

# **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENTS* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR IPA**

Ni Md. Rusnadi<sup>1</sup>, Dsk. Pt. Parmiti<sup>2</sup>, Ni Wy. Arini<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup>Jurusan PGSD, <sup>2</sup>Jurusan TP, FIP  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

e\_mail: rusnadimade@yahoo.com<sup>1</sup>, dsk\_ptparmiti@yahoo.co.id<sup>2</sup>,  
wayanarini@yahoo.co.id<sup>3</sup>

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan berpikir kritis dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD No. 5 Tamblang setelah diterapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournaments* (TGT) dalam proses pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dalam 2 siklus secara berdaur yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan evaluasi, serta refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V Semester I SD No. 5 Tamblang Tahun Pelajaran 2012/2013 yang terdiri dari 20 orang. Objek penelitian ini adalah kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPA siswa kelas V semester I SD No. 5 Tamblang Tahun Pelajaran 2012/2013. Data kemampuan berpikir kritis IPA siswa dikumpulkan melalui tes esai dan data hasil belajar dikumpulkan melalui tes berbentuk pilihan ganda, kemudian data yang didapatkan dianalisis menggunakan metode analisis statistik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD No.5 Tamblang. Kemampuan berpikir kritis siswa pada siklus I mencapai 63 dengan kategori cukup kritis dan pada siklus II mencapai 80. Hasil belajar pada siklus I mencapai 60 dengan kategori sedang dan pada siklus II mencapai 71,5 dengan kategori tinggi.

**Kata kunci:** TGT, berpikir kritis, pembelajaran kooperatif

## **Abstract**

This study was aimed to improve think critically and students learning result IPA of V class at SD No. 5 Tamblang. After apply the co-operative learning method type of *Team Game Tournaments* (TGT) in learning process. Type of the study using action study class at two cycle by cycling covering planning, implemented, observation and evaluation, and also refleksi. This study subject is students V class first semester at SD No. 5 Tamblang in 2012/2013 involving total number 20 students. This study abject is critical think capability and students learning result IPA V class first semester of SD No. 5 Tamblang in 2012/2013. Apability data think critically of IPA students was collected based on essay test and the students learning result data was collected based on option test, after wards the obtained data were analyzed by using statistical descriptive and quantitative method. The result of the study showed that co-operative teaching learning method type *Team Game Tournaments* (TGT) can improve critical think ability and learning students at cycle I achieve 63 with critical category enough and at cycle II achieve 80. Learning students result at cycle I achieve 60 by average category and at cycle II achieve 71,5 by high category.

**Key words:** TGT, critical thinking, co-operatif learning

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin kelangsungan pembangunan suatu bangsa. Potensi-potensi siswa perlu dikembangkan dalam pendidikan untuk memahami konsep-konsep pembelajaran, sehingga pendidikan dapat berjalan dengan baik. Dalam PP No 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan diuraikan bahwa: "salah satu misi pendidikan nasional adalah meningkatkan mutu pendidikan yang memiliki daya saing di tingkat nasional, regional dan internasional serta meningkatkan relevansi pendidikan dengan kebutuhan masyarakat dalam upaya menghadapi tantangan global".

Pendidikan dapat berjalan dengan baik jika komponen-komponen didalamnya dapat berjalan dengan baik pula. Misalnya, guru dan kepala sekolah merupakan tolak ukur pendidikan karena mereka yang berinteraksi langsung dengan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran diperlukan berbagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar khususnya pembelajaran di sekolah dasar. Hal tersebut dikarenakan siswa sekolah dasar pada umumnya memiliki tingkat kejenuhan yang tinggi pada proses pembelajaran sehingga sangat berdampak pada hasil belajarnya.

Guru harus mengubah dengan kegiatan pembelajaran aktif dan kreatif yang lebih menekankan pada kemampuan siswa dan tidak masih berpusat pada guru. Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar peserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar. Pengalaman dasar tersebut dapat terwujud diantaranya melalui penggunaan metode atau pendekatan yang sesuai guna meningkatkan mutu pendidikan.

Berbagai usaha telah dilakukan oleh pemerintah untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pendidikan. Namun upaya pemerintah belum membuahkan hasil optimal dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Rendahnya mutu pendidikan dapat kita lihat dari hasil belajar

siswa pada setiap jenjang pendidikan. Seperti temuan di lapangan masih banyak hasil belajar pada mata pelajaran IPA masih tergolong rendah. Padahal mata pelajaran ilmu pengetahuan alam merupakan salah satu mata pelajaran yang penting ditanamkan pada anak didik karena melalui pembelajaran IPA, siswa mampu bersikap ilmiah dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi.

Rendahnya mutu pendidikan IPA, karena pembelajaran IPA masih dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit. Materi IPA banyak menggunakan rumus-rumus dan konsep yang cukup sulit dimengerti oleh siswa. Selain itu, masih banyak guru sekolah dasar menggunakan metode pembelajaran konvensional dalam bentuk ceramah dalam pembelajaran, sehingga siswa cenderung kurang aktif. Kekurangaktifan siswa dalam pembelajaran IPA akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas V SD No. 5 Tamblang pada tanggal 24 Februari 2012 diperoleh beberapa masalah yang dialami oleh siswa dalam proses pembelajaran yaitu: (1) pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru lebih banyak menekankan pada aspek pengetahuan dan pemahaman. Hal ini mengakibatkan siswa kurang terlatih dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan masalah, menganalisis konsep-konsep, maupun mengambil keputusan dalam pembelajaran IPA, (2) Pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih bersifat konvensional, artinya pembelajaran hanya dilakukan dengan menjelaskan teori, pemberian contoh, dan diakhir dengan latihan soal-soal, (3) pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru masih kurang menarik, sehingga siswa kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran, (4) kemampuan siswa dalam memahami konsep dan memecahkan masalah masih rendah, dan (5) perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran IPA masih kurang (banyak siswa yang bermain-main, mengantuk bahkan ada yang bertengkar dengan teman sekelasnya). Ini berdampak pada rendahnya kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD No. 5 Tamblang yang masih berada di bawah

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang harus dicapai siswa.

Permasalahan yang ditemukan di SD No. 5 Tamblang tidak bisa dibiarkan berkembang secara terus menerus karena kemungkinan besar hasil belajar IPA tidak akan tercapai sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran IPA guru harus menerapkan model pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dan mengarahkan siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka, agar dapat memecahkan masalah dalam pembelajaran IPA yang diberikan oleh guru. "Kemampuan berpikir kritis siswa dapat ditingkatkan dengan menerapkan pembelajaran yang berpusat pada siswa" (Aryana, 2009:11).

Sedangkan Beyer (dalam Filsaime, Dennis K, 2008) menyatakan bahwa berpikir kritis adalah membuat suatu penilaian-penilaian yang masuk akal. Beyer memandang berpikir kritis digunakan sebagai kriteria untuk menilai kualitas sesuatu, dari kegiatan yang paling sederhana seperti kegiatan normal sehari-hari. Kemudian menurut Screven, dkk (2008) memandang berpikir kritis sebagai proses disiplin cerdas dari konseptualisasi, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi aktif dan berketramampilan yang dikumpulkan dari, atau dihasilkan oleh, observasi, pengalaman, refleksi, penalaran atau komunikasi sebagai sebagai sebuah penuntun menuju kepercayaan dan aksi.

Uraian pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis adalah suatu proses kemampuan untuk memecahkan masalah berdasarkan pertimbangan yang baik serta pengalaman-pengalaman yang sesuai dengan fakta yang ada. Kemampuan berpikir kritis ini merupakan proses berpikir untuk memecahkan masalah dalam proses pembelajaran, sehingga dapat diambil suatu keputusan yang terbaik yang dapat dilaksanakan. Kemampuan berpikir kritis ini dapat dilatihkan di sekolah manapun melalui suatu proses belajar. Suatu proses pembelajaran dapat tercapai serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan masalah dalam proses belajar, yang pada intinya berpusat pada siswa. Menurut Garrison (dalam Filsaime

Denis K, 2008:58) "ada lima tahap berpikir kritis yaitu (1) mendefinisikan masalah dengan jelas, (2) mengeksplorasi masalah-masalah (3) solusi-solusi yang mungkin, (4) mengevaluasi penerapannya dan (5) mengintegrasikan pemahaman ini dengan pengetahuan yang ada". Sedangkan Watson dan Glaser ( dalam Filsaime Denis K, 2008:60) memandang "berpikir kritis sebagai sebuah gabungan sikap, pengetahuan dan kecakapan".

Moor dan Parker (dalam Aryana, 2009:5) mendefinisikan "berfikir kritis sebagai pertimbangan yang cermat dalam memberikan keputusan untuk menerima atau menolak suatu pernyataan yang bersifat benar atau salah". Sedangkan Roland (dalam Sudiarta, 2008) menyatakan bahwa "kemampuan berpikir kritis melibatkan kemampuan untuk membuat alasan yang masuk akal dalam situasi yang kompleks, seperti misalnya yang ditemukan dalam masyarakat yang modern dan cepat berubah. Pengertian ini menekankan pentingnya "mengetahui" daripada mengetahui apa".

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang yang dipergunakan untuk aktivitas kognitif dalam menguasai suatu konsep, sehingga terbiasa untuk memecahkan suatu masalah dan mengambil keputusan secara matang berdasarkan fakta-fakta yang ada.

Berpikir kritis dapat dilatihkan di sekolah melalui proses pembelajaran. Pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pembelajaran berpusat pada siswa akan melibatkan aktivitas mental dan fisik siswa dalam memecahkan masalah yang disampaikan guru. Hal ini sejalan dengan pendapat Novak (dalam Aryana, 2006:7) mengemukakan bahwa pembelajaran berpusat pada siswa akan melibatkan minimal sepuluh komponen berpikir kritis yaitu: 1) mengingat, 2) klasifikasi, 3) generalisasi, 4) membandingkan, 5) mengevaluasi, 6) menganalisis fakta, 7) melakukan sintesis atau mengkreasi, 8) berimajinasi, 9) melakukan deduksi teori, 10) dan menyimpulkan.

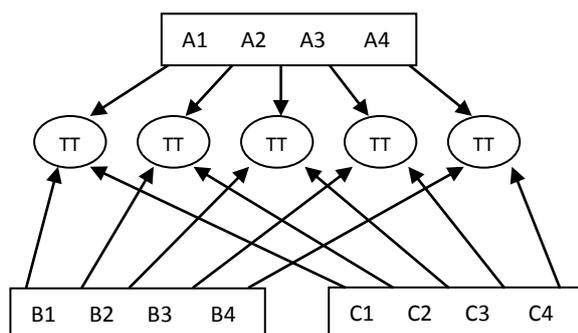
Ciri-ciri dari berpikir kritis yaitu: 1)menanggapi atau memberikan komentar terhadap sesuatu, 2) bersedia memperbaiki kesalahan, 3) dapat menganalisis sesuatu secara sistematis, 4) berani menyampaikan kebenaran, 5) bersikap cermat dan jujur.

Kemampuan berpikir kritis dalam proses pembelajaran sangat perlu dimiliki oleh siswa. Siswa memerlukan kemampuan berpikir kritis untuk dapat memecahkan suatu masalah, mengambil keputusan berdasarkan pertimbangan yang matang melalui deduksi teori maupun proses induksi dari pengalaman-pengalaman yang ada. Misalnya, siswa dalam menghadapi suatu permasalahan, siswa harus dapat memberikan argumen dari masalah yang dihadapi serta siswa dapat memberikan suatu tanggapan terhadap masalah tersebut.

Menurut Suyanto (2009:51) “model pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan, atau inkuiri”. Sedangkan menurut Suprijono (2009:54) adalah “Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru”.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan tentang model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama dengan teman yang dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru.

Secara sederhana skema *games tournament* dapat dilihat pada Gambar 1 (Nur, 2005:43).



Gambar 1. Skema *games tournament*

Keterangan :

A1,B1,C1= Siswa berkemampuan tinggi, A(2,3,4) B(2,3,4) C(2,3,4) = Siswa berkemampuan sedang, A5,B5,C5= Siswa berkemampuan rendah, TT1, TT2, TT3, TT4, TT5= Tournament Table

Siswa dari satu kelompok ditempatkan pada meja tournament berdasarkan tingkat kemampuan mereka. Pada meja satu ditempatkan wakil-wakil siswa yang berkemampuan akademik tinggi, pada meja dua dan tiga ditempatkan siswa yang berkemampuan rata-rata, sedangkan pada meja empat ditempati oleh para siswa yang berkemampuan rendah. Selanjutnya, para siswa akan mengalami perubahan posisi dari meja satu ke meja yang lain tergantung dari kemampuan mereka dalam mengikuti tournament. Pemenang pertama pada suatu meja bisa berpindah ke meja yang berkualifikasi lebih tinggi, pemenang kedua ditempatkan di meja kedua, sedangkan siswa mendapat skor terendah akan bergeser ke meja yang ditempati oleh siswa berkualifikasi lebih rendah. Dengan cara ini maka penempatan siswa pada saat awal akan dapat bergeser naik atau turun sampai menempati posisi sesuai dengan tingkat kemampuan yang sesungguhnya mereka miliki.

Menurut Slavin (2010) ada sintaks yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yaitu (a) Presentasi di kelas. presentasi kelas atau diskusi yang dipimpin oleh guru harus benar-benar berfokus pada unit *Teams Games Tournament*, (b) Tim. Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin dan ras. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, (c) *Games*. *Games* ini terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim, (d) Turnamen. Turnamen adalah sebuah struktur dimana *games* berlangsung. Turnamen biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja

kelompok, (e) Rekognisi tim. Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu.

Menurut Slavin (2008:26-28) pembelajaran kooperatif memiliki enam karakteristik. Keenam karakteristik tersebut sebagai berikut. (a) Tujuan kelompok. (b) Tanggung jawab individual. (c) Kesempatan sukses yang sama. (d) Kompetensi tim. Studi tahap awal dari STAD dan TGT menggunakan kompetisi antar tim sebagai timnya. (e) Spesialisasi tugas, Unsur utama dari Jigsaw, *Group Investigation*, dan metode spesialisasi tugas lainnya adalah tugas untuk melaksanakan subtugas terhadap masing-masing anggota kelompok, (f) Adaptasi terhadap kebutuhan kelompok.

Karakteristik pembelajaran kooperatif ada enam yaitu, tujuan kelompok yang menggunakan berupa sertifikat yang diberikan kepada tim yang sudah memenuhi kriteria. Tanggung jawab individual menggunakan dua cara yang pertama menggunakan skor atau nilai kelompok dan yang kedua adalah spesialisasi tugas. Kesempatan sukses yang sama, karakteristik unik dari metode pembelajaran tim siswa adalah penggunaan metode skor yang memastikan semua siswa mendapat kesempatan yang sama untuk berkontribusi dalam timnya. Metode tersebut terdiri atas poin kemajuan, kompetensi dengan yang setara, atau adaptasi tugas terhadap tingkat kinerja individual. Kompetisi tim, studi tahap awal dari STAD dan TGT menggunakan kompetisi antar tim sebagai timnya. Spesialisasi tugas, Unsur utama dari Jigsaw, *Group Investigation*, dan metode spesialisasi tugas lainnya adalah tugas untuk melaksanakan subtugas terhadap masing-masing anggota kelompok, (f) Adaptasi terhadap kebutuhan kelompok. Kebanyakan metode pembelajaran kooperatif menggunakan pengajaran yang mempercepat langkah kelompok

Berdasarkan uraian di atas model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa karakteristik yaitu diantaranya tujuan kelompok, tanggung jawab individual, kesempatan sukses yang sama, kompetensi tim, spesialisasi tugas dan adaptasi

terhadap kebutuhan kelompok yang dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan siswa.

Model pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk kerja sama dalam kelompok dan meningkatkan motivasi siswa dalam mengembangkan aktifitas dan inisiatif belajar adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). *Team Game Tournament* pada mulanya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards, “merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengembangkan aktifitas dan inisiatif dalam belajar sebab dalam *Team Game Tournament* siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim yang lainnya untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka” (Slavin, 2008:13). Maka dari itu, *Team Game Tournament* adalah model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam memainkan permainan dalam kelompoknya untuk memperoleh tambahan poin dalam skor tim mereka. Dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dengan anggota 4-6 siswa yang heterogen. Kelompok dapat dibentuk dengan mempertimbangkan keakraban persahabatan atau minat yang sama dalam topik tertentu, setelah siswa belajar secara berkelompok siswa diajak dalam suatu permainan akademik (turnamen). Permainan ini berfungsi sebagai tinjauan kembali terhadap materi pelajaran sebelum siswa menghadapi tes individual. Melalui penerapan model pembelajaran TGT akan lebih memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan lebih meningkatkan minat siswa untuk belajar.

Dengan demikian diharapkan para guru pengajar mata pelajaran IPA tertarik untuk mengubah dan memvariasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* demi tercapainya tujuan mata pelajaran IPA. Istilah yang digunakan IPA atau Ilmu Pengetahuan Alam berarti Ilmu tentang Pengetahuan Alam. Ilmu artinya suatu pengetahuan yang benar. Pengetahuan yang benar adalah pengetahuan yang rasional dan objektif.

Rasional artinya masuk akal atau logis, sedangkan pengetahuan alam adalah pengetahuan tentang alam semesta dengan segala isinya. Jadi secara singkat dapat dikatakan IPA adalah pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya.

Trianto (2005:20) menyatakan bahwa "IPA adalah pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala alam melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah dan hasilnya terwujud sebagai produk ilmiah. IPA merupakan "bagian kehidupan manusia dari sejak manusia itu mengenal diri dan alam sekitarnya" (Suastra 2009:1). Manusia dan lingkungan merupakan sumber, objek dan subjek IPA. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa IPA merupakan pengalaman individu manusia yang oleh masing-masing individu itu dirasakan atau dimaknai berbeda atau sama. Oleh karena itu, dengan latar belakang pengalaman berbeda, hal serupa mungkin akan dimaknai berbeda oleh individu yang berbeda.

Suastra (2009:2) menyatakan bahwa mata pelajaran IPA di SD bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut. a) memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaannya, b) mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, c) mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat, d) meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam, e) meningkatkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan, f) meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan, g) memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa IPA

merupakan kumpulan ilmu yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa/gejala-gejala alam yang di dalamnya terdapat unsur utama yaitu sikap manusia, proses dan produk yang satu sama lain tidak dapat terpisahkan.

Pada dasarnya pembelajaran IPA di sekolah dasar dapat dikatakan terjadi dari dua unsur yaitu, hasil IPA dan cara kerja memperoleh hasil itu. Hasil IPA berupa fakta-fakta, hukum-hukum, konsep-konsep, maupun klasifikasi merupakan hal yang penting untuk kemajuan manusia (Ardana dan Semara Putra, 2009:6). Untuk memperoleh hasil IPA tersebut, diperlukan proses dalam pembelajaran IPA. Dalam proses pembelajaran IPA terkandung cara kerja, sikap, dan cara berpikir, untuk mengembangkan hal yang terkandung dalam proses pembelajaran IPA diperlukan peranan seorang guru untuk mengendalikan situasi pembelajaran supaya dapat mengarahkan siswa untuk mencapai hasil belajar IPA yang maksimal.

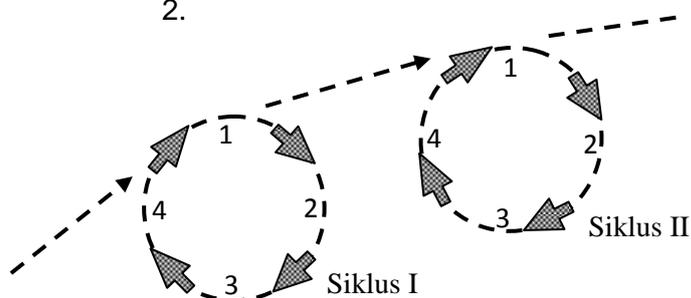
Proses pembelajaran IPA di sekolah dasar merupakan interaksi antara siswa dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini mengakibatkan pembelajaran IPA perlu mengutamakan peran siswa dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga pembelajaran yang terjadi adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa dan guru hanya sebagai fasilitator dalam pembelajaran tersebut. Untuk mencapai hasil belajar IPA yang maksimal guru bisa memanfaatkan berbagai strategi pembelajaran untuk menunjang dan menyempurnakan proses pembelajaran di kelas, sehingga hasil belajar IPA di sekolah dasar dapat tercapai sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

Berdasarkan uraian di atas, makadilakukan penelitian yang berjudul IPenerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil belajar IPA Siswa Kelas V Semester 1 SD No. 5 Tamblang Kecamatan Kubutambahan Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2012/2013.

## **METODE**

Penelitian yang dilakukan ini tergolong penelitian tindakan kelas (PTK).

Tahap-tahap penelitian tindakan ini sebagaimana dikemukakan kemmis dan Taggart (dalam agung, 2005:91) yang masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu: (a) perencanaan tindakan, (b) pelaksanaan tindakan, (c) observasi atau evaluasi, serta (d) refleksi. Empat kegiatan utama yang ada pada setiap siklus adalah (1) perencanaan tindakan meliputi menyamakan persepsi dengan guru dan mempersiapkan semua instrumen yang diperlukan dalam penelitian; (2) pelaksanaan tindakan berupa penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament*; (3) observasi dan evaluasi, observasi ini dilakukan secara berkesinambungan selama pembelajaran berlangsung dan evaluasi dilaksanakan pada setiap pertemuan; dan (4) refleksi yang dilakukan setiap akhir siklus. Adapun desain penelitian tindakan kelas yang dilakukan dapat ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Model Penelitian Tindakan Kelas 2 Siklus

Stephen Kemmis dan Robin Mc Taggart (dalam Agung, 2005:91)

Keterangan:

1. Tahap Perencanaan
2. Tahap Pelaksanaan Tindakan
3. Tahap Observasi dan Evaluasi
4. Tahap Refleksi

Penelitian ini dilaksanakan pada semester 1 tahun pelajaran 2012/2013. Penentuan waktu penelitian mengacu kepada kalender pendidikan sekolah SD No. 5 Tamblang. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD No. 5 Tamblang Kecamatan Kubutambahan Kabupaten Buleleng dan subjek penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 20 orang siswa yang terdiri dari 8 orang siswa perempuan dan 12 orang siswa laki-laki. Metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar adalah metode tes. Instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar adalah tes. Untuk berpikir kritis menggunakan tes esai yang terdiri dari 5 soal, sedangkan untuk hasil belajar menggunakan tes obyektif yang terdiri dari 10 soal.

Untuk mengetahui tingkat kategori kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPA siswa dilakukan dengan membandingkan angka rata-rata dengan kriteria Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima pada Tabel 1 dan 2.

Tabel 1. Kriteria Kemampuan Berpikir Kritis

Persentase	Kategori
90-100	Sangat kritis
80-89	Kritis
65-79	Cukup Kritis
55-64	Kurang Kritis
0-54	Sangat kurang kritis

Tabel 2. Kriteria Hasil Belajar

Persentase	Kategori
90-100	Sangat tinggi
80-89	Tinggi
65-79	Sedang
55-64	Rendah
0-54	Sangat rendah

Dalam penelitian ini, kriteria yang digunakan untuk menunjukkan keberhasilan tindakan ini adalah (1) adanya peningkatan skor kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPA siswa dari siklus I ke siklus II.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berdasarkan tes hasil belajar yang telah dilakukan selama penelitian, diperoleh data mengenai kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPA. Data ini dipakai untuk mengetahui persentase keberhasilan pembelajaran siswa pada masing-masing siklus. Data yang diperoleh tersebut, kemudian dianalisis menggunakan metode analisis statistik deskriptif kuantitatif dengan cara menghitung rata-rata kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar dan membandingkan rata-rata persen tersebut dengan PAP skala lima sehingga diperoleh simpulan: kemampuan berpikir sangat kritis/kritis/cukup kritis/kurang kritis/sangat kurang kritis. Dan hasil belajar sangat tinggi/tinggi/sedang/rendah/sangat rendah. Setelah dilakukan analisis deskriptif

kuantitatif, maka diperoleh persentase kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa.

Pada siklus I rata-rata untuk kemampuan berpikir kritis secara klasikal memperoleh 63 yang berada pada kategori cukup kritis. Rata-rata hasil belajar pada siklus I secara klasikal memperoleh 60 yang berada pada kategori sedang. Karena pada siklus I kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa belum tercapai sehingga penelitian belum dinyatakan berhasil. Dari 20 orang siswa, untuk berpikir kritis terdapat 12 orang yang memperoleh nilai dibawah KKM yang sudah ditetapkan yaitu 70 dan untuk hasil belajar terdapat 14 orang siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM yang telah ditetapkan yaitu 61. Penelitian ini harus dilanjutkan ke siklus II karena masih ada siswa yang memperoleh di bawah KKM yang telah ditetapkan oleh SD No. 5 Tamblang.

Untuk lebih jelasnya, peningkatan hasil belajar dan ketuntasan belajar siswa dapat disajikan dalam bentuk Tabel 3.

Tabel 3. Peningkatan Kemampuan berpikir kritis dan Hasil belajar Siswa dari Siklus I ke Siklus II

No	Jenis Data	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	BK	63	80	17
2	HB	60	71,5	11,5

### Pembahasan

Berdasarkan analisis data setelah dilaksanakan tindakan hasil penelitian selama 2 siklus menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament*. Kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar dapat meningkat karena dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* sudah berjalan dengan efektif, setiap kelompok sudah bisa membagi tugas secara adil, saling bekerjasama mencari berbagai informasi dan saling bertukar pendapat untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Melalui kegiatan yang seperti ini, siswa dapat melatih dan

mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Hal ini sejalan dengan pendapat Lambertus (2010:141) yang menyatakan bahwa diskusi merupakan salah satu cara yang efektif dalam melatih dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis karena 1) melalui diskusi siswa dapat berbagi pendapat, berpikir persepektif, dan mendapat pengalaman, 2) melalui diskusi siswa dapat mempertimbangkan, menolak atau menerima pendapat, sendiri maupun pendapat siswa lain agar sesuai dengan jawaban atau pendapat kelompok, dan 3) melalui diskusi pula, siswa dapat melakukan penyesuaian atau mengurangi hambatan-hambatan antara dirinya dengan siswa lain sehingga mereka bebas berpikir dan bertindak. Hal ini berarti bahwa

kegiatan diskusi akan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis yang akan berdampak pula dengan meningkatnya hasil belajar siswa.

Peningkatan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar juga terjadi karena saat melakukan diskusi kelompok, guru membimbing dan mengatur komposisi kelompok secara heterogen. Kelompok dibentuk secara heterogen karena pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif dengan struktur kelompok heterogen Slavin (dalam Isjoni, 2009:12). Hal tersebut membuat siswa yang kurang kemampuannya dapat dibantu oleh siswa yang lebih pandai, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Pada saat melakukan investigasi guru memberikan bimbingan kepada setiap kelompok supaya bekerja dengan baik dan saling bekerjasama dalam menyelidiki masalah, sehingga tugas dapat dikerjakan dengan maksimal. Pernyataan tersebut didukung oleh pendapat Trianto (2007:72) yang menyatakan bahwa pada model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dibutuhkan pengembangan keterampilan kerjasama di antara siswa dan saling membantu untuk menyelidiki masalah. Hal tersebut menunjukkan bahwa dengan adanya kerjasama antar kelompok yang baik tujuan diskusi dapat tercapai dan berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa.

Selama proses pembelajaran berlangsung guru menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menarik dan menyenangkan. Guru juga memberikan bimbingan dan penguatan berupa (pujian dan tepuk tangan) kepada siswa yang sudah memiliki keberanian untuk mengemukakan pendapat dan bertanya. Pujian adalah alat motivasi yang positif (Djamarah, 2006). Melalui pujian tersebut siswa lebih termotivasi untuk belajar dan siswa merasa lebih dihargai serta cenderung untuk mengulangi perbuatannya. Hal ini juga dapat memotivasi siswa lain untuk mengungkapkan pendapat dan bertanya,

sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Secara keseluruhan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) ternyata telah berimplikasi positif pada kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. Hal ini terjadi karena penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam melakukan pengelompokan, perencanaan, penyelidikan, pengorganisasian, presentasi dan evaluasi. Siswa diajak melakukan aktivitas dengan kondisi yang menyenangkan dengan lebih banyak melibatkan siswa baik dalam diskusi maupun tampil di depan kelas menyajikan hasil diskusi kelompoknya. Kegiatan-kegiatan ini akan melatih siswa untuk tekun membuat tugas, menjalin kerjasama antar anggota kelompok, belajar menghargai pendapat teman, berani bertanya, memberi tanggapan dan berani tampil mempresentasikan hasil diskusi.

## **PENUTUP**

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) telah berhasil meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPA siswa kelas V semester 1 SD No. 5 Tamblang Kecamatan Kubutambahan Kabupaten Buleleng tahun pelajaran 2012/2013. Hal ini dapat diketahui dari rata-rata berpikir kritis pada siklus I yaitu 63 berada pada kategori cukup kritis meningkat pada siklus II menjadi 80 yang berada pada kategori kritis. Dan untuk hasil rata-rata yang diperoleh pada siklus I yaitu 60 berada pada kategori sedang meningkat pada siklus II yaitu 71,5 berada pada kategori tinggi.

Mengacu kepada temuan penelitian ini, dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut. Disarankan kepada guru agar hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA, disarankan kepada siswa agar dapat lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti

pembelajaran, sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dan dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan hasil belajar dalam mata pelajaran IPA, disarankan kepada peneliti untuk dapat lebih mengembangkan dan menguasai model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* supaya mendapatkan hasil yang optimal dan maksimal dengan menyempurnakan aspek-aspek yang belum terjangkau dalam penelitian model ini.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. Gede. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan Suatu Pengantar*. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Istitut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Negeri Singaraja.
- Ardana, Ketut dan Semara Putra. 2009. *Pendidikan IPA Di Sekolah Dasar*.
- Aryana, I. B. P. 2009. *Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Melalui Pembelajaran*. Singaraja: UNDIKSHA.
- Djamarah, dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Filsaisme, Dennis K. 2008. *Menguak Rahasia Berpikir Kritis Dan Kreatif*. Jakarta: prestasi Pustaka.
- Isjoni. 2009. *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Lambertus. 2009. "Pentingnya Melatih Keterampilan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika Di SD" *Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya*, Volume 28, Nomor 2 (hlm. 136-142).
- Nur, Mohamad. 2005. *Pembelajaran Kooperatif*. Jawa Timur: Depdiknas.
- Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. 2005*. Jakarta: Departement Pendidikan Nasional.
- Slavin, Robert E. 2008. *Cooperative Learning (Teori, Riset, dan Praktek)*. Bandung: Nusa Media.
- Suastra, I Wayan. 2009. *Pembelajaran Sains Terkini*. Singaraja: UNDIKSHA.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning (Teori dan aplikasi PAIKEM)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.
- Trianto. 2005. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Balai Pustaka.