

**PERBEDAAN PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION* (STAD) DENGAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA MUATAN PELAJARAN IPS SISWA KELAS 4 SD**

Oleh: Magnifikat Iga Tobia, Firosalia Kristin

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu  
Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga

Email: 292016005@student.uksw.edu, firosalia.kristin@uksw.edu

**Abstract**

This study attempts to know whether there are significant differences between the learning model STAD (Student Team Achievement Division) with learning model TGT (Teams Games Tournament). This study using quasi experiments and research done by design The Statics Group Pretest - Posttest Design. To the method used in collecting data with sheets of observation and test. The technical data analysis in by conducting (uji-t) , aimed at to know and measuring the difference of the capacity to think critical of charge lessons social class. The result of research conducted use (uji-t), The sig obtained the results (2-tailed) of 0,046, because the sig (2-tailed) not greater than 0,05 ( $0,046 < 0,05$ ). Then Ho denied said there is no significant differences between the application of the learning model STAD (Student Team Achievement Division) with the application of a model of learning TGT (Teams Games Tournament) against a student of critical thinking skills social class from students 4th grade and Ha accepted said there is the existence of a significant difference between learning model STAD (Student Team Achievement Division) with a model of learning TGT (Teams Games Tournament) against a student of critical thinking skills social class from students 4th grade. Based on the research and discussion can be concluded that there is a significant difference between the application of a model of learning STAD (Student Team Achievement Division) with a model TGT (Teams Games Tournament) on a social class studies from students.4th grade primary school.

**Keywords:** *STAD (Student Team Achievement Division), TGT (Teams Games Tournament), Critical thinking skills, Social Sciences*

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara penerapan model pembelajaran STAD (*Students Team Achievement Division*) dengan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen kuasi dan dilakukan dengan desain *The Statics Group Pretest - Posttest Design*. Untuk metode yang digunakan dalam mengumpulkan data dengan lembar observasi dan test. Teknik analisis data dalam penelitian dengan melakukan (uji-t), yang bertujuan untuk mengetahui serta mengukur perbedaan dari kemampuan berpikir kritis pada muatan pelajaran IPS. Hasil dari data penelitian menggunakan (uji-t), didapat hasil nilai sig (2-tailed) sebesar 0,046, dikarenakan nilai sig(2-tailed) tidak lebih besar dari 0,05 ( $0,046 < 0,05$ ). Maka  $H_0$  ditolak menyatakan tidak terdapat adanya perbedaan yang signifikan antara penerapan model pembelajaran STAD (*Student Teams Achivement Division*) dengan penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap kemampuan berpikir kritis IPS siswa kelas 4 dan  $H_a$  diterima menyatakan terdapat adanya perbedaan yang signifikan antara model pembelajaran STAD(*Student Teams Achievement Division*) dengan model pembelajaran TGT(*Teams Games Tournament*) terhadap kemampuan berpikir kritis IPS siswa kelas 4. Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara penerapan model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) dengan model TGT (*Teams Games Tournament*) pada muatan pelajaran IPS kelas 4 SD.

**Kata Kunci:** *STAD (Student Team Achievement Division), TGT (Teams Games Tournament), Kemampuan Berpikir Kritis, IPS*

## A. Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Sosial pada hakikatnya merupakan suatu ilmu yang sangat berperan untuk dapat mendidik dan membekali siswa yaitu berupa kemampuan dasar untuk mengembangkan kebiasaan minat, bakat, kemampuan, dan lingkungannya untuk dapat melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi<sup>1</sup>. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan juga memperkenalkan nilai-nilai sosial, sehingga nantinya siswa dapat berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat yang demokratis<sup>2</sup>. Ilmu Pengetahuan Sosial juga merupakan mata pelajaran yang mampu membekali siswa untuk dapat berkomunikasi antar sesama, membekali siswa akan kesadaran, sikap mental yang positif, keterampilan terhadap lingkungan hidup, serta membekali siswa mempunyai kemampuan, supaya dapat mengembangkan pengetahuan yang sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi (IPTEK)<sup>3</sup>.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan tujuan diberikannya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kepada siswa di Sekolah Dasar, agar setiap siswa yang belajar Ilmu Pengetahuan Sosial dapat memperoleh kemampuan, pengetahuan, keterampilan, serta contoh sikap, guna untuk membekali siswa pada kehidupan bersosial atau kehidupan bermasyarakat dengan segala tantangan yang ada serta mampu untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan logis sehingga dapat memecahkan masalah yang terjadi di masyarakat.

Mengetahui banyak tentang Ilmu Pengetahuan Sosial, tentu siswa tidak terlepas dari hasil akhir belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, hasil belajar dapat dikatakan sebagai perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses pembelajaran<sup>4</sup>. Kegiatan belajar merupakan suatu proses, sehingga hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil yang diperoleh seseorang dari proses kegiatan belajar<sup>5</sup>. Tindakan mengajar merupakan rangkaian dari aktivitas guru saat mengajar yang diakhiri dengan proses hasil belajarnya, sedangkan tindakan belajar adalah berakhirnya proses dalam belajar, jadi hasil belajar IPS merupakan hasil maksimal siswa baik dalam aspek kognitif, afektif, ataupun psikomotorik. Setelah mempelajari IPS, siswa dapat memperoleh informasi yang sangat dibutuhkan baik berupa perubahan pada tingkah laku, pengetahuan, keterampilan, dan tentunya meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Dalam

---

<sup>1</sup> Solihatin, Etin dan Raharjo. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hal. 15

<sup>2</sup> Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009). hal. 8

<sup>3</sup> Hidayati, *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*, (Universitas Negeri Yogyakarta, 2004), hal. 25

<sup>4</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Surakarta: Pustaka Belajar, 2009), hal. 54

<sup>5</sup> Oemar Hamalik, *Manajemen Pengembangan Kurikulum*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2007), hal.

berpikir kritis digunakan penalaran untuk menyelesaikan suatu masalah yang terjadi. Berpikir kritis adalah kegiatan berfikir tentang ide atau gagasan yang berhubungan tentang sebuah konsep atau topik yang telah diberikan ataupun sebuah permasalahan yang harus diselesaikan<sup>6</sup>. Berpikir kritis adalah dapat berpikir secara logis yang dipusatkan pada keputusan yang diyakini atau dikerjakan<sup>7</sup>. Dalam Berpikir kritis cenderung pada suatu upaya untuk menentukan suatu keaslian atau memberikan penilaian terhadap sesuatu. dicirikan oleh kemampuan untuk mencari alasan dan alternative penyelesaian masalah berdasarkan situasi nyata yang dihadapi<sup>8</sup>.

Untuk dapat mengetahui dan meningkatkan hasil belajar siswa dengan kemampuan berpikir kritis, kurikulum 2013 memberikan pilihan model pembelajaran, dengan tujuan dapat menimbulkan rasa semangat pada diri siswa dalam mengikuti pelajaran, sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan. Beberapa model pembelajaran yang digunakan di antaranya adalah model pembelajaran STAD (*Students Teams Achievement Division*) dan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Kedua model ini sama-sama menggunakan kerja tim atau kelompok yang dipilih secara heterogen dalam penerapannya, selain itu ada diskusi, kompetisi, presentasi serta penghargaan didalamnya, untuk mempermudah siswa dalam memahami materi.

STAD (*Student Team Achievement Division*) merupakan salah satu model kooperatif learning, dalam pembelajarannya menerapkan kerja taem yang harus menyertakan segala interaksi, perbedaan serta kaitan yang berguna untuk memaksimalkan moment belajar siswa secara bertahap, yang terdiri dari penyajian materi yang dilakukan oleh guru, siswa dapat bekerja secara team kelompok yang terdiri dari 4-5 anggota dengan latar yang berbeda- beda, persentasi di kelas atau hasil kerja, kuis, serta penghargaan hasil belajar baik secara grup maupun secara individual<sup>9</sup>. Pembelajaran kooperatif STAD adalah model yang menggunakan kelompok-kelompok kecil yang jumlah anggotanya, tiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa secara heterogen, dan merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku<sup>10</sup>.

Terdapat lima komponen atau langkah-langkah dalam model pembelajaran STAD yang terdiri dari: 1) Tahap Penyajian Materi, guru menyampaikan materi dikelas yang hanya fokus pada materi diskusi dengan model pembelajaran STAD. 2) Tahap kerja kelompok atau tim,

---

<sup>6</sup> Muhson Ali, *Peningkatan Minat Belajar & Pemahaman Mahasiswa*, 2009, hal. 173

<sup>7</sup> Damayanti, D.S., Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Dengan Pendekatan Inkuiri Terbimbing Untuk Mengoptimalkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Materi Listrik Dinamis SMA Negeri 3 Purworejo Kelas X Tahun Pelajaran 2012/2013. *RADIASI: Jurnal Berkala Pendidikan Fisika*, 3(1), (2013), hal. 58-62

<sup>8</sup> Luthvitasari, N., & Linuwih, S. Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Keterampilan Berpikir Kritis, Berpikir Kreatif dan Kemahiran Generik Sains. *Journal of Innovative Science Education*, 1(2) (2012), hal. 98

<sup>9</sup> Julianto dkk. *Teori dan Implementasi Model-Model Pembelajaran Inovatif*, (Surabaya: Unesa University Press, 2011), hal. 8

<sup>10</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*, (Surabaya: Kencana, 2009), hal. 68

memastikan semua anggota tim benar-benar belajar dan mempersiapkan anggotanya masing-masing untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik. 3) Kuis, kuis dikerjakan secara mandiri untuk menunjukkan adanya kemajuan yang diperoleh dalam belajar kelompok. 4) Skor, tiap-tiap siswa dapat mengumpulkan poin dengan menjawab pertanyaan dari kuis yang dilakukan. 5) Penghargaan, tim akan mendapatkan sertifikasi atau bentuk penghargaan apabila skor rata-rata yang mereka peroleh dapat mencapai kriteria tertentu<sup>11</sup>.

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif, dalam pembelajarannya menggunakan turnamen akademik dan melaksanakan kuis-kuis, dimana setiap siswa dapat berkompetisi sebagai wakil dari team dengan anggota team lain yang kinerja pada akademik sebelumnya setara atau sama dengan mereka. Model pembelajaran TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran yang menempatkan siswa ke dalam kelompok belajar yang di dalamnya terdiri 5 - 6 orang siswa yang memiliki berbagai kemampuan, jenis kelamin, suku serta ras yang berbeda-beda<sup>12</sup>. Penerapan langkah-langkah model pembelajaran TGT yaitu sebagai berikut : 1) Class Presentation, penyajian kelas yang dipimpin oleh guru biasanya dilakukan dengan pengajaran secara langsung, ceramah atau diskusi. 2) Teams, belajar dalam kelompok biasanya terdiri dari 4 atau 5 orang siswa yang anggotanya dipilih secara heterogen. 3) Games, permainan terdiri dari pertanyaan yang sudah dirancang oleh guru. 4) Tournament, lomba atau kompetisi yang biasanya dilakukan setelah guru melakukan presentasi di kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. 5) Team Recognition, pengumuman yang dilakukan terakhir kepada kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapatkan hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang sudah ditentukan<sup>13</sup>.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Negeri 01 Kertosari dan SD Negeri 02 Kertosari, dimana kedua SD tersebut sudah menerapkan Kurikulum 2013, namun hasil belajar siswa masih rendah dan kurangnya strategi yang diberikan oleh guru dalam menerapkan proses pembelajaran, sehingga berakibat pada aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran, seperti: siswa cenderung diam, tidak aktif, siswa merasa bosan pada pembelajaran yang kurang menarik, siswa tidak mengerjakan tugas dan tingkat pemahaman materi siswa yang rendah.

Dengan hal ini peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “ Perbedaan Model Pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) dengan Model Pembelajaran TGT

---

<sup>11</sup> Slavin, Robert E, *Cooperative Learning: Research and Practice* (N. Yusron Terjemahan). London: Allyn and Bacon, Buku asli Diterbitkan Tahun 2005, hal. 143 & 163

<sup>12</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2011). hal. 224

<sup>13</sup> Shoimin, Aris, *68 Model pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal. 205-207

(*Teams Games Tournament*) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Mata Pelajaran IPS kelas 4 SD ”.

## B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen quasi yang memakai pendekatan kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian *The Statics Group Pretes Posttest Design*.

Tabel 1

The Static Group Pretes-Posttest Design

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen 1	O1	X1	O2
Eksperimen 2	O3	X2	O4

Keterangan :

O1 = Pretest kelompok eksperimen 1 sebelum diberi perlakuan

O2 = Posttest kelompok eksperimen 1 sesudah diberi perlakuan

X1 = Model pembelajaran STAD

O3 = Pretest kelompok eksperimen 2 sebelum diberi perlakuan

O4 = Posttest kelompok eksperimen 2 sesudah diberi perlakuan

X2 = Model pembelajaran TGT

kelompok diberikan pretes terlebih dahulu untuk dapat mengetahui kemampuan di awal dalam berpikir kritis, setelah itu diberi perlakuan khusus, kelompok eksperimen 1 diberi perlakuan dengan model pembelajaran STAD sedangkan kelompok eksperimen 2 diberi perlakuan dengan model TGT, selanjutnya masing-masing kelompok tersebut diberi posttest untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen 1 dengan kelompok eksperimen 2. Variabel bebas penelitian ini adalah penerapan dengan model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) dan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Variabel terkaitnya adalah kemampuan berpikir kritis.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan lembar observasi dan tes. Lembar observasi dipergunakan untuk mengamati pembelajaran di kelas dengan melihat kegiatan belajar siswa pada saat penerapan model pembelajaran STAD dan model pembelajaran TGT. Sedangkan test dilakukan untuk mengukur pencapaian kemampuan berpikir kritis dari siswa dalam muatan pelajaran IPS, sebelum dilakukan test, tahap uji coba terlebih dahulu dilakukan dan selanjutnya dilakukan uji instrumen berupa uji validitas dan reliabilitas.

### C. Pembahasan

Hasil dari penelitian kemampuan berpikir kritis pada muatan pelajaran IPS kelas 4 menggunakan penilaian pretest dan penilaian posttest, untuk test yang diujikan kepada siswa berupa butir soal pilihan ganda kemampuan berpikir kritis IPS SD. Test dilakukan kepada kedua klompok, kelompok eksperimen 1 dengan menerapkan model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) dan kelompok eksperimen 2 dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Berikut adalah hasil rata-rata pretest dan posttest dari kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2

Tabel 2  
Rata-rata nilai Pretest-Posttest

	Rata-rata		Peningkatan
	Pretest	posttest	
Eksperimen 1 (STAD)	55,64	73,82	18,18
Eksperimen 2 (TGT)	64,67	80,38	15,71

Berdasarkan tabel 2 pada rata - rata dari hasil nilai pretest dan posttest kelas eksperimen 1 mengalami kenaikan sebesar 18,18, sementara itu pada hasil pretest dan posttest kelompok eksperimen 2 mengalami kenaikan sebesar 15,71.

Selanjutnya hasil nilai pretest dan posttest harus dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan hasil nilai pretest dan posttest yang telah dilakukan pada kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2, analisis normalitas ini menggunakan bantuan *SPSS for Windows Version 25*, untuk dapat mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak.

Uji normalitas pretest yang dilakukan, bahwa nilai signifikansi kelompok eksperimen 1 = 0,189 > 0,05 yang menunjukkan bahwa data tersebut dikatakan normal, sedangkan nilai signifikansi pada kelompok eksperimen 2 = 0,054 > 0,05 sehingga dapat juga dinyatakan normal. Uji normalitas posttest yang dilakukan, nilai signifikansi kelompok eksperimen 1 = 0,200 > 0,05 yang menunjukkan data tersebut normal. Begitu juga nilai signifikansi kelompok eksperimen 2 = 0,141 > 0,05, sehingga juga dinyatakan normal.

Selanjutnya uji homogenitas pretes kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,091. Jadi dinyatakan bahwa data nilai pretest

kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 mempunyai variasi homogen atau sama dikarenakan nilai probabilitasnya dari populasi data adalah  $> 0,05$ .

Untuk uji homogenitas posttest pada kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,058. Jadi bisa dinyatakan data nilai posttest kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2, SD Negeri 01 Kertosari dan SD Negeri 02 Kertosari memiliki variasi yang homogen, karena nilai probabilitasnya dari populasi data adalah  $>0,05$

Hasil dari uji normalitas dan juga uji homogenitas, keduanya dapat menunjukkan untuk kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 memberikan hasil berdistribusi normal dan mempunyai variasi sama. Untuk tahap berikutnya melakukan uji hipotesis menggunakan teknik uji beda (t - test) dengan rumus *Independent Sample Test* yang diuji serta diolah menggunakan bantuan *SPSS for Windows Version 25*.

Tabel 3  
**Uji Beda (t-test)**  
*Independent Samples Test*

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Berpikir Kritis	Equal variances assumed	3.675	.065	-2.082	30	<b>.046</b>	-6.563	3.153	-13.002	-.124
	Equal variances not assumed			-2.495	29.955	.018	-6.563	2.631	-11.936	-1.190

Berdasarkan tabel 3 diatas uji beda (t-test) dapat diketahui bahwa nilai sig (2- tailed) sebesar 0,046, karena nilai sig (2- tailed) tidak lebih besar dari 0,05 ( $0,046 < 0,05$ ). Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.  $H_0$  menyatakan tidak ada perbedaan yang signifikan antara model pembelajaran STAD (*Students Teams Achievement Division*) dengan model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) terhadap adanya kemampuan berpikir kritis IPS pada siswa kelas 4 SD Gugus Sindurejo.  $H_a$  menyatakan terdapat perbedaan yang signifikan antara model pembelajaran STAD (*Student Teams Achivement Division*) dengan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap kemampuan berpikir kritis IPS pada siswa kelas 4 SD Gugus Sindurejo.

Jadi dapat disimpulkan terdapat adanya perbedaan yang signifikan antar penerapan model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) dengan penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada muatan pelajaran IPS kelas 4 di SD Negeri 01 Kertosari dan SD Negeri 02 Kertosari.

Penerapan pembelajaran dengan menggunakan model STAD (*Student Teams Achievement Division*) dan TGT (*Teams Games Tournament*) keduanya sama menggunakan kinerja tim atau kelompok dalam penerapannya, yang terdiri dari diskusi, kompetisi, presentasi serta penghargaan di dalamnya, untuk mempermudah siswa dalam memahami materi. Hanya saja pembelajaran dengan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) lebih mengarah ke permainan atau game serta ada penghargaan kepada kelompok yang menang di akhir pembelajaran, dibandingkan dengan model STAD (*Student Teams Achievement Division*) yang hanya diskusi dan presentasi dari setiap kelompok diakhir pembelajaran. Model pembelajaran TGT dalam penerapannya, menggunakan turnamen akademik dengan melaksanakan kuis-kuis, dimana setiap siswa dapat berlomba dan berkompetisi sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara atau sama seperti mereka. Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) tidak hanya membuat siswa yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran tetapi siswa yang berkemampuan lebih rendah juga ikut aktif serta mempunyai peranan penting dalam kelompoknya, sehingga dapat membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pembelajaran karena ada kegiatan berupa turnamen. Dengan hal ini model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) lebih mempermudah bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran, selain itu model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) juga dapat dikatakan lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran STAD (*Student Teams Achivement*), kelebihan model pembelajaran TGT lebih efektif diterapkan dalam pembelajaran, dikarenakan dengan batas waktu yang sedikit dapat menguasai materi yang mendalam<sup>14</sup>. Hal

---

<sup>14</sup> Suarjana Model Pembelajaran Teams Games Tournament. Vol 3 No.1 .Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (PTIK) .Scribd. Universitas Sebelas Maret Surakarta, . 2000. hal. 10

tersebut juga sependapat dengan pendapat Taniredja (2012:72–73) yang menyatakan bahwa selain itu kelebihan dari penerapan model TGT adalah keefektifannya, sehingga pemahaman siswa menjadi lebih mendalam terhadap materi-materi pelajaran dan motivasi belajar dari siswa meningkat<sup>15</sup>. Keberhasilan suatu model pembelajaran tidak terlepas dari kegiatan belajar yang dilakukan oleh guru dan siswa. Guru pada saat mengajar tidak hanya fokus pada materi yang sudah tercantum di buku tematik saja, namun juga harus kreatif mungkin dalam menyampaikan materi, melalui model pembelajaran yang cenderung mengarah ke permainan dan kegiatan berkelompok, sehingga dapat dikatakan interaksi belajar di kelas akan menjadi lebih hidup dan tentu tidak membosankan.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh Novika Hapsari Susilo, Arfilia Wijayanti, F. P. A. (2019). Penerapan Permainan What's In Here Berbasis Model TGT untuk Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar.<sup>16</sup>

#### **D. Penutup**

Menurut dari hasil penelitian dan dari hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa penelitian menggunakan uji beda mean (*Independent Sample Test*) menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai sig (2-tailed) sebesar 0,046, karena nilai sig (2-tailed) tidak lebih besar dari 0,05 ( $0,046 < 0,05$ ). Maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak jadi dapat dikatakan terdapat perbedaan antara penerapan model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement*) dengan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), dimana penerapan menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) lebih efektif dibanding penerapan menggunakan model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement*) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada muatan pelajaran IPS siswa kelas 4 SD di Gugus Sindurejo.

---

<sup>15</sup> Taniredja, tukiran dkk, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 72-73

<sup>16</sup> Novika Hapsari Susilo, Arfilia Wijayanti, F. P. A. Penerapan Permainan What's In Here Berbasis Model TGT untuk Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. E-Journal Undiksha, 3(2), (2019). hal. 125-134

## DAFTAR PUSTAKA

- Damayanti, D.S., Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Dengan Pendekatan Inkuiri Terbimbing Untuk Mengoptimalkan, Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Materi Listrik Dinamis SMA Negeri 3 Purworejo Kelas X Tahun Pelajaran 2012/2013. *RADIASI: Jurnal Berkala Pendidikan Fisika*, 3(1), (2013)
- Hidayati, *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*, (Universitas Negeri Yogyakarta, 2004)
- Julianto dkk. *Teori dan Implementasi Model-Model Pembelajaran Inovatif*, (Surabaya: Unesa University Press, 2011)
- Luthvitasari, N, & Linuwih, S. Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Keterampilan Berpikir Kritis, Berpikir Kreatif dan Kemahiran Generik Sains. *Journal of Innovative Science Education*, 1(2) (2012)
- Muhson Ali, *Peningkatan Minat Belajar & Pemahaman Mahasiswa*, 2009
- Novika Hapsari Susilo, Arfilia Wijayanti, F. P. A. Penerapan Permainan What's In Here Berbasis Model TGT untuk Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *E-Journal Undiksha*, 3(2), (2019)
- Oemar Hamalik, *Manajemen Pengembangan Kurikulum*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2007)
- Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Surakarta: Pustaka Belajar, 2009)
- Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2011)
- Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009)
- Suarjana Model Pembelajaran Teams Games Tournament. Vol 3 No.1 .*Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (PTIK)* .Scribd. Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2000
- Shoimin, Aris, *68 Model pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013)
- Slavin, Robert E, *Cooperative Learning: Research and Practice* (N. Yusron Terjemahan). London: Allyn and Bacon, Buku asli Diterbitkan Tahun 2005, hal. 143 & 163
- Solihatini, Etin dan Raharjo. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007)
- Taniredja, tukiran dkk, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, (Bandung: Alfabeta, 2012)
- Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*, (Surabaya: Kencana, 2009)