum mengikuti turnamen (Hartono dan Sufyan 2024).

Tujuan lain dari penerapan TGT adalah mengembangkan keterampilan sosial dan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Melalui diskusi

kelompok dan permainan akademik, siswa dilatih untuk berkomunikasi, bekerja sama, menghargai pendapat orang lain, serta berpikir kritis dalam menyelesaikan permasalahan. Dengan demikian, TGT sejalan dengan tujuan pendidikan abad ke-21 yang menekankan pengembangan keterampilan kolaborasi dan berpikir kritis (Kaneshia Istiqomah Azzahra dkk. 2025).

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui keterlibatan aktif siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta mengembangkan keterampilan sosial dan kemampuan berpikir kritis siswa. Melalui kerja kelompok, permainan akademik, dan kompetisi yang sehat, model pembelajaran TGT mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang sehingga mendorong siswa untuk memahami materi secara lebih mendalam dan bekerja sama dalam menyelesaikan permasalahan.

2.1.2.3 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Pelaksanaan model pembelajaran TGT dilakukan melalui beberapa tahapan yang sistematis yaitu sebagai berikut (Rahmawati dkk. 2023) :

1. Tahap pertama adalah penyampaian tujuan pembelajaran dan penyajian materi oleh guru. Pada tahap ini, guru menjelaskan kompetensi yang akan dicapai serta memberikan gambaran umum mengenai materi yang akan dipelajari agar siswa memiliki pemahaman awal sebelum bekerja dalam kelompok.

2. Tahap kedua adalah pembentukan kelompok belajar. Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil yang bersifat heterogen berdasarkan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan karakteristik lainnya. Pembentukan kelompok heterogen bertujuan agar siswa dapat saling membantu dan belajar dari satu sama lain dalam memahami materi pembelajaran.
3. Tahap ketiga adalah kegiatan belajar kelompok. Pada tahap ini, siswa berdiskusi dan bekerja sama untuk memahami materi yang telah disampaikan guru. Setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim memahami materi, karena hasil belajar individu akan memengaruhi skor kelompok dalam turnamen.
4. Tahap ketiga adalah kegiatan belajar kelompok. Pada tahap ini, siswa berdiskusi dan bekerja sama untuk memahami materi yang telah disampaikan guru. Setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim memahami materi, karena hasil belajar individu akan memengaruhi skor kelompok dalam turnamen.
5. Tahap keempat adalah pelaksanaan permainan atau turnamen akademik. Siswa mewakili kelompoknya untuk menjawab soal-soal yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Skor yang diperoleh siswa akan dikumpulkan sebagai skor kelompok, sehingga setiap siswa memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan timnya.

Menurut (Sururi dan Wahid 2022) langkah-langkah pembelajaran TGT terdiri atas penyajian materi oleh guru, pembentukan kelompok belajar, diskusi kelompok, permainan akademik, turnamen, dan pemberian

penghargaan. Setiap tahap bertujuan untuk memastikan peserta didik memahami materi sebelum mengikuti kompetisi akademik.

Peneliti (Putra dkk. 2017) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dilaksanakan melalui tahapan penyajian kelas, pembentukan tim heterogen, kegiatan belajar kelompok, permainan (games), turnamen, serta pemberian penghargaan kelompok. Tahapan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dilaksanakan melalui tahapan pembelajaran yang sistematis, yaitu penyajian materi oleh guru, pembentukan kelompok heterogen, kegiatan belajar dalam tim melalui diskusi, pelaksanaan permainan akademik, turnamen antarkelompok, serta pemberian penghargaan. Rangkaian langkah tersebut dirancang untuk meningkatkan keaktifan, kerja sama, dan motivasi belajar peserta didik, sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran IPAS pada materi kegiatan ekonomi masyarakat.

2.1.2.4 Kelebihan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran TGT memiliki beberapa kelebihan, antara lain mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, serta mendorong siswa untuk aktif berpikir dan bekerja sama. TGT juga efektif dalam meningkatkan

kemampuan berpikir kritis karena siswa dihadapkan pada soal-soal yang menuntut analisis dan pemahaman konsep (Armadani dkk. 2022).

Kelebihan model TGT yaitu dapat meningkatkan semangat dan antusias siswa. Penerapan model TGT juga dapat meningkatkan keberanian siswa untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat. Kekurangan model TGT yaitu menyetarakan tingkat kemampuan akademik siswa dan terdapat siswa yang kurang mentaati peraturan sehingga memerlukan fokus dalam penguasaan kelas (Rahmawati dkk. 2023).

(Margareta dan Manalu 2023) menyebutkan kelebihan dari model pembelajaran TGT sebagai berikut :

1. Model pembelajaran TGT dapat membuat peserta didik yang memiliki kemampuan rendah menjadi ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya, tidak hanya membuat aktif peserta didik yang berprestasi
2. Model TGT dapat menumbuhkan rasa saling menghargai antara satu sama lain dan menciptakan rasa kebersamaan
3. Peserta didik menjadi lebih bersemangat, karena pendidik akan memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik.
4. Kegiatan permainan (turnaments) membuat pesera didik menjadi lebih senang dalam mengikuti kegiatan belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) memiliki kelebihan dalam meningkatkan motivasi, semangat, dan antusias belajar siswa,

menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, serta mendorong keaktifan, kerja sama, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Model TGT mampu melibatkan seluruh siswa, termasuk siswa dengan kemampuan rendah, sehingga setiap siswa memiliki peran dalam kelompok serta menumbuhkan sikap saling menghargai dan kebersamaan.

2.1.2.5 Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut (Margareta dan Manalu 2023) menyebutkan kekurangan dari model pembelajaran TGT sebagai berikut :

1. Memerlukan waktu yang lama
2. Dalam melakukan kegiatan pembelajaran pendidik dituntut untuk pandai dalam memilih materi pelajaran yang akan disampaikan. Sebelum diterapkan di dalam kelas, pendidik harus mempersiapkan model ini dengan benar, seperti membuat soal dan pendidik harus mengetahui urutan akademis para peserta didik

Peneliti (Untari dkk. 2025) menyebutkan bahwa kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan estafet quiz terletak pada kondisi kelas yang cenderung menjadi ramai dan berpotensi mengganggu kelas lain, terutama saat tahap permainan dan turnamen berlangsung, sehingga menuntut kemampuan guru dalam mengelola kelas secara optimal. Selain itu, model ini kurang efektif jika diterapkan pada kelompok besar karena TGT menuntut pembagian kelompok kecil (sekitar 5–6 peserta didik) agar semua anggota dapat berpartisipasi aktif

dan waktu pembelajaran tetap terkendali. Kekurangan lainnya adalah kebutuhan akan sarana dan prasarana yang memadai, seperti LKPD cetak, perangkat teknologi (laptop dan proyektor), serta ruang kelas yang mendukung, karena keterbatasan fasilitas atau gangguan teknis dapat menghambat kelancaran pembelajaran dan mengurangi efektivitas penerapan model TGT.

Namun demikian, TGT juga memiliki keterbatasan. Model ini memerlukan persiapan yang matang dan keterampilan guru dalam mengelola kelas. Selain itu, jika tidak dikelola dengan baik, unsur kompetisi dapat menimbulkan dominasi siswa tertentu. Oleh karena itu, guru perlu mengatur jalannya pembelajaran secara proporsional agar semua siswa memperoleh kesempatan belajar yang sama (Muhimmah dan Kurniawan 2024).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki beberapa keterbatasan, antara lain memerlukan waktu pembelajaran yang relatif lama, persiapan yang matang dari guru, serta kemampuan guru dalam memilih materi dan mengelola kelas secara optimal. Kegiatan permainan dan turnamen berpotensi membuat suasana kelas menjadi ramai dan kurang efektif jika diterapkan pada kelompok besar. Selain itu, model TGT juga menuntut ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai serta pengelolaan kompetisi yang proporsional agar tidak menimbulkan dominasi siswa tertentu dan tetap memberikan kesempatan belajar yang adil bagi seluruh peserta didik.

2.1.3 Kemampuan Berpikir Kritis

2.1.3.1 Pengertian Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi yang berkaitan dengan proses menganalisis, mengevaluasi, dan menarik kesimpulan secara logis berdasarkan informasi atau fakta yang diperoleh. Berpikir kritis tidak hanya menuntut siswa untuk mengetahui suatu informasi, tetapi juga memahami alasan, bukti, dan hubungan antar konsep sehingga mampu menghasilkan keputusan atau kesimpulan yang tepat. Dalam konteks pembelajaran, kemampuan berpikir kritis sangat penting karena membantu siswa memahami materi secara mendalam dan tidak sekadar menghafal (Padmakrisya dan Meiliasari 2023).

Berpikir kritis juga dipahami sebagai kemampuan individu untuk mempertanyakan informasi, menguji kebenaran suatu pernyataan, serta menilai relevansi dan keakuratan data yang diterima. Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis cenderung mampu mengemukakan pendapat disertai alasan yang logis, mengidentifikasi masalah, serta mencari solusi yang tepat. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kritis menjadi salah satu kompetensi penting yang perlu dikembangkan dalam proses pendidikan formal (Azka dkk. 2024).

Dalam pembelajaran di sekolah, kemampuan berpikir kritis berperan sebagai dasar bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi lainnya, seperti pemecahan masalah dan pengambilan keputusan. Pembelajaran yang tidak memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir kritis

berpotensi menghambat perkembangan kemampuan intelektual siswa secara optimal (Kusuma dkk. 2024).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang melibatkan proses menganalisis, mengevaluasi, dan menarik kesimpulan secara logis berdasarkan informasi dan fakta yang diperoleh. Kemampuan ini mendorong siswa untuk tidak hanya menghafal materi, tetapi memahami konsep, menguji kebenaran informasi, serta mampu mengemukakan pendapat dan mengambil keputusan secara tepat. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kritis menjadi kompetensi penting yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran di sekolah guna mendukung perkembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa secara optimal.

2.1.3.2 Tujuan Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran bertujuan untuk membekali siswa dengan kemampuan memahami dan mengolah informasi secara rasional dan sistematis. Dengan berpikir kritis, siswa diharapkan mampu membedakan informasi yang relevan dan tidak relevan, serta mampu mengevaluasi kebenaran suatu informasi sebelum menerimanya sebagai pengetahuan (Kusuma dkk. 2024).

Tujuan lain dari pengembangan berpikir kritis adalah meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi, baik dalam konteks akademik maupun kehidupan sehari-hari. Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis akan lebih terampil dalam mengidentifikasi

masalah, merumuskan alternatif solusi, serta memilih solusi yang paling tepat berdasarkan pertimbangan logis (Suryadi 2025).

Selain itu, berpikir kritis bertujuan untuk menumbuhkan sikap mandiri dalam belajar. Siswa tidak lagi bergantung sepenuhnya pada penjelasan guru, tetapi mampu mencari informasi, menganalisis, dan menyimpulkan sendiri (Aspriani dan Melati 2025).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan kemampuan berpikir kritis bertujuan untuk membekali siswa agar mampu memahami, mengolah, dan mengevaluasi informasi secara rasional dan sistematis. Kemampuan ini membantu siswa dalam membedakan informasi yang relevan, menyelesaikan permasalahan secara logis, serta mengambil keputusan yang tepat. Selain itu, pengembangan berpikir kritis juga bertujuan menumbuhkan kemandirian belajar siswa sehingga tidak bergantung sepenuhnya pada guru, melainkan mampu mencari, menganalisis, dan menyimpulkan informasi secara mandiri.

2.1.3.3 Indikator Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis dapat diidentifikasi melalui beberapa indikator yang tampak dalam aktivitas belajar siswa. Indikator tersebut antara lain kemampuan siswa dalam mengidentifikasi dan merumuskan masalah, menganalisis informasi yang diperoleh, serta mengevaluasi berbagai alternatif jawaban atau solusi. Siswa yang berpikir kritis mampu mengemukakan alasan logis terhadap jawaban yang diberikan dan tidak sekadar menebak atau menghafal (Padmakrisya dan Meiliasari 2023).

Indikator lainnya adalah kemampuan menarik kesimpulan berdasarkan bukti atau fakta yang ada. Dalam proses pembelajaran, siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis mampu menyusun kesimpulan secara sistematis dan logis sesuai dengan informasi yang telah dianalisis. Selain itu, kemampuan mengajukan pertanyaan yang relevan juga menjadi salah satu indikator berpikir kritis, karena menunjukkan adanya rasa ingin tahu dan proses berpikir aktif (Faiziyah dan Priyambodho 2022).

Dalam pembelajaran di sekolah dasar, indikator berpikir kritis disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Indikator tersebut meliputi kemampuan menjelaskan alasan sederhana, membandingkan informasi, serta memberikan pendapat berdasarkan pengamatan atau pengalaman belajar yang diperoleh selama proses pembelajaran (Arwen dkk. 2024).

Menurut Facione dalam (Rammadan dan Budiman 2022) kemampuan kognitif aspek-aspek dari berpikir kritis ,yaitu:

1. *Interpretation*, yaitu kemampuan seseorang untuk memahami dan mengekspresikan maksud dari suatu situasi.
2. *Analysis*, kemampuan seseorang untuk mengklarifikasi kesimpulan
3. *Evaluation*, kemampuan seseorang untuk menilai kredibilitas dari suatu pernyataan/pendapat seseorang.
4. *Inference*, kemampuan seseorang untuk mengidentifikasi elemen yang dibutuhkan dalam membuat kesimpulan yang rasional.
5. *Explanation*, kemampuan seseorang menalar memberikan alasan.

Adapun Indikator berpikir kritis yang digunakan dalam penelitian ini adalah indikator berpikir kritis yang dikemukakan oleh Facione dalam (Rammadan dan Budiman 2022) disajikan dalam Tabel berikut

Tabel 2.1 Indikator Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

No	Indikator	Deskripsi
1.	Interpretation	Kemampuan siswa dalam mengenali dan merumuskan permasalahan yang terdapat dalam suatu situasi atau soal secara jelas dan tepat.
2.	Analysis	Kemampuan siswa untuk membedakan dan mengorganisasikan informasi, serta mengidentifikasi hubungan antar ide.
3.	Evaluation	Kemampuan siswa untuk menilai argumen dan bukti yang ada, serta menentukan keandalan informasi.
4.	Inference	Kemampuan siswa untuk menarik kesimpulan berdasarkan informasi yang tersedia dan mengidentifikasi asumsi yang mendasarinya.
5.	Explanation	Kemampuan siswa untuk menyampaikan alasan dan justifikasi terhadap kesimpulan yang diambil.

2.1.3.4 Manfaat Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran

Kemampuan berpikir kritis memberikan berbagai manfaat bagi siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu manfaat utama adalah meningkatnya pemahaman konsep, karena siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga

memahami hubungan antar konsep dan alasan di balik suatu informasi. Hal ini membantu siswa mengingat materi lebih lama dan menerapkannya dalam konteks yang berbeda (Ramadhani dkk. 2024).

Manfaat lain dari kemampuan berpikir kritis adalah meningkatnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah. Siswa yang berpikir kritis mampu mengidentifikasi permasalahan, menganalisis penyebab, serta menentukan solusi yang tepat. Kemampuan ini sangat penting dalam pembelajaran IPAS yang menuntut siswa untuk memahami fenomena alam dan sosial secara logis (Wijaya dkk. 2024).

Berpikir kritis juga berkontribusi terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa. Siswa yang mampu mengemukakan pendapat dan alasan secara logis akan lebih percaya diri dalam berdiskusi dan menyampaikan ide di depan kelas. Dengan demikian, kemampuan berpikir kritis tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan sosial siswa (Ambarwati dkk. 2021).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis memberikan manfaat yang besar bagi siswa dalam proses pembelajaran, antara lain meningkatkan pemahaman konsep, kemampuan memecahkan masalah, serta kepercayaan diri siswa. Dengan berpikir kritis, siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi mampu memahami, menganalisis, dan menerapkan pengetahuan secara logis. Selain itu, kemampuan berpikir kritis juga berkontribusi terhadap perkembangan aspek

afektif dan sosial siswa, seperti keberanian mengemukakan pendapat dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

2.1.4 Pembelajaran IPAS

2.1.4.1 Pengertian Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS menurut (Hayudinna dan Muzkiyah 2024), adalah bentuk pembelajaran yang memadukan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam satu kesatuan yang terpadu pada jenjang sekolah dasar. Pembelajaran ini diselenggarakan untuk mengembangkan pemahaman siswa terhadap fenomena alam serta aspek sosial di lingkungan sekitar secara utuh dan kontekstual berdasarkan kebutuhan peserta didik.

Menurut (Farhan dkk 2025), Pembelajaran IPAS merupakan gabungan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dengan ilmu pengetahuan social (IPS) yang ada di tingkat SD/MI yang sudah menggunakan kurikulum merdeka. Perpaduan 2 mata pelajaran ini dilakukan karena pengetahuan siswa SD/MI masih tahap konkrit/sederhana, sehingga pembahasan materi yang ada di mata pelajaran IPAS masih seputar fenomena-fenomena alam yang bersifat umum seperti tentang makhluk hidup dan benda mati yang ada di alam serta berhubungan dengan kehidupan manusia sebagai makhluk social.

Selanjutnya, pembelajaran IPAS menurut Zahra (2024) adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam implementasi Kurikulum Merdeka untuk menghadirkan pengalaman belajar terpadu bagi peserta didik SD. Pembelajaran ini memfasilitasi siswa untuk memahami hubungan antara

pengetahuan alam dan sosial, serta membantu siswa melihat keterkaitan aspek kehidupan secara menyeluruh.

Berdasarkan pendapat para peneliti di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS merupakan Pembelajaran yang mengintegrasikan konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial secara terpadu di sekolah dasar dengan tujuan memberikan pemahaman yang menyeluruh terhadap fenomena alam dan sosial. Pembelajaran ini dirancang agar siswa aktif berpikir, mengaitkan konsep sains dan sosial, serta menerapkannya dalam kehidupan nyata.

2.1.4.2 Tujuan Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar bertujuan untuk membekali peserta didik dengan pemahaman yang utuh mengenai fenomena alam dan sosial yang terjadi di lingkungan sekitar. Melalui pembelajaran IPAS, siswa diarahkan untuk memahami keterkaitan antara manusia dan lingkungannya, baik dari aspek alam maupun sosial, sehingga pengetahuan yang diperoleh tidak bersifat terpisah-pisah, melainkan terintegrasi dan kontekstual (Hayudinna dan Muzkiyah 2024).

Tujuan lain dari pembelajaran IPAS adalah menumbuhkan sikap ilmiah dan keterampilan proses pada peserta didik, seperti rasa ingin tahu, sikap peduli terhadap lingkungan, serta kemampuan bekerja sama. Pembelajaran IPAS dirancang agar siswa terlibat aktif dalam kegiatan belajar, baik melalui diskusi, pengamatan langsung, maupun kegiatan eksploratif, sehingga dapat

membangun pengalaman belajar yang bermakna dan berkelanjutan (Sulistianingrum dkk. 2024).

Dengan demikian, pembelajaran IPAS diharapkan mampu membentuk peserta didik yang memiliki pemahaman holistik terhadap lingkungan alam dan sosial, mampu berpikir kritis dalam menghadapi permasalahan, serta memiliki sikap ilmiah dan kepedulian terhadap lingkungan sekitarnya.

2.1.4.3 Materi IPAS tentang Ekonomi Masyarakat

Materi IPAS tentang ekonomi masyarakat merupakan salah satu materi penting yang dipelajari oleh peserta didik sekolah dasar untuk mengenalkan aktivitas ekonomi yang terjadi di lingkungan sekitar. Materi ini mencakup pemahaman tentang kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi yang dilakukan oleh masyarakat dalam memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Melalui pembelajaran ekonomi masyarakat, siswa diarahkan untuk memahami peran individu dan kelompok dalam kegiatan ekonomi secara sederhana dan kontekstual (Cahyani dan Suniasih 2022).

Pembelajaran IPAS pada materi ekonomi masyarakat bertujuan agar siswa mampu mengaitkan konsep ekonomi dengan realitas yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari, seperti kegiatan jual beli di pasar, peran pedagang, produsen, dan konsumen. Materi ini disajikan secara konkret melalui contoh-contoh yang dekat dengan lingkungan siswa, sehingga memudahkan mereka dalam memahami konsep ekonomi dasar. Pembelajaran ekonomi masyarakat juga melatih siswa untuk mengamati, mengelompokkan, dan menganalisis kegiatan ekonomi yang ada di sekitarnya (Anita dkk. 2023).

Selain itu, materi ekonomi masyarakat dalam pembelajaran IPAS berperan dalam menumbuhkan sikap tanggung jawab, kerja sama, dan kepedulian sosial siswa. Dengan memahami aktivitas ekonomi masyarakat, siswa diharapkan memiliki kesadaran akan pentingnya peran setiap individu dalam kehidupan bermasyarakat. Materi ini juga relevan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa, karena siswa dilatih untuk memahami hubungan antara kebutuhan, sumber daya, dan kegiatan ekonomi yang dilakukan oleh Masyarakat (Istiqomah dkk. 2025).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa materi IPAS tentang ekonomi masyarakat layak dan relevan untuk dijadikan objek penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Materi ini bersifat kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga memungkinkan peserta didik untuk aktif mengamati, berdiskusi, dan menganalisis kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar. Selain itu, karakteristik materi ekonomi masyarakat yang menuntut pemahaman konsep, kerja sama, serta analisis hubungan antara kebutuhan, sumber daya, dan aktivitas ekonomi sejalan dengan karakteristik model pembelajaran TGT, sehingga sesuai untuk diteliti dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

2.2 Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian terdahulu yang dapat dijadikan acuan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

Tabel 2.2 Penelitian Relevan

No	Nama Peneliti	Judul	Hasil Penelitian
1	Wardah, Zahrotul, dan Novaria Lailatul Jannah 2025	Penelitian pertama adalah dari (Wardah dan Jannah 2025) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas IV SDN Kebonagung 1 Sukodono	Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SDN Kebonagung 1 Sukodono. Nilai rata-rata post-test kelompok eksperimen 80,07 sedangkan kelompok kontrol 64,15. Implikasi dari penelitian ini memberikan pengalaman berbeda bagi peserta didik serta memperluas wawasan dan pengetahuan guru dalam menerapkan model pembelajaran yang tepat.
2	Nengsih, Nurfenti Widiya, Sofyan Iskandar, dan Tiara Yogiarni 2025	Penelitian kedua adalah dari (Nengsih dkk. 2025) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Video Interaktif terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran IPS	Hasil koefisien determinasi bahwa peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa sebesar 50,3% dari hasil penerapan model Team Game Tournament (TGT), dan 49,7% adalah faktor lain. Berdasarkan hasil regresi linear sederhana diperoleh nilai sebesar 0.425. koefisien regresi menunjukkan tanda positif yang memiliki arti bahwa penggunaan model Team Game Tournament (TGT) berbantuan video interaktif memiliki pengaruh yang cukup kuat terhadap peningkatan berpikir kritis siswa.
3	Fitri, Yalin Widia, Sofnidah Ifrianti, dan Ida Fiterani 2022	Penelitian ketiga yang dilakukan oleh (Fitri dkk., t.t.) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Dengan Media Kokami Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SDN 2 Rejosari	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran TGT terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPA. Hal ini dibuktikan melalui pengujian hipotesis menggunakan uji <i>paired samples t-test</i> . Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai signifikansi ($\text{sig} < 0,05$), yaitu sebesar $0,014 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model

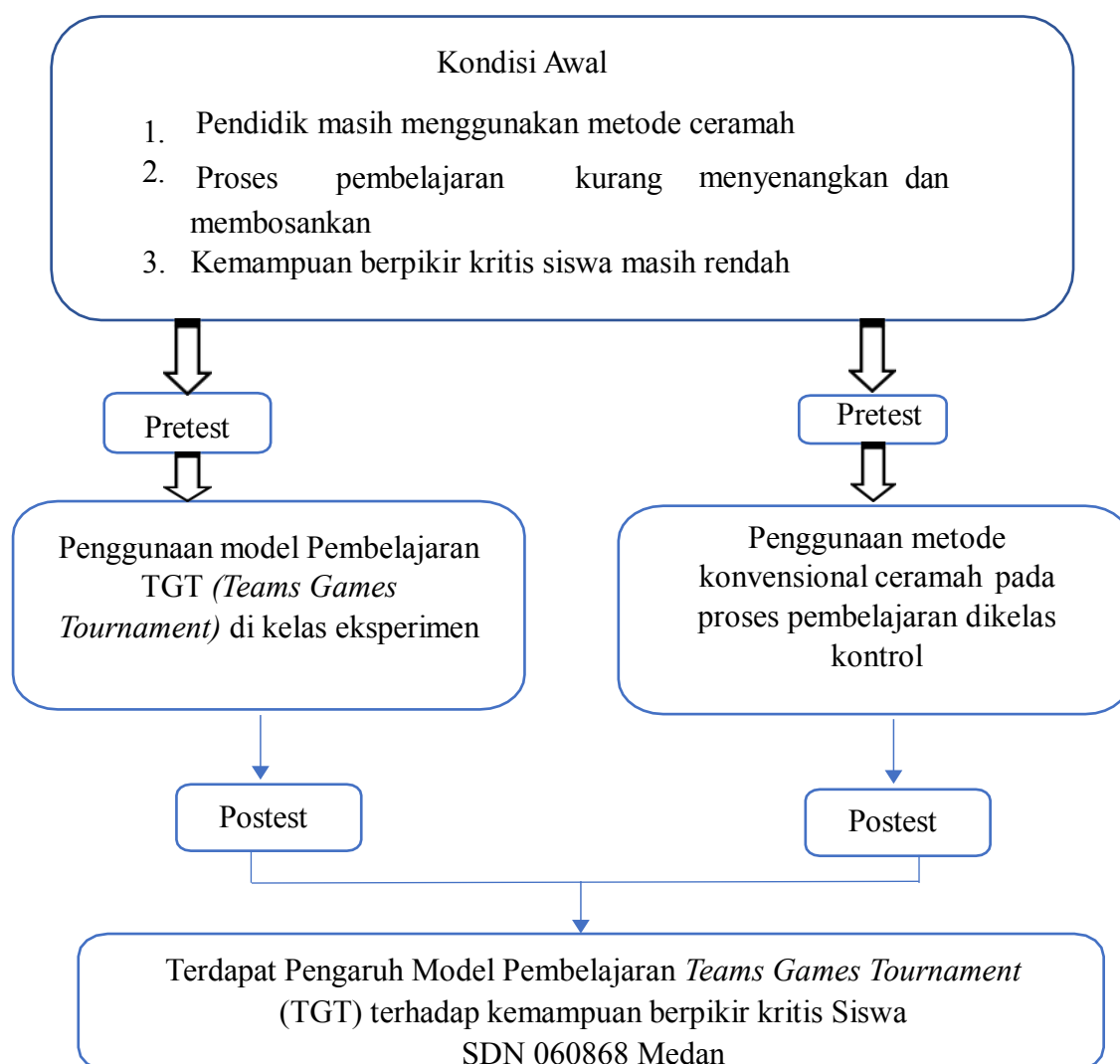
			TGT berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas V di SD Negeri 2 Rejosari Kabupaten Lampung Tengah, yang ditunjukkan oleh adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.
4	Nurhaedi, Edy, Cecep Anwar Hadi Firdos Santosa, Yumiati Yumiati 2022	Penelitian keempat dilakukan oleh (Nurhaedi dkk. 2022) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Game Tournament) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Motivasi Siswa Sd SD di Gugus 047 Kecamatan Mauk.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) mengalami peningkatan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) mengalami peningkatan motivasi siswa, dan secara bersamaan pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) mengalami peningkatan kemampuan berpikir kritis dan motivasi siswa.
5	Fauziah, Nur Endah Hikmah, dan Indri Anugraheni 2020	Penelitian kelima yang dilakukan oleh (Fauziyah dan Anugraheni 2020) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V SDN Blotongan	Hasil penelitian: 1) kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran tematik siswa sebelum menggunakan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) nilai rata-rata sebesar 63,27. 2) kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran tematik siswa setelah menggunakan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) nilai rata-rata sebesar 74,12. 3) hasil analisis data one sample T-test menggunakan teknik one samples test diperoleh hasil t hitung $60,208 > t$ tabel $1,698$ dan nilai signifikansi $< 0,05$). Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran tematik siswa kelas V SDN Blotongan 03 Tahun Ajaran 2019/2020 dengan menggunakan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament).
6	Oktavia, Ani, Rida Firoka	Penelitian yang dilakukan (Oktavia	Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa (1) penerapan model

	Kusumadewi, dan Muhamad Afandi, 2025	dkk. 2025) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dan Komunikasi Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD	pembelajaran Teams Games and Tournament (TGT) berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran Matematika IV SD. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai signifikansi 0,000, (2) penerapan model pembelajaran Teams Games and Tournament (TGT) berpengaruh terhadap keterampilan komunikasi peserta didik pada pembelajaran Matematika IV SD. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai signifikansi 0,000
7	Fitri, Yalin Widia, Sofnidah Ifrianti, dan Ida Fiterani 2022	Penelitian yang dilakukan oleh (Fitri dkk. 2022) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Dengan Media Kokami Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sd N 2 Rejosar	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap keterampilan berpikir kritis pada mata pelajaran IPA. Hal ini dibuktikan melalui pengujian hipotesis menggunakan paired samples t-test. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai signifikansi (sig) $< 0,05$, yaitu $0,014 < 0,05$, yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model TGT berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas V di SD Negeri 2 Rejosari Kabupaten Lampung Tengah.
8	Lestari, Nindi Ayu, Hamidah, dan Jaya Wijaya Kusuma 2024	Penelitian dari (Lestari dkk. 2024) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbentuk Quiziz terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Minat Belajar Siswa SMP	Penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimental, jenis nonequivalent control group desain. Subjek penelitian adalah siswa Kelas VV B sebagai kelas kontrol (20 siswa) dan kelas VV A sebagai kelas eksperimen (22 siswa). Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan pengujian hipotesis menggunakan t-test sample independent. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pengaruh model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament berbentuk quiziz terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SMP.

2.3 Kerangka Konseptual

Menurut Dhona Anggreni., M.Kes (2022) Kerangka konsep merupakan turunan dari kerangka teori yang telah disusun sebelumnya dalam telaah pustaka. Kerangka konsep merupakan visualisasi hubungan antara berbagai variabel, yang dirumuskan oleh peneliti setelah membaca berbagai teori yang ada dan kemudian menyusun digunakannya teorinya sendiri yang akan sebagai landasan untuk -- penelitiannya. Pengertian lainnya tentang kerangka konsep penelitian yaitu kerangka hubungan antara konsep konsep yang akan diukur atau diamati melalui penelitian yang akan dilakukan. Dalam konteks pembelajaran, rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa sering disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif, khususnya model Teams Games Tournament (TGT).

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, siswa kurang tertarik pada pelajaran IPAS dan rendahnya pembelajaran IPAS dipengaruhi oleh beberapa faktor. Hal ini disebabkan guru belum menemukan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Guru masih menggunakan metode ceramah, sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan menjadikan siswa bosan pada saat belajar IPAS. Solusi yang digunakan yaitu menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament*. Diharapkan dengan menggunakan model *Team Games Tournament* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual dalam penelitian ini menggambarkan hubungan antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai variabel bebas dengan kemampuan berpikir kritis siswa sebagai variabel terikat. Penerapan model pembelajaran TGT dilakukan melalui proses pembelajaran aktif yang melibatkan siswa dalam kegiatan diskusi kelompok, permainan akademik, dan turnamen. Aktivitas pembelajaran tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif, bertukar pendapat, serta menganalisis permasalahan yang diberikan selama pembelajaran berlangsung.

Melalui keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, kemampuan berpikir kritis siswa diharapkan dapat berkembang. Kemampuan berpikir kritis tersebut meliputi kemampuan menganalisis informasi, mengevaluasi jawaban, serta menarik kesimpulan secara logis. Oleh karena itu, berdasarkan kerangka konseptual tersebut, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diduga berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN 060868 Medan.

2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang kebenarannya masih perlu dibuktikan melalui pengumpulan dan analisis data secara empiris. Hipotesis disusun berdasarkan kajian teori yang relevan serta didukung oleh hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan variabel yang diteliti. Dalam penelitian kuantitatif, hipotesis berfungsi sebagai dasar dalam menentukan arah pengujian statistik untuk membuktikan adanya hubungan atau pengaruh antarvariabel (Hamdani dan Sa'diyah 2025).

Hipotesis pada penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN 060868 Medan.

2. Hipotesis Alternatif (H_1)

Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN 060868 Medan.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel tertentu dengan menggunakan data yang berbentuk angka dan dianalisis melalui teknik statistik. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh hasil penelitian yang objektif, terukur, serta dapat diuji secara empiris (Damanik dkk. 2025).

Dalam menyelesaikan penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu (*quasi experimental research*). Penelitian eksperimen semu dipilih karena peneliti tidak memungkinkan untuk melakukan pengacakan subjek penelitian secara penuh, melainkan menggunakan kelas yang sudah ada. Penelitian ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, untuk membandingkan hasil pembelajaran setelah diberikan perlakuan yang berbeda (Lestari dkk. 2024).

Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam desain ini, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol diberikan tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest). Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran dengan model konvensional

(Anantasia dan Rindrayani 2025). Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

O₁ = Pretest kelompok eksperimen

O₂ = Posttest kelompok kontrol

O₃ = Pretest kelompok eksperimen

O₄ = Posttest kelompok kontrol

X = Perlakuan model pembelajaran *Team Game Tournament*

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan objek penelitian dimana kegiatan penelitian dilakukan. Penentuan lokasi penelitian dimaksudkan untuk mempermudah atau memperjelas lokasi yang menjadi sasaran dalam penelitian. Adapun lokasi penelitian yang dipilih oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu SDN 060868 jln Pendidikan No. 20, Kelurahan Glugur Darat I, Kecamatan Medan Timur, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara.

3.2.2 Waktu Penelitian

Tabel 3. 2 Waktu Penelitian

No	Kegiatan Penelitian	Okt 2025	Nov 2025	Des 2025	Jan 2026	Feb 2026	Mar 2026	Aprl 2026	Mei
1.	Pengajuan Judul dan Acc Judul								
2.	Penyusunan Proposal								
3.	Bimbingan Proposal								
4.	Acc Proposal								
5.	Seminar Proposal								
6.	Riset dan Pengumpulan Data								
7.	Analisis Penelitian								
8.	Penyusunan dan bimbingan Skripsi								
9.	Pengajuan & Sidang Meja Hijau								

Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan februari tahun 2026. Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap penyelesaian. Tahap persiapan meliputi penyusunan

perangkat pembelajaran, penyusunan instrumen penelitian, serta pengurusan perizinan. Tahap pelaksanaan meliputi pemberian pretest, pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta pemberian posttest. Tahap terakhir adalah pengolahan dan analisis data penelitian.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek atau objek yang memiliki karakteristik tertentu dan menjadi sasaran generalisasi hasil penelitian. Populasi sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam konteks penelitian pendidikan, populasi bisa berupa siswa, guru, sekolah, kebijakan pendidikan, atau praktik pembelajaran tertentu (Mardhiyah Mardhiyah dkk. 2025).

Tabel 3.3 Populasi Siswa

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
V A	11	9	20
V B	13	8	21
Jumlah			41

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 060868 Medan dengan jumlah 20 kelas V A dan 21 kelas V B total keseluruhan 41 siswa. Populasi merupakan keseluruhan subjek yang memiliki karakteristik tertentu dan menjadi sasaran penelitian. Seluruh siswa kelas V dianggap

memiliki karakteristik yang relatif sama dari segi kurikulum, usia, dan lingkungan belajar.

3.3.2 Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang benar-benar diteliti dan diharapkan dapat mewakili karakteristik populasi secara menyeluruh. Sampel secara sederhana diartikan sebagai bagian dari populasi yang menjadi sumber data yang sebenarnya dalam suatu penelitian. Dengan kata lain, sampel adalah sebagian dari populasi untuk mewakili seluruh populasi (Amin dkk. 2023).

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling* jenuh (*total sampling*). *Sampling* jenuh adalah teknik pengambilan sampel di mana seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Teknik ini digunakan karena jumlah populasi relatif kecil, yaitu kurang dari 100 siswa, sehingga memungkinkan seluruh populasi untuk diteliti secara keseluruhan (Salsabillah dkk. 2022).

Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V A dan B SDN 060868 Medan yang berjumlah 41 siswa, yang terdiri dari dua kelas paralel. Kelas V-A ditetapkan sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas V-B ditetapkan sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional.

3.4 Variabel dan Definisi Operasional

3.4.1 Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan objek atau fokus yang menjadi perhatian utama dalam suatu penelitian. Variabel dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang memiliki variasi tertentu dan ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga dapat ditarik kesimpulan mengenai hubungan atau pengaruh antarvariabel. Penentuan variabel penelitian bertujuan untuk memperjelas arah penelitian serta memudahkan proses pengukuran dan analisis data (Haifa dkk. 2025).

Dalam penelitian ini, variabel yang digunakan terdiri atas dua jenis, yaitu variabel bebas (*Independent Variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*).

1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Variabel ini disebut variabel bebas karena menjadi faktor yang memengaruhi atau memberikan perlakuan terhadap variabel lain. Model pembelajaran TGT diterapkan pada kelas eksperimen sebagai perlakuan utama dalam penelitian.

2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir kritis siswa. Variabel ini disebut variabel terikat karena dipengaruhi oleh penerapan variabel bebas, yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Kemampuan berpikir kritis siswa diukur setelah siswa mengikuti proses pembelajaran.

3.4.2 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel merupakan penjelasan mengenai cara mengukur dan mengamati variabel penelitian secara konkret. Definisi operasional bertujuan untuk memberikan batasan yang jelas terhadap variabel yang diteliti agar tidak menimbulkan perbedaan penafsiran serta memudahkan peneliti dalam proses pengumpulan dan analisis data (Rd. Roro Anggraini Soemadi 2023). Adapun definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang bersifat heterogen, kemudian melibatkan siswa dalam kegiatan diskusi kelompok, permainan akademik, dan turnamen. Dalam penelitian ini, model pembelajaran TGT diterapkan pada kelas eksperimen dengan tahapan penyajian materi, kerja kelompok, permainan menggunakan media *question card*, serta pemberian skor berdasarkan hasil kerja kelompok.

Penerapan model pembelajaran TGT dalam penelitian ini diukur melalui keterlaksanaan langkah-langkah pembelajaran TGT selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan siswa dalam menganalisis permasalahan, mengevaluasi informasi, serta menarik

kesimpulan secara logis berdasarkan fakta dan konsep yang dipelajari. Dalam penelitian ini, kemampuan berpikir kritis siswa diukur melalui tes tertulis yang disusun berdasarkan indikator berpikir kritis, meliputi kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan menarik kesimpulan dalam pembelajaran IPAS.

Pengukuran kemampuan berpikir kritis dilakukan dengan memberikan tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) kepada siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

3.4.1 Tes

Tes digunakan sebagai alat untuk mengukur kemampuan hasil belajar kognitif siswa berupa pertanyaan atau lembar kerja. Dalam penelitian ini tes yang digunakan untuk memperoleh hasil belajar kognitif IPAS siswa berupa soal uraian (*essay*). Tes yang digunakan adalah *Pretest* dan *Posttest*. Soal pretest diberikan sebelum diberikan pelajaran atau materi. Pretest tujuannya untuk melihat hasil belajar awal siswa. Sedangkan, *posttest* diberikan setelah penyampaian materi dan tujuan dari posttest adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini

adalah tes kemampuan berpikir kritis siswa. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Tes kemampuan berpikir kritis diberikan kepada siswa dalam bentuk pretest dan posttest. Pretest diberikan sebelum pelaksanaan pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal berpikir kritis siswa, sedangkan posttest diberikan setelah pembelajaran untuk mengetahui perubahan atau peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah diberikan perlakuan. Soal yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 25 soal uraian pada level C4 (mengevaluasi), C5 (menganalisis) dan C6 (menciptakan). Soal diuji cobakan di kelas V SD Negeri 060868 Medan yang berjumlah 41 siswa.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Soal Tes Instrumen Berfikir Kritis Siswa

NO	Indikator Keterampilan Berpikir Kritis	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal	Level Kognitif
1	Interpretasi	Peserta didik mampu mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam kegiatan ekonomi masyarakat (barter, produsen, konsumen).	Uraian Singkat	1, 2, 3, 4,5	C4 (Menganalisis)
2	Analisis	Peserta didik mampu menganalisis peran produsen, konsumen, serta kegiatan barter dan jual beli dalam kehidupan masyarakat.	Uraian Singkat	6, 7, 8,9,10	C4 (Menganalisis)

3	Evaluasi	Peserta didik mampu mengevaluasi keputusan dan peran pelaku ekonomi dalam kegiatan barter dan jual beli.	Uraian Singkat	11, 12, 13, 14, 15	C5 (Mengevaluasi)
4	Inferensi	Peserta didik mampu menarik kesimpulan tentang peran kegiatan ekonomi masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.	Uraian Singkat	16, 17, 18, 19, 20	C5 (Mengevaluasi)
5	Explanasi	Peserta didik mampu mengemukakan pendapat dan alasan secara logis terkait kegiatan ekonomi masyarakat.	Uraian Singkat	21, 22, 23, 24, 25	C6 (Mencipta)

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan langkah yang digunakan untuk mengolah data hasil penelitian agar dapat menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Data yang dianalisis dalam penelitian ini berasal dari hasil pretest dan posttest kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis data dilakukan secara sistematis dengan menggunakan teknik statistik yang sesuai dengan tujuan dan desain penelitian.

Pada penelitian ini, uji yang digunakan untuk menganalisis data terdiri dari beberapa pengujian antara lain sebagai berikut :

3.7.1 Uji Instrumen

3.7.1.1 Uji Validitas

Uji validitas instrumen dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen tes yang valid akan menghasilkan data yang sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan sebelum instrumen digunakan dalam pengambilan data (Sanaky dkk. 2021).

Pengujian validitas ini dilakukan dengan menggunakan *analisis korelasi Pearson*, yang digunakan untuk melihat hubungan antara setiap item pernyataan dengan total skor keseluruhan, sehingga dapat diketahui apakah setiap item layak digunakan dalam instrumen penelitian. Setiap butir pertanyaan pada kuesioner akan dihitung nilai koefisien korelasinya terhadap total skor. Butir pertanyaan yang memiliki koefisien korelasi yang rendah akan dievaluasi dan mungkin dihapus dari kuesioner. Langkah-langkah Uji Validitas sebagai berikut:

1. Copy data instrument dari SPSS yang akan digunakan
2. Gantilah var 00001 menjadi x1 yang artinya butir soal nomor satu begitu sampai soal terakhir dan y dengan cara:
 - a) Pilihlah variabel View, baris name diisi dengan x1. dan decimals diisi dengan 0 (nol)
 - b) Pilih View
 - c) Pilih *Analyse, Correlate, Bivariate*
 - d) Masukkan *variabel* y dan x1 pada kolom variabel, dan pilih Ok

3. Lihat hasil pada Sig. (2-tailed) dan *Person Correlation*.

a) Apabila Sig (2-tailed) < α maka, soal dinyatakan valid

b) Apabila Sig (2-tailed) > α maka, soal dinyatakan tidak valid

3.7.1.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas instrumen dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen dalam mengukur kemampuan siswa. Instrumen yang reliabel akan memberikan hasil yang relatif sama apabila digunakan pada waktu yang berbeda dalam kondisi yang serupa (Sanaky dkk. 2021).

Rumus *Cronbach's Alpha* (α) sebagai berikut:

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

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas

n = banyaknya butir pertanyaan

$\sum S_i^2$ = jumlah varians item

S_t^2 = varians total

Tabel 3.6 klarifikasi koefisien Reabilitas

Koefisien Reabilitas (r)	Interpretasi
$0,00 \leq r < 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r < 0,60$	Sedang
$0,60 \leq r < 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq r < 1,00$	Sangat Tinggi

3.7.2 Uji Prasyarat Analisis

3.7.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil pretest dan posttest kemampuan berpikir kritis siswa berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan *Statistic Kolmogorov Smirnov* melalui bantuan program SPSS (Ariska dkk. 2022). Adapun langkah-langkah uji normalitas adalah sebagai berikut :

1. Buka aplikasi SPSS, kemudian pilih *Variable View*.
2. Klik *Data View* lalu input data.
3. Pilih menu *Analyze*, lalu pilih *Regression*, kemudian pilih *Linear*.
4. Selanjutnya akan muncul tampilan *Regression* → klik *Save*, pada bagian “*Residual*” centang *Unstandardized*, selanjutnya klik *Continue*, klik OK.
5. Pilih menu *Analyze*, lalu pilih *Nonparametric Test*, klik *Legacy Dialogs*, kemudian pilih *1-Sample K-S*.
6. Masukkan *Unstandardized Residuals* ke kotak *Test Variable List*, pada bagian *Test Distribution* aktifkan atau centang pilihan *Normal*, lalu klik OK.
7. Sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan pada uji normalitas dengan nilai $\alpha = 5\%$ (0,05), yaitu:
 - Nilai signifikansi $\geq \alpha$, maka data berdistribusi normal.
 - Nilai signifikansi $\leq \alpha$, maka data tidak berdistribusi normal.

3.7.2.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji f dengan langkah-langkah berikut (Ariska dkk. 2022).

- 1) Pilih menu Variable View pada SPSS
- 2) Ketik Variable View pada kolom Name yang akan diuji dan kelompok yang akan diuji
- 3) Pilih View Data dan masukkan nilai dari variabel yang diuji
- 4) Pilih Analyze-Compare Means-Independent Sample T Test dan masukkan variabel yang akan diteliti
- 5) Pada opsi Independent Sample T Test dan masukkan variabel yang akan diteliti
- 6) Pada kolom Grouping Variable. Klik Define Groups lalu ketik group 1 untuk kelompok 1 dan groups 2 untuk kelompok 2
- 7) Klik Continue dan pilih Ok

3.7.2.3 Uji Hipotesis

Uji Hipotesis adalah salah satu cabang Ilmu Statistika Inferensial yang digunakan untuk menguji kebenaran atas suatu pernyataan secara statistik serta menarik kesimpulan akan diterima atau ditolaknya pernyataan tersebut. Jadi, hipotesis merupakan suatu pernyataan atau pendapat sementara yang masih lemah atau kurang kebenarannya sehingga masih perlu dibuktikan atau suatu dugaan yang sifatnya masih sementara. Lebih

lanjut lagi, pengujian hipotesis adalah metode untuk menguji suatu klaim atau hipotesis tentang suatu parameter dalam suatu populasi, dengan menggunakan data yang diukur dalam suatu sampel (Anuraga dkk. 2021).

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Uji hipotesis dilakukan setelah data memenuhi uji prasyarat analisis, yaitu data berdistribusi normal dan homogen.

Dalam penelitian ini, uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji-t dua sampel independen (independent sample t-test). Uji ini digunakan karena penelitian melibatkan dua kelompok yang berbeda, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kriteria pengambilan keputusan dalam uji hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.
2. Jika nilai signifikansi (Sig.) $\geq 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti tidak terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Deskripsi Hasil Penelitian

4.1.1. Analisis Data Penelitian

Penelitian ini berbentuk penelitian kuantitatif yang dilaksanakan di SDN 060868 Medan. Adapun subjek penelitian yaitu Kelas V A dengan 20 siswa menjadi golongan eksperimen melalui mengaplikasikan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) serta Kelas V B yang berjumlah 21 siswa menjadi golongan control yang melaksanakan pembelajaran dengan metode saja. Dua kelas akan diajarkan dengan topik serupa yakni perihal mata pelajaran IPAS. Untuk mendapatkan data yang valid dan akurat dari siswa, maka digunakan instrument non tes berupa lembar observasi. Kemudian untuk mengetahui kemampuan kemampuan berpikir kritis siswa setelah tindakan dilakukan lembar observasi digunakan untuk melihat aktifitas secara individu didalam kelas.

a) Uji Validitas

Validitas dalam penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SDN 060868 Medan” mengacu pada tingkat keakuratan alat ukur atau instrumen yang digunakan untuk menilai kemampuan berpikir kritis siswa. Instrumen dikatakan valid jika benar-benar mengukur kemampuan berpikir kritis sesuai tujuan penelitian, bukan hal lain yang tidak relevan, sehingga hasil yang diperoleh dapat dipercaya. Validitas ini penting untuk memastikan

bahwa pengaruh model pembelajaran TGT terhadap berpikir kritis siswa dapat diinterpretasikan dengan tepat. Jenis validitas yang relevan antara lain validitas isi, yang menilai apakah instrumen mencakup seluruh aspek berpikir kritis, dan validitas konstruk, yang memastikan instrumen sesuai dengan teori berpikir kritis yang dijadikan acuan penelitian.

Tabel 4.1
Hasil Uji Validitas

No. Item	r-Hitung	r-Tabel	Keterangan
1	0,412	0,308	Valid
2	0,523	0,308	Valid
3	0,125	0,308	Tidak Valid
4	0,489	0,308	Valid
5	0,611	0,308	Valid
6	0,398	0,308	Valid
7	0,456	0,308	Valid
8	0,21	0,308	Tidak Valid
9	0,554	0,308	Valid
10	0,477	0,308	Valid
11	0,59	0,308	Valid
12	0,432	0,308	Valid
13	0,188	0,308	Tidak Valid
14	0,501	0,308	Valid
15	0,445	0,308	Valid
16	0,567	0,308	Valid
17	0,623	0,308	Valid
18	0,389	0,308	Valid
19	0,254	0,308	Tidak Valid
20	0,419	0,308	Valid
21	0,544	0,308	Valid
22	0,482	0,308	Valid

23	0,601	0,308	Valid
24	0,102	0,308	Tidak Valid
25	0,466	0,308	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan terhadap 25 butir pernyataan dengan melibatkan 41 responden ($N = 41$), diperoleh gambaran mengenai kelayakan instrumen penelitian. Penentuan validitas merujuk pada nilai r -tabel sebesar 0,308, yang diperoleh dari tingkat signifikansi 5% dan derajat bebas 39. Berdasarkan kriteria pengujian, sebuah butir soal dinyatakan valid apabila nilai r -hitung lebih besar dari nilai r -tabel.

Dari total 25 butir soal yang diuji, terdapat 20 butir soal yang dinyatakan valid. Butir-butir tersebut adalah nomor 1, 2, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 23, dan 25. Nilai r -hitung tertinggi ditemukan pada butir soal nomor 17 sebesar 0,623, yang menunjukkan korelasi yang sangat kuat terhadap skor total.

Sebaliknya, terdapat 5 butir soal yang dinyatakan tidak valid karena memiliki nilai r -hitung yang lebih kecil dari 0,308. Butir-butir tersebut adalah nomor 3 (0,125), nomor 8 (0,210), nomor 13 (0,188), nomor 19 (0,254), dan nomor 24 (0,102). Sebagai tindak lanjut, hanya 20 butir soal yang memenuhi kriteria validitas yang akan digunakan dalam pengambilan data penelitian selanjutnya, sedangkan butir yang tidak valid akan digugurkan.

4.1.2. Hasil Analisis Pre Test

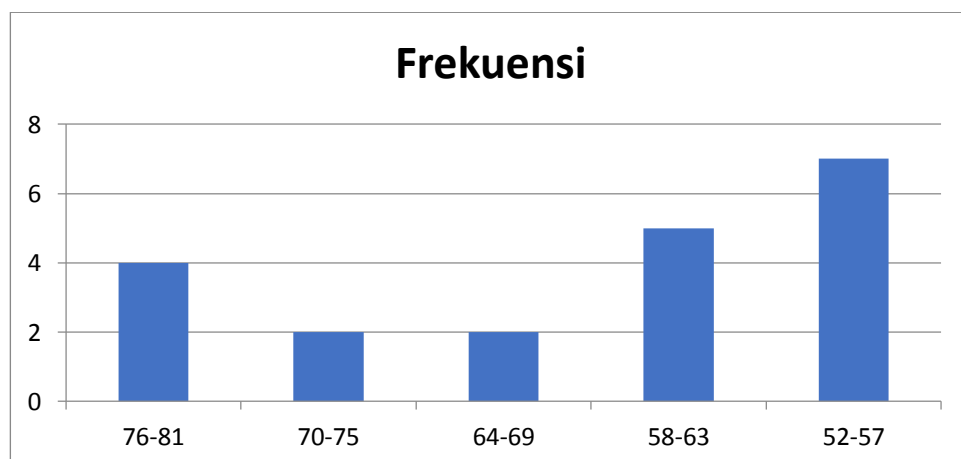
a. Hasil Analisis Pre Test Kelas Kontrol

Tabel 4.3
Hasil Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Kontrol

Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
76-81	3	14%
70-75	3	14%
64-69	7	33%
58-63	5	24%
52-57	3	14%
Total	21	100%
Rata-rata		56,72
Nilai Maximum		81
Nilai Minimum		56

Sumber: Data diolah (2026)

Berdasarkan tabel frekuensi di atas diperoleh bahwa nilai 76-81 adalah sebanyak 3 siswa, nilai 70-75 sebanyak 3 siswa, nilai 64-69 sebanyak 7 siswa, nilai 58-63 sebanyak 5 siswa, nilai 52-57 sebanyak 3 siswa.



Gambar 4.1 Diagram Pre Test Kelas Kontrol

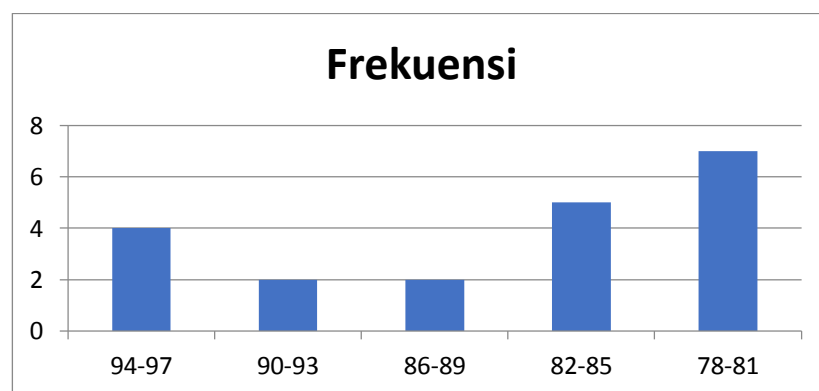
b. Hasil Analisis Pre Test Kelas eksperimen

Tabel 4.4
Hasil Distribusi Frekuensi Pretest Kelas eksperimen

Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
94-97	8	40%
90-93	5	25%
86-89	2	10%
82-85	3	15%
78-81	2	10%
Total	20	100%
Rata-rata		72,24
Nilai Maximum		97
Nilai Minimum		81

Sumber: Data diolah (2026)

Berdasarkan tabel frekuensi di atas diperoleh bahwa nilai 94-97 adalah sebanyak 8 siswa, nilai 90-93 sebanyak 5 siswa, nilai 86-89 sebanyak 2 siswa, nilai 82-85 sebanyak 3 siswa, nilai 78-81 sebanyak 2 siswa.



Gambar 4.2 Diagram Pre Test

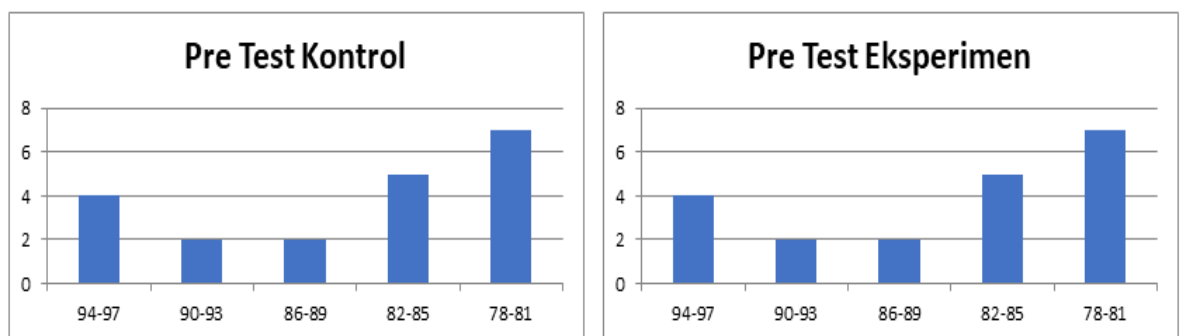
Kelas Eksperimen

c. Perbandingan Kelas Pre Test Kontrol dan Kelas Pre Test eksperimen

Tabel 4.4
Perbandingan Kelas Pre Test Kontrol dan Kelas Pre Test eksperimen

Pre Test Kontrol			Post Test Eksperimen		
Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
76-81	3	14%	94-97	8	40%
70-75	3	14%	90-93	5	25%
64-69	7	33%	86-89	2	10%
58-63	5	24%	82-85	3	15%
52-57	3	14%	78-81	2	10%
Total	21	100%	Total	20	100%
Rata-rata		56,72	Rata-rata		72,24
Nilai Maximum		81	Nilai Maximum		97
Nilai Minimum		56	Nilai Minimum		81

Sumber: Data diolah (2026)



Gambar 4.2 Diagram Perbandingan Pre Test Kontrol dan Eksperimen

4.1.3. Hasil Analisis Post Test

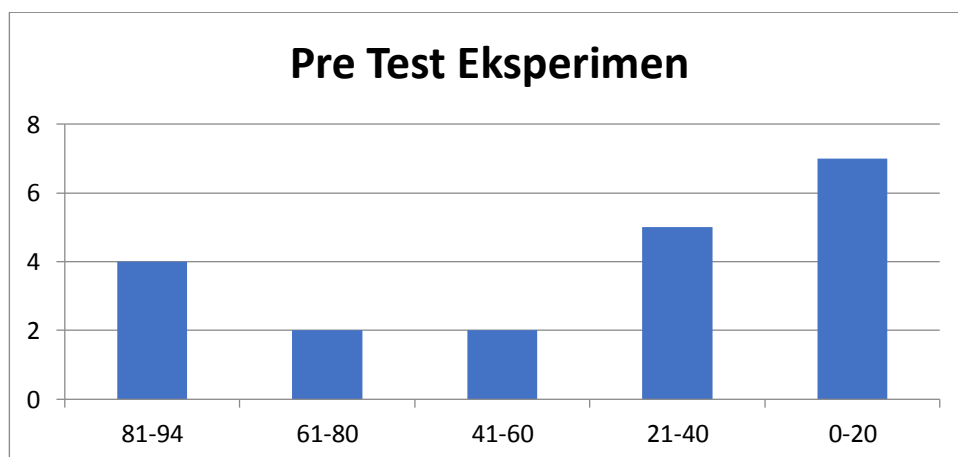
a. Hasil Analisis Post Test Kelas Kontrol

Tabel 4.5
Hasil Distribusi Frekuensi Post Test Kelas Kontrol

Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
81-94	4	19%
61-80	14	67%
41-60	3	14%
21-40	0	0%
0-20	0	0%
Total	21	100%
Rata-rata		58,80
Nilai Maximum		94
Nilai Minimum		53

Sumber: Data diolah (2026)

Berdasarkan tabel frekuensi di atas diperoleh bahwa nilai 81-94 adalah sebanyak 4 siswa, nilai 61-80 sebanyak 14 siswa, nilai 41-60 sebanyak 3 siswa, nilai 21-40 sebanyak 0 siswa, nilai 0-20 sebanyak 0 siswa..



Gambar 4.1 Diagram Post Test Kelas Kontrol

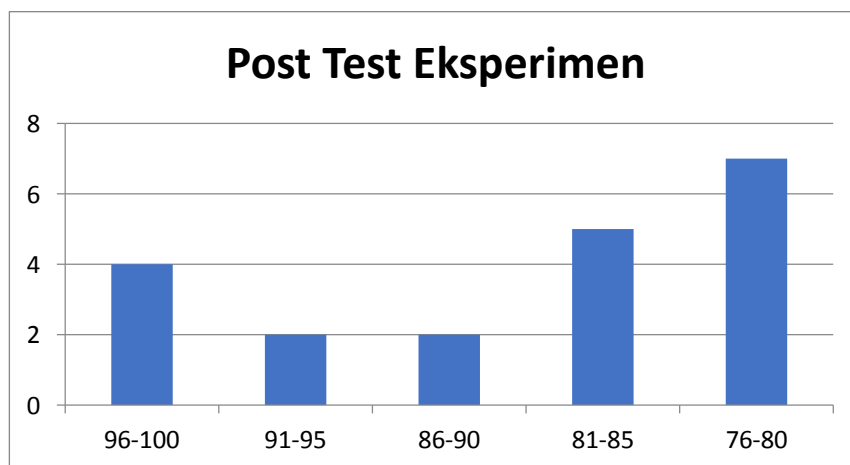
b. Hasil Analisis Post Test Kelas eksperimen

Tabel 4.6
Hasil Distribusi Frekuensi Post Test Kelas eksperimen

Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
96-100	4	20%
91-95	13	65%
86-90	2	10%
81-85	0	0%
76-80	1	5%
Total	20	100%
Rata-rata		74,32
Nilai Maximum		100
Nilai Minimum		78

Sumber: Data diolah (2026)

Berdasarkan tabel frekuensi di atas diperoleh bahwa nilai 96-100 adalah sebanyak 4 siswa, nilai 91-95 sebanyak 13 siswa, nilai 86-90 sebanyak 2 siswa, nilai 81-85 sebanyak 0 siswa, nilai 76-80 sebanyak 1 siswa.



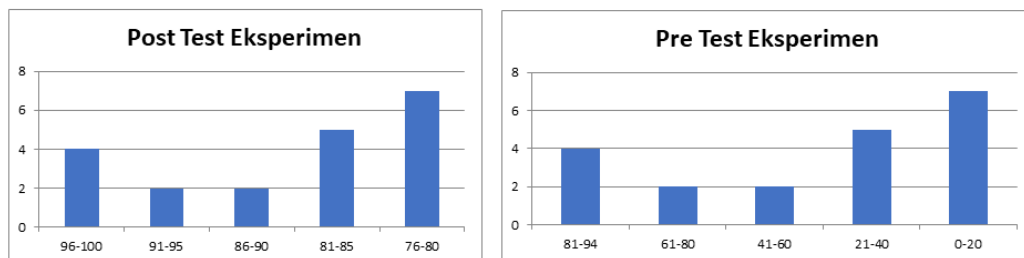
Gambar 4.2 Diagram Post Test Kelas Eksperimen

c. Perbandingan Kelas Post Test Kontrol dan Kelas Post Test eksperimen

Tabel 4.4
Perbandingan Kelas Post Test Kontrol dan Kelas Post Test eksperimen

Post Test Kontrol			Post Test Eksperimen		
Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
81-94	4	19%	96-100	4	20%
61-80	14	67%	91-95	13	65%
41-60	3	14%	86-90	2	10%
21-40	0	0%	81-85	0	0%
0-20	0	0%	76-80	1	5%
Total	21	100%	Total	20	100%
Rata-rata		58,80	Rata-rata		74,32
Nilai Maximum		94	Nilai Maximum		100
Nilai Minimum		53	Nilai Minimum		78

Sumber: Data diolah (2026)



Gambar 4.2 Diagram Perbandingan Post Test Kontrol dan Eksperimen

4.1.2. Pengajuan Prasyarat Analisis

a) Uji Normalitas

Penelitian melakukan pengujian normalitas menggunakan SPSS

25. Adapun tabel hasil pengujian normalitas:

Tabel 4.7
Uji Kolmogorov-Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		kontrol	experiment
N		21	20
Normal Parameters ^a	Mean	70.4762	84.3810
	Std. Deviation	9.27156	10.34638
Most Extreme Differences	Absolute	.202	.179
	Positive	.202	.150
	Negative	-.179	-.179
Kolmogorov-Smirnov Z		.927	.818
Asymp. Sig. (2-tailed)		.357	.515
a. Test distribution is Normal.			

Hasil uji normalitas data dengan Kolmogorov-Smirnov dapat disimpulkan dengan membandingkan nilai angka probabilitas atau Asymp. Sig (2-tailed) dengan taraf signifikansi sebesar 0,05 atau 5% dengan pengambilan keputusan jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 atau 5% maka distribusi data adalah tidak normal. Dan jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 atau 5% maka distribusi data adalah normal. Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa data berdistribusi normal karena nilai Asymp. Sig (2-tailed) 0,357 dan 0,515 lebih besar dari 0,05.

b) Uji Homogenitas

Tabel 4.8
Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Hasil Belajar			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.352	1	60	.249

Berdasarkan hasil Test of Homogeneity of Variances terhadap data hasil belajar, diperoleh nilai Levene Statistic sebesar 1,352 dengan derajat kebebasan $df1 = 1$ dan $df2 = 60$, serta nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,249. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat dilihat bahwa varians data hasil belajar dari kedua kelompok adalah homogen. Dengan demikian, asumsi homogenitas varians telah terpenuhi dan data layak untuk dianalisis menggunakan uji statistik parametrik, seperti uji-t atau ANOVA.

1. Uji Hipotesis

a. Uji *Independent T-Test*

Uji *Independent T-Test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara dua kelompok yang saling independen atau tidak berpasangan. Uji ini umumnya diterapkan pada data berskala interval atau rasio dengan asumsi data berdistribusi normal dan varians kedua kelompok relatif homogen. Melalui perbandingan nilai rata-rata dan signifikansi (nilai p), uji ini dapat menunjukkan apakah perbedaan yang terjadi bersifat kebetulan atau

secara statistik bermakna, sehingga membantu peneliti dalam menarik kesimpulan mengenai pengaruh suatu perlakuan atau perbedaan karakteristik antar kelompok.

**Tabel 4.9 Uji Hipotesis
Independent Samples Test**

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		ttest for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	1.352	.249	8.865	60	.000	19.74194	2.22693	24.19646	15.28742
	Equal variances not assumed			8.865	54.071	.000	19.74194	2.22693	24.20652	15.27735

Sumber: Data diolah dengan menggunakan SPSS (2026)

Berdasarkan hasil Independent Samples Test pada data hasil belajar, diperoleh nilai Levene's Test dengan signifikansi sebesar 0,249 ($> 0,05$), sehingga dapat dilihat bahwa varians kedua kelompok adalah homogen. Oleh karena itu, interpretasi uji t mengacu pada baris Equal variances assumed. Hasil uji t menunjukkan nilai t sebesar 8,865 dengan $df = 60$ dan nilai signifikansi Sig. (2-tailed) = 0,000 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kedua kelompok. Selisih rata-rata (Mean Difference) sebesar 19,74 menunjukkan bahwa perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok cukup besar. Selain itu,

interval kepercayaan 95% berada pada rentang 15,29 hingga 24,20, yang tidak melewati angka nol, sehingga semakin menegaskan bahwa perbedaan tersebut bersifat signifikan.

Dengan demikian, dapat dilihat bahwa terdapat pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN 060868 Medan. Secara teoretis, metode Scramble merupakan salah satu bentuk pembelajaran aktif yang menuntut siswa untuk berpikir cepat, bekerja sama, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa (Huda, 2021).

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), kemampuan berpikir kritis siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional, serta untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V di SDN 060868 Medan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka pembahasan ini disusun untuk menjawab tujuan penelitian tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

4.2.1 Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dengan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

Berdasarkan hasil analisis data posttest pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), diperoleh nilai rata-rata sebesar **74,32**. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa berada pada kategori tinggi. Peningkatan ini terjadi karena model pembelajaran TGT melibatkan siswa secara aktif melalui kegiatan diskusi kelompok, permainan akademik, dan turnamen, sehingga siswa lebih berani mengemukakan pendapat serta mampu menganalisis dan menyelesaikan permasalahan secara lebih kritis.

Selain itu, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui unsur permainan dan kompetisi, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dengan demikian, penggunaan model TGT memberikan dampak positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

4.2.2 Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dengan Pembelajaran Konvensional

Berdasarkan hasil analisis data posttest pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional, diperoleh nilai rata-rata sebesar **58,80**. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih tergolong sedang dan belum optimal.

Hal ini disebabkan karena dalam pembelajaran konvensional, proses pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa lebih banyak menerima informasi tanpa adanya interaksi yang mendalam, sehingga kemampuan dalam menganalisis, mengevaluasi, dan menarik kesimpulan masih kurang berkembang secara maksimal.

4.2.3 Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji t (*Independent Samples Test*), diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < \alpha (0,05)$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima.

Perbedaan hasil antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 74,32 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 58,80, menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian oleh Atmasari, Marta, dan Fitra (2021) menyatakan bahwa penggunaan model TGT dapat meningkatkan

kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, Farikhah (2019) juga menyimpulkan bahwa model pembelajaran TGT memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional. Penelitian lain oleh Fadilah et al. (2020) menunjukkan bahwa model TGT lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini juga didukung oleh teori yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif seperti TGT dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa melalui kerja sama tim dan kompetisi yang sehat (Slavin, 2019). Huda (2021) juga menyatakan bahwa model TGT mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Selain itu, Trianto (2020) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat melatih kemampuan berpikir kritis melalui interaksi sosial. Rusman (2018) menambahkan bahwa model pembelajaran inovatif mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, dan Sanjaya (2023) menyimpulkan bahwa pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif akan lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Dengan demikian, berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh signifikan dan lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Hal ini terlihat dari perbedaan hasil antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, model TGT dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT), dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN 060868 Medan. Hal ini dibuktikan dari hasil uji hipotesis menggunakan uji t yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < \alpha (0,05)$, sehingga hipotesis alternatif (H_1) diterima.

Berdasarkan hasil analisis posttest, pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata sebesar 58,80 dengan jumlah siswa 21 orang, dimana sebagian besar siswa berada pada kategori sedang sebanyak 14 siswa dan masih terdapat 3 siswa pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional belum mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara optimal.

Sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata sebesar 74,32 dengan jumlah siswa 20 orang, dimana sebagian besar siswa berada pada kategori tinggi, yaitu 13 siswa pada rentang nilai 91–95 dan 4 siswa pada rentang nilai 96–100. Hal ini menunjukkan bahwa setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), kemampuan berpikir kritis siswa mengalami peningkatan yang lebih baik.

Dengan demikian, hasil penelitian ini telah menjawab tujuan penelitian, yaitu menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran TGT, menggambarkan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa, serta membuktikan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran yang dapat peneliti berikan sebagai bahan pertimbangan dalam perbaikan kekurangan-kekurangan yang masih harus disempurnakan, antara lain sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Peneliti berharap sebaiknya siswa memperhatikan pembelajaran yang disampaikan guru sehingga aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah agar dapat menanggapi Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) khususnya mata pelajaran IPAS yang diberikan oleh guru secara tepat, sehingga dapat memberi ilmu baru dan dapat meningkatkan hasil belajar.

2. Bagi Guru

Diharapkan guru dapat menerapkan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPAS mata pelajaran IPAS agar siswa merasa lebih senang dengan variasi Model Pembelajaran yang aktif.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan peneliti selanjutnya yang berminat untuk melakukan penelitian yang serupa agar memperhatikan kondisi, karakteristik dan kemampuan siswa sebagai subjek penelitian sehingga dapat melakukan persiapan sebagai mungkin dalam proses belajar mengajar serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Azis, dan Ma'rifah. 2022. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Active Learning Tipe Problem Solving." *Idarotuna : Journal of Administrative Science* 6 (1): 127–46. <https://doi.org/10.54471/idarotuna.v6i1.136>.
- Almarzooq, Zaid I., Mathew Lopes, dan Ajar Kochar. 2020. "Virtual Learning During the COVID-19 Pandemic: A Disruptive Technology in Graduate Medical Education." *Journal of the American College of Cardiology* 75 (20): 2635–38. <https://doi.org/10.1016/j.jacc.2020.04.015>.
- Ambarwati, Siti, Suhartono Suhartono, dan Nurhasanah Nurhasanah. 2021. "Pengaruh Kepercayaan Diri dan Motivasi Belajar terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Siswa Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3 (4): 1974–84. <https://doi.org/10.20004/edukatif.v3i4.1047>.
- Amin, Nur Fadilah, Sabaruddin Garancang, dan Kamaluddin Abunawas. 2023. *Konsep Umum Populasi dan Sampel Dalam Penelitian*. <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>.
- Anantasia, Gisela, dan Sulastrri Rini Rindrayani. 2025. "Metodologi Penelitian Quasi Eksperimen." *Adiba: Journal of Education* 5 (2): 183–92.
- Anuraga, Gangga, Artanti Indrasetianingsih, dan Muhammad Athoillah. 2021. *Pelatihan Pengujian Hipotesis Statistika Dasar Dengan Software*. 03 (02): 137–46.
- Ariska, Anggi, Ady Frenly Simanullang, dan Sudirman T.P Lumbangaol. 2022. "Pengaruh Model Pembelajaran Guided Inquiry terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Fisika Siswa di SMA Swasta Tamansiswa Tapian Dolok TA 2022/2023." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4: 742–50.
- Armadani, Nadia, R.A Rica Wijayanti, dan Nur Aini. 2022. "Efektivitas Penggunaan Model TGT (Teams Games Tournament) dan Media E-Komika ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar Siswa." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4 (3): 4533–39. <https://doi.org/10.20004/edukatif.v4i3.2747>.
- Arwen, Desri, Sunardin, dan Septia Putri Cahyani. 2024. "Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Ipa Siswa Kelas V Sdn Paninggilan 01 Ciledug Kota Tangerang." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8 (2): 36065–75.
- Aspriani, dan Felisitas Victoria Melati. 2025. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Siswa

- Kelas Iv Sdn 13 Trans Rangkap.” *Jurnal Citra Pendidikan* 5 (2): 23–20. <https://doi.org/10.38048/jcp.v5i2.5398>.
- Azka, Maulida Zammalatul, Masrukan, dan Tri Sri Noor Asih. 2024. “Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Model Problem Based Learning dengan Asesmen Dinamis Berpendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi Ditinjau dari Kemandirian Belajar.” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 8 (2): 1259–72.
- Damanik, Muhammad Rafiqi, Randy Luther Manik, dan Muamar Khadafi. 2025. “Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan.” *Jiic: Jurnal Intelek Insan Cendekia* 2 (7): 13479–96.
- Dhona Anggreni., M.Kes. 2022. *BUKU AJAR METODOLOGI PENELITIAN KESEHATAN*.
- Dungga, Elvie Febriani, Yuni Indarti, Program Studi Kedokteran, Fakultas Kedokteran, dan Universitas Negeri. 2023. *1, 2 1,2*. 20: 270–84.
- Facione, Dr Peter A. 1990. *Critical Thinking: A Statement of Expert Consensus for Purposes of Educational Assessment and Instruction*.
- Faiziyah, Nuqthy, dan Bagas legawo Priyambodho. 2022. “Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Menyelesaikan Soal Hots Ditinjau Dari Metakognisi Siswa.” *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 11 (4): 2823–35.
- Farhan, Muhammad, Taofik, dan Dudung Amir Soleh. 2025. *PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PUZZLE SUGAM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR*. 10.
- Fauziyah, Nur Endah Hikmah, dan Indri Anugraheni. 2020. “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 4 (4): 850–60. <https://doi.org/10.20004/basicedu.v4i4.459>.
- Firdausi, Bilqis Waritsa, Yoyok Yermiandhoko, dan Universitas Negeri Surabaya. 2021. “PENDAHULUAN Kemampuan berpikir kritis pada siswa sekolah dasar merupakan hal yang wajib dikembangkan . Hal ini dikarenakan melalui kemampuan berpikir kritis akan melatih siswa untuk mencermati , menganalisis dan mengevaluasi informasi atau pendapat sebelu.” *Mudarrisuna: media kajian pendidikan agama islam* 11 (2): 229–43.
- Fitri, Yalin widia, Syofnidah Ifrianti, dan Ida Fiterani. t.t. “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Media Kokami terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SDN 2 Rejosari.” *Awwaliyah*:

- Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 6 (2): 167–75.
<https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1952>.
- Haifa, Nurul Melani, Indah Nabilla, Virda Rahmatika, dan Rully Hidayatullah. 2025. “Identifikasi Variabel Penelitian , Jenis Sumber Data dalam Penelitian Pendidikan.” : : *Jurnal Pendidikan dan bahasa* 2 (2): 256–70.
- Hamdani, Hamdani, dan Halimatus Sa’diyah. 2025. “Konsep Dasar Penyusunan Hipotesis dan Kajian Teori dalam Penelitian.” *Journal of Linguistics and Social Studies* 2 (2): 64–73. <https://doi.org/10.52620/jls.v2i2.93>.
- Haniva, Putri, Rusdial Marta, Nurhaswinda, dan M Syahrul Rizal. 2024. *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Pembelajaran Problem Based Learning Siswa di Sekolah Dasar*. 11 (1).
- Hasanah, Zuriatun, dan Ahmad Shofiyul Himami. 2021. “Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Kemampuan berpikir kritis Siswa.” *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan* 1 (1): 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>.
- Anike Jitmau. 2024. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa.” *Neria* 2 (2): 395–413. <https://doi.org/10.56942/jurnalneria.v2i2.248>.
- Kusuma, Endra Sattraing Jaya, Arri Handayani, dan Dini Rakhmawati. 2024. *Pentingnya Pengembangan Kempuan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar*. 4 (24): 369–79.
- Lestari, Nindi Ayu, Hamidah, dan Jaya Wijaya Kusuma. 2024. “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbentuk Quiziz terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Minat Belajar Siswa SMP.” *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, no. 10: 473–80.
- Mahardi, Putu Yogik Suwara, Nyoman Murda, dan Gede Astawan. 2019. “Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong dan Hasil Belajar IPA.” *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia* 1 (1): 98–107.
- Margareta, Elisabeth, dan Sarah Indah Yani Manalu. 2023. “Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Lawe Sigala-Gala.” *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Entrepreneurship* 1 (3): 24–33.
- Moko, et al. 2022. “Inovasi Kurikulum Dalam.” *Inovasi Kurikulum* 19 (1) (20 (2): 196–207.
- Muhimmah, Muhimmah, dan Bayu Kurniawan. 2024. “Analisis Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Pada Mata Pelajaran Ips

- Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 12 Malang.” *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan* 4 (8): 16. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i8.2024.16>.
- Nengsih, Nurfenti Widiya, Sofyan Iskandar, dan Tiara Yogiarni. 2025. “Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Video Interaktif terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran IPS.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7 9: 740–48.
- Nurkholifah, Siti Ifah, Uvia Nursehah, dan Sastra Wijaya. 2024. “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Tirtayasa 1.” *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora* 4 (3): 1521–29. <https://doi.org/10.57250/ajsh.v4i3.713>.
- Padmakrisya, Maria Rosariona, dan Meiliasari. 2023. “Studi Literatur: Keterampilan Berpikir Kritis dalam Matematika.” *Jurnal Basicedu* 7 (6): 3702–10.
- Putra, Harry Priyatna, K. Udy Ariawan, dan Suka Arsa. 2017. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perakitan Komputer.” *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha* 6 (3): 106–15.
- Rahmawati, Sindy, Anita Trisiana, dan Mukhlis Mustofa. 2023. “Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Tematik Integratif.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7 (1): 3826–20.
- Ramadhani, Nadira Novia, Mafudoh, dan Oman Farhurohman. 2024. “Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis terhadap Model Pembelajaran Problem Based Learning di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8 (2): 18792–800.
- Rammadan, Atika Putri, dan Indra Budiman. 2022. *Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Rawamerta Pada Materi Peluang*. 11 (1): 154–64.
- Rd. Roro Anggraini Soemadi. 2023. “Pengaruh pemasaran digital dan kualitas produk terhadap keputusan pembelian fried chicken home delivery.” *KINERJA: Jurnal Ekonomi dan Manajemen* 20 (2): 189–97.
- Rezeki, Wulan Sri, Rissa Prima Kurniawati, dan Ratih Komaladewi. 2024. “Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5 (5): 3(2), 524–32.

- Salsabillah, Melda, Ahmad Sabandi, Nurhizrah Gistituati, dan Hanif Al Kadri. 2022. "Budaya Organisasi Sekolah Menengah Kejuruan." *Journal Higher Educational Management* 3 (1): 29–34.
- Sari, Arini Paramitha, Siti Nazzalah, dan Universitas Muhammadiyah Surabaya. 2024. *Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 13 SBY*.
- Sulistianingrum, Febry Angellyca, Tarpan Suparman, dan Aang Solahudin Anwar. 2024. *IMPLEMENTASI PENDEKATAN SAINTIFIK DALAM PEMBELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR*. 09.
- Sururi, Imam, dan Abdul Wahid. 2022. *Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah*. 6 (2): 2414–20.
- Tari, Ezra, dan Rinto Hasiholan Hutapea. 2020. "Peran Guru Dalam Pengembangan Peserta Didik Di era Digital." *Kharisma: Jurnal Ilmiah Teologi* 1 (1): 1–13. <https://doi.org/10.54553/kharisma.v1i1.1>.
- Taupik, Riska Putri, dan Yanti Fitriani. 2021. "Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,." *Jurnal Basicedu* 5 (5): 1525–20.
- Udiyana, Kadek, Nyoman Ayu Putri Lestari, dan I Made Aditya Dharma. 2022. "Pengaruh Implementasi Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Gugus Erlangga Kecamatan Mendoyo." *Indonesian Research Journal On Education* 2 (3): 1206–22. <https://doi.org/10.20004/irje.v2i3.207>.
- Wardah, Zahrotul, dan Novaria Lailatul Jannah. 2025. "Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas IV SDN Kebonagung 1 Sukodono." *Action Research Journal Indonesia (ARJI)* 7 (3). <https://doi.org/10.61227/arji.v7i3.482>.
- Wijaya, Sastra, Iin Inayah, Asih Sapuroh, Anisatul Awaliah, dan Patmawati. 2024. "Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Ips." *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisiplin* 8 (1): 2118–7451.
- Yulawati, Anak Agung Ngurah. 2021. "Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar." *Indonesian Journal of Educational Development* 2 (2): 356–64.
- Zahra, Nafisa Ulfa. 2024. *Transformasi Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar Melalui Kurikulum Merdeka: Tantangan dan Peluang*.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar

MODUL AJAR KELAS KONTROL Pembelajaran Konvensional Berbasis Deep Learning			
Nama Penyusun	: Wahyu Nabilah Aprida		
Nama Sekolah	: SD Negeri 060868 Medan Timur		
Tahun Pelajaran	: 2026		
Jenjang Sekolah	: SD		
Fase/Kelas	: C/V (Lima)		
Mata Pelajaran	: IPAS		
Alokasi Waktu	: 2x35 Menit		
Materi	: Kegiatan Ekonomi Masyarakat (Sistem Barter, Produsen, Konsumen)		
A. Identifikasi Peserta Didik			
Peserta didik kelas V memiliki latar belakang pengetahuan yang beragam mengenai kegiatan ekonomi yang terjadi di lingkungan sekitar. Sebagian peserta didik telah mengenal aktivitas jual beli dan tukar-menukar barang dalam kehidupan sehari-hari, namun belum memahami konsep kegiatan ekonomi masyarakat secara utuh, khususnya mengenai sistem barter, peran produsen dan konsumen, serta kelebihan dan kekurangan sistem barter. Peserta didik masih memerlukan bimbingan untuk mengaitkan konsep ekonomi dengan pengalaman nyata di lingkungan mereka.			
B. Identifikasi Materi Pelajaran			
Materi IPAS difokuskan pada pemahaman tentang kegiatan ekonomi masyarakat yang meliputi pengertian kegiatan ekonomi, bentuk-bentuk kegiatan ekonomi sederhana, sistem barter sebagai bentuk kegiatan ekonomi tradisional, serta peran produsen dan konsumen dalam memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Materi disajikan secara konvensional namun tetap menekankan pembelajaran bermakna dan berkesadaran (deep learning).			
C. Dimensi Profil Lulusan (DPL)			
Cheklist DPL yang ditarget			
√	Keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan YME	√	Kolaborasi
	Kewargaan	√	Kemandirian
√	Penalaran kritis		Kesehatan
√	Kreativitas	√	Komunikasi

<p>D. Capaian Pembelajaran Peserta didik mampu memahami konsep kegiatan ekonomi masyarakat serta peran produsen dan konsumen, termasuk sistem barter, melalui kegiatan menyimak, diskusi, dan penugasan sederhana yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.</p>
<p>E. Topik Pembelajaran Topik pembelajaran adalah kegiatan ekonomi masyarakat di lingkungan sekitar, dengan fokus pada sistem barter, produsen, dan konsumen</p>
<p>F. Tujuan Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu menjelaskan pengertian kegiatan ekonomi masyarakat melalui penjelasan guru dengan benar. (C2 – Memahami) 2. Peserta didik mampu menyebutkan contoh sistem barter yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat. (C2 – Memahami) 3. Peserta didik mampu mengidentifikasi peran produsen dan konsumen dalam kegiatan ekonomi masyarakat. (C4 – Menganalisis) 4. Peserta didik mampu mengemukakan pendapat sederhana tentang kelebihan dan kekurangan sistem barter. (C4 – Menganalisis)
<p>G. Praktik Pedagogis Model pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran konvensional berbasis deep learning, dengan metode ceramah, tanya jawab, diskusi kelas, dan penugasan individu</p>
<p>H. Mitra Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru • Peserta didik • Orang tua (pendampingan belajar di rumah) • Lingkungan sekolah sebagai sumber belajar.
<p>I. Lingkungan Pembelajaran Ruang kelas dan lingkungan sekitar peserta didik.</p>
<p>J. Pemanfaatan Digital</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perencanaan: Guru menyiapkan materi menggunakan aplikasi presentasi (Canva/PowerPoint). • Pelaksanaan: Pembelajaran tatap muka dengan bantuan slide, gambar ilustrasi kegiatan ekonomi, dan video singkat tentang sistem barter.
<p>K. Langkah-langkah Pembelajaran</p> <p>a. Kegiatan Awal (10 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka pembelajaran dengan salam dan menanyakan kabar peserta didik. • Guru bersama peserta didik berdoa sebelum pembelajaran dimulai. • Guru memeriksa kehadiran peserta didik. • Guru mengajak peserta didik menyanyikan lagu nasional untuk

menumbuhkan semangat belajar.

- Guru melakukan ice breaking singkat.
- Guru mengajukan pertanyaan pemantik: Pernahkah kalian menukar barang dengan teman? Mengapa kalian melakukannya?
- Guru dan peserta didik melakukan diskusi singkat terkait pengalaman tersebut.

b. Kegiatan Inti (50 menit)

✓ **Memahami, Bermakna, Berkesadaran:**

- Peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai pengertian kegiatan ekonomi masyarakat sebagai dasar pemahaman awal.
- Peserta didik memperhatikan media pembelajaran berupa slide yang memuat materi sistem barter, peran produsen, dan konsumen.
- Peserta didik melakukan tanya jawab dengan guru untuk memperjelas pemahaman terhadap materi yang disampaikan.
- Peserta didik bersama guru menyimpulkan informasi utama dari penjelasan yang telah diberikan.

✓ **Mengaplikasi, Bermakna, Menggembirakan:**

- peserta didik mengerjakan tugas LKPD secara individu tentang kegiatan ekonomi masyarakat.
- Peserta didik menuliskan contoh kegiatan ekonomi atau sistem barter yang terdapat di lingkungan sekitar secara mandiri.
- Peserta didik mencatat hasil pemikirannya pada buku tulis atau lembar tugas yang disediakan dengan tertib.
- Beberapa peserta didik secara sukarela menyampaikan hasil pekerjaannya di depan kelas dengan bimbingan guru sebagai bentuk penguatan pemahaman.

✓ **Mengaplikasikan, Bermakna, Menggembirakan:**

- Selanjutnya, peserta didik menjelaskan kembali secara lisan tentang peran produsen dan konsumen dalam kegiatan ekonomi masyarakat.
- Peserta didik mengerjakan soal esai sederhana yang disiapkan guru sesuai dengan materi yang telah dipelajari.
- Peserta didik menyampaikan jawaban dengan percaya diri sebagai bentuk tanggung jawab atas hasil belajarnya.

✓ **Merefleksi, Menggembirakan, Bermakna, Berkesadaran:**

- Guru dan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran melalui kegiatan tanya jawab untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik.
- Peserta didik menyampaikan pendapat dan perasaan tentang pembelajaran yang telah berlangsung sebagai bahan evaluasi bersama.

c. Kegiatan Akhir (10 menit)

Merefleksi, Bermakna:

- Guru melakukan refleksi akhir bersama peserta didik.
- Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.
- Peserta didik menyampaikan kesan selama pembelajaran.
- Guru dan peserta didik menutup pembelajaran dengan doa.

Glosarium

Kegiatan ekonomi: kegiatan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup.

Sistem barter: kegiatan tukar-menukar barang tanpa menggunakan uang.

Produsen: pihak yang menghasilkan barang atau jasa.

Konsumen: pihak yang menggunakan barang atau jasa.

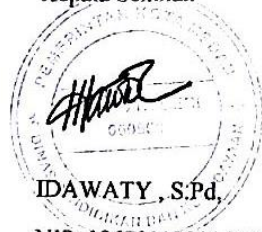
Daftar Pustaka

Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V — materi kegiatan ekonomi masyarakat termasuk produsen, konsumen, dan aktivitas ekonomi dalam kehidupan sehari-hari. Tersedia daring di Anyflip: <https://anyflip.com/xkfok/qlsd/basic/201>

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. (2025). Buku Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V Sekolah Dasar. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.

Mengetahui

Kepala Sekolah



IDAWATY, S.Pd,

NIP: 196701132014112001

Medan, Februari 2026

Wali Kelas

HASANUDDIN, S.Pd

NIP : 199712032022211003

Peneliti

WAHYU NABILAH APRIDA

MODUL AJAR KELAS EKSPERIMEN Pembelajaran Teams Games Tournamnet (TGT) Berbasis Deep Learning			
Nama Penyusun	: Wahyu Nabilah Aprida		
Nama Sekolah	: SD Negeri 060868 Medan Timur		
Tahun Pelajaran	: 2026		
Jenjang Sekolah	: SD		
Fase/Kelas	: C/V (Lima)		
Mata Pelajaran	: IPAS		
Alokasi Waktu	: 2x35 Menit		
Materi	: Kegiatan Ekonomi Masyarakat (Sistem Barter, Produsen, Konsumen)		
A. Identifikasi Peserta Didik			
Peserta didik kelas V memiliki latar belakang pengetahuan dan pengalaman yang beragam terkait kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar. Sebagian peserta didik telah memahami kegiatan jual beli sederhana dan praktik tukar-menukar barang dalam kehidupan sehari-hari, namun belum mampu menjelaskan konsep kegiatan ekonomi masyarakat secara sistematis. Melalui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), peserta didik diharapkan lebih aktif, termotivasi, dan mampu membangun pemahaman yang bermakna melalui kerja sama tim dan permainan edukatif.			
B. Identifikasi Materi Pelajaran			
Materi IPAS berfokus pada konsep kegiatan ekonomi masyarakat yang mencakup pengertian kegiatan ekonomi, bentuk-bentuk kegiatan ekonomi sederhana, sistem barter sebagai kegiatan ekonomi tradisional, serta peran produsen dan konsumen. Materi dikemas melalui pembelajaran kooperatif TGT berbasis deep learning agar peserta didik dapat memahami materi secara aktif, bermakna, dan menyenangkan.			
C. Dimensi Profil Lulusan (DPL)			
Cheklist DPL yang ditarget			
√	Keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan YME	√	Kolaborasi
	Kewargaan	√	Kemandirian
√	Penalaran kritis		Kesehatan
√	Kreativitas	√	Komunikasi
D. Capaian Pembelajaran			
Peserta didik mampu memahami dan menjelaskan konsep kegiatan ekonomi masyarakat, peran produsen dan konsumen, serta sistem barter melalui kegiatan belajar kooperatif berbasis permainan yang melibatkan diskusi, turnamen, dan refleksi.			

<p>E. Topik Pembelajaran Topik pembelajaran adalah kegiatan ekonomi masyarakat di lingkungan sekitar dengan fokus pada sistem barter, produsen, dan konsumen.</p>
<p>F. Tujuan Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu menjelaskan pengertian kegiatan ekonomi masyarakat melalui diskusi kelompok dengan benar. (C2 – Memahami) 2. Peserta didik mampu menyebutkan contoh sistem barter dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan permainan edukatif. (C2 – Memahami) 3. Peserta didik mampu mengidentifikasi peran produsen dan konsumen melalui kerja kelompok dan diskusi tim. (C4 – Menganalisis) 4. Peserta didik mampu mengemukakan pendapat sederhana tentang kelebihan dan kekurangan sistem barter saat turnamen berlangsung. (C4 – Menganalisis)
<p>G. Praktik Pedagogis Model pembelajaran yang digunakan adalah Teams Games Tournament (TGT) berbasis deep learning, dengan tahapan penyajian kelas, pembentukan tim, permainan (games), turnamen, dan penghargaan kelompok.</p>
<p>H. Mitra Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru • Peserta didik • Orang tua (pendampingan belajar di rumah) • Lingkungan sekolah sebagai sumber belajar.
<p>I. Lingkungan Pembelajaran Ruang kelas yang disusun untuk pembelajaran kelompok dan suasana belajar yang aktif serta menyenangkan.</p>
<p>J. Pemanfaatan Digital</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perencanaan: Guru menyiapkan materi menggunakan aplikasi presentasi (Canva/PowerPoint). • Pelaksanaan: Pembelajaran tatap muka dengan bantuan slide, gambar ilustrasi kegiatan ekonomi, dan video singkat tentang sistem barter..
<p>K. Langkah-langkah Pembelajaran</p> <p>a. Kegiatan Awal (10 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka pembelajaran dengan salam dan menanyakan kabar peserta didik. • Guru bersama peserta didik berdoa sebelum pembelajaran dimulai. • Guru memeriksa kehadiran peserta didik. • Guru memberikan motivasi awal dan melakukan ice breaking singkat. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan aturan permainan TGT. • Guru mengajukan pertanyaan pemantik: Pernahkah kalian melakukan barter? Mengapa barter dilakukan?

b. Kegiatan Inti (50 menit)

- ✓ **Penyajian Kelas (Memahami, Bermakna, Berkesadaran)**
 - Guru menjelaskan materi kegiatan ekonomi masyarakat secara singkat.
 - Peserta didik menyimak penjelasan dan memperhatikan slide pembelajaran.
 - Guru melakukan tanya jawab untuk memastikan pemahaman awal.
- ✓ **Pembentukan Tim (Mengaplikasi, Bermakna, Menggembirakan)**
 - Peserta didik dibagi ke dalam 4 kelompok dan berbaris berbanjar
 - Setiap tim mendiskusikan siapa kapten timnya dan mempersiapkan diri untuk permainan.
- ✓ **Games dan Turnamen (Mengaplikasikan, Bermakna, Menggembirakan)**
 - Guru menjelaskan aturan permainan games nya
 - Peserta didik secara bergantian menjawab soal-soal tentang sistem barter, produsen, dan konsumen dengan waktu yang telah ditentukan guru.
 - Guru menilai siapa yang telah menjawab soal.
 - Guru mencatat skor setiap tim.
- ✓ **Penghargaan Tim (Merefleksi, Bermakna, Berkesadaran)**
 - Guru dan peserta didik melakukan refleksi melalui tanya jawab.
 - Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapat terkait pembelajaran hari ini.
 - Peserta didik menyampaikan pendapat tentang pembelajaran hari ini.
 - Guru memberikan apresiasi kepada semua kelompok yang telah ikut berpartisipasi memainkan games dengan antusias

c. Kegiatan Akhir (10 menit)

- ✓ **Merefleksi, Bermakna**
 - Guru melakukan refleksi akhir bersama peserta didik.
 - Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.
 - Peserta didik menyampaikan kesan dan perasaan selama pembelajaran.
 - Guru dan peserta didik menutup pembelajaran dengan doa

Daftar Pustaka

Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V — materi kegiatan ekonomi masyarakat termasuk produsen, konsumen, dan aktivitas ekonomi dalam kehidupan sehari-hari. Tersedia daring di Anyflip: <https://anyflip.com/xkfok/qlsd/basic/201>

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. (2025). Buku Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V Sekolah Dasar. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.

Mengetahui

Kepala Sekolah



IDAWATY, S.Pd

NIP: 196701132014112001

Medan, Februari 2026

Wali Kelas

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized letters.

HELENA ARIANI SINAGA, S.Pd

Peneliti

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized letters.

WAHYU NABILAH APRIDA

Nama: _____

Kelas: _____

Kegiatan Ekonomi

Kelompokkan gambar di bawah ini pada kegiatan ekonomi yang sesuai dan sertakan alasannya!



Gambar 1



Gambar 2



Gambar 3



Gambar 4



Gambar 5

Kegiatan ProduksiAlasan _____
_____**Kegiatan Distribusi**Alasan _____
_____**Kegiatan Konsumsi**Alasan _____

Lampiran 3 Kisi-Kisi Instrumen Keterampilan Berpikir Kritis

Kisi-kisi Instrumen Keterampilan Berpikir Kritis

NO	Indikator Keterampilan Berpikir Kritis	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal	Level Kognitif
1	Interpretasi	Peserta didik mampu mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam kegiatan ekonomi masyarakat (barter, produsen, konsumen).	Uraian Singkat	1, 2, 3, 4, 5	C4 (Menganalisis)
2	Analisis	Peserta didik mampu menganalisis peran produsen, konsumen, dan kegiatan barter/jual beli dalam kehidupan masyarakat.	Uraian Singkat	6, 7, 8, 9, 10	C4 (Menganalisis)
3	Evaluasi	Peserta didik mampu mengevaluasi keputusan dan peran pelaku ekonomi dalam kegiatan barter dan jual beli.	Uraian Singkat	11, 12, 13, 14, 15	C5 (Mengevaluasi)
4	Inferensi	Peserta didik mampu menarik kesimpulan tentang peran kegiatan ekonomi masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.	Uraian Singkat	16, 17, 18, 19, 20	C5 (Mengevaluasi)
5	Explanasi	Peserta didik mampu mengemukakan pendapat dan alasan secara logis terkait kegiatan ekonomi masyarakat.	Uraian Singkat	21, 22, 23, 24, 25	C6 (Mencipta)

Keterangan: Kisi-kisi instrumen ini digunakan sebagai acuan penyusunan soal pretest dan posttest untuk mengukur keterampilan berpikir kritis peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Lampiran 4 Soal

Mata Pelajaran	: IPAS
Materi	: Kegiatan Ekonomi Masyarakat (Sistem Barter, Produsen, Konsumen)
Kelas/Semester	: V / II
Bentuk Soal	: Uraian Singkat
Jumlah Soal	: 25 Butir

Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah setiap soal dengan cermat.
2. Jawablah pertanyaan dengan bahasa yang jelas dan runtut.
3. Tuliskan alasan atau pendapatmu sesuai pemahamanmu.
4. Jawaban ditulis pada tempat yang telah disediakan.
5. Kerjakan semua soal dengan sungguh-sungguh.

Interpretasi (Soal 1–5)

- 1) Apa masalah yang bisa terjadi saat orang melakukan barter?
- 2) Mengapa barter kadang sulit dilakukan dalam kehidupan sehari-hari?
- 3) Apa yang terjadi jika produsen tidak tahu kebutuhan konsumen?
- 4) Apa masalah jika konsumen menukar barang tanpa melihat nilai barang?
- 5) Mengapa kegiatan ekonomi bisa membantu kehidupan masyarakat?

Analisis (Soal 6–10)

- 6) Apa perbedaan peran produsen dan konsumen?
- 7) Mengapa produsen harus membuat barang yang dibutuhkan masyarakat?
- 8) Bagaimana cara barter membantu orang sebelum ada uang?
- 9) Mengapa sekarang orang lebih sering jual beli daripada barter?
- 10) Bagaimana hubungan antara produsen, konsumen, dan kegiatan jual beli?

Eksplanasi / Evaluasi (Soal 11–15)

- 11) Apa perbedaan peran produsen dan konsumen?
- 12) Mengapa produsen harus membuat barang yang dibutuhkan masyarakat?
- 13) Bagaimana cara barter membantu orang sebelum ada uang?
- 14) Mengapa sekarang orang lebih sering jual beli daripada barter?
- 15) Bagaimana hubungan antara produsen, konsumen, dan kegiatan jual beli?

Inferensi/Penjelasan (Soal 16–20)

16. Apa manfaat kegiatan ekonomi bagi kehidupan masyarakat?
17. Apa peran produsen dalam kehidupan sehari-hari?
18. Apa yang terjadi jika kegiatan ekonomi tidak berjalan dengan baik?
19. Bagaimana pengaruh jual beli terhadap kesejahteraan masyarakat?
20. Jelaskan hubungan antara produsen, konsumen, dan kegiatan ekonomi!

Refleksi (Soal 21–25)

21. Mengapa kegiatan ekonomi harus dilakukan dengan jujur dan adil?
22. Bagaimana sikap yang baik sebagai konsumen saat membeli barang?
23. Apa yang akan kamu lakukan jika barter tidak menguntungkan?
24. Mengapa kejujuran penting dalam kegiatan jual beli?
25. Apa yang bisa kamu lakukan sebagai siswa dalam kegiatan ekonomi di sekitarmu?

Lampiran 5 Rubrik Penskoran Keterampilan Berpikir Kritis

RUBRIK PENSKORAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS

Bentuk soal : Uraian

Skor maksimal per soal : 4

Skor minimal : 0

Skor	Kriteria Penilaian
5	Jawaban sangat tepat, sesuai dengan pertanyaan, disertai alasan sederhana yang logis, dan menggunakan bahasa sendiri.
4	Jawaban tepat, sesuai dengan pertanyaan, namun alasan kurang lengkap.
3	Jawaban kurang tepat, hanya menyebutkan sebagian informasi yang benar
2	Jawaban tidak tepat atau sangat terbatas, namun masih berhubungan dengan pertanyaan.
1	Tidak menjawab atau jawaban sama sekali tidak sesuai dengan pertanyaan

Petunjuk Penskoran:

1. Setiap soal diberi skor sesuai dengan rubrik di atas.
2. Skor maksimal keseluruhan = jumlah soal \times 5.
3. Skor akhir peserta didik dihitung menggunakan rumus:

Jumlah soal : 20 soal

Skor maksimal per soal : 5

Skor maksimal keseluruhan $20 \times 5 = 100$

Kategori Penilaian

Nilai	Kategori
86-100	Sangat Baik
71-85	Baik
56-70	Cukup
≤ 55	Kurang

Sumber dari (Haniva dkk. 2024)

Lampiran 6 Dokumentasi





Lampiran 7 Jawaban Pretest Kelas Kontrol

Pretest skor (52)

Penelitian Kelas Kontrol

Mata Pelajaran : IPAS
 Materi : Kegiatan Ekonomi (Barter, konsumen, produsen, distribusi)
 Kelas : V
 Nama : ~~AYU NURANITA~~ TAYU AYU NICOLAUS NURANITA

Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah setiap soal dengan cermat.
2. Jawablah pertanyaan dengan bahasa yang jelas dan runtut.
3. Tuliskan alasan atau pendapatmu sesuai pemahamanmu.
4. Jawaban ditulis pada tempat yang telah disediakan.
5. Kerjakan semua soal dengan sungguh-sungguh.

1. Apa masalah yang dapat terjadi jika kegiatan barter dilakukan tanpa kesepakatan yang jelas?
 JAWAB: MATA UANG TUMBUH PADA ERASIS TERTAHAN PENYIMPAN BARBAR
2. Mengapa tidak semua barang cocok digunakan dalam sistem barter?
 JAWAB: KARENA ORANG ORANG MEMBUHUKAN BARANG YANG BERBEDA
3. Apa yang terjadi jika produsen tidak memahami kebutuhan konsumen?
 JAWAB: MEREKA PRODUSEN TIDAK TAHU TENTANG KONSENDA
4. Jelaskan apa yang kamu ketahui tentang distribusi barang
 JAWAB: BARANG MINERAL, NON LOGAM, DAN BERBANYAK
5. Mengapa kegiatan ekonomi diperlukan dalam kehidupan masyarakat?
 JAWAB: BARANG MINERAL, NON LOGAM, DAN BERBANYAK KARENA MEMERLUK SIJILAN KEWANGON
6. Jelaskan perbedaan peran produsen dan konsumen dalam kegiatan ekonomi.
 JAWAB: PRODUSEN MEMBUAT BESI BERBANYAK KONTAKAN MENYUKUT BARANG
7. Mengapa produsen harus menghasilkan barang yang dibutuhkan masyarakat?
 JAWAB: KARENA MASYARAKAT MEMBUHUKAN BARANG YANG DIPERLUKAN MASYARAKAT
8. Analisislah peran barter dalam memenuhi kebutuhan sebelum adanya uang.
 JAWAB: BARBAR MEMEMPHI KANTUNYATA TIDAK MEMEMPHI KANTUNYATA KARENA KANTUN DAN BERBANYAK MEMERLUK UANG DIPERLUKAN

9. Mengapa kegiatan jual beli lebih sering digunakan dibanding barter saat ini?
 JAWAB: Karena jual beli menggunakan uang sedangkan barter memerlukan imbalan yang mudah untuk ditukarkan
10. Bagaimana hubungan antara produsen, konsumen, dan kegiatan jual beli?
 JAWAB: Produsen menjual beli sedangkan konsumen membeli barang
11. Menurutmu, apakah sistem barter masih cocok digunakan saat ini? Jelaskan alasannya.
 JAWAB: Tidak karena sekarang sudah menggunakan sistem jual beli menggunakan uang
12. Nilailah keputusan produsen yang menukar barang tanpa memperhatikan kualitas.
 JAWAB: Tidak karena tidak menilai kualitas akan buruk akan barang itu sendiri
13. Apakah konsumen boleh menolak hasil barter? Jelaskan pendapatmu.
 JAWAB: Tidak boleh karena sudah ada sistem jual beli
14. Bagaimana dampak jika produsen tidak jujur dalam kegiatan jual beli?
 JAWAB: Maka produsen tidak ada lagi menjual beli
15. Menurutmu, mana yang lebih menguntungkan antara barter dan jual beli menggunakan uang?
 JAWAB: Jual beli karena menggunakan uang memudahkan pembeli sedangkan barter tidak menggunakan
16. Simpulkan manfaat kegiatan ekonomi bagi kehidupan masyarakat khususnya di lingkunganmu?
 JAWAB: Kegiatan ekonomi sangat menguntungkan masyarakat karena ekonomi uang karena harus ada pertukaran yang manfaat
17. Apa kesimpulanmu tentang peran produsen dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari?
 JAWAB: Produsen menjual beli menggunakan uang
18. Apa yang dapat disimpulkan jika kegiatan ekonomi tidak berjalan dengan baik?
 JAWAB: Maka produsen dan konsumen tidak berjalan dengan baik
19. Bagaimana pengaruh kegiatan jual beli terhadap kesejahteraan masyarakat?
 JAWAB: Kegiatan jual beli terhadap kesejahteraan masyarakat sangat berpengaruh karena menggunakan uang
20. Buatlah kesimpulan tentang hubungan antara produsen, konsumen, dan kegiatan ekonomi.
 JAWAB: Produsen menggunakan konsumen dan konsumen berguna bagi ekonomi

Lampiran 8 Jawaban Postest Kelas Kontrol

Postest

Skor (59)

Penelitian Kelas Kontrol

Mata Pelajaran : IPAS

Materi : Kegiatan Ekonomi (Barter, konsumen, produsen, distribusi)

Kelas : V ~~IRBIB~~

Nama : ARBIM RASTA VIRGANDU

Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah setiap soal dengan cermat.
2. Jawablah pertanyaan dengan bahasa yang jelas dan runtut.
3. Tuliskan alasan atau pendapatmu sesuai pemahamanmu.
4. Jawaban ditulis pada tempat yang telah disediakan.
5. Kerjakan semua soal dengan sungguh-sungguh.

5 1. Apa masalah yang dapat terjadi jika kegiatan barter dilakukan tanpa kesepakatan yang jelas?

JAWAB: barang tidak sesuai, barang tidak sesuai keinginan penjual maupun pembeli

2. Mengapa tidak semua barang cocok digunakan dalam sistem barter?

JAWAB: karena perbedaan value/harga

3. Apa yang terjadi jika produsen tidak memahami kebutuhan konsumen?

JAWAB: konsumen tidak tertarik

4. Jelaskan apa yang kamu ketahui tentang distribusi barang

JAWAB: redistribusi barang

5. Mengapa kegiatan ekonomi diperlukan dalam kehidupan masyarakat?

JAWAB: diperlukan karena dapat menggerakkan roda ekonomi

6. Jelaskan perbedaan peran produsen dan konsumen dalam kegiatan ekonomi.

JAWAB: jika produsen memproduksi barang yang tidak sesuai dengan kebutuhan

7. Mengapa produsen harus menghasilkan barang yang dibutuhkan masyarakat?

JAWAB: jika produsen memproduksi barang yang tidak sesuai dengan kebutuhan konsumen, maka konsumen

8. Apatislah peran barter dalam memenuhi kebutuhan sebelum adanya uang. tidak tertarik ke barang produsen

JAWAB: sebelum adanya uang, barter dilakukan untuk mendapatkan barang yang diinginkan produsen maupun konsumen

- 5 9. Mengapa kegiatan jual beli lebih sering digunakan dibanding barter saat ini?
 JAWAB: karena barter bisa di curangi, contoh beli di harga 100000, tapi barternya 1000000
- 5 10. Bagaimana hubungan antara produsen, konsumen, dan kegiatan jual beli?
 JAWAB: produsen menjual, konsumen membeli, kegiatan jual beli menjual harga yang sesuai
- 5 11. Menurutmu, apakah sistem barter masih cocok digunakan saat ini? Jelaskan alasannya.
 JAWAB: tidak, karena barang yang naik turunnya dan harga yang ditawarkan tidak sesuai
- 5 12. Nilai keputusan produsen yang menukar barang tanpa memperhatikan kualitas.
 JAWAB: barang bisa saja ber kualitas baik dengan keinginan penjual dan pembeli
- 5 13. Apakah konsumen boleh menolak hasil barter? Jelaskan pendapatmu.
 JAWAB: boleh jika jika barang tidak sesuai dengan keinginan konsumen
- 4 14. Bagaimana dampak jika produsen tidak jujur dalam kegiatan jual beli?
 JAWAB: produsen dipper ke pihak berwajib
- 5 15. Menurutmu, mana yang lebih menguntungkan antara barter dan jual beli menggunakan uang?
 JAWAB: jual beli menggunakan uang, karena barang yang ditawarkan saat barter tidak sesuai dengan harga asli
- X 16. Simpulkan manfaat kegiatan ekonomi bagi kehidupan masyarakat khususnya di lingkunganmu?
 JAWAB: ~~kepentingan~~ ber purnya roda ekonomi
- 5 17. Apa kesimpulanmu tentang peran produsen dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari?
 JAWAB: produsen menjual barang yang dibutuhkan konsumen
- X 18. Apa yang dapat disimpulkan jika kegiatan ekonomi tidak berjalan dengan baik?
 JAWAB: rantai kemiskinan
- X 19. Bagaimana pengaruh kegiatan jual beli terhadap kesejahteraan masyarakat?
 JAWAB: kesejahteraan dalam ekonomi
- 5 20. Buatlah kesimpulan tentang hubungan antara produsen, konsumen, dan kegiatan ekonomi.
 JAWAB: produsen menjual barang kepada konsumen, kegiatan ekonomi ~~meningkatkan~~ ^{menggerakkan} roda ekonomi

Lampiran 9 Jawaban Pretest Kelas Eksperimen

— Pretest

SKOR : (75)

Penelitian Kelas Eksperimen

Mata Pelajaran : IPAS
 Materi : Kegiatan Ekonomi (Barter, konsumen, produsen, distribusi)
 Kelas : V
 Nama : Faddia natasya

Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah setiap soal dengan cermat.
2. Jawablah pertanyaan dengan bahasa yang jelas dan runtut.
3. Tuliskan alasan atau pendapatmu sesuai pemahamanmu.
4. Jawaban ditulis pada tempat yang telah disediakan.
5. Kerjakan semua soal dengan sungguh-sungguh.

- 3 1. Apa masalah yang dapat terjadi jika kegiatan barter dilakukan tanpa kesepakatan yang jelas?
 JAWAB : terjadi keributan
- 2 2. Mengapa tidak semua barang cocok digunakan dalam sistem barter?
 JAWAB : tidak semua cocok
- 3 3. Apa yang terjadi jika produsen tidak memahami kebutuhan konsumen?
 JAWAB : usaha bisa gagal
- 3 4. Jelaskan apa yang kamu ketahui tentang distribusi barang
 JAWAB : adalah kegiatan memberikan barang dari Pembuat ke Pembeli
- 3 5. Mengapa kegiatan ekonomi diperlukan dalam kehidupan masyarakat?
 JAWAB : untuk kebutuhan hidup
- 3 6. Jelaskan perbedaan peran produsen dan konsumen dalam kegiatan ekonomi.
 JAWAB : Produsen membuat konsumen memakai
- 5 7. Mengapa produsen harus menghasilkan barang yang dibutuhkan masyarakat?
 JAWAB : karena harus sesuai dengan kebutuhan
- 3 8. Analisislah peran barter dalam memenuhi kebutuhan sebelum adanya uang.
 JAWAB : karena belum ada uang

5.9 Mengapa kegiatan jual beli lebih sering digunakan dibanding barter saat ini?

JAWAB: karena lebih mudah

3 10. Bagaimana hubungan antara produsen, konsumen, dan kegiatan jual beli?

JAWAB: produsen menghasilkan barang konsumen membeli barang

5 11. Menurutmu, apakah sistem barter masih cocok digunakan saat ini? Jelaskan alasannya.

JAWAB: tidak, karena sekarang ada yang lebih mudah

5 12. Nilailah keputusan produsen yang menukar barang tanpa memperhatikan kualitas.

JAWAB: Kurang tepat karena bisa merugikan pihak lain

3 13. Apakah konsumen boleh menolak hasil barter? Jelaskan pendapatmu.

JAWAB: boleh, karena konsumen berhak mendapatkan barang

5 14. Bagaimana dampak jika produsen tidak jujur dalam kegiatan jual beli?

JAWAB: Bisa merugikan pihak yang lain

3 15. Menurutmu, mana yang lebih menguntungkan antara barter dan jual beli menggunakan uang?

Mengapa?

JAWAB: Jual beli lebih menguntungkan

7 16. Simpulkan manfaat kegiatan ekonomi bagi kehidupan masyarakat khususnya dilingkunganmu?

JAWAB:

5 17. Apa kesimpulanmu tentang peran produsen dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari?

JAWAB: Berperan penting karena menyediakan untuk kehidupan sehari-hari

5 18. Apa yang dapat disimpulkan jika kegiatan ekonomi tidak berjalan dengan baik?

JAWAB: kebutuhan masyarakat tidak terpenuhi

3 19. Bagaimana pengaruh kegiatan jual beli terhadap kesejahteraan masyarakat?

JAWAB: Membantu memenuhi kebutuhan masyarakat

5 20. Buatlah kesimpulan tentang hubungan antara produsen, konsumen, dan kegiatan ekonomi.

JAWAB: produsen menghasilkan barang, konsumen menggunakan barang, dan kegiatan keduanya berkaitan.

Lampiran 10 Jawaban Posttest Kelas Eksperimen

Posttest

Skor (90)

Penelitian Kelas Eksperimen

Mata Pelajaran : IPAS
 Materi : Kegiatan Ekonomi (Barter, konsumen, produsen, distribusi)
 Kelas : V ~~VI~~
 Nama : Alwa Dwi Ami Damani

Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah setiap soal dengan cermat.
2. Jawablah pertanyaan dengan bahasa yang jelas dan runtut.
3. Tuliskan alasan atau pendapatmu sesuai pemahamanmu.
4. Jawaban ditulis pada tempat yang telah disediakan.
5. Kerjakan semua soal dengan sungguh-sungguh.

5 1. Apa masalah yang dapat terjadi jika kegiatan barter dilakukan tanpa kesepakatan yang jelas?

JAWAB: Masalah yang terjadi adalah salah satu pihak dirugikan

5 2. Mengapa tidak semua barang cocok digunakan dalam sistem barter?

JAWAB: karena tidak semua barang memiliki nilai tukar yang sama

5 3. Apa yang terjadi jika produsen tidak memahami kebutuhan konsumen?

JAWAB: Barang tidak laku terjual produsen mengalami kerugian

0 4. Jelaskan apa yang kamu ketahui tentang distribusi barang

JAWAB :

3 5. Mengapa kegiatan ekonomi diperlukan dalam kehidupan masyarakat?

JAWAB: karena kegiatan ekonomi membantu manusia

3 6. Jelaskan perbedaan peran produsen dan konsumen dalam kegiatan ekonomi.

JAWAB: Produsen menghasilkan barang atau jasa

5 7. Mengapa produsen harus menghasilkan barang yang dibutuhkan masyarakat?

JAWAB: Agar barang yang diproduksi laku terjual

3 8. Analisislah peran barter dalam memenuhi kebutuhan sebelum adanya uang.

JAWAB: Barter berperan sebagai memenuhi kebutuhan sebelum adanya uang

59. Mengapa kegiatan jual beli lebih sering digunakan dibanding barter saat ini?

JAWAB: karena jual beli dengan uang lebih praktis

410. Bagaimana hubungan antara produsen, konsumen, dan kegiatan jual beli?

JAWAB: Produsen menghasilkan barang konsumen membeli barang dan jual beli sendiri

54. Menurutmu, apakah sistem barter masih cocok digunakan saat ini? Jelaskan alasannya.

JAWAB: kurang cocok, karena sulit menemukan nilai barang yang sama

512. Nilailah keputusan produsen yang menukar barang tanpa memperhatikan kualitas.

JAWAB: keputusan tersebut kurang tepat karena dapat merugikan pihak lain

513. Apakah konsumen boleh menolak hasil barter? Jelaskan pendapatmu.

JAWAB: Boleh, karena konsumen berhak mendapatkan barang

514. Bagaimana dampak jika produsen tidak jujur dalam kegiatan jual beli?

JAWAB: Menimbulkan kerugian hilangnya kepercayaan

315. Menurutmu, mana yang lebih menguntungkan antara barter dan jual beli menggunakan uang?

Mengapa?

JAWAB: Jual beli menggunakan uang lebih menguntungkan

516. Simpulkan manfaat kegiatan ekonomi bagi kehidupan masyarakat khususnya di lingkunganmu?

JAWAB: kegiatan ekonomi membantu masyarakat memenuhi kebutuhan memperoleh pendapatan dan meningkatkan kesejahteraan.

517. Apa kesimpulanmu tentang peran produsen dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari?

JAWAB: Produsen berperan penting karena menyediakan barang yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

518. Apa yang dapat disimpulkan jika kegiatan ekonomi tidak berjalan dengan baik?

JAWAB: kebutuhan masyarakat tidak terpenuhi dan dapat menimbulkan

519. Bagaimana pengaruh kegiatan jual beli terhadap kesejahteraan masyarakat?

JAWAB: Dapat meningkatkan pendapatan membuka lapangan kerja

420. Buatlah kesimpulan tentang hubungan antara produsen, konsumen, dan kegiatan ekonomi.

JAWAB: Produsen menghasilkan barang, konsumen menggunakan barang, dan kegiatan ekonomi menghubungkan ke duanya

Lampiran 11 K1



FORM K 1

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

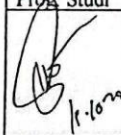

Nama Mahasiswa : WAHYU NABILAH APRIDA

NPM : 2202090010

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Kredit Kumulatif : 120 SKS

IPK = 3,89

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prodi Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i> (TGT) Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa SDN 060868 Medan	
	Pengaruh Strategi <i>Active Learning</i> Berbasis Lembar Pertanyaan terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 060868 Medan	
	Pengaruh Metode <i>Role Playing</i> Terhadap Minat Belajar Siswa SDN Medan	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 15 Oktober 2025

Hormat Pemohon,



Wahyu Nabilah Aprida

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 12 K2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: fkip@ummu.ac.id

Form K-2

Kepada : Yth. Bapak Ketua/Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu 'alaikum Wr, Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Wahyu Nabilah Aprida
 N P M : 2202090010
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa SDN 060868 Medan

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Ibu:

Dosen Pembimbing : Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd., M.Pd.

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 15 Oktober 2025

Hormat Pemohon,

Wahyu Nabilah Aprida

Keterangan

Dibuat rangkap 3 :
 - Untuk Dekan / Fakultas
 - Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi
 - Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan

Lampiran 13 K3



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukthar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2500/II.3-AU//UMSU-02/ F/2025
Lamp : ---
Hal : Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

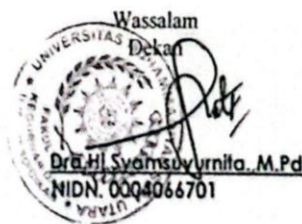
Nama : Wahyu Nabilah Aprida
N P M : 2202090010
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SDN 060868 Medan

Pembimbing : Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd.,M.Pd.

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 15 Oktober 2026

Medan, 23 Rabi'ul Akhir 1447 H
15 Oktober 2025 M



Dibuat rangkap 4 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



Lampiran 14 Berita Acara Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama : Wahyu Nabilah Aprida
 NPM : 2202090010
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)*
 Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sdn 060868 Medan

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
10 Oktober 2025	Bimbingan Judul	
14 Oktober 2025	Ace Judul	
29 Desember 2025	Bimbingan I	
22 Januari 2026	Revisi Bab I, II, III	
27 Januari 2026	Revisi Bab I, II, dan III	
28 Januari 2026	Revisi Bab I, II, III dan Lampiran	
28 Januari 2026	Ace Proposal	

Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Medan, Januari 2026
 Dosen Pembimbing

Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 15 Lembar Pengesahan Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi

Nama : Wahyu Nabilah Aprida
NPM : 2202090010
ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sdn 060868 Medan

Dengan ini di terimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal

Medan, Januari 2026

Diketahui Oleh

Disetujui Oleh :
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing


Raysyah Putri Sitanggung, S.Pd., M.Pd.

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 16 Lembar Pengesahan Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Wahyu Nabilah Aprida
 NPM : 2202090010
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SDN 060868 Medan


Pada hari Jum'at, Tanggal 30 Januari 2026 sudah layak menjadi proposal skripsi.


Medan, Februari 2026

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas,

Dosen Pembimbing


 Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.


 Raisyah Putri Silanggang, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh
 Ketua Program Studi


 Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 17 Surat Keterangan



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan di bawah ini:

Nama Lengkap : Wahyu Nabilah Aprida
NPM : 2202090010
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SDN 060868 Medan benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Jum'at, tanggal 30, Bulan Januari, Tahun 2026.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Februari 2026

Ketua

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 18 Berita Acara Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jum'at, Tanggal 30 Januari 2026 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Wahyu Nabilah Aprida
 NPM : 2202090010
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SDN 060868 Medan

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Tentukan saja judul (ubahlah berpikir kritis kritis → Teori
2.	Perbaiki sumber penelitian yg relevan di-vhl dan publikasi Turned.
3.	Perbaiki daftar pustaka.

Medan, Februari 2026

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembahas

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

Lampiran 19 Berita Acara Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jum'at, Tanggal 30 Januari 2026 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Wahyu Nabilah Aprida
 NPM : 2202090010
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SDN 060868 Medan

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Tentukan Indikator Berpikir Kritis Siswa → Teori
2.	Perbaiki sumber penelitian yang relevan diantail dari publikasi jurnal.
3.	Perbaiki daftar pustaka.

Medan, Februari 2026

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 20 Permohonan Izin Riset



Nomor : 483/II.3-AU/UMSU-02/F/2026
Lamp : ---
Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 23 Sya'ban 1447 H
11 Februari 2026 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Negeri 060868 Medan
di
Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Wa'adu, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Wahyu Nabilah Aprida**
N P M : 2202090010
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : **Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SDN 060868 Medan**

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.

Wassalamu'alaikum



****Pertinggal****



Lampiran 21 Balasan Riset



PEMERINTAH KOTA MEDAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SD NEGERI 060868

Jalan Pendidikan Nomor 20, Medan TimurMedan, Sumatera Utara 20238,
Pos-el sd060868metim@gmail.com

Medan, 26 Februari 2026

Nomor : 422/ 119 /UPTSDN-868/II/2025
Perihal : **Surat Telah Melaksanakan Riset**

Kepada Yth,
Kepala Dekan Fakultas FKIP
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
di –
Tempat

Dengan hormat,

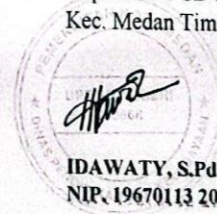
Sehubungan dengan Surat Permohonan Izin Riset Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Univeritas Muhammadiyah Sumatera Utara Nomor 383/II.3.AU/UMSU-02/F/2026 tanggal 11 Februari, maka dengan ini kami sampaikan bahwa Mahasiswa atas nama **Wahyu Nabilah Aprida (NPM:2202090010)**, telah melaksanakan risetnya di UPT SD Negeri 060868 Kecamatan Medan Timur pada:

Hari/Tanggal : Rabu, 11 Februari 2026

Judul Skripsi : **Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SDN 060868 Medan**

Demikian Surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Kepala UPT SD Negeri 060868
Kec. Medan Timur



IDAWATY, S.Pd
NIP. 19670113 201411 2 001

Lampiran 22 Berita Acara Bimbingan Skripsi



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Wahyu Nabila Aprida
 NPM : 2202090010
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SDN 060868 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
12 Feb 2026	Bimbingan Skripsi	B
23 Feb 2026	Bimbingan Bab 4	B
27 Feb 2026	Revisi data	B
5 Maret 2026	Bimbingan Diagram	B
12 Maret 2026	Bimbingan Bab 4 dan 5	B
31 April 2026	Daftar Pustaka	B
11 April 2026	Lampiran	B
14 April 2026	Ace Skripsi	B

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Medan, April 2026
Dosen Pembimbing

Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 23 Lembar Pengesahan Skripsi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Panitia Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Wahyu Nabila Aprida
 NPM : 2202090010
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SDN 060868 Medan

Medan, April 2026

Disetujui oleh:

Pembimbing

Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 24 Permohonan Ujian Skripsi

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

PERMOHONAN UJIAN SKRIPSI

Kepada Yth : Medan, April 2026
 Bapak/Ibu Dekan *)
 di
 Medan
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

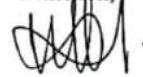
Nama : Wahyu Nabila Aprida
 NPM : 2202090010
 Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Alamat : Jl. Swadaya 1 Dusun VII Bandar Setia

Mengajukan permohonan mengikuti ujian skripsi, bersama ini saya lampirkan persyaratan:

1. Transkrip/Daftar nilai kumulatif (membawa KHS asli Sem 1 s/d terakhir dan Nilai Semester Pendek (kalau ada sp). Apabila KHS asli hilang, maka KHS Foto Copy harus dileges di Biro FKIP UMSU).
2. Foto copy STTB/Ijazah terakhir dilegalisir 3 rangkap (Boleh yang baru dan boleh yang lama)
3. Pas foto ukuran 4 x 6 cm, 15 lembar.
4. Bukti lunas SPP tahap berjalan, (difotocopy rangkap 3)
5. Foto copy compri 3 lembar
6. Surat keterangan bebas perpustakaan
7. Surat permohonan sidang yang sudah ditanda tangani oleh pimpinan Fakultas
8. Skripsi yang telah ACC Ketua dan Sekretaris Program Studi serta sudah ditandatangani oleh dekan fakultas.

Demikianlah permohonan saya untuk pengurusan selanjutnya. Terima kasih, wassalam.

Pemohon,



Wahyu Nabila Aprida

Medan, April 2026
 Disetujui oleh:
 A.n. Rektor
 Wakil Rektor I

Prof. Dr. MUHAMMAD ARIFIN, S.H., M.Hum

Medan, April 2026
 Dekan

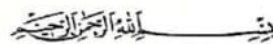


Dra. Hj. SYAMSUYURNITA, M.Pd

Lampiran 25 Pernyataan Keaslian Skripsi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Wahyu Nabila Aprida
 NPM : 2202090010
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SDN 060868 Medan.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SDN 060868 Medan.**" Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, April 2026
 Yang menyatakan



Wahyu Nabila Aprida
 NPM. 2202090010

Lampiran 26 Turnitin

1776232249188_Skripsi wahyuna 12345 TURNITIN.pdf

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet	270 words — 2%
2	repository.uinjambi.ac.id Internet	242 words — 1%
3	repository.uinsu.ac.id Internet	220 words — 1%
4	eprints.uny.ac.id Internet	137 words — 1%
5	repository.radenintan.ac.id Internet	125 words — 1%
6	eprints.walisongo.ac.id Internet	122 words — 1%
7	repository.uhn.ac.id Internet	94 words — 1%
8	repository.upi.edu Internet	89 words — 1%
9	digilib.unimed.ac.id Internet	85 words — 1%
10	repository.uin-suska.ac.id Internet	

DAFTAR RIWAYAT HIDUP**Data Pribadi**

Nama : WAHYU NABILA APRIDA
NPM : 2202090010
Tempat /Tgl Lahir : Medan, 29 April 2004
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Warga Negara : Indonesia
Alamat : Jl. Swadaya I Medan Tembung
Anak Ke : 1 dari 3 bersaudara
Telepon/ WA : 0812-7600-1260

**Nama Orang Tua**

Ayah : Dedek Irwansyah
Ibu : Agustina
Alamat : Jl. Swadaya I Medan Tembung

Pendidikan Formal

SD : SD Swasta Tiara Tembung
SMP : MTs Negeri 2 Medan
SMA : MAN 2 Model Medan
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Medan, April 2026

WAHYU NABILA APRIDA