



Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantuan Puzzle Ragam Budaya Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Di Sekolah Dasar

Alif Naufal Baitusasti^{1),a)}, Aan Widiyono^{2),b)}

¹⁾Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Nahdlatul Ulama, Jepara Indonesia

²⁾Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Nahdlatul Ulama, Jepara Indonesia

191330000481@unisnu.ac.id^{a)}, aanwidiyono@unisnu.ac.id^{b)}

ABSTRACT

This research was conducted with the aim of finding out the effect of the Teams Games Tournament assisted by culturally diverse puzzle media to improve critical thinking skills for class IV SDN 1 Pekalongan. The population of this study was class IV at SDN 1 Pekalongan, totaling 37 students. Pre-experimental method with One Group pretest-posttest. The data analysis technique is a 15 multiple choice test and 10 descriptions. The results of the critical thinking skills of the TGT learning model have an average pretest score of 65.00. then after using the TGT model the posttest score was 81.49. The results of the paired sample t test data obtained a sig (2 tailed) value of 0.000 which is smaller than the significance level (α) of 0.05, so H_0 is rejected, which means there is a significant difference between the pretest and posttest. Looking at the t count, the negative value is -15.356, meaning the pretest score is lower than the posttest score. It was concluded that there was an influence of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Paraya (culturally diverse puzzle media) on students in improving critical thinking skills for class IV SDN 1 Pekalongan.

Keywords: Teams Games Tournament; Cultural Diversity Puzzle; Critical Thinking Skills

ABTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengetahui pengaruh Teams Games Tournament berbantuan media puzzle ragam budaya untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis kelas IV SDN 1 Pekalongan. Populasi penelitian ini kelas IV SDN 1 Pekalongan berjumlah 37 peserta didik. Metode pra-eksperimental dengan One Group pretest-posttest. Teknik analisis data berupa tes 15 pilihan ganda dan 10 uraian. Hasil keterampilan berpikir kritis model pembelajaran TGT rata-rata nilai pretest 65,00. kemudian setelah menggunakan model TGT nilai posttest 81,49. Hasil data paired sample t tests diperoleh nilai sig (2 tailed) 0,000 lebih kecil dari taraf signifikansi (α) 0,05 maka H_0 ditolak yang artinya ada perbedaan signifikan diantara pretest dan posttest. Dilihat t hitung nilai negatifnya sebesar -15,356 artinya nilai pretest lebih rendah dibandingkan nilai posttest. Disimpulkan terdapat pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Paraya (media puzzle ragam budaya) kepada peserta didik dalam peningkatan keterampilan berpikir kritis kelas IV SDN 1 Pekalongan.

Kata kunci: Teams Games Tournament; Puzzle Ragam Budaya; Keterampilan Berpikir Kritis

PENDAHULUAN

Peran pendidikan bangsa Indonesia saat ini dianggap penting dalam membantu kelangsungan hidup dan perkembangan pemikiran bagi generasi penerus bangsa, dapat dilihat dari sistem pendidikan nasional yang memiliki sifat dasar mengembangkan kemampuan dan membentuk Pola berpikir manusia yang melimpah pengetahuan untuk berada pada kehidupan mendatang. Pendidikan menurut (Fahrudin & Widiyono, 2023) adalah usaha yang terencana dan terstruktur untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif, memfasilitasi proses belajar di mana peserta didik secara aktif mengembangkan kemampuan mereka.

Pendidikan Nasional tidak bisa berjalan sesuai harapan apabila tidak ada tenaga pendidik, maka ditekankan kepada tenaga pendidik atau guru memiliki potensi dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, seperti yang telah disampaikan. Ni Md. Rusnadi dalam (Fauziah & Anugraheni, 2020) yaitu Guru perlu mengubah cara pembelajaran menjadi lebih aktif dan kreatif, dengan fokus lebih besar pada kemampuan peserta didik serta menggeser fokus dari pembelajaran yang berpusat pada guru. Menurut (Muna et al., 2024) Guru perlu memodifikasi media pada pembelajaran yang diajarkan dengan karakteristik peserta didiknya, supaya pembelajaran tercapai dengan optimal dan sesuai penjelasan yang telah diberikan.

Masuk ke dalam era pendidikan abad ke-21 guru dituntut untuk menggunakan teknologi pembelajaran yang imajinatif, maka era 4.0 teknologi paling bermakna pada dunia pendidikan untuk mendukung program implementasi merdeka belajar, tahap rencana dan pelaksanaan, begitu juga dalam manajemen, penggunaan, pengembangan, dan evaluasi secara komprehensif (Widiyono & Millati, 2021) Pada abad 21 sering disebut keterampilan 4C yaitu, Zubaidah, n.d di (Rosnaeni, 2021) Berpikir Kritis (*Critical thinking skill*), Kreatif dan inovatif (*Creative and innovative thinking skill*), Komunikasi (*Communication skill*), dan Kolaborasi (*Collaboration skill*). Sejalan dengan adanya kurikulum merdeka saat ini diharapkan guru mampu meningkatkan keterampilan peserta didik untuk dapat digunakan dalam kehidupan sehari-harinya.

Melalui implementasi keterampilan 4C pada pembelajaran ragam budaya berbantuan media *puzzle*, guru dapat melibatkan peserta didik secara aktif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dalam menyusun *puzzle* menjadi bentuk yang sempurna. Pendapat dari (Winoto, Y. C., & Prasetyo, 2020) mengatakan bahwa berpikir kritis

melibatkan proses menata pengetahuan dengan mengevaluasi, memilih, memecahkan masalah, membuat keputusan, dan menilai fakta dengan alasan jelas dan dapat dipertanggungjawabkan. (Ofianto & Ningsih, 2021) menyatakan bahwa berpikir kritis merupakan cara untuk mengelola informasi dengan tidak hanya menerima begitu saja, tetapi melalui pertimbangan, perhitungan, pengujian, dan verifikasi. Berpikir kritis perlu dimiliki peserta didik sebagai kemampuan yang dimiliki, karena yakin dengan kemampuan sendiri menjadi modal utama bagi mereka untuk mengembangkan diri secara luas (Sabila & Widiyono, 2024).

Keterampilan berpikir kritis disimpulkan sebagai kemampuan peserta didik dalam mengembangk diri sendiri, mencari sebuah kebenaran, menyelesaikan masalah, mengevaluasi, dan mampu membuat keputusan berdasarkan informasi yang diterima. didukung pendapat lain dari (Winoto, Y. C., & Prasetyo, 2020) penyebab rendahnya peserta didik dalam keterampilan berpikir kritis yaitu kurangnya keyakinan pada diri mereka dan inovasi guru dalam pembelajaran yang tidak tersentral pada perhatian peserta didik. Maka perlu pendekatan yang beragam untuk membangun keyakinan peserta didik dalam motivasi belajar dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka. *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model kooperatif yang bisa membantu peserta didik aktif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis.

Menurut (Rohmah & Prayito, 2024) Metode *teams games tournament* yaitu metode belajar berbasis permainan untuk memperbaiki minat dan motivasi belajar peserta didik. (Handayani et al., 2024) mengatakan model *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu pembelajaran dengan menghubungkan teman sebagai tutor sebaya dalam menyelesaikan sebuah *games*. Selain itu (Anwai Rizqi & Mulyawati, 2023) juga berpendapat model *teams games tournament* menjadi model yang mengelompokkan 5-6 orang kedalam tim belajar dengan keterampilan beragam.

Teams games tournament berbantuan alat komunikasi menurut (Harsiwi & Arini, 2020) adalah penggunaan media ajar yang berperan penting pada proses belajar mengajar sebagai sarana utama untuk menyampaikan materi dan memanfaatkan media dalam pembelajaran dapat memberikan hasil positif dalam mempermudah proses belajar peserta didik. Selain itu (Putri et al., n.d. 2024) mengatakan bahwa guru perlu menerapkan strategi pengajaran yang lebih kritis untuk mengatasi kekurangan peserta didik dalam berpikir kritis. Penting untuk guru dalam menumbuhkan semangat belajar peserta didik. Salah satunya

dengan pendekatan yang efektif seperti media interaktif untuk memicu rasa ingin tahu dan mendorong pemikiran kritis peserta didik. Penting bagi guru untuk mempertimbangkan kesesuaian antara materi pembelajaran dan karakteristik peserta didik saat memilih media pembelajaran.

Permainan *puzzle* (Fitriani & Aulia, 2020) mengatakan jika jenis permainan yang memerlukan kesabaran dan ketekunan dalam menyusun potongan-potongan yang terpisah untuk memecahkan teka-teki. Permainan ini juga mendorong peserta didik untuk bekerja sama dalam menyatukan kepingan *puzzle* membentuk gambar yang utuh. Salah satu yang disukai oleh peserta didik sekolah dasar adalah pembelajaran yang menghibur, seperti melalui permainan. Salah satu contoh adalah permainan *puzzle*, di mana media ini tidak hanya menghibur tetapi juga bersifat edukatif dengan merangsang kemampuan peserta didik melalui proses merakit dan mencocokkan kepingan *puzzle* sesuai dengan pasangannya. Selain itu menurut (ANJALEKA, 2021) Media pembelajaran berupa *puzzle* sangat mudah dibuat oleh guru dan mudah juga digunakan oleh peserta didik. Penggunaan media ini mampu membantu peserta didik antusias dalam proses belajar.

Menurut (Syahril & Roza Linda, 2021) Pembelajaran dengan media *games puzzle picture* yaitu merangkai beberapa bagian gambar yang membantu peserta didik menganalisis dan mengingat materi diajarkan oleh pendidik. Media *games puzzle picture* berfokus pada aspek visual yang bertujuan untuk menyampaikan informasi sesuai teknis dan kreatif dengan melihat gambar, data, tempat yang jelas dan terstruktur. Peneliti memodifikasi media *puzzle picture* dengan sebutan PARAYA atau susunan *puzzle picture* ragam budaya. Media paraya merupakan kombinasi dari gambar ragam budaya yang berupa potongan gambar dan penuh warna yang disusun membentuk sebuah gambar utuh berupa gambar ragam budaya Indonesia.

Penelitian oleh (Tobia & Kristin, 2020) terkait pengaruh model TGT dan STAD terhadap kemampuan berpikir kritis menghasilkan model TGT yang efektif daripada STAD. Hasil penelitian menunjukkan skor *posttest* untuk model TGT adalah 80,38, sedangkan untuk model STAD adalah 73,82. Perbedaan ini menunjukkan peningkatan kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis melalui model TGT. Penelitian lain dilakukan (Aisyah et al., 2019) terkait Penerapan Model TGT dengan Permainan TTS terhadap Keterampilan Berpikir Kritis menunjukkan kemampuan berpikir kritis peserta didik berkualitas secara signifikan dengan penggunaan model TGT berbantuan permainan TTS pada pembelajaran

IPA. Hal ini diperkuat dengan nilai t hitung 31,243 lebih besar dari nilai t tabel 1,6957 terjadi lagi peningkatan yang tinggi antara nilai *pretest* dan *posttest* yaitu 30,15. Sementara itu, penelitian oleh (Rizky Amanda et al., 2023) menguji pengaruh model TGT dengan bantuan *crossword puzzle* menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Data penelitian menunjukkan sig (2 tailed) atau 0,000, artinya ada penolakan hipotesis (H_0) nol karena terdapat perbedaan signifikan diantara nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil tes menunjukkan nilai negatif -18,205, menandakan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan akibat penggunaan model TGT dengan media *crossword puzzle*.

Menurut latar belakang diatas dan didukung penelitian terdahulu terkait model pembelajaran *teams games tournament* dengan bantuan media *puzzle* dengan keterampilan berpikir kritis. Peneliti melakukan tujuan penelitian pada Kelas IV SDN 1 Pekalongan dengan metode penelitian *Pre-eksperimental*. Pemilihan SDN 1 Pekalongan sebagai tempat penelitian disebabkan adanya penurunan tingkat pemahaman peserta didik dalam menerima penjelasan guru dan rendahnya keterampilan berpikir kritis peserta didik ketika menyelesaikan sebuah permasalahan. Maka peneliti ingin melaksanakan penelitian terkait “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Paraya guna Meningkatkan Keterampilan Kelas IV SDN 1 Pekalongan dalam Berpikir Kritis”.

METODE PENELITIAN

Metode yang dipakai telaah merupakan kuantitatif bentuk eksperimen (*experimental research*). Metode kuantitatif menurut (Waruwu, 2023) yaitu suatu pendekatan penelitian dengan bantuan data-data angka dan ilmu pasti untuk membantu hasil dari penelitian. Penelitian eksperimen cara mencari tahu sebab akibat melalui 2 masalah yang dengan sengaja dibuat peneliti untuk mengurangi masalah-masalah lain. (sugiyono, 2019).

Desain penelitian pre-eksperimental dengan tipe *one group pretest* (sebelum) dan *posttest design* (sesudah) y dilakukan dengan satu perlakuan saja tanpa kelompok lain atau pembanding. Menurut pendapat dari (Thobias, 2023) bentuk *One group pretest posttest* adalah sekelompok subjek yang sama diuji sebelum dan sesudah diberi perlakuan atau eksperimen tertentu. Penelitian dilakukan di SDN 1 Pekalongan Batealit, Jepara di semester genap tp.2023/2024 bulan April. Populasi penelitian merupakan seluruh kelas IV SDN 1 Pekalongan, sebanyak 37 peserta didik.

Teknik penyusunan data yang dipakai pada penelitian ini yaitu teknik tes 15 pilihan ganda dengan 10 uraian. Tujuan dari penelitian yakni ingin mengetahui hasil pemberian perlakuan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media PARAYA terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran IPAS materi Ragam Budaya kelas IV SDN 1 Pekalongan Tahun ajaran 2023/2024.

Penelitian dilakukan dengan metode analisis data dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Peneliti memakai uji normalitas tipe *Shapiro-Walk* dengan SPSS 25. Sedangkan hipotesis menggunakan Uji *Paired Sample t-test* bantuan SPSS versi 25, bertujuan mengetahui perbedaan pada peningkatan keterampilan berpikir kritis setelah memakai pembelajaran *cooperative* (TGT) dengan bantuan media Paraya (*Puzzle* Ragam Budaya) di pelajaran IPAS materi ragam budaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penggunaan media *puzzle* ragam budaya dalam pembelajaran IPAS, diperoleh hasil yang positif dalam hal berpikir kritis. Media paraya mendorong peserta didik untuk mengeluarkan ide dan konsep pembelajaran serta mengatasi masalah dengan baik. Berpikir kritis membutuhkan pemahaman konsep yang mendalam seperti kemampuan untuk mengidentifikasi, menentukan, memahami, menilai, dan memperbaiki solusi yang ada. Penyebab peserta didik belum mampu mengembangkan cara berpikir kritis karena kurang memahami materi pembelajaran, mereka lebih cenderung menghafal materi dan rumus, serta tidak dapat mengenali masalah yang ada. Rendahnya kompetensi guru juga menjadi penyebab kurangnya peserta didik pada aktivitas belajar dalam berpikir kritis. Dari hasil evaluasi mengungkapkan bahwa keterampilan berpikir kritis mereka secara keseluruhan masih rendah, yang diakibatkan kurangnya respons pada tantangan dan masalah yang dihadapi. Kekurangan ini terkait dengan terbatasnya partisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan berbagai macam media pendidikan.

Dalam penelitian keterampilan berpikir kritis dilakukan evaluasi untuk peserta didik menggunakan tes *pretest-posttest* melalui 15 pilihan ganda dengan 10 uraian. Subjek penelitian ini melibatkan satu kelas, yaitu kelas IV SDN 1 Pekalongan dengan jumlah 37 peserta didik dalam pembelajaran IPAS materi Ragam Budaya semester II tp.2023/2024. Penelitian dilakukan melalui tiga tahapan: 1) pemberian tes awal sebelum memasuki

pembelajaran, 2) implementasi belajar dengan model *teams games tournament* (TGT) dengan media Paraya (*puzzle* ragam budaya), 3) pemberian tes akhir setelah pembelajaran selesai. Hasil nilai *pretest-posttest* terlihat pada tabel:

Tabel 1. Rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pretest	37	40	88	65.00	11.757
posttest	37	54	97	81.49	12.562
Valid N (listwise)	37				

Berdasarkan hasil nilai rata *pretest-posttest* terdapat perbedaan hasil minimum dan maximum pada tabel diatas. Penggunaan *teams games tournament* (TGT) bantuan Paraya dalam menaikkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Nilai *pretest* rata sebelum memakai model *teams games tournament* (TGT) yakni 65.00 sementara nilai *posttest* meningkat menjadi 81.49. Selanjutnya, penelitian dilakukan melalui uji normalitas dan uji homogenitas data *pretest* dan *posttest* dengan SPSS versi 25.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan akan menentukan data terkumpul terdistribusi normal atau tidak. Uji ini dengan *kolmogorov-smirnov* dan *shapiro-wilk* SPSS versi 25.

Tabel 2. Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.135	37	.086	.965	37	.289
Posttest	.165	37	.013	.914	37	.007

Berdasarkan tabel bisa diamati jika probabilitas (sig) hasil *pretest* 0.289 yang lebih besar dari taraf sign 0.05. Sementara itu probabilitas (sig) dari *posttest* adalah 0.007, juga

lebih besar dari taraf signifikansi 0.05. Karena itu, disimpulkan jika hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan distribusi yang standar.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilaksanakan demi memastikan homogenitas antara *pretest* dan *posttest* menggunakan uji *Lavene* pada SPSS versi 25. Uji homogenitas ini merupakan syarat sebelum melakukan analisis lebih mendalam. Standar dari uji homogenitas yaitu jika nilai probabilitas <0.05 dari varian antara *pretest* dan *posttest* tidak homogen. Namun apabila signifikansi atau probabilitas >0.05 maka varian antara *pretest* dan *posttest* dapat dianggap homogen. Data diperoleh hasil:

Tabel 3. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Kemampuan	Based on Mean	.923	1	72	.340
Berpikir Kritis	Based on Median	1.080	1	72	.302
	Based on Median and with adjusted df	1.080	1	70.093	.302
	Based on trimmed mean	.925	1	72	.340

Pada tabel 3 disimpulkan jika hasil sig adalah 0.340 lebih besar dari sig yang sudah ditentukan (>0.05). Hal ini melihatkan bahwa varian data penelitian dapat dianggap homogen.

Uji Hipotesis

Sesudah melaksanakan berbagai analisis data secara *komprehensif*, selanjutnya yaitu menguji perbedaan sig dalam berpikir kritis setelah memakai pembelajaran *teams games tournament* bantuan *puzzle* ragam budaya. Uji dilakukan dengan *paired sample t-test* SPSS versi 25. Pada uji ini apabila taraf signifikansi (sig) <0.05 , artinya hipotesis nol (H_0) ditolak, begitu cara lain jika H_0 diterima maka sig > 0.05 .

Tabel 4. Uji *Paired sample t-test*

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Preetest - Posttest	-16.486	6.530	1.074	-18.664	-14.309	-15.356	36	.000

Pada tabel 4 dapat disimpulkan jika analisis *paired sample t-test* memiliki signifikansi (2-tailed) atau 0.000 ditunjukkan sig (α) 0.05 nilainya rendah dari taraf. Inilah yang mengakibatkan penolakan hipotesis nol (H_0) artinya ada perbedaan signifikan dengan nilai *pretest-posttest*. Hasil diatas bahwa nilai t-hitung adalah -15.356 yang menunjukkan nilai *pretest* lebih rendah dari nilai *posttest*. Demikian dikatakan jika model *teams games tournament* dengan media paraya secara signifikan meningkatkan peserta didik kelas IV SDN 1 Pekalongan dalam berpikir kritis.

Hasil dari analisis data yang dilakukan dari peneliti lain menunjukkan hasil yang sama. (Hasanah et al., 2023) mengemukakan keterampilan berpikir kritis peserta didik sebelum mengikuti *pretest* model *picture and picture* dengan media *puzzle* kurang dibandingkan dengan hasil setelah perlakuan *posttest*. Oleh karena itu menyimpulkan jika media *puzzle* model *picture* efektif dalam menumbuhkan keterampilan berpikir kritis. Selanjutnya menurut (Aisyah et al., 2019) juga menyimpulkan dari penelitiannya terkait penerapan Model TGT menggunakan mainan teka-teki silang terjadi peningkatan dalam berpikir kritis. Pada t hitung 31,243 melebihi nilai t tabel 1,6957 dari kenaikan hasil *pretest* dan *posttest* sebesar 30,15. Disimpulkan bahwa model belajar dengan bantuan media yang sesuai mampu memberikan manfaat bagi peserta didik.

Hasil penelitian membuktikan bahwa model *teams games tournament* dengan media Paraya (*puzzle* ragam budaya) terdapat pengaruh yang positif pada keterampilan berpikir kritis kelas IV SDN 1 Pekalongan dipembelajaran IPAS materi ragam budaya. Media *puzzle* ragam budaya begitu berpengaruh pada peserta didik dalam menyelesaikan soal dengan berpikir secara kritis. Peserta didik begitu senang dan antusias ketika pembelajaran sebab belajar dengan bermain *puzzle* ragam budaya yang menarik untuk disusun dan memecahkan suatu permasalahan pada soal-soal.



Gambar 1. Media *puzzle* ragam budaya

Berdasarkan analisis data menunjukkan rata-rata nilai *pretest* 65.00 mengalami peningkatan pada *posttest* 81.49. *Paired sample t test* membantu melihat perbedaan signifikan dengan nilai *t* hitung sebesar -15.356 dan sig (2-tailed) 0,000 ($p < 0,05$) terdapat penolakan terhadap hipotesis nol (H_0). Hal inilah menguatkan hasil penelitian model *teams games tournament* dengan media paraya membantu menumbuhkan keterampilan peserta didik dalam mengasah berpikir kritisnya.



Gambar 2. Mengerjakan *pretest* untuk menganalisis pengetahuan peserta didik



Gambar 3. Peserta didik menyusun *puzzle* ragam budaya



Gambar 4. Peserta didik mengerjakan LKPD tentang *puzzle* ragam budaya



Gambar 5. Mengerjakan *posttest* guna mengetahui hasil pemahaman peserta didik

Gambar diatas pada implementasi *Teams Games Tournament* (TGT) dengan perangkat belajar yang meminta peserta didik menyusun *puzzle* dan mengerjakan LKPD dengan soal-soal terkait *puzzle* yang sudah didapat setiap kelompoknya, tahapan ini dilakukan selama 2 hari dimana tiap harinya satu kelompok mendapat 2 *puzzle* beserta 2 LKPD. Peneliti memberikan arahan kepada peserta didik terkait langkah dalam menyelesaikan *puzzle* dan menjawab pertanyaan pada LKPD, waktu mengerjakan 1 *puzzle* dan 1 LKPD adalah 15 menit maka setiap kelompok diberikan waktu selesai 30 menit, apabila peserta didik tidak paham terkait langkah-langkah maka boleh bertanya. Kegiatan pada tahap ini meminta peserta didik dalam mengasah berpikir kritis dan kerjasama untuk menyelesaikan masalah.

KESIMPULAN

Disimpulkan bahwa hasil penelitian pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media Paraya (*puzzle* ragam budaya) memiliki pengaruh yang tinggi terhadap peserta didik dalam mengasah keterampilan berpikir kritis pada pelajaran IPAS materi ragam budaya kelas IV SDN 1 Pekalongan. Dengan penelitian ini peserta didik melihatkan cara penyelesaian masalah dengan berpikir kritis pada kegiatan pembelajaran dan peserta didik terasa terbantu dengan adanya media paraya dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis.

Bagi kepala sekolah dapat membantu rekan kerja dalam penambahan pengetahuan untuk meningkatkan sistem pembelajaran yang ada di sekolah. Peneliti juga merekomendasikan supaya guru dapat menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai model belajar dalam membantu peserta didik menumbuhkan keterampilan berpikir kritis. Untuk peneliti berikutnya diharapkan mampu memperkembangkan penelitian yang lebih detail, tentunya dengan memanfaatkan model *teams games tournament* dibantu dengan adanya media kreatif dan inovatif dalam menumbuhkan keterampilan 4C.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, N., Susongko, P., Fatkhurrohman, M. A., Artikel, I., Januari, D., Februari, D., & Maret, D. (2019). Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan Teka-Teki Silang (TTS) terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik. In *Cakrawala Jurnal Pendidikan* (Vol. 13, Issue 2). <http://e-journal.upstegal.ac.id/index.php/Cakrawala>
- ANJALEKA, K. (2021). Penggunaan Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 Sd Pada Mata Pelajaran Pai. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(4), 114–119. <https://doi.org/10.51878/elementary.v1i4.574>
- Anwai Rizqi, M. D., & Mulyawati, I. (2023). Pengaruh model pembelajaran TGT (*team games tournament*) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV pada mata pelajaran PPKn materi keragaman sosial dan budaya di SDN Jatiranggon II. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*. <https://doi.org/10.22460/collase.v1i1.16373>
- Fahrudin, M., & Widiyono, A. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Miniatur Kincir Air Pembangkit Listrik untuk Meningkatkan Keterampilan

- Berpikir Siswa Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(3), 1973–1981.
<https://doi.org/10.54373/imeij.v4i3.422>
- Fauziyah, 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.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Fitriani, N., & Aulia, P. (2020). Perbedaan Motivasi Belajar Anak yang Menggunakan Puzzle dengan yang Tidak Menggunakan Puzzle. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3064–3070.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/811%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/811/728>
- Handayani, V., Wardana, L. A., & Jannah, F. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PPKN Di Kelas V SDN Pajurangan. *Journal Of Social Science Research*, 4(2), 6578–6585.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hasanah, H., Mahyudi, J., & Indraswati, D. (2023). *BERBANTUAN MEDIA PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS IV SDN 32 CAKRANEGARA*.
- Muna, N. F., Widiyono, A., & Efendi, A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD*. x(x), 151–159. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v13i2.88656>
- Ofianto, O., & Ningsih, T. Z. (2021). PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR HISTORIS. *Sosio-Didaktika: Social Science Education Journal*. <https://doi.org/10.15408/sd.v8i1.20662>
- Putri, F., Islam, U., Sumatera, N., Kritis, B., & Pembelajaran, M. (n.d.). *MEDIA FAUNA KRITIS MADRASAH IBTIDAIYAH ELSE (Elementary School Education*. 8(2), 253–260.
- Rizky Amanda, A., Suryawan, A., & FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang, P. *Journal Homepage: <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Eduka/index>*

- (2023). PENGARUH MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN CROSSWORD PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS I. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Volume 08*.
- Rohmah, K., & Prayito, M. (2024). Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Materi Kalimat Ajakan Kelas II SD Sawah Besar 01 Semarang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 13868–13874.
- Rosnaeni, R. (2021). Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1548>
- Sabila, D., & Widiyono, A. (2024). Pengaruh Pendekatan Inquiry Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar. *BASICA Journal of Arts and Science in Primary Education*, 3(2), 223–236.
<https://doi.org/10.37680/basica.v3i2.4293>
- sugiyono. (2019). Variabel Independen. *STEI-University*.
- Syahril, S., & Roza Linda, F. (2021). *The influence of puzzle picture games media in improving learning outcomes in thematic learning*. <https://doi.org/10.32698/icftk426>
- Thobias, S. (2023). Kerangka Sementara Metode Comparative Dan Pre Test-Post Test Draft Framework for Comparative dnd Pre-Test-Post-Test Methods (Dataset). *Institut Agama Kristen Negeri Ambon*, 1–9.
- Tobia, M. I., & Kristin, F. (2020). 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. *PIONIR: Jurnal Pendidikan*.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910.
- Widiyono, A., & Millati, I. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Perspektif Merdeka Belajar di Era 4.0. *Journal of Education and Teaching (JET)*.
<https://doi.org/10.51454/jet.v2i1.63>
- Winoto, Y. C., & Prasetyo, T. (2020). Effectiveness of Problem Based Learning and Discovery Learning Models on Critical Thinking Ability of Elementary School Students. *Jurnal Basicedu*.