

# PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS

(Penelitian Eksperimen pada Siswa Kelas V SDN Sukamaju Kecamatan Sumedang Utara  
Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2024/2025)

Cevi Wildan Aditia\*<sup>1</sup>, Mimih Aminah<sup>2</sup>, Fajar Kusuma Solihin<sup>3</sup>  
Universitas Sebelas April<sup>1,2,3</sup>

## Article Info

### Article history:

Received July 19, 2025

Revised July 22, 2025

Accepted July 30, 2025

### Keywords:

Teams Games Tournament  
Kemampuan Berpikir Kritis  
Ilmu Pengetahuan Alam dan  
Sosial

## ABSTRAK

*This research is motivated by the low critical thinking ability of students in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject, this is seen from the lack of students' abilities in analyzing, evaluating, and providing conclusions. The purpose of this study is to determine whether there is an effect of the Interactive Multimedia Assisted Teams Games Tournament (TGT) model on students' critical thinking abilities. The research method used is quantitative with an experimental research type with a one-group pretest-posttest design. The sampling technique in this study is saturated sampling, namely the entire fifth grade, totaling 26 people. Data collection techniques include observation techniques and test techniques. Data analysis techniques used are normality tests, t-tests and N-Gain tests with the help of SPSS. The results of the normality test show that the data is normally distributed. The results of the t-test show a sig value = 0.000 which means it is smaller than  $\alpha = 0.05$ , so  $H_a$  is accepted. This means that the use of the TGT model has a significant effect on students' critical thinking abilities. Meanwhile, the N-Gain result obtained a score of 0.61, which is in the moderate category, and the N-Gain percentage result obtained a value of 61.33%, which means that this TGT model is quite effective. In conclusion, this TGT model has a significant effect on students' critical thinking skills in the fifth grade science subject at SDN Sukamaju.*



Copyright © 2025 Universitas Sebelas April.  
All rights reserved.

### Corresponding Author:

Cevi Wildan Aditia,  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,  
Universitas Sebelas April,  
Jl. Angkrek Situ No. 19 Tlp. (0261) 202911 Fax. (0261) 210223 Sumedang.  
Email: [wildan.cevi@gmail.com](mailto:wildan.cevi@gmail.com)

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia, karena dengan pendidikan kemampuan serta kepribadian manusia dapat berkembang. Menurut Kadi dan Awwaliyah (2017: 46) Pendidikan adalah produk yang terlahir dari aktivitas manusia saat bereaksi terhadap realitas jagad raya, karena kehadiran pendidikan menjadi sarana bagi manusia untuk mengenal, mengkaji, dan memahami segala realitas kehidupan. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 13 Ayat 1 menyebutkan bahwa pendidikan

terdiri dari tiga jalur yaitu formal, non formal dan informal. Salah satu pendidikan formal yang ditempuh oleh seorang adalah pendidikan sekolah dasar. Perkembangan teknologi yang pesat pada abad ke-21 memicu perkembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan termasuk sekolah dasar. Dengan perkembangan teknologi guru bisa berkreasi dalam merancang pembelajaran yang menarik. Menurut Tuljanah dan Amini (2021: 55) untuk mampu eksis pada abad ke-21 diperlukan sepuluh keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik diantaranya keterampilan berpikir kreatif, keterampilan berpikir kritis, metakognitis, kolaborasi, literasi, literasi computer, berkewarganegaraan, bekerja dan berkarir serta keterampilan responsibilitas individu dan sosial. Salah satu pembelajaran yang diajarkan di sekolah dasar (SD) adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS merupakan mata pelajaran yang ada pada struktur Kurikulum Merdeka. IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum yang memadukan antara materi IPA dengan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran.

Kurikulum Merdeka hadir atas ketatnya persaingan sumber daya manusia secara global di abad ke-21. Pendidikan abad 21 menggunakan istilah yang dikenal sebagai 4C (*critical thinking, communication, collaboration, and creativity*), adalah empat keterampilan yang telah diidentifikasi sebagai keterampilan abad ke-21, sebagai keterampilan sangat penting dan diperlukan untuk pendidikan abad ke-21 (Kemendikbud, 2018: 14). Salah satu dari keempat keterampilan tersebut adalah *critical thinking* (berpikir kritis). Kemampuan berpikir kritis menjadi keterampilan yang sangat esensial dalam pendidikan. Berpikir kritis adalah jenis berpikir untuk mempertanyakan, menganalisis, menafsirkan, mengevaluasi, dan membuat penilaian tentang apa yang dibaca, dengar, katakan, atau tulis. Berpikir kritis yang baik adalah tentang membuat penilaian yang dapat diandalkan berdasarkan informasi yang dapat diandalkan (Monash, 2022). Dalam era pendidikan modern saat ini, kemampuan berpikir kritis dianggap sebagai salah satu kemampuan penting yang harus dimiliki oleh siswa. Stephani (Waruwu, dkk., 2024: 3784) menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kritis sangatlah penting bagi setiap individu, sehingga di dalam proses pendidikan harus memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, salah satunya berpikir kritis.

Namun faktanya berdasarkan hasil observasi di sekolah dasar ditemukan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah. Dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional ceramah. Hal ini membuat siswa masih sulit memahami materi. Penerapan model ini bersifat satu arah dan memberikan sedikit kesempatan siswa untuk aktif. Penggunaan metode ceramah pada pembelajaran menjadikan siswa tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran karena bosan dan terkesan kurang menyenangkan siswa memilih-milih teman dalam mengerjakan soal berkelompok, banyak siswa yang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi. Selain itu pada saat pembelajaran tidak didukung dengan penggunaan media, model, strategi atau pendekatan pembelajaran yang mampu membuat siswa menjadi aktif.

Kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar di Indonesia masih tergolong Budiawati (2013: 532) menyatakan bahwa rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang diterapkan pendidik kurang tepat, sehingga siswa merasa sulit untuk mengembangkan ide dan keterampilan berpikirnya dengan baik, serta siswa merasa kesulitan untuk menjawab soal-soal yang memiliki substansi yang menuntut penalaran, argumentasi dan penyelesaian. Salah satu alternatif untuk mengatasi tersebut yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model TGT merupakan salah satu model Kooperatif yang cara kerjanya membutuhkan tim dan juga turnamen akademik yang dimainkan oleh siswa Bersama anggota tim lainnya bekerja sama dalam menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan

gagasan Slavin (2021: 163). Dalam pembelajaran model TGT Bustami (2022) mengungkapkan tahapan yang dilakukan dalam pembelajaran ini yaitu dimulai dari, presentasi kelas, permainan, kelompok, pertandingan dan penghargaan kelompok. Berdasarkan penerapan model TGT keberadaan media sangat penting untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah multimedia interaktif. Menurut Caesariani (2018: 12) multimedia interaktif akan memudahkan setiap individu dalam mengingat dan mempelajari sesuatu melalui penglihatan dan pendengaran, karena multimedia interaktif dapat mejadi alat bantu dalam pembelajaran. Melalui penerapan model TGT berbantuan multimedia interaktif diharapkan terdapat perubahan yang signifikan bagi guru dan siswa.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Andhini (2022) hasilnya menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan berpikir kritis siswa antara kelas yang menggunakan model TGT (kelas eksperimen) dengan kelas yang menggunakan model konvensional. Adapun penelitian lain yang mendukung permasalahan ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Nurkholifah (2020). Hasilnya menunjukkan bahwa penerapan model TGT memiliki pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Berdasarkan pendapat tersebut, bahwa kemampuan berpikir kritis dan model TGT sangat erat kaitannya dan saling mendukung. Kemampuan berpikir kritis ini sangat dibutuhkan oleh siswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapinya.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas bahwa pentingnya kemampuan berpikir kritis, serta adanya bukti keberhasilan penelitian terdahulu dengan menerapkan model TGT. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Multimedia Interaktif terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPAS

### **1.1. Kemampuan Berpikir Kritis**

Pelaksanaan pendidikan saat ini masih memiliki kekurangan yaitu dengan adanya masalah-masalah yang muncul. Satu diantaranya masalah yang dihadapi dunia pendidikan adalah masalah lemahnya proses pembelajaran yang dilakukan membuat siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir (Wati dan Anggraini, 2019: 101) Berpikir merupakan suatu kegiatan mental yang dialami seseorang bila mereka dihadapkan pada suatu masalah atau situasi yang harus dipecahkan. Adinda (Azizah, dkk, 2018: 1) mengemukakan bahwa berpikir kritis adalah mampu menyimpulkan apa yang di ketahuinya menggunakan informasi untuk memecahkan permasalahan dan mampu mencari sumber informasi yang relevan. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis adalah suatu proses mental untuk menganalisis atau mengevaluasi informasi.

Mengukur kemampuan berpikir kritis siswa harus berdasarkan indikator yang sesuai, hal tersebut dilakukan guna memudahkan peneliti untuk mengetahui hal yang akan dicapai pada setiap pertemuannya. Menurut Anggraini dkk (2023: 6) bahwa seseorang dapat dikatakan memiliki kemampuan berpikir kritis berdasarkan indikator yaitu (1) menganalisis (2) mengevaluasi, (3) mensintesis, (4) menarik kesimpulan, (5) membuat penilaian, (6) keputusan yang bermakna, (7) merapkan dalam kehidupan nyata dan (8) merefleksikan secara kritis pengalaman dan pembelajaran.

Sejalan dengan hal tersebut menurut Ennis (Hamidah, dkk., 2023: 205) bahwa indikator berpikir kritis yaitu (1) memberikan penjelasan sederhana (*elementary clarification*), (2) membangun keterampilan dasar (*basic support*), (3) menyimpulkan (*inference*), (4) memberikan penjelasan lanjut (*advanced clarification*), dan (5) mengatur strategi atau taktik (*strategy and tactics*).

## 1.2. Model Teams Games Tournament

Model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif dimana kegiatan belajar siswa diawali dengan memperhatikan penjelasan guru di depan kelas (presentasi kelas), team (belajar kelompok), games (memainkan permainan), kemudian tournament (pertandingan akademik) dan terakhir rekognisi tim Slavin (Huda, 201: 197). Model pembelajaran tipe TGT merupakan salah satu model yang diterapkan dalam proses pembelajaran yang memberikan antusiasme, yang menarik dari pembelajaran ini adalah dilibatkannya peseeat didik dalam pembelajaran bekerja sama dalam tim dan dapat bertukar piiran dalam menganalisis argumen merumuskan alternatif atau srategi pemecahan masalah, menentukan dan menerapkan strategi dalam tim dan mengevaluasi kinerja tim. Rukmana (2017: 54) menngemukakan bahwa pembelajaran TGT menempatkan siswa belajar dalam kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa yang memiliki jenis kelamin, kemampuan, ras yang berbeda.

Model TGT memiliki beberapa tahapan yang dilakukan sebelum dilaksankannya pembelajaran. Rusman menjelaskan langkah-langkah model TGT yaitu “(1) Penyajian Kelas, (2) Belajar dalam kelompok, (3) Melakukan Permainan, (4) Melakukan Pertandingan, (5) Memberi Penghargaan. Dalam pelaksanaan pembelajaran Model TGT Suarjana (2020: 10) menyebutkan kelebihan model TGT adalah sebagai berikut.

1. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas.
2. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
3. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
4. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan siswa.
5. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
6. Motivasi belajar lebih tinggi.
7. Hasil belajar lebih baik.
8. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaaan dan toleransi.

Sama halnya dengan model pembelajaran lain, model TGT juga memiliki beberapa kekurangan dalam penerapannya. Menurut Taniredja (2017: 21) kekurangan model TGT adalah sebagai berikut.

1. Kegiatan pembelajaran masih ada siswa yang tidak ikut berpendapat.
2. Guru tidak dapat mengelola kelas.
3. Terjadinya kegaduhan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model TGT dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis dalam pembelajaran, dan dapat melatih serta mengasah keaktifan siswa. Kekurangan model ini siswa masih banyak yang tidak ikut berkontribusi dan berpendapat sehingga kemampuan berpikir kritis siswa belum dapat berkembang.

## 1.3. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan kombinasi dari berbagai bentuk media yang meliputi teks, gambar, audio video yang digunakan untuk menyajikan informasi dengan cara yang menarik multimedia ini digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan materi ketika proses pembelajaran berlangsung Caesariani (2018: 11). Adapun pendapat lain menurut Aulia (2023:12) multimedia interaktif merupakan komunikasi dua arah atau menciptakan hubungan timbal balik yang aktif dari dua pihak atau lebih. Dalam pembelajaran multimedia intraktif berbasis teknologi yang disajikan dalam bentuk teks, grafik, music, film animasi, power point interaktif, permainan dan kuis.

Adapun kelebihan dari multimedia interaktif menurut Swara (2020) dalam proses pembelajaran diantaranya. (1) lebih interaktif dan inovatifnya system pembelajaran, (2) dalam mencari terobosan pembelajaran pendidik dituntut untuk inovatif dan kreasi setiap saat, (3) mampu menggabungkan antara video dan animasi bergambar, (4) tujuan pembelajaran peserta didik akan meningkat, (5) materi mampu divisualisasikan, (6) melatih peserta didik agar mendapatkan suatu ilmu pembelajaran lebih mandiri.

Disetiap kelebihan pasti ada kekurangan, terutama pada saat dilaksanakannya proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif. Adapun kekurangan multimedia interaktif menurut Nugraha (2020) yaitu (1) biaya yang relative mahal, (2) perlunya peningkatan sumber daya manusia dalam penggunaan multimedia interaktif, (3) perhatian pemerintah dalam pembelajaran multimedia interaktif masih terbilang kurang, (4) belum memadai adanya fasilitas untuk pembelajaran menggunakan multimedia interaktif.

Multimedia interaktif memiliki manfaat yang berguna bagi peserta didik maupun pendidik. Adapun manfaat dari multimedia interaktif ini menurut Hanikah (2020: 19) yaitu (1) menjelaskan materi pembelajaran atau objek yang abstrak, (2) memberikan pengalaman nyata atau langsung, (3) mempelajari adanya persamaan pendapat, (4) menarik perhatian peserta didik, (5) membantu peserta didik belajar secara individual maupun kelompok, (6) materi pembelajaran lebih lama diingat, (7) mempermudah dalam penyajian materi, (8) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indera.

Dari pendapat para ahli diatas bahwa multimedia interaktif memiliki kelebihan, kekurangan dan juga manfaat dalam proses pembelajaran dan membantu peningkatan pembelajaran baik itu secara individual maupun kelompok, dalam penyajian multimedia interaktif ini cocok digunakan pada saat implementasi pembelajaran dalam membantu pendidik memudahkan penyampaian materi.

#### **1.4. Pembelajaran IPAS**

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya (Kemendikbud, 2022: 4). Menurut Suhelayanti, dkk. (2023: 30) IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. IPA yang mempelajari tentang alam, pastinya juga sangat dengan kondisi masyarakat atau lingkungan, sehingga memungkinkan untuk diajarkan secara integratif, sedangkan IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Tujuan pembelajaran IPAS menurut Kemendikbud (2022, 5-6) tujuan IPAS adalah sebagai berikut.

1. Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
2. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
3. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
4. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
5. Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota

masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya.

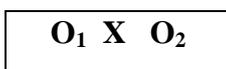
6. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa IPAS adalah pembelajaran yang menggabungkan IPA dan IPS untuk memberikan pemahaman yang komprehensif kepada siswa tentang alam dan sosial di sekitar mereka. Tujuan pembelajaran IPAS adalah untuk membentuk siswa yang memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Siswa diharapkan mampu memahami diri dan lingkungan sosialnya, mampu menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari, menjunjung nilai-nilai moral, dan berperan aktif sebagai warga negara yang bertanggung jawab.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Jakni (2016: 1) bahwa penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang mencoba untuk mencari sebab akibat antara variable bebas dan variable terikat, Dimana variable bebas sengaja dikendalikan dan dimanipulasi (dibedakan perlakuan). Penelitian eksperimen merupakan salah satu jenis penelitian kuantitatif yang saat ini banyak dikembangkan dalam dunia pendidikan. Selain itu menurut Satyaninrum (2022: 77) bahwa penelitian eksperimen atau percobaan adalah kegiatan yang bertujuan untuk mengetahui segala sesuatu gejala atau pengaruh yang timbul sebab akibat adanya suatu perlakuan.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-eksperimental design*. Penelitian *pre-eksperimental design* menurut Sugiyono (2019: 112) yaitu “Penelitian eksperimen yang belum sungguh-sungguh dikarenakan tidak adanya variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara acak”. Bentuk desain yang digunakan pada penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*. Desain *one group pretest-posttest* ini terdiri atas satu kelompok yang telah ditentukan. Tes dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dan sesudah diberi perlakuan (*posttest*). Adapun pola penelitian desain *one group pretest-posttest* menurut Sugiyono (2020: 131) sebagai berikut.



**Gambar 1.** One-Group Pretest-Posttest Design (Sugiyono, 2020: 131)

Keterangan:

O<sub>1</sub> = nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X = *treatment*/perlakuan model TGT

O<sub>2</sub> = nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Sukamaju Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2024/2025. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Sumedang yang berjumlah 26 orang siswa, terdiri dari 11 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki. Sementara itu, sampel dalam penelitian adalah satu kelas dari keseluruhan populasi dengan sampling jenuh.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Tes ini berupa sepuluh soal pilihan ganda (PG) yang diberikan sebelum penggunaan model TGT atau *pretest* dan sesudah penggunaan model TGT atau *posttest*. Sedangkan lembar observasi diisi oleh

observer yaitu guru atau teman sejawat pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan model TGT. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk, uji t (jika data berdistribusi normal), dan uji N-Gain.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. HASIL

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas V SDN Sukamaju pada tanggal 5, 7, dan 9 Mei 2025. Data hasil penelitian ini dianalisis dengan berbantuan aplikasi SPSS *Statistic* 23 dan digunakan untuk memperoleh simpulan yang didasarkan pada pengujian hipotesis. Data-data yang diperoleh dari siswa melalui *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT). Data hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat dalam Tabel 1 berikut.

**Tabel 1.** Perhitungan Data Pretest-Posttest Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Deskripsi	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah	1260	2050
Rata-rata	47,6	78,9
Nilai Terendah	20	50
Nilai Tertinggi	80	100

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan hasil pretest pada 26 siswa kelas V, diperoleh nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 20 dengan rata-rata 47,6. Sedangkan hasil posttest memperoleh nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 50 dengan rata-rata 78,9. Analisis dari data hasil penelitian dilakukan dalam tiga tahap, yaitu uji normalitas, uji hipotesis, dan uji N-Gain. Setelah data uji normalitas dilakukan dan diketahui berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan uji hipotesis (uji t).

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan SPSS *Statistic* 26, melalui uji Shapiro-Wilk. Berikut disajikan data hasil uji normalitas nilai *pretest* dan *posttest* dari soal tes kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN Cikeusi II.

**Tabel 2.** Hasil Uji Normalitas

Data	N	Taraf Signifikansi ( $\alpha$ )	Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i>	15	0,05	0,222	H <sub>0</sub> diterima
<i>Posttest</i>	15	0,05	0,112	H <sub>0</sub> diterima

Berdasarkan tabel perhitungan uji normalitas, diperoleh nilai *p-value pretest* sebesar 0,222 dan nilai *p-value posttest* sebesar 0,112. Kedua nilai *p-value* tersebut > dari 0,05, artinya H<sub>0</sub> diterima. Demikian bahwa *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Setelah dilakukan uji normalitas dan diketahui bahwa data berdistribusi normal, maka pengujian dapat dilanjutkan menggunakan uji t.

#### 2. Uji Hipotesis (uji t)

Untuk mengetahui pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, dilakukan uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test*.

**Tabel 3.** Hasil Uji t

Data	Taraf Signifikansi ( $\alpha$ )	Sig. (2-tailed)	Keterangan
<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	0,005	0,000	$H_a$ diterima

Berdasarkan hasil perhitungan uji t dapat dilihat bahwa nilai *p-value* (*p*) 0,00 < dari 0,05 maka  $H_a$  diterima. Artinya model *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

### 3. Uji N-Gain

Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah diberikan perlakuan dan mengetahui keefektifan model TGT. Peningkatan dan keefektifan ini diambil dari nilai *pretest* dan *posttest* yang didapatkan oleh siswa.

**Tabel 1.** Hasil Uji Gain

Rata-rata <i>Pretest</i>	47,6
Rata-rata <i>Posttest</i>	78,9
Rata-rata N-Gain Skor	0,61
Rata-rata N-Gain Persen	61,33 %
Keterangan	Sedang

Berdasarkan Tabel 4. dapat dilihat bahwa diperoleh hasil nilai N-Gain skor 0,61 yang artinya mengalami peningkatan dengan kriteria tinggi dan nilai N-Gain persen sebesar 61,33% masuk kedalam kategori cukup efektif. Hal ini bahwa terdapat peningkatan yang signifikan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan atau *treatment* serta model TGT ini efektif untuk diterapkan pada proses pembelajaran.

## 3.2. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah diuraikan di atas, dapat dijelaskan bahwa tujuan penelitian ini yaitu mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model TGT Berbantuan multimedia interaktif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, telah tercapai. Dengan demikian, hipotesis yang diajukan yaitu penggunaan model TGT berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN Sukamaju, telah diterima.

Berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan model TGT yang dinilai oleh wali kelas, pada pertemuan pertama peneliti melaksanakan 15 langkah pembelajaran dari total 17 langkah. Kemudian pada pertemuan kedua peneliti memperbaiki langkah yang tidak terlaksana pada pertemuan pertama, dan peneliti melaksanakan 17 langkah pembelajaran dari total 17 langkah. Maka dari itu, langkah model pembelajaran pada pertemuan kedua telah terlaksana.

Hasil pengolahan data *pretest* dan *posttest*, diketahui bahwa hasil *pretest* siswa sebelum diberikan perlakuan memperoleh nilai terendah sebesar 20 dan nilai tertinggi sebesar 80, dengan nilai rata-rata sebesar 47,6. Kemudian setelah diberi perlakuan pada kegiatan pembelajaran menggunakan model TGT pada materi “Bumi Berubah”, hasil *posttest* menunjukkan peningkatan dengan nilai terendah sebesar 50 dan nilai tertinggi sebesar 100, dengan nilai rata-rata 78,9.

Dari hasil *pretest* dan *posttest* kemudian diolah kembali menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk pada aplikasi *SPSS statistic 26*. Diperoleh nilai *p-value pretest* sebesar 0,222

dan *p-value posttest* 0,112 yang keduanya lebih besar dari *p-value* 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, karena didapatkan data yang berdistribusi normal maka selanjutnya dilakukan pengujian statistik parametrik menggunakan uji t.

Berdasarkan hasil pengolahan data dengan uji t, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,00 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, sehingga terdapat pengaruh signifikan kemampuan berpikir kritis siswa menggunakan model TGT berbantuan multimedia interaktif. Selain itu, hasil uji N-Gain menunjukkan nilai 0,61 yang mengindikasikan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dengan kriteria sedang setelah diberikan perlakuan.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Multimedia interaktif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN Sukamaju yang terletak di Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2024/2025 dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan multimedia intersktif berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil uji t (*paired sample t-test*) dengan Sig = 0,000 yang berarti lebih kecil dari  $\alpha = 0,05$ . Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan model TGT terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN Sukamaju.
2. Berdasarkan uji N-Gain diperoleh nilai N-Gain skor sebesar 0,61 dengan interpretasi tinggi dan diperoleh nilai persentase N-Gain sebesar 61,33% yang tingkat keefektifannya tergolong pada interpretasi cukup efektif. Dapat disimpulkan bahwa model TGT ini cukup efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

#### REFERENSI

- Andhini, I. G. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 1(2), 112-120.
- Anggraeni, P., dkk. (2023). *Development Of The 6CS Emergence Measurement Instruments In Elementary Schools. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(4), 928-944.
- Budiwati, R., Budiarti, A., Muckromin, A., Hidayati, Y. M., & Dessty, A. (2023). Analisis buku IPAS kelas IV kurikulum merdeka ditinjau dari miskonsepsi. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 523-534.
- Bustami, Y., Mirnawati, M., & Utami, Y. E. (2022). Model Pembelajaran Teams Games Tournament: Studi Meta-Analisis Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sains. *Biosfer: Jurnal Biologi dan Pendidikan Biologi*, 7(1), 30-40.
- Caesariani, N. A. (2018). Pemanfaatan Multimedia Interaktif pada Model Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(2), 832-840.
- Huda, dkk . (2024). The Cooperative Learning Type Of Team Games Tournament (Tgt): Its Application To Mathematics Learning In Primary Schools. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 1588-1599.

- Jakni. (2016). *Metodologi Penelitian Ekseperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, CV. S
- Kadi, T., & Awwaliyah, R. (2017). Inovasi pendidikan: Upaya penyelesaian problematika pendidikan di Indonesia. *Jurnal Islam Nusantara*, 1(2). 144-155
- Kemendikbud. (2022). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA Merdeka Mengajar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Monash University, (2022). *What is critical thinking? Student Academic Success*. [online] Tersedia di: <https://www.monash.edu/student-academic-success/enhance-your-thinking/critical-thinking/what-is-critical-thinking> [Diakses 26 Apr. 2025].
- Nugraha, E. dkk., (2020). Implementation of Interactive Multimedia Based on Integrated Real Life Video Animation in Vocational School Online Learning With a Visual Auditory Kinesthetic Model. *Journal of Engineering Science and Technology*, 17, 1-10.
- Nurkholifah. dkk., (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Monies untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 3 Padurenan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 415-426.
- Suarjana, I. M. dkk. (2020). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe tgt (teams games tournament) berbantuan cara sengkedan dan metode bernyanyi untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi faktor dan kelipatan. *Indonesian Gender and society journal*, 1(1), 29-34.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Swara, G (2020). Development and Feasibility Test on Android-Based Interactive Multimedia Applications for Mathematics Learning. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 14(2), 106-111.
- Taniredja, dkk., (2020). Implementation of Team Games Tournament (TGT) Learning Model in Strengthening Students' Self-Confidence. *Fahima*, 4(1), 108-119.
- Tulljanah, R., & Amini, R. (2021). Model pembelajaran RADEC sebagai alternatif dalam meningkatkan higher order thinking skill pada pembelajaran IPA di sekolah dasar: Systematic review. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5508-5519.
- Wati, S., dkk. (2019). Strategi pembelajaran kooperatif tipe jigsaw: pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 98-106.