

Penerapan Model TGT (*Team Games Tournament*) pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Author:

Carisyta Tarigan

Affiliation:

Universitas HKBP
Nommensen
Pematangsiantar

Corresponding email

carisyatarigan@gmail.com

Histori Naskah:

Submit: 2025-05-24

Accepted: 2025-11-23

Published: 2026-02-19



This is an Creative Commons License
This work is licensed under a
Creative Commons Attribution-
NonCommercial 4.0 International
License

Abstrak:

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa, khususnya dalam pembelajaran IPS. Penelitian bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar pada materi globalisasi dalam buku IPS kelas IX menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dan model konvensional. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang dilaksanakan di UPTD SMP Negeri 12 Pematangsiantar. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX yang berjumlah 270 siswa. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 2 kelas, yaitu IX-3 dan IX-5 yang berjumlah 60 siswa. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa yang dilihat dari hasil belajar IPS pada kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* yaitu 70,00. Sedangkan rata-rata peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa yang dilihat dari hasil belajar IPS pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* yaitu 80,00. Artinya terdapat perbedaan signifikan antara peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa yang dilihat dari hasil belajar siswa kelas IX-5 melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan kelas IX-3 melalui pembelajaran konvensional. Hasil statistik inferensial dengan menggunakan SPSS versi 25 diperoleh taraf signifikansi 5% atau $\alpha = 0,05$. Maka dari itu, jika $\text{sig} < 0,05$, hipotesis alternatif (H_a) diterima, tetapi jika $\text{sig} > 0,05$, H_0 ditolak. Diperoleh $\text{sig} 0,00 < 0,05$ sehingga hipotesis terpenuhi (H_a diterima).

Kata Kunci: Kemampuan Berpikir Kritis; Model Pembelajaran; TGT

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek utama dalam pembangunan bangsa yang bertujuan untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam menghadapi tantangan abad ke-21, peserta didik dituntut tidak hanya memiliki pengetahuan dasar, tetapi juga keterampilan berpikir tingkat tinggi, salah satunya adalah kemampuan berpikir kritis. Kemampuan ini sangat penting agar siswa dapat menganalisis informasi, mengevaluasi argumen, memecahkan masalah, serta mengambil keputusan secara logis dan rasional.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Banyak proses pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional, di mana guru menjadi pusat informasi dan siswa hanya

sebagai penerima pasif. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran, tidak terbiasa berdiskusi, serta kesulitan dalam menilai dan memecahkan masalah secara mandiri. Salah satu mata pelajaran yang sangat memerlukan kemampuan berpikir kritis adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), karena berkaitan langsung dengan fenomena sosial yang dinamis dan menuntut pemahaman serta analisis terhadap isu-isu global maupun lokal.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan penerapan model pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Salah satu model yang potensial adalah *Team Games Tournament* (TGT), yaitu salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin. TGT menggabungkan unsur kerja tim, permainan akademik, dan turnamen yang dirancang untuk menumbuhkan motivasi belajar, kerja sama antarsiswa, dan suasana belajar yang menyenangkan. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi, saling mengajar, dan berkompetisi secara sehat, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan kemampuan berpikir kritis. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji efektivitas penerapan model TGT dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPS kelas IX di SMP Negeri 12 Pematangsiantar.

Studi Literatur

1. Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT)

Model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin dan mudah diterapkan dalam berbagai mata pelajaran. Model ini melibatkan seluruh siswa secara aktif tanpa membedakan status, menggunakan tutor sebaya, serta menggabungkan unsur permainan dan penghargaan (Kiranawati, 2007; Hariyanto, 2019). Siswa dibagi dalam kelompok heterogen untuk mengikuti turnamen akademik yang dilakukan secara berkala.

Menurut Prastini (2020), terdapat lima komponen utama dalam model TGT, yaitu: (1) penyajian kelas, (2) kelompok, (3) games, (4) turnamen, dan (5) penghargaan kelompok. Langkah-langkah pelaksanaannya meliputi pembentukan kelompok, penyampaian materi, diskusi kelompok, pelaksanaan turnamen, dan pemberian penghargaan.

Kelebihan model TGT: meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, hasil belajar, serta kemampuan sosial siswa.

Kekurangan Model TGT: Guru kesulitan menyusun kelompok heterogen dan mengelola waktu, sementara siswa berkemampuan tinggi belum tentu mampu menjelaskan materi ke teman lainnya.

2. Pengertian Berpikir Kritis

Berpikir kritis adalah kemampuan untuk menganalisis informasi, menarik kesimpulan logis, dan menggunakan informasi tersebut dalam pemecahan masalah (Linda Zakiah & Ika Lestari, 2020; Rahma, 2017). Berpikir kritis juga mencakup kemampuan membandingkan informasi, mengevaluasi keyakinan, serta membuat keputusan berdasarkan informasi yang diperoleh (Wilda Susanti et al., 2022; Lestari, 2016).

2.1 Indikator Berpikir Kritis

Indikator berpikir kritis menurut Wowo dan Hadi (2016) mencakup:

1. Mengidentifikasi masalah, pertanyaan, dan kesimpulan;
2. Menganalisis argumen;
3. Memberi dan menjawab pertanyaan klarifikasi;
4. Menentukan istilah keputusan dan alasan;
5. Menilai laporan observasi;
6. Menarik dan menilai kesimpulan;
7. Mempertimbangkan alasan tanpa bias atau keraguan.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain quasi eksperimen. Penelitian dilaksanakan di UPTD SMP Negeri 12 Pematangsiantar pada tahun ajaran 2024/2025. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IX yang berjumlah 270 siswa. Sampel diambil dengan teknik random sampling, terdiri dari dua kelas yaitu kelas IX-3. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran TGT, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan berpikir kritis. Instrumen yang digunakan berupa tes objektif (pretest dan posttest) yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pemberian tes kepada kedua kelas sebelum dan sesudah perlakuan (kontrol) dan IX-5 (eksperimen), masing-masing 30 siswa.siswa. Instrumen yang digunakan berupa tes berpikir kritis (pretest dan posttest). Analisis data dilakukan menggunakan uji t melalui SPSS versi 25. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk melihat rata-rata, dan statistik inferensial menggunakan uji-t Independent Sample dengan bantuan program SPSS versi 25. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitas data untuk memastikan syarat statistik terpenuhi.

Hasil

Hasil posttest menunjukkan adanya perbedaan skor yang signifikan antara kelas eksperimen (80,00) dan kontrol (70,00). Uji t menunjukkan nilai signifikansi 0,00 ($< 0,05$), yang berarti hipotesis alternatif diterima. Ini membuktikan bahwa model TGT berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi $0,00 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima, yaitu penerapan model TGT berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

Pembahasan

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini selaras dengan teori Slavin dan penelitian terdahulu seperti yang dikemukakan oleh Fauziyah & Anugraheni (2020) dan Pohan (2020), yang menyatakan bahwa TGT dapat menciptakan lingkungan belajar aktif, menyenangkan, dan memacu siswa berpikir analitis melalui diskusi tim dan permainan akademik. Kegiatan turnamen dan permainan dalam TGT mendorong siswa untuk memahami materi, mengevaluasi informasi, dan menyampaikan pendapat secara logis. Ini mencerminkan indikator-indikator berpikir kritis seperti analisis, evaluasi, dan interpretasi yang disebutkan oleh Linda Zakiah dan Ika Lestari (2020).

Secara praktis, hasil ini juga menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang kolaboratif dan kompetitif dapat menciptakan dinamika kelas yang positif, meningkatkan motivasi belajar, dan memperkuat kerja sama sosial antar siswa. Hal ini penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS yang selama ini dianggap kurang menarik.

Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IX SMP Negeri 12 Pematangsiantar. Model ini menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan melibatkan siswa dalam kerja tim serta kompetisi yang sehat. Disarankan agar guru IPS mempertimbangkan penggunaan model ini sebagai alternatif metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

Referensi

- Amri, K., Arinjani, S. M., & Sutriyani, W. (2022). Analisis Penerapan Model TGT (Teams, Games And Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 1(1), 47–56.
- Arikunto, S. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Pustaka Pelajar.
- Dari, P., & Puspita, R. (2020). *Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Program Studi Pgmi Juli 2020*. Firmansyah, A., & Jiwandono, N. R. (2022). Kecenderungan Guru dalam Menerapkan Pendekatan Student Centre Learning dan Teacher Centre Learning dalam Pembelajaran. *Jurnal Guru Indonesia*, 2(1), 33–39.
- Fauziah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860.
- Hariyanto, A. (2019). *Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)&Jigsaw melalui pendekatan saintifik*. Buku Pendidikan Deepublish.
- Hazmiar Thofa Haris, C. D. (2018). Penerapan Pembelajaran Bioenterpreneurship Pada Sub Materi Spermatophyta Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X Di SMA Negeri 1 Tanjung Brebes. *Jurnal Ilmu Alam Indonesia*, 1(4), 201–213.
- Jasmine, K. (2014). Penerapan Model TGT (Team Games Tournament). *Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dimensi Tiga Di Kelas XII SMA Negeri 9 Banda Aceh*.
- Khasanah, E. U. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Iv Pada Pembelajaran Ppkn Min 4 Sukoharjo*. 1–23.
- Kooperatif, M. P. (n.d.). *Model-Pembelajaran-Kooperatif-Ebook aprido dkk*.
- Linda Zakiah dan Ika Lestari, M. P. (2020). *Berpikir Kritis dalam Konteks Pembelajaran*. Erzatama Karya Abadi.
- Murtiyasa, B., & Hayuningtyas, W. (2020). Made Prastini, M. P. (2020). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Variasi Permainan*. Penerbit Adab.

Pengaruh Strategi Pembelajaran Tipe Kooperatif Dan Kreativitas Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(2), 358–368.

Noorlaila, F. I. (n.d.). *Teori-Teori Dalam Pendidikan*. Retrieved February 7, 2025.

Pohan, Y. Y. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika kelas IV MIS Bidayatul Hidayah Rafa Tahun Ajaran 2019/2020*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Putri, R. A. (2024). *Skripsi Pengaruh Model Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sdn 2 Terbanggi Subing Pengaruh Model Teams Games Tournament (Tgt) Pelajaran Ips Kelas Iv Sdn 2 Terbanggi Subing*.

Ritonga, M. A. (2020). “*Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia MIN 3 Pernantian Labuhan Batu Selatan.*” Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Romaito, T. (2021). “*Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di Pesantren Modern Nurul Hakim.*” Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Setyawan, D. A. (2021). *Buku Petunjuk Praktikum-Uji Normalitas dan Homogenitas Data dengan SPSS*. Tahta Media.

Slamet Widodo, Festy Ladyani, D. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian*. Science Techno Direct.

Sugiata, I. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78.

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta.

Wilda Susanti, Linda Fatmawati Saleh, (2022). *Pemikiran Kritis dan Kreatif*. Media Sains Indonesia.

Yunita, A., Juwita, R., & Kartika, S. E. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 23–34.