

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS
GAMES TOURNAMENT* BERBANTU MEDIA
FLIP CHART TERHADAP KEMAMPUAN
BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATERI
ATURAN DI RUMAH DAN SEKOLAH KELAS
III MI MIFTAHUL HUDA KEMBANG JEPARA
TAHUN 2024/2025**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Dalam
Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh :

SEPTINA NUR FIARA RINDA

NIM: 2103096087

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Judul : Septina Nur Fiara Rinda
NIM : 2103096087
Jurusan : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTU MEDIA FLIP CHART
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATERI
ATURAN DI RUMAH DAN SEKOLAH KELAS III MI MIFTAHUL HUDA
KEMBANG JEPARA TAHUN 2024/2025**

Secara keseluruhan adalah hasil peneliti/karya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 21 Mei 2025
Pembuat Pernyataan



Septina Nur Fiara Rinda
2103096087

PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185

PENGESAHAN

Naskah Skripsi berikut ini:

Judul : Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe
Teams Games Tournament Berbantu Media Flip Chart Terhadap
Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Aturan Di
Rumah Dan Sekolah Kelas III MI Miftahul Huda Kembang
Jepara Tahun 2024/2025
Penulis : Septina Nur Fiara Rinda
NIM : 2103096087
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Program Studi : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar
sarjana dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Semarang, 25 Juni 2025

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang/Penguji

Dra. Ani Hidayati, M.Pd
NIP: 196112051993032001

Sekretaris Sidang/Penguji

Achmad Muchamad Kamil, M.Pd
NIP: 199202172020121003

Penguji Utama I

Nur Khikmah, M.Pd.I
NIP: 199203202023212042

Penguji Utama II

Arsan Shanie, M.Pd
NIP: 199006262019031015

Pembimbing

Mohanmad Rofiq, M.Pd
NIP: 199101152019031013

NOTA DINAS

NOTA DINAS

Semarang, 21 Mei 2025

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
di Semarang

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul	:	Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantu Media Flip Chart Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Aturan di Rumah dan Sekolah Kelas III MI Miftahul Huda Kembang Jepara Tahun 2024/2025
Nama	:	Septina Nur Fiara Rinda
Jurusan	:	Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diajukan dalam Sidang Munaqosyah.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Mohammad Rofiq, M. Pd.
NIP: 199101152019031013

ABSTRAK

Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTU MEDIA *FLIP CHART* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATERI ATURAN DI RUMAH DAN SEKOLAH KELAS III MI MIFTAHUL HUDA KEMBANG JEPARA TAHUN 2024/2025**

Penulis : Septina Nur Fiara Rinda
NIM : 2103096087

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantu media *Flip Chart* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi aturan di rumah dan sekolah kelas III MI Miftahul Huda Kembang Jepara tahun 2024/2025. Metode penelitian yang digunakan yakni kuantitatif dengan desain *One group pretest-posttest* dan teknik pengumpulan data melalui tes dan dokumentasi, yang mana pelaksanaannya dilakukan di kelas III dengan jumlah 13 siswa. Adapun teknik analisis data penelitian ini yaitu uji prasyarat normalitas, dan uji hipotesis (uji-t). Berdasarkan data yang diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 57,69 dan nilai rata-rata posttest sebesar 75,85 dan hasil uji-t (*paired sample t-test*) dengan hasil $p = 0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *teams games tournament* berbantu media *flip chart* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

Kata Kunci : *Teams Games Tournament*, *Flip Chart*, kemampuan berpikir kritis.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Segala puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan segala nikmat, kemudahan, dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTU MEDIA *FLIP CHART* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATERI ATURAN DI RUMAH DAN SEKOLAH KELAS III MI MIFTAHUL HUDA KEMBANG JEPARA TAHUN 2024/2025” dapat terselesaikan.

Dengan segala kerendahan hati, kepada segala pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam proses penelitian dan penyusunan skripsi ini. Peneliti mengucapkan terima kasih sebesar besarnya kepada:

1. Rektor UIN Walisongo Semarang, Bapak Prof. Dr. Nizar, M.Ag.
2. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, Bapak Prof. Dr. Fatah Syukur, M.Ag.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Walisongo Semarang, Ibu Kristi Liani Purwanti, S.Si, M.Pd.
4. Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Walisongo Semarang, Bapak Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd.

5. Dosen wali Ibu Dra. Ani Hidayati, M.Pd yang telah memberikan pengarahan, bimbingan dan motivasi selama kuliah sampai akhir studi di UIN Walisongo Semarang.
6. Dosen pembimbing Bapak Mohammad Rofiq, M.Pd yang selalu bersedia memberikan bimbingan dan pengarahan dalam menulis skripsi ini.
7. Kepala sekolah dan wali kelas III MI Miftahul Huda Kembang Jepara, Bapak Achmad Mufid, S.Pd.I dan Bapak Suharno, S.Pd.I yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
8. Seluruh Dosen dan Staf Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.
9. Kepada kedua orang tua yang peneliti sayangi, terima kasih telah memberikan do'a, dukungan, motivasi serta semangat yang telah diberikan kepada peneliti sepanjang perjalanan studi ini.
10. Teman-teman PGMI C angkatan 21 yang telah memberikan semangat dan bantuan kepada peneliti selama penulisan skripsi ini.
11. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah memberikan semangat dan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat serta hidayah Nya serta membalas dengan sebaik-baiknya balasan. Peneliti menyadari bahwa

masih terdapat kekurangan, oleh karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran sehingga skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada pembaca.

Semarang, 21 Mei 2025

A handwritten signature in black ink, consisting of a stylized 'S' followed by several vertical lines and a final flourish.

Septina Nur Fiara Rinda

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian.....	6

BAB II MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF, *TEAMS GAMES TOURNAMENT*, MEDIA *FLIP CHART*, KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS, DAN MATERI ATURAN DI RUMAH DAN SEKOLAH

A. Deskripsi Teori	
1. Model Pembelajaran Kooperatif	11
2. Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games	20
3. Media Flip Chart	24
4. Kemampuan Berpikir Kritis.....	28
5. Materi aturan Di Rumah dan Sekolah.....	31
B. Kajian Pustaka Relevan.....	36

C. Rumusan Hipotesis.....	41
---------------------------	----

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	41
B. Tempat dan waktu Penelitian	44
C. Populasi dan Sampel Penelitian	44
D. Variabel dan Indikator Penelitian	45
E. Teknik Pengumpulan Data	47
F. Teknik Analisis Data	48

BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data	61
B. Analisis Data	66
C. Pembahasan	68
D. Keterbatasan Penelitian	71

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	73
B. Saran	74

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN I	: PROFIL MADRASAH
LAMPIRAN II	: DAFTAR NAMA SISWA KELAS UJI COBA SOAL
LAMPIRAN III	: DAFTAR NAMA SISWA KELAS III
LAMPIRAN IV	: MOUL AJAR

LAMPIRAN V	: KISI-KISI INSTRUMEN TES KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS
LAMPIRAN VI	: PEDOMAN PENSKORAN
LAMPIRAN VII	: INSTRUMEN SOAL
LAMPIRAN VIII	: KUNCI JAWABAN
LAMPIRAN IX	: DATA HASIL UJI COBA SOAL
LAMPIRAN X	: HASIL UJI VALIDITAS SOAL
LAMPIRAN XI	: HASIL UJI RELIABILITAS INSTRUMEN SOAL
LAMPIRAN XII	: HASIL DAYA PEMBEDA INSTRUMEN SOAL
LAMPIRAN XIII	: HASIL UJI TINGKAT KESUKARAN SOAL
LAMPIRAN XIV	: DAFTAR NILAI PRETEST DAN POSTEST
LAMPIRAN XV	: HASIL UJI NORMALITAS
LAMPIRAN XVI	: HASIL UJI HIPOTESIS
LAMPIRAN XVII	: MEDIA FLIP CHART
LAMPIRAN XVIII	: DOKUMENTASI
LAMPIRAN XIX	: PENUNJUKKAN PEMBIMBING
LAMPIRAN XX	: IZIN RISET
LAMPIRAN XXI	: KETERANGAN PENELITIAN
LAMPIRAN XXII	: DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Desain Penelitian Eksperimen, 43.
Tabel 3.2	Hasil Uji Validitas Soal Uji Coba, 50.
Tabel 3.3	Rangkuman Hasil Validitas Soal Uji Coba, 51.
Tabel 3.4	Hasil uji Reliabilitas Soal Uji Coba, 53.
Tabel 3.5	Kriteria Pembeda Soal, 54.
Tabel 3.6	Hasil Uji Daya Pembeda Soal Uji Coba, 54.
Tabel 3.7	Hasil Indeks Tingkat Kesukaran Soal, 55.
Tabel 3.8	Hasil Tingkat Kesukran Soal Uji Coba, 55.
Tabel 4.1	Hasil Pretest Siswa, 64.
Tabel 4.2	Hasil Posttest Siswa, 65.
Tabel 4.3	Hasil Uji Normalitas, 66.
Tabel 4.4	Hasil Uji Hipotesis, 68.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu pondasi dalam kemajuan suatu bangsa, semakin baik kualitas pendidikan yang diselenggarakan oleh suatu bangsa, maka akan semakin baik kualitas bangsa tersebut. Pendidikan hendaknya mempunyai suatu sistem pembelajaran yang menekankan pada proses dinamis, yang didasarkan pada usaha untuk meningkatkan keingintahuan siswa tentang dunia. Oleh karena itu sistem pembelajaran yang diterapkan dalam pendidikan perlu dirancang semenarik mungkin agar minat siswa untuk belajar meningkat dan kemampuan berpikir kritis siswa dapat terbentuk dengan baik.¹

Pendidikan juga merupakan suatu kegiatan yang sulit terlepas dari kehidupan manusia. Pendidikan merupakan usaha manusia untuk membina kepribadiannya berdasarkan dengan nilai-nilai didalam suatu masyarakat serta kebudayaan. Pada saat ini pendidikan menjadi kebutuhan manusia yang sangat penting sekali karena sebagai bekal dalam menjalani kehidupan di dunia ini. Dengan adanya pendidikan manusia dapat memperoleh sebuah pengetahuan, keterampilan dan juga kepribadian.

¹ Okta Aji Saputro, dan Theresia Sri Rahayu, “Perbedaan Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Dan Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Monopoli Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, (Vol. 4, No. 1, tahun 2020), hlm. 186.

Belajar mengajar merupakan suatu kegiatan yang bernilai edukatif, nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan adanya kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pembelajaran berlangsung. Guru merencanakan kegiatan pembelajaran secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatu guna kepentingan pembelajaran.²

Dalam hal ini, Sekolah Dasar atau Madrasah menjadi titik awal dalam penanaman sikap dan keterampilan berpikir kritis. Berpikir kritis mengajarkan siswa untuk menggunakan strategi kognitif tertentu yang tepat untuk menguji ide, pemecahan masalah, dan menyelesaikan permasalahan. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan pendidikan siswa adalah kreativitas guru dalam menjelaskan dan menentukan model serta media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Kemampuan berpikir kritis tidak hanya menekankan pada siswa pada kemampuan menyelesaikan masalah, namun juga kemampuan siswa dalam mengevaluasi penyelesaian masalah. Sehingga ketika terdapat masalah, siswa mampu mengevaluasi kebenaran penyelesaian masalah tersebut. Pemikir yang baik adalah pemikir yang termotivasi dan mau berusaha untuk mengerjakan dengan penuh perencanaan, memeriksa ketepatan, mengumpulkan informasi dan tetap berusaha

² Reski Awalayah, dan Ridwan Idris, "Pengaruh Penggunaan Model Reciprocal Teaching Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTsN Balang-Balang Kec. Bontomaru Kab. Gowa", *Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, (Vol. 3, No. 1, tahun 2015), hlm. 60.

untuk menyelesaikan permasalahan ketika solusi tidak jelas atau memerlukan beberapa langkah.³

Berdasarkan pengamatan di MI Miftahul Huda Kembang Jepara, pada kelas III guru umumnya masih menggunakan metode ceramah jarang sekali adanya variasi model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan jarang nya variasi pembelajaran yang ada, akibatnya suasana belajar menjadi menjenuhkan untuk para siswa, guru kelas hanya menggunakan media papan tulis dan hanya mengandalkan buku. Artinya, pembelajaran yang masih berpusat pada guru, sedangkan siswa hanya diam mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru, membaca materi, kemudian mengerjakan soal pada buku.

Hal tersebut mengakibatkan siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, dimana ketika guru sedang menyampaikan materi pembelajaran masih banyak siswa yang mengobrol dengan teman sebangkunya. Sehingga dapat dikatakan pembelajaran masih menggunakan pola konvensional sehingga mengakibatkan siswa menjadi kurang berpikir kritis.

Kewajiban yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu, guru dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa. Siswa perlu menggunakan cara yang dapat menumbuhkan kemampuan berpikirnya yaitu dengan menggunakan model

³ Adityan Riyanto, dan Naufal Ishartono, "Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Menyelesaikan Aritmatika Sosial Ditinjau dari Kemampuan Matematis dan Gender", *Jurnal Cendekia*, (Vol. 6, No. 3, tahun 2022), hlm. 2254.

pembelajaran yang dapat membantu siswa menumbuhkan kemampuan berpikir kritis. Pemilihan model pembelajaran yang sesuai dalam proses pembelajaran secara optimal dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus memahami.

Banyak model pembelajaran telah dikembangkan oleh guru yang pada dasarnya digunakan untuk memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami dan menguasai suatu pengetahuan. Inovasi seperti inilah yang harus dibiasakan dalam proses pembelajaran. Namun, nyatanya pendidikan yang terjadi di sekolah masih belum sesuai dengan harapan, masih banyak pelaksanaan pembelajaran yang masih cenderung bersifat konvensional, dan kurangnya pemanfaatan media yang dilakukan oleh guru.

Berdasarkan masalah-masalah yang berkaitan dengan kemampuan berpikir kritis siswa, maka langkah awal yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan model pembelajaran sebagai salah satu penunjang proses kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga model pembelajaran yang digunakan dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta dapat mempermudah siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang memuaskan dan memudahkan siswa menerima informasi dengan cepat.

Rendahnya tingkat kemampuan berpikir kritis siswa disebabkan oleh penerapan model pembelajaran yang kurang inovatif dan tidak berpusat pada siswa. Sehingga dibutuhkan model pembelajaran yang

inovatif agar dapat menjadikan siswa aktif dan dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis. Salah satu model pembelajaran yang dapat menjadikan siswa aktif dan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki tujuan yaitu untuk memotivasi siswa agar saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang telah diajarkan oleh guru, yang pada akhirnya untuk memperoleh skor pada masing-masing anggota tim. Sehingga siswa berusaha untuk menguasai materi dengan baik, maka dengan cara tersebut akan berdampak terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.⁴

Media pembelajaran juga sangat penting dalam proses pembelajaran, media pembelajaran yang kreatif dan bervariasi akan menumbuhkan minat siswa dalam proses pembelajaran imbasnya siswa akan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Media *flip chart* sendiri adalah sebuah media pembelajaran yang bentuknya menyerupai album atau kalender, didalamnya terdapat materi pembelajaran yang dapat berupa gambar, konsep, simbol dan lain sebagainya yang dimuat dalam lembaran-lembaran kertas yang tersusun secara sistematis yang pada bagian atas diikat atau dijepit, cara penggunaannya dapat dengan membalikkan kertas satu per satu atau menggulungnya kebelakang ataupun dapat dilepaskan, media *flip chart*

⁴ Nur Endah, dan Indri Anugraheni, "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, (Vol. 4, No. 4, tahun 2020), hlm. 850-860.

sangat efisien karena dapat menghemat waktu guru untuk menulis atau menggambar di papan tulis, selain itu mampu menumbuhkan gairah siswa untuk belajar.

Guru yang kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi saat proses pembelajaran akan berdampak pada tercapainya tujuan pembelajaran, disini peneliti berkeinginan untuk mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *flip chart*.

Teams Games Tournament (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis, dimana para siswa berlomba-lomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Kemudian siswa bisa secara langsung mengembangkan dan mengeksplorasi pemikiran mereka dalam bentuk kerja sama.⁵

Dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Flip Chart* peneliti berharap dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas III MI Miftahul Huda Kembang Jepara khususnya pada materi aturan di rumah dan sekolah. Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbantu Media *Flip Chart* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa**

⁵ Slamet Mamanda, dan Made Sumantri, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan Menggunakan Media Kartu Cetak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar”, *Journal of Education Action Research*, (Vol. 2, No. 4, tahun 2018), hlm. 349.

Pada Materi Aturan Di Rumah Dan Sekolah Kelas III MI Miftahul Huda Kembang Jepara Tahun 2024/2025”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut: “Apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantu media *Flip Chart* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi aturan di rumah dan sekolah kelas III MI Miftahul Huda Kembang Jepara tahun 2024/2025?”

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantu media *Flip Chart* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi aturan di rumah dan sekolah kelas III MI Miftahul Huda Kembang Jepara tahun 2024/2025.

2. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian tersebut, maka manfaat yang diharapkan pada penelitian ini adalah:

a. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat menyelesaikan permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar salah satunya mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams*

Games Tournament berbantu media *Flip Chart* yang dapat diterapkan pada siswa kelas III, sehingga dapat digunakan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran dikelas.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

Manfaat penelitian bagi guru yaitu dengan adanya permasalahan yang telah dijelaskan pada penelitian ini bisa meningkatkan profesionalitas dan mengetahui kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi aturan di rumah dan sekolah. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantu media *Flip Chart* guru bisa meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

2) Bagi Siswa

Manfaat penelitian bagi siswa yaitu dengan adanya permasalahan yang telah dijelaskan pada penelitian ini dapat menjadi kritik dan saran bagi siswa agar lebih meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada materi aturan di rumah dan sekolah.

3) Bagi Peneliti

Manfaat penelitian bagi peneliti yaitu dengan adanya permasalahan yang telah dijelaskan pada penelitian ini, bisa memberikan pengalaman secara mendalam dan menambah pengetahuan peneliti tentang pengaruh penggunaan model

pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantu media *Flip Chart* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi aturan di rumah dan sekolah kelas III MI Miftahul Huda Kembang Jepara tahun 2024/2025.

BAB II

MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF, TEAMS GAMES TOURNAMENT, MEDIA FLIP CHART, KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN MATERI ATURAN DI RUMAH DAN SEKOLAH

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif berasal dari kata *Cooperatif* yang artinya mengajarkan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. Model pembelajaran ini memang menghendaki siswa aktif serta adanya kerjasama antar anggota kelompok.¹ Model pembelajaran kooperatif mengacu pada metode pengajaran dimana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil dan saling membantu dalam belajar. Sebagian besar siswa berpartisipasi dalam kelompok yang biasanya terdiri dari 4-6 (Empat-Enam) siswa. Sebelumnya, siswa diberikan penjelasan tentang bagaimana cara untuk dapat bekerja sama dengan baik dan menjadi pendengar yang baik, memberi penjelasan yang

¹ Frylly Frycyly Warokka, dkk., "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization Terhadap Hasil Belajar Siswa Jaringan Dasar Siswa SMK", *Jurnal Pendidikan teknologi informasi dan komunikasi*, (Vol. 1, No. 3, tahun 2021), hlm. 278.

baik, dan cara mengajukan pertanyaan dengan benar. Kemudian setelah diberi penjelasan maka siswa berada didalam satu kelompok yang sesuai.²

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran kooperatif ini dilakukan secara tim atau berkelompok dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Konsep heterogen disini adalah struktur kelompok yang memiliki perbedaan latar belakang kemampuan akademik, perbedaan gender, perbedaan ras dan bahkan mungkin etnis. Hal ini digunakan untuk melatih siswa menerima perbedaan dan bekerja sama dengan teman yang berbeda latar belakangnya.³ Tujuan dari model pembelajaran kooperatif adalah memberi dampak (pengaruh) diluar pembelajaran akademik, khususnya peningkatan terhadap tumbuh kembangnya kekompakan kelompok serta keterampilan sosial, sehingga muncul pembelajaran yang interaktif dan efektif. Model pembelajaran kooperatif mengacu pada hal-hal yang menyebabkan anggota bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok, yang tujuannya adalah untuk membangkitkan motivasi individu untuk bekerja sama mencapai tujuan kelompok.⁴

² Widarto, *Model Pembelajaran cooperative learning on project work*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), hlm. 82-83.

³ Nurdyansyah, dan Eni Fariyatul Fahyuni, *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*, (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016), hlm. 52.

⁴ Ramli Abdulla, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mata Pelajaran Kimia Di Madrasah Aliyah", *Lantanida Journal*, (Vol. 5, No. 1, tahun 2017), hlm. 21.

Kooperatif adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan kelompok kecil siswa yang bekerja sama untuk mencapai pengalaman belajar yang optimal, baik pengalaman individu maupun kelompok. Selain itu, Davidson dan Kroll, sebagaimana yang dikutip oleh Hamdun, kooperatif didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang berlangsung di lingkungan belajar dimana siswa dalam kelompok kecil dapat bertukar ide dan bekerja sama untuk menyelesaikan tugas akademik.⁵ Dalam pembelajaran ini siswa nantinya sebagai subjek dalam belajar dan guru menjadi fasilitator dalam belajar. Dalam kegiatan pembelajaran ini siswa juga dapat saling membantu dan berlatih berinteraksi, komunikasi serta sosialisasi.

Dari pengertian model pembelajaran kooperatif yang telah dikemukakan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif ialah strategi pembelajaran yang dirancang dengan membentuk kelompok atau tim kecil yang terdiri dari kurang lebih 4-6 siswa agar dapat bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal, dengan penyusunan kelompok menggunakan struktur heterogen. Guru berperan menjadi fasilitator dan siswa sebagai subjek dalam kegiatan pembelajaran ini. Sehingga dalam kegiatan ini pembelajaran menjadi interaktif dan efektif.

⁵ Ismun Ali, "Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam", *Jurnal Mubtadiin*, (Vol. 7, No. 1 tahun 2021), hlm. 250.

b. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menggunakan sistem belajar secara berkelompok yang bertujuan agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1) Hasil belajar akademik

Pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencakup berbagai tujuan sosial, dan juga memperbaiki prestasi siswa atau tugas-tugas hasil belajar akademis

2) Penerimaan terhadap perbedaan individu

Tujuan lain dari pembelajaran kooperatif adalah mendorong penerimaan terhadap perbedaan, seperti ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuannya. Pembelajaran kooperatif memberi kesempatan bagi siswa dari berbagai latar belakang untuk bekerja sama dalam tugas akademik, serta belajar saling menghargai terhadap perbedaan individu satu sama lain.

3) Perkembangan keterampilan sosial

Tujuan penting ketiga dari pembelajaran kooperatif adalah mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama serta berkolaborasi. Bekerja sama dengan teman satu kelompok dalam menyelesaikan tugas dan masalah terkait dengan pembelajaran. Agar siswa dapat melatih keterampilan sosialnya, keterampilan dalam berinteraksi

dan bersosialisasi dengan sesamanya. Keterampilan-keterampilan sosial penting dimiliki oleh siswa sebab saat ini masih banyak anak muda yang masih kurang dalam pengembangan keterampilan sosial.

Dari pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran kooperatif selain untuk mencapai prestasi akademik yang diperoleh, juga dikembangkan untuk menumbuhkan sikap toleransi serta dapat mendengarkan dan menerima pendapat dari temannya. Pembelajaran kooperatif juga dapat melatih keterampilan sosialnya, berinteraksi dan bersosialisasi sesamanya. Sehingga siswa dapat bekerja sama dan berkolaborasi untuk menyelesaikan tugas maupun masalah.⁶

c. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah suatu sistem yang di dalamnya memiliki beberapa komponen yang saling berkaitan satu sama lain. Komponen-komponen yang sekaligus merupakan karakteristik pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

1) Saling Ketergantungan Positif

Saling ketergantungan positif ialah hubungan yang saling membutuhkan. Saling ketergantungan positif

⁶ Zuriyatun Hasanah, dkk., "Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa", *Jurnal Studi Kemahasiswaan*, (Vol. 1, No. 1, tahun 2021), hlm. 3-4.

mengharuskan adanya interaksi yang memungkinkan sesama siswa saling memberikan motivasi untuk mencapai hasil yang maksimal.

2) Interaksi Tatap Muka

Interaksi tatap muka diwujudkan melalui dialog yang dilakukan bukan hanya antara siswa dengan guru, tetapi juga antara siswa dengan siswa. Interaksi ini memungkinkan para siswa untuk saling berfungsi sebagai sumber belajar. Hal seperti ini sangat penting karena ada siswa yang merasa lebih mudah memahami materi dari sesama siswa.

3) Akuntabilitas Individual

Pembelajaran kooperatif terwujud dalam bentuk pembelajaran secara kelompok. Meskipun demikian, penilaian tertuju pada penguasaan materi pembelajaran secara individual. Hasil penilaian terhadap kemampuan individu tersebut selanjutnya disampaikan guru kepada kelompok agar semua anggota kelompok mengetahui siapa yang memerlukan bantuan dan siapa yang dapat memberikan bantuan.

4) Keterampilan Menjalin Hubungan antar Pribadi

Dalam pembelajaran kooperatif, keterampilan menjalin hubungan antar pribadi (*interpersonal relationship*) dikembangkan. Pengembangan kemampuan ini dilakukan

dengan melatih siswa untuk berperilaku toleran, santun dan menghargai pendapat orang lain.⁷

d. Macam-macam Jenis Dalam Pembelajaran Kooperatif

Dalam pembelajaran kooperatif terdapat berbagai macam tipe yaitu sebagai berikut:

1) *Student Teams Achievements Division* (STAD)

Student teams achievements division (STAD) merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Guru yang menggunakan STAD juga mengacu pada belajar kelompok siswa dan menyajikan informasi akademik baru kepada siswa setiap minggu dengan menggunakan presentasi verbal atau teks.

Langkah-langkah pembelajaran STAD antara lain:

- a) Guru menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai.
- b) Guru memberikan tes atau kuis kepada setiap siswa untuk mengetahui nilai awal kemampuan siswa.
- c) Guru membentuk beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa.
- d) Guru memberikan tugas kepada kelompok yang berkaitan dengan materi yang telah diberikan, mendiskusikannya secara bersama-sama dan saling

⁷ Isti Fatonah, "Pembelajaran Kooperatif (Perspektif Perkembangan Sosial Peserta Didik SD/MI)", *Elementary*, (Vol. 1, No. 1, tahun 2015), hlm. 6-7.

membantu antara anggota lain serta membahas jawaban tugas yang diberikan guru.

- e) Guru memberikan tes atau kuis kepada setiap siswa secara individu.
- f) Guru memfasilitasi siswa dalam membuat rangkuman, mengarahkan dan memberikan penegasan pada materi.
- g) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individual dari nilai awal kenilai kuis berikutnya.

2) *Group Investigation*

Group Investigation merupakan model pembelajaran yang lebih menekankan pada pilihan dan kontrol siswa daripada menerapkan teknik-teknik pengajaran di ruang kelas.

Langkah-langkah pembelajaran *Group Investigation* antara lain sebagai berikut:

- a) Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok.
- b) Guru menjelaskan tugas kelompok yang harus dikerjakan.
- c) Guru mengundang ketua kelompok untuk membagi materi secara kooperatif dalam kelompoknya.
- d) Masing-masing kelompok membahas materi tugas secara kooperatif.

- e) Setelah selesai, masing-masing kelompok yang diwakili ketua kelompok atau salah satu anggotanya menyampaikan hasil pembahasan.
 - f) Kelompok lain dapat memberikan tanggapan terhadap hasil pembahasan.
 - g) Guru memberikan penjelasan singkat (klarifikasi) bila terjadi kesalahan konsep dan memberikan kesimpulan.
 - h) Evaluasi
- 3) *Teams Games Tournament*

Pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.

Langkah-langkah pembelajaran TGT sebagai berikut:

- a) Penyajian kelas
Guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau disebut presentasi kelas.
- b) Belajar dalam kelompok
Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok yang biasanya terdiri dari 5-6 siswa.
- c) Permainan
Game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi.

d) Pertandingan atau lomba

Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, dimana game atau permainan terjadi.

e) Penghargaan kelompok

setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang.

2. Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament

a. Pengertian Teams Games Tournament (TGT)

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) ialah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang membagi siswa ke dalam kelompok kecil yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa dengan kemampuan, jenis kelamin, dan ras yang berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya (tidak disatukan sesama siswa yang pintar).⁸

Dalam model pembelajaran TGT siswa berpartisipasi dalam permainan dengan kelompok lain untuk mendapatkan poin bagi kelompok mereka masing-masing, permainan dapat disusun oleh guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan yang terkait dengan materi pelajaran. Pertanyaan dapat ditulis pada kartu-kartu yang sudah diberi angka. Cara bermainnya misalnya, setiap siswa akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka tadi dan

⁸ Sri Handayani, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV MI The Noorr", *Jurnal Studi Kemahasiswaan*, (Vol. 2, No. 2, tahun 2022), hlm. 102.

berusaha menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Dalam turnamen (pertandingan) harus memungkinkan siswa dari semua tingkat kemampuannya untuk ikut berpartisipasi dalam menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Hal tersebut bertujuan agar semua siswa mempunyai hak dan tugas yang sama untuk menjadikan kelompoknya pemenang.⁹

Selama proses pembelajaran guru mempunyai penilaian yang dapat dilakukan dengan dua acara, yaitu individu dan kelompok. Penilaian individu dapat dilihat dari kontribusinya, sedangkan penilaian kelompok dapat dilihat dari kekompakan serta hasil kerjanya.¹⁰ Dengan penilaian dan sistem belajar tersebut kegiatan belajar di kelas akan lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, permainan yang dikemas dalam bentuk turnamen seperti ini dapat berperan sebagai alternatif atau juga sebagai review materi pembelajaran.

Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* atau permainan tim bisa digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran. Penerapan model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pelaksanaannya tidak memerlukan fasilitas pendukung yang khusus seperti peralatan atau ruangan khusus. Selain mudah diterapkan dalam penerapannya TGT juga

⁹ Rahmi Diah, dkk, "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa", Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, (Vol. 4, No. 2, tahun 2023), hlm. 1033-1042.

¹⁰ Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2017), hlm. 315.

melibatkan aktivitas seluruh siswa untuk memperoleh konsep yang diinginkan.

b. Langkah-langkah Teams Game Tournament

Dalam proses pembelajaran *Teams Games Tournament* terdapat lima komponen utama yaitu:

1) Presentasi kelas

Materi TGT pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi di kelas, presentasi tersebut harus benar-benar berfokus pada TGT

2) Tim atau kelompok

Tim terdiri dari 4-5 siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar harus belajar, dan lebih khususnya lagi adalah agar anggotanya bisa mengerjakan kuis dengan baik.

3) Game (permainan)

Game terdiri dari pertanyaan yang relevan yang telah dibuat untuk menguji pengetahuan siswa yang telah diperolehnya dari presentasi kelas.

4) Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung setelah guru memberikan presentasi di kelas.

5) Rekognisi tim

Tim akan mendapatkan penghargaan apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria yang ditentukan. Skor tim siswa juga dapat digunakan untuk menentukan dua puluh persen dari peringkat siswa.¹¹

c. Kelebihan dan Kekurangan Teams Games Tournament

Kelebihan model pembelajaran TGT:

- 1) Model TGT tidak hanya menjadikan siswa yang memiliki kemampuan tinggi lebih menonjol saat proses pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan rendah juga ikut aktif dan memiliki peranan penting dalam kelompoknya.
- 2) Model pembelajaran TGT dapat menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghormati sesama anggota kelompoknya.
- 3) Model pembelajaran TGT, menjadikan siswa lebih bersemangat saat mengikuti pembelajaran. Karena saat pembelajaran berlangsung, guru menyiapkan sebuah penghargaan yang akan diberikan kepada siswa atau kelompok yang terbaik.

¹¹ Harry Priyatna Putra, dkk, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perakitan Komputer", *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, (Vol. 6, No. 3, tahun 2017), hlm. 109-110.

- 4) Model pembelajaran ini, menjadikan siswa menjadi lebih senang saat mengikuti pelajaran karena didalamnya terdapat kegiatan permainan berupa turnamen.

Kekurangan model pembelajaran TGT:

- 1) Pembelajarannya sangat menyita waktu yang tidak sedikit.
- 2) Seorang pengajar harus bisa menentukan materi apa yang akan diberikan kepada siswa.
- 3) Seorang pengajar sebelum memberikan materinya harus mampu menguasai model pembelajaran ini dengan sebaik mungkin. Contohnya pada saat membuat soal pada saat permainan, seorang pengajar harus bisa memahami karakteristik tingkat kemampuan siswa yang berkemampuan tinggi maupun rendah.¹²

3. Media flip chart

a. Pengertian *flip chart*

Flip chart merupakan lembaran kertas yang dapat berbentuk menyerupai album atau kalender yang berukuran lumayan besar sebagai flipbook, yang disusun secara berurutan yang telah diikat pada bagian atasnya. Lembaran kertas tersebut dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, dan mungkin juga bisa sebagai pengganti papan tulis jika proses pembelajaran

¹² Imam Sururi, dkk, "(Teams Games Tournament) TGT Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah", *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP)*, (Vol. 6, No. 2, tahun 2022), hlm. 2418-2419.

berada di luar ruang kelas. *Flip chart* atau yang sering disebut sebagai bagan balik merupakan kumpulan ringkasan, skema, gambar, tabel yang disusun secara berurutan berdasarkan topik materi pembelajaran. Bahan *flip chart* biasanya kertas plano yang mudah dibuka-buka, mudah ditulisi, dan berwarna cerah. Untuk menarik perhatian siswa, *flip chart* dapat dicetak dengan aneka warna dan juga variasi desainnya.¹³

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *flip chart* adalah salah satu media pembelajaran yang sederhana dan cukup efektif. Sederhana dapat dilihat dari proses pembuatan dan penggunaannya yang relatif mudah, yaitu dengan memanfaatkan bahan kertas yang mudah dijumpai. Dikatakan efektif karena dapat dijadikan sebagai media (pengantar) pesan pembelajaran yang secara terencana ataupun secara langsung

b. Langkah-langkah Penggunaan *Flip Chart*

Sebelum menggunakan media pembelajaran *flip chart*, langkah awal yang harus dilakukan adalah mendesain media *flip chart*. Cara mendesain media pembelajaran *flip chart* menurut susilana antara lain:

- 1) Tentukan tujuan pembelajaran.
- 2) Menentukan bentuk flip chart.
- 3) Membuat ringkasan materi.

¹³ Muhammad Sururuddi, "Pengembangan Bahan Ajar Display Model FlipChart Pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar", *Jurnal Education*, (Vol. 11, No. 1, tahun 2016), hlm. 25.

- 4) Merancang draft kasar (sketsa)
- 5) Memilih warna yang sesuai.
- 6) Menentukan ukuran dan bentuk huruf yang sesuai.¹⁴

Adapun cara menggunakan media *flip chart* antara lain sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan diri, guru perlu menguasai bahan pembelajaran dengan baik.
- 2) Penempatan yang tepat, perhatikan posisi penempatan sehingga siswa dapat melihat dengan jelas.
- 3) Perkenalkan pokok materi, siswa diperkenalkan dengan materi yang akan diajarkan.
- 4) Sajikan gambar, memperlihatkan gambar dan memberi keterangan yang cukup.
- 5) Beri kesempatan siswa untuk bertanya.
- 6) Menyimpulkan materi.

c. Kelebihan dan kelemahan flip chart

Sebagai salah satu media pembelajaran, *flip chart* mempunyai beberapa kelebihan. Menurut Susilana kelebihan tersebut diantaranya:

- 1) Mampu menyajikan pesan pembelajaran secara ringkas dan juga praktis. Karena pada umumnya berukuran sedang lebih

¹⁴ Hendratno, dkk, "Penggunaan Media Flipchart Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Kelas IV SDN Gunung Anyar Tambak", *Jurnal JPGSD*, (Vol. 2, No. 2, tahun 2014), hlm. 4-5.

kecil dari standart ukuran *whiteboard*, sehingga pembelajaran dapat disajikan secara ringkas dan mencakup pokok-pokok materi pembelajaran.

- 2) Dapat digunakan di dalam ruangan maupun luar ruangan. Yaitu media ini tidak menggunakan arus listrik, sehingga apabila digunakan diluar ruangan maka tidak masalah.
- 3) Bahan pembuatannya relatif murah. Yaitu bahan dasar pembuatannya adalah kertas, kertas yang dibutuhkan tidak spesifik harus menggunakan kertas tertentu. Namun pada dasarnya semua jenis kertas bisa digunakan seperti kertas karton, atau bisa juga buffalo paper.
- 4) Mudah dibawa kemana-mana.
- 5) Meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Beberapa kelemahan media flip chart antara lain sebagai berikut:

- 1) Hanya bisa digunakan untuk kelompok siswa yang berisi sekitar 30 orang.
- 2) Penyajiannya harus disesuaikan dengan jumlah dan jarak maksimum siswa yang melihat media flip chart.
- 3) Tidak tahan lama karena bahan dasar pembuatan flip chart adalah kertas.¹⁵

¹⁵ Desi Eka Pratiwi, dan Mulyani, "Penerapan Media Papan Balik (Flipchart) Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal JPGSD*, (Vol. 01, No. 02, tahun 2013), hlm. 4-5.

4. Kemampuan Berpikir Kritis

a. Pengertian kemampuan berpikir kritis

Berpikir kritis merupakan kemampuan untuk memahami suatu masalah secara lebih menyeluruh dan menghasilkan ide-ide untuk menyelesaikannya. Pendapat para ahli menyatakan bahwa berpikir kritis ialah mengambil sebuah keputusan dengan cara yang logis terhadap apa yang diyakini. Dengan kemampuan berpikir kritis tersebut dapat menjadikan seseorang mengambil keputusan dengan baik.¹⁶

Kemampuan berpikir kritis pada siswa sekolah dasar merupakan hal yang harus dikembangkan. Hal ini dikarenakan bahwa melalui kemampuan berpikir kritis siswa akan dilatih untuk mencermati, menganalisis, dan mengevaluasi informasi atau pendapat sebelum menentukan untuk menerima atau menolak informasi tersebut. Sehingga, pembelajaran di sekolah sebaiknya melatih siswa untuk menggali kemampuan dan keterampilan dalam mencari, mengolah, dan menilai berbagai informasi secara kritis.¹⁷

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis adalah salah satu kemampuan untuk

¹⁶ Hamdani. M, dkk, "Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Metode Eksperimen", *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP)*, (Vol. 16, No. 1, tahun 2019), hlm. 141.

¹⁷ Bilqis Waritsa Firdausi, dkk, "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Mudarrisuna*, (Vol. 11, No. 2, tahun 2021), hlm. 230.

mengatahui permasalahan dan menemukan ide yang tepat untuk dapat menyelesaikan sebuah permasalahan sesuai apa yang diyakini.

b. Karakteristik kemampuan berpikir kritis

Seseorang dapat dikatakan memiliki kemampuan berpikir kritis apabila memiliki karakteristik tertentu. Ada beberapa karakteristik seseorang mempunyai kemampuan berpikir kritis, yaitu jika seseorang mampu melakukan:

- 1) Memahami hubungan logis antara ide-ide
- 2) Merumuskan ide secara ringkas dan tepat
- 3) Mengidentifikasi, membangun, dan mengevaluasi argumen
- 4) Mengevaluasi posisi pro dan kontra atas sebuah keputusan
- 5) Mengevaluasi bukti dan hipotesis
- 6) Mendeteksi inkonsistensi dan kesalahan umum dalam penalaran
- 7) Menganalisis masalah secara sistematis
- 8) Mengidentifikasi relevan dan pentingnya ide
- 9) Menilai keyakinan dan nilai-nilai yang dipegang seseorang
- 10) Mengevaluasi kemampuan berpikir seseorang.¹⁸

¹⁸ Yuyun Dwi Haryanti, "Model Problem Based Learning Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Cakrawala Pendas*, (Vol. 3, No. 2, tahun 2017), hlm. 60.

c. Indikator kemampuan berpikir kritis

Indikator-indikator yang menunjukkan tingkat kemampuan berpikir kritis meliputi:

- 1) Mampu merumuskan pokok permasalahan
- 2) Mampu memberikan alasan yang relevan dan logis
- 3) Mampu mengungkapkan fakta berdasarkan hasil observasi
- 4) Menggunakan sumber belajar yang relevan
- 5) Mampu menentukan solusi dari permasalahan yang ada
- 6) Mampu menjawab dan bersikap terbuka atas pendapat teman
- 7) Mampu menentukan akibat dari pengambilan suatu keputusan.¹⁹

Sedangkan menurut Ennis, aspek indikator berpikir kritis dikelompokkan menjadi lima, yaitu:

- 1) Memberikan penjelasan sederhana, meliputi: memusatkan pertanyaan, menganalisis masalah, bertanya dan menjawab pertanyaan yang memerlukan penjelasan.
- 2) Membangun keterampilan dasar, meliputi: mempertimbangkan kevalidan data dan melakukan pertimbangan observasi.

¹⁹ F. Fakhriyah, "Penerapan Problem Based Learning Dalam Upaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa", *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, (Vol. 3, No. 1, tahun 2014), hlm. 100.

- 3) Menyusun kesimpulan, meliputi: menyusun dan mempertimbangkan deduksi, menyusun keputusan dan menganalisis hasilnya.
- 4) Memberikan penjelasan lebih lanjut, meliputi: mengidentifikasi istilah, mempertimbangkan definisi, dan mengidentifikasi asumsi.
- 5) Mengatur strategi dan taktik, meliputi: menentukan suatu tindakan serta berinteraksi dengan orang lain.²⁰

5. Materi Aturan Di Rumah dan Sekolah

Dalam materi aturan di rumah dan sekolah dibagi menjadi sub bab-sub bab yang akan dipelajari, diantaranya yaitu:

a. Aturan sekolahku

Aturan di sekolah sangat banyak. Aturan tersebut harus dipatuhi oleh seluruh warga sekolah. Mulai dari siswa, guru, kepala sekolah, ataupun karyawan di sekolah.

1) Sikap Mematuhi Aturan di Sekolah

Mematuhi aturan sekolah merupakan kewajibanmu sebagai pelajar. Jika melanggar aturan, kamu akan terkena sanksi. Aturan sekolah disebut juga tata tertib. Aturan di sekolah ada yang tertulis dan tidak tertulis. Aturan ini dapat dilihat dan dibaca oleh seluruh siswa. Aturan tertulis biasanya

²⁰ Elly Purwanti, "Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMP Pada Materi Sistem Kehidupan Tumbuhan", *Jurnal Ilmiah Biologi*, (Vol. 11, No. 1, tahun Juni 2023), hlm. 865.

ditempel di kelas atau sekolah. Contoh aturan tertulis di sekolah sebagai berikut:

- a) Semua siswa harus berangkat sekolah tepat waktu. Pukul 07.00 pagi harus sudah sampai di sekolah.
- b) Siswa yang terlambat harus meminta izin terlebih dahulu kepada guru atau kepala sekolah sebelum masuk kelas.
- c) Setiap siswa harus berpakaian rapi dan bersih.
- d) Setiap hari senin siswa wajib mengikuti upacara bendera.
- e) Selama jam pelajaran, siswa tidak diperbolehkan keluar kelas. Kecuali ia mendapat izin dari guru.

Sementara aturan tidak tertulis biasanya tidak dicantumkan dan disampaikan di sekolah. Aturan ini tetap berlaku meski tidak tertulis. Aturan tidak tertulis berasal dari kesadaran masyarakat. Aturan ini sudah diajarkan dan diwariskan turun-temurun. Adapun contohnya, siswa harus menghormati guru, membantu teman yang kesulitan, menghargai teman, dan harus bersikap sopan kepada guru dan teman.

Aturan tertulis maupun tidak harus dipatuhi. Aturan yang dipatuhi membuat sekolah jadi tertib. Penerapan aturan dapat diwujudkan dalam sikap sebagai berikut:

- a) Berangkat sekolah tepat waktu
- b) Selalu menghormati guru
- c) Melaksanakan piket sesuai jadwal
- d) Tidak membedakan teman

2) Sikap Tidak Patuh Aturan

Aturan dibuat untuk dipatuhi. Namun apa jadinya jika tidak dipatuhi? Tentunya kamu akan dikenakan sanksi. Sanksi adalah hukuman yang diberikan kepada seseorang karena sudah melanggar aturan. Sikap tidak mematuhi aturan harus dihindari. Berikut contoh sikap tidak patuh aturan:

- a) Terlambat datang ke sekolah
- b) Mencoret-coret dinding sekolah
- c) Membuang sampah sembarangan
- d) Mengganggu teman
- e) Keluar kelas tanpa izin saat jam pelajaran berlangsung
- f) Malas mengikuti upacara bendera

Sikap tidak patuh aturan juga tidak sesuai nilai-nilai sila pancasila. Berikut akibat dari sikap tidak patuh aturan:

- a) Mendapatkan sanksi dari guru
- b) Tidak disenangi guru dan teman
- c) Mendapat teguran dari orang lain
- d) Hidup menjadi tidak tenang

b. Kesepakatan Sekolahku

Aturan di sekolahku merupakan hasil kesepakatan sekolahku. Aturan di sekolahku adalah pedoman yang dibuat untuk menjaga ketertiban, keamanan, dan kenyamanan dalam proses belajar mengajar di sekolah. Aturan sekolah bertujuan untuk mengatur kegiatan dan interaksi di lingkungan sekolah sehingga menciptakan lingkungan yang aman, teratur, dan mendukung pembelajaran. Aturan ini dibuat oleh pihak sekolah, seperti kepala sekolah dan guru, dengan melibatkan siswa. Aturan yang diberlakukan merupakan hasil kesepakatan di sekolah. Kesepakatan aturan di sekolahku merupakan hasil dari proses kerja sama antara berbagai pihak yang terlibat di lingkungan sekolah, seperti siswa, guru, staf sekolah, dan administrasi, hingga orang tua siswa.

c. Hak dan kewajibanku di rumah

Di rumah tidak hanya ada aturan. Tetapi juga terdapat hak dan kewajiban yang harus dipatuhi oleh semua anggota keluarga.

1) Kewajiban di Rumah

Dirumah kamu berkedudukan sebagai anak. Anak memiliki kewajiban di rumah. Kewajiban adalah segala sesuatu yang harus dilaksanakan atau merupakan suatu keharusan. Adapun kewajiban anak di rumah sebagai berikut:

a) Hormat dan berbakti kepada orang tua.

- b) Membantu pekerjaan rumah.
- c) Menyayangi anggota keluarga.
- d) Mendengarkan nasihat orang tua.

Berikut merupakan manfaat menjalankan kewajiban di rumah:

- a) Menciptakan kehidupan rumah yang nyaman, damai, dan tenteram.
- b) Menumbuhkan sikap bertanggung jawab dalam diri.
- c) Kegiatan atau aktivitas rumah berjalan teratur.

Berikut merupakan dampak negatif yang muncul karena lalai menjalankan kewajiban di rumah:

- a) Rumah jadi berantakan dan tidak teratur
- b) Menjadi pribadi tidak bertanggung jawab.
- c) Muncul berbagai permasalahan di rumah.

d. Hak dan kewajibanku di sekolah

Hak dan kewajiban tidak hanya ada di rumah. Namun, di sekolah juga terdapat hak dan kewajiban.

1) Kewajibanku di Sekolah

Di sekolah kamu harus menjalin hubungan baik dengan teman dan gurumu. Berikut beberapa contoh kewajibanmu di sekolah:

- a) Belajar dengan tertib.
- b) Menjaga fasilitas sekolah.
- c) Mengerjakan tugas dari guru.

- d) Melaksanakan piket kelas sesuai jadwal.

Menjalankan kewajiban di sekolah memiliki banyak manfaat bagi siswa. Adapun manfaatnya sebagai berikut:

- a) Menciptakan lingkungan sekolah yang nyaman dan aman.
- b) Tercipta kerukunan dan ketertiban di sekolah.
- c) Mempererat hubungan antar teman, guru dan warga sekolah.

2) Hakku di Sekolah

Di sekolah kamu tidak hanya memiliki kewajiban. Namun, juga akan menerima hak. Hak adalah segala hal yang akan diterima setelah melaksanakan kewajiban. Berikut beberapa hak yang akan kamu terima di sekolah:

- a) Hak mendapatkan ilmu pengetahuan yang bermanfaat dari guru.
- b) Hak mendapatkan dan menggunakan fasilitas sekolah.
- c) Hak mendapatkan perlindungan dan kenyamanan di sekolah.
- d) Hak untuk mendapatkan perlakuan adil.

B. Kajian pustaka relevan

Kajian pustaka pada dasarnya digunakan untuk memperoleh suatu informasi tentang teori-teori yang berkaitan dengan judul penelitian dan digunakan untuk memperoleh landasan teori ilmiah. Peneliti mengkaji beberapa penelitian terdahulu untuk menghindari

kesamaan objek dalam penelitian. Adapun kajian pustaka yang peneliti maksud adalah sebagai berikut:

1. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Fitriani dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pembelajaran Pkn Kelas III Di MI Al-Ikhlas Doridungga”. Skripsi tersebut menjelaskan bahwa tujuan dari penelitian tersebut yaitu untuk mengetahui ada pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* terhadap keaktifan siswa pada mata pembelajaran pkn kelas III. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah kuantitatif lapangan dengan pendekatan *Quasi Eksperimen*, dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *teams game tournament* berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pembelajaran PKn pada kelas III di MI Al-Ikhlas Doridungga. Dari tabel koefisien determinasi diketahui bahwa R^2 (R-Square) yang diperoleh sebesar 0.327 atau 32.7%. Hal tersebut menandakan bahwa pengaruh *Teams Games Tournament* (X) terhadap keaktifan siswa sebesar 32.7%, dengan kata lain variabel keaktifan belajar dapat dijelaskan oleh *teams game tournament* sebesar 32.7%, dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian.²¹

²¹ Fitriani, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pembelajaran Pkn Kelas III Di MI Al-Ikhlas Doridungga*, Skripsi PGMI (Semarang: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, 2023).

Skripsi tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti dalam hal variabel bebas yaitu tentang model pembelajaran *teams games tournament*. Perbedaannya terletak pada pemilihan sampel, variabel terikat, dan tempat penelitian.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Handayani dalam jurnal studi kemahasiswaan dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV MI The Noor”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (tgt) terhadap motivasi belajar matematika siswa. Jenis penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *One Group Pre-test Pos-test*. Dari hasil penelitian ini menunjukkan hasil belajar peserta didik sebelum diberikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* memiliki rata-rata 68 dan setelah diberikan perlakuan didapatkan hasil belajar sebesar 86,5. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar dan dan hasil belajar peserta didik.²² Jurnal tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam hal variabelnya yaitu tentang model pembelajaran *teams games tournament*, dan pendekatan penelitian yang digunakan yaitu *one group pretest-posttest*. Perbedaannya

²² Sri Handayani, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV MI The Noor”, *Jurnal Studi Kemahasiswaan*, (Vol. 2, No. 2, tahun 2022), hlm. 100-107.

terletak pada pemilihan sampel, mata pelajaran, dan tempat penelitian.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Azira, dkk dalam jurnal mimbar ilmu dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Bermediakan Questions Box Terhadap Hasil Belajar IPA”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pengaruh model *Team Games Tournament* berbantuan media questions box terhadap hasil belajar siswa kelas V MIN 2 Buleleng tahun pelajaran 2017/2018 dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Jenis penelitian tersebut menggunakan penelitian eksperimen dengan metode *non equivalent post-test only control group design*. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament*, hal ini ditunjukkan pada hasil uji-t yang diketahui bahwa $t_{hitung} = 4,75 > t_{tabel} = 3,15$ berarti H_0 ditolak dan H_a diterima.²³

Jurnal tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti dalam hal variabelnya yaitu tentang model pembelajaran *teams games tournament*. Perbedaannya terletak pada pemilihan sampel, dan tempat penelitian.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Nita Mustika Sari, dkk dalam jurnal educatio FKIP UNMA dengan judul “Model TGT Berbantu Media Pletokan untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

²³ Azira, dkk, “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Bermediakan Questions Box Terhadap Hasil Belajar IPA”, *Jurnal Mimbar Ilmu*, (Vol. 24, No. 1, tahun 2019), hlm. 73-82.

Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan model TGT berbantuan permainan pletokan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Jenis penelitian tersebut menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas IV SDN Pati Wetan 03. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model Teams Games Tournament (TGT) berbantu media permainan pletokan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN Pati Wetan 03, pada siklus I diperoleh rata-rata sebesar 70,2 dengan kriteria cukup dan meningkat pada siklus II menjadi 81,6 dengan keiteria baik.²⁴

Jurnal tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti dalam hal variabelnya yaitu tentang model TGT dan kemampuan berpikir kritis. Perbedaannya terletak pada jenis penelitian yang digunakan, dan tempat penelitian.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Tantri Vedriati, dkk dalam jurnal ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri dengan judul “Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Matematika Kelas VI SD Negeri Secang 1”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dengan menerapkan model kooperatif tipe TGT pada peserta didik kelas VI SD Negeri Secang 1. Jenis

²⁴ Nita Mustika Sari, dkk, “Model TGT Berbantuan Media Pletokan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, (Vol. 6, No. 2, tahun 2020), hlm. 219-224.

penelitian tersebut menggunakan penelitian tindakan kelas kolaboratif. PTKK ini dilakukan dengan adanya kolaborasi antara peneliti, guru dan dosen. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran matematika materi lingkaran di kelas VI SD Negeri Secang 1. Hal ini dapat dilihat pada kegiatan pra siklus 28,4%, pada siklus I menjadi 67,7% dan pada siklus II menjadi 82,1%. Peningkatan kemampuan berpikir kritis berdampak pada peningkatan hasil belajar matematika.²⁵

Jurnal tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti dalam hal variabelnya yaitu tentang model kooperatif tipe TGT dan kemampuan berpikir kritis. Perbedaannya terletak pada jenis penelitian yang digunakan, dan tempat penelitian.

C. Rumusan hipotesis penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada teori yang relevan. Belum berdasarkan fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.²⁶

²⁵ Tantri Vedriati, dkk, “Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Matematika Kelas VI SD Negeri Secang 1”, *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, (Vol. 9, No. 5, tahun 2023), hlm. 397-405.

²⁶ E-book: Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 64.

Adapun hipotesis yang peneliti ajukan adalah sebagai berikut:

- Ha: Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantu media *flip chart* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi aturan di rumah dan sekolah kelas III MI Miftahul Huda Kembang Jepara.
- Ho: Tidak terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantu media *flip chart* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi aturan di rumah dan sekolah kelas III MI Miftahul Huda Kembang Jepara.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Dimana penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang dapat dicapai atau diperoleh dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara lain dari pengukuran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen dengan menggunakan *one group pretest-posttest design*.

One group pretest-posttest ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh variabel independent terhadap variabel dependent melalui perlakuan. Kegiatan penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut.

Tabel 3.1 Desain Penelitian Eksperimen

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
0_1	X	0_2

Keterangan:

0_1 : Nilai *pretest* (sebelum perlakuan)

X : Treatment atau perlakuan

O_2 : Nilai *posttest* (setelah perlakuan)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MI Miftahul Huda yang beralamat di Jl. Kembang-Dudakawu KM 07, Kecamatan Kembang, Kabupaten Jepara, Jawa Tengah. Sedangkan waktu penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 yang dimulai pada tanggal 8 Maret hingga 25 Maret 2025.

C. Populasi dan Sampel penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya.¹ Populasi yang diambil pada penelitian ini menggunakan seluruh siswa kelas III di MI Miftahul Huda Kembang Jepara yang berjumlah 13 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.² Sampel juga dapat diartikan sebagai sebagian atau wakil dari populasi penelitian. Dalam penelitian ini,

¹ E-book: Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 80.

² E-book: Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 81.

peneliti memilih non probability sampling dengan sampling jenuh, dimana seluruh anggota populasi yang berjumlah tidak sampai 100 orang di tetapkan sebagai sampel. Sehingga menjadikan keseluruhan siswa kelas III MI Miftahul Huda Kembang Jepara, dengan total 13 siswa sebagai sampel, karena menerapkan metode sampel jenuh.

D. Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel merupakan komponen yang sudah ditetapkan oleh peneliti agar mendapatkan jawaban atas apa yang telah dirumuskan yaitu berupa kesimpulan penelitian.³

1. Variabel Bebas (*Variable Independent*)

Variabel ini disebut sebagai variabel stimulus, prediktor, antecedent. Dalam bahasa indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini variabelnya adalah penerapan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* berbantu media *Flip Chart*.

Adapun indikator penggunaan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* berbantu *flip chart*, adalah:

a. Penyajian kelas

Guru menyampaikan materi pembelajaran secara jelas dan terstruktur menggunakan media *flip chart*, siswa memperhatikan

³ Ebook: Syafrida Hafni Sahir, *Metodologi Penelitian*, (Jogjakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2022), hlm. 16.

penjelasan guru yang dibantu visualisasi materi melalui *flip chart*.

b. Kelompok

Kelompok disusun dengan beranggotakan 4-5 orang yang mewakili pencampuran dari berbagai keragaman dalam kelas seperti kemampuan akademik, sejenis kelamin atau ras.

c. Permainan

Pertanyaan dalam game disusun dan dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh mewakili masing-masing kelompok. Setiap peserta didik maju menjawab soal dalam kertas yang sudah di tempel di papan tulis.

d. Kompetisi/turnamen

Siswa secara bergantian menjawab soal dalam kertas atau kartu yang sudah ditempel di papan tulis.

e. Rekognisi tim

Tim akan mendapatkan penghargaan apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria yang ditentukan.

2. Variabel Terikat (*Variable Dependent*)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir kritis siswa. Indikator:

- a. Memberikan penjelasan sederhana
- b. Membangun keterampilan dasar
- c. Menyusun kesimpulan

- d. Memberikan penjelasan lebih lanjut
- e. Mengatur strategi dan taktik

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Tes

Tes dilakukan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis anak sebelum dan sesudah perlakuan. Oleh dari itu, penelitian ini menggunakan tes tertulis berupa soal uraian untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa.

$$\text{Dengan nilai: } N = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor}} \times 100$$

Instrumen tes akan diuji cobakan lebih awal kepada kelas IV di MI Miftahul Huda Kembang Jepara dengan jumlah 13 responden kemudian baru dianalisis. Karena seorang peneliti sebelum melakukan penelitian harus mengetahui kualitas instrumen tes yang bertujuan untuk memastikan instrumen tes valid atau tidak sehingga dapat menghasilkan informasi yang di butuhkan. Untuk mengetahui kualitas instrumen tes dapat digunakan dengan 2 cara yaitu uji validitas dan uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran dan uji daya pembeda, uji ini akan dilakukan pada tahap awal.

Rancangan awal penelitian menggunakan tes awal (pretest) dan akhir (posttest) dengan jenis soal uraian berjumlah 10 butir soal, yang berisikan indikator sesuai dengan kemampuan berpikir kritis

pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi aturan di rumah dan sekolah.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Dalam melaksanakan metode dokumentasi menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya.⁴

Dalam penelitian ini metode dokumentasi yang akan digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan siswa kelas III MI Miftahul Huda Kembang Jepara adalah nama siswa yang termasuk dalam populasi dan sampel dengan pengambilan dokumentasi berupa gambar selama pembelajaran berlangsung di dalam kelas.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah kegiatan setelah data terkumpul dari seluruh responden atau dari sumber data lain terkumpul.⁵ Dengan tujuan untuk memperoleh instrumen yang baik, adapun kriteria baiknya suatu instrumen yaitu untuk memenuhi kriteria valid, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda.

⁴ Priatna Tedi, *Prosedur Penelitian Pendidikan*, (Bandung: CV.Insan Mandiri, 2017), hlm. 153.

⁵ E-book: Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 147.

1. Analisis Uji Instrument

a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sebuah instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Uji validitas soal uraian menggunakan *product moment* sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{S_t}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisiensi korelasi antara variabel X dan variabel Y

N : Jumlah subyek penelitian

$\sum x$: Jumlah skor butir

$\sum y$: Jumlah skor total

$\sum xy$: Jumlah perkalian antara skor butir dengan skor total

$\sum x^2$: Jumlah kuadrat skor butir

$\sum y^2$: Jumlah kuadrat skor total

Kemudian hasil jika r_{xy} dibandingkan dengan $r_{product\ moment}$ dengan taraf signifikan 5%. Jika $r_{xy} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 5\%$ maka item soal dikatakan valid atau dengan kata lain jika $r_{xy} < r_{tabel}$ maka item soal tidak valid.

Teknik perhitungan validitas tes pada penelitian ini menggunakan Teknik korelasi *product moment* yang di dukung

oleh *Software SPSS for Windows* versi 25, adapun cara menghitung validitas menggunakan SPSS sebagai berikut:

- 1) Buka *Software SPSS*
- 2) Masukkan data
- 3) Klik menu *alyze* terdapat pada bagian menu atau
- 4) Pilih *correlate* lalu pilih *bivariate*
- 5) Dalam jendela *Bivariate Correlations*, pilih variabel yang ingin diuji korelasinya lalu pindahkan ke kotak *Variables*.
- 6) Pastikan sudah memilih *Pearson* sebagai metode korelasi (*korelasi Product Moment*)
- 7) Setelah semua pengaturan selesai, klik *OK* kemudian hasil akan muncul pada output *SPSS*.

Hasil perhitungan disajikan pada tabel 3.2 memperoleh nilai r_{hitung} kemudian untuk mendapatkan keputusan validitas butir soal r_{hitung} dibandingkan dengan r_{tabel} .

Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Soal Uji Coba

Butir soal	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,604	0,553	*Valid*
2	0,608	0,553	*Valid*
3	0,812	0,553	*Valid*
4	0,589	0,553	*Valid*
5	0,762	0,553	*Valid*

6	0,568	0,553	*Valid*
7	0,587	0,553	*Valid*
8	0,586	0,553	*Valid*
9	0,585	0,553	*Valid*
10	0,732	0,553	*Valid*

Hasil perhitungan soal uji coba yang diberikan kepada kelas IV MI Miftahul Huda Kembang Jepara yang berjumlah 13 siswa dengan soal uraian sebanyak 10 soal diperoleh jumlah soal yang valid ada 10 butir.

Tabel 3.3 Rangkuman Hasil Validitas Soal Uji Coba

No	Kriteria	Nomor soal	Jumlah
1	valid	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	10
2	Tidak Valid	-	0
Jumlah			10

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan suatu instrument yang cukup bisa dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data

yang baik. Dalam penelitian ini rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.⁶

$$r_{11} = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right]$$

Dengan S^2 = Varian total

$$S^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

$\sum x^2$: Jumlah skor total kuadrat

$(\sum x)^2$: Kuadrat dari jumlah skor

N : Jumlah peserta

r_{11} : Reliabilitas Instrumen

n : Banyaknya butir pertanyaan

p : Proporsi subjek yang mendapatkan skor 1

q : Proporsi subjek yang mendapat skor 0

Perhitungan reliabilitas tes pada penelitian ini menggunakan *Cronbach's Alpha* yang didukung oleh *Software SPSS for windows* versi 25. adapun cara menghitung reliabilitas menggunakan SPSS sebagai berikut:

- 1) Buka *Software SPSS*
- 2) Pindahkan butir soal yang valid ke dalam kotak *items*.
- 3) Klik *Analyze – Scale – Reliability Analysis*

⁶ Magdelena, Ina, dkk “Analisis Validitas Reliabilitas Tingkat Kesulitan Dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema & Kelas III SDN Karet 1 Spatan” (2021), hlm. 203.

- 4) Pada bagian Model , pilih Alpha (*Cronbach's Alpha*)
- 5) Klik *Statistic* centang opsi *Scale of item deleted*, kemudian klik *Continue*
- 6) Hasil akan muncul pada output *SPSS*

Tabel 3.4 Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.823	.10

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan besarnya nilai signifikansi *Cronbach's Alpha* sebesar $0,823 > 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa seluruh butir soal dinyatakan reliabel dan dapat digunakan untuk pengambilan data penelitian.

c. Daya Pembeda Soal

Rumus untuk mencari daya beda soal adalah sebagai berikut.

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

D : Daya beda

B_A : Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar

B_B : Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab benar

J_A : Banyaknya peserta kelompok atas

J_B : Banyaknya peserta kelompok bawah

Tabel 3.5 Kriteria Pembeda Soal

Daya Pembeda Soal	Penilaian
0,0-0,20	Jelek
0,21-0,40	Cukup
0,41-0,70	Baik
0,71-1,00	Sangat baik

Hasil dari uji daya pembeda soal dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini sebagai berikut:

Tabel 3.6 Hasil Uji Daya Pembeda Soal Uji Coba

Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
Jelek	1, 4, 9	3
Cukup	2, 3, 5, 6, 7, 8, 10	7
Baik	-	0
Baik Sekali	-	0
Jumlah		10

Hasil uji coba daya beda dapat kita lihat pada tabel 3.6, terlihat bahwa ada 3 soal yang termasuk dalam kriteria jelek, dan 7 soal termasuk dalam kriteria cukup.

d. Tingkat Kesukaran

Pengujian tingkat kesukaran menggunakan rumus sebagai berikut.⁷

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : Tingkat kesukaran

B : Banyaknya siswa menjawab soal dengan benar

JS : Jumlah seluruh siswa yang mengikuti tes

Tabel 3.7 Indeks Tingkat Kesukaran Soal:

Tingkat kesukaran	Interpretasi
0,00-0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,70-1,00	Mudah

Tabel 3.8 Hasil Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba

Kriteria	Nomor Soal	Jumlah Soal
Sukar	0	0
Sedang	2, 7	2

⁷ Magdalena, Ina, dkk, "Analisis Validitas Reliabilitas Tingkat Kesulitan Dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema & Kelas III SDN Karet 1 Sepatan", *Jurnal Pendidikan dan Sains*, (Vol. 3 No. tahun 2021), hlm. 207.

Mudah	1, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10	8
Jumlah		10

Pada tabel 3.8 terlihat hasil uji tingkat kesukaran soal uji coba dengan total 13 siswa yang mengikuti tes. Hasil yang diperoleh terdapat 2 soal masuk kriteria sedang dan 8 soal masuk kriteria mudah.

2. Analisis Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas berfungsi sebagai prosedur yang diterapkan memeriksa apakah data atau variabel yang diberlakukan pada penelitian ini mengikuti pola distribusi normal. pada penelitian ini, uji *Shapiro-Wilk* dipilih untuk menilai normalitas data, mengingat jumlah sampel yang dianalisis kurang dari 50. Berikut adalah langkah-langkah yang dapat diikuti untuk melakukan uji normalitas menggunakan *SPSS* versi 25:

- 1) Buka *Software SPSS*
- 2) Klik Variabel *View* pada *SPSS* dan editor
- 3) Pada kolom *Name* baris pertama kelas dan pada kolom *Name* baris kedua ketik nilai
- 4) Ketikkan data sesuai dengan variabelnya

- 5) Klik variabel *Analyze - Descriptive Statistic – Explore*.
- 6) Klik variabel nilai dan masukkan ke kotak *Dependent List*.
- 7) Kemudian Klik *Plots*, dan Klik *Normality Plots With Test*
- 8) Kemudian Klik *Continue* dan Klik *OK*.

Berikut rumus uji normalitas:

$$-T_3 = D [\sum_{i=1} a_i (X_{n-i+1} - X_i)]$$

Keterangan:

D : Hasil perhitungan sesuai rumus di bawah

a_i : Koefisiensi uji Shapiro-Wilk

X_{n-i+1} : Angka n-i+1 pada data

X_i : Angka ke I pada data

$$D = \sum_{i=1} (X_i - \bar{x})^2$$

Keterangan:

X_i : angka ke i pada data

$\bar{x}$: Rata-rata dari seluruh data

Kriteria pengujiannya atau pengambilan keputusan uji normalitas yaitu apabila nilai sig > 0,05 maka data dianggap berdistribusi normal dan jika nilai sig < 0,05, maka data dianggap berdistribusi tidak normal.

b. Uji Hipotesis

Analisis hipotesis dilakukan setelah data penelitian terkumpul guna memeriksa kebenaran hipotesis yang menjadi acuan. Analisis ini diterapkan guna mengidentifikasi variasi yang terdapat diantara dua distribusi data yang telah ditetapkan. Uji *t* (*paired sample t-test*) diterapkan pada penelitian ini guna mengevaluasi selisih kemampuan berpikir kritis siswa antara pra perlakuan dan pascaperlakuan. Analisis ini dilakukan guna mengetahui apakah terdapat perubahan yang signifikan.

penelitian ini menganalisis uji hipotesis dengan bantuan SPSS for windows versi 25. Berikut adalah tahapan untuk melakukan analisis tersebut:

- 1) Buka *Software SPSS*
- 2) Masukkan data pada data view, kemudian menentukan nama dan tipe datanya pada Variabel View
- 3) Klik menu *Analyze – Compare Means – Paired-Sample T-Test*.
- 4) Selanjutnya, data *pretest* dipindahkan ke variabel 1, sedangkan data *posttest* dipindahkan ke variabel 2
- 5) Klik *Ok* untuk menjalankan analisis.

Berikut merupakan rumus dalam menghitung uji hipotesis pada penelitian ini:

$$t = \frac{\frac{\sum D}{n}}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

$$S = \sqrt{\frac{1}{n-1} \left\{ \sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{n} \right\}}$$

Keterangan:

t : Nilai t untuk sampel yang berkorelasi

D : Selisih antara nilai pretest dengan nilai posttest setiap individu ($X_1 - X_2$)

n : Jumlah subjek penelitian

Ketentuan dalam pengujian paired sample t t-test adalah sebagai berikut:

- a. Apabila nilai sig (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantu media *Flip Chart* memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.
- b. Apabila nilai sig (2-tailed) > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Hal ini mengindikasikan bahwa tidak ada pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantu media *Flip*

Chart memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

Pada penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti ini bertempat di MI Miftahul Huda Kembang Jepara, dengan alamat lengkap Jl. Dudakawu Rt 02 Rw 01, Kecamatan Kembang, Kabupaten Jepara. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantu media *Flip Chart* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa materi aturan di rumah dan sekolah kelas III MI Miftahul Huda Kembang Jepara.

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 8 Maret hingga 25 Maret 2025. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Pre-experimental Design* dengan rancangan *Desain One Group Pretetst-Posttest* dengan sampel penelitian 13 siswa kelas III MI Miftahul Huda Kembang Jepara.

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes dan dokumentasi. Tes dilakukan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa sebelum menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantu media *Flip Chart* pada pembelajaran (*pretest*) dan sesudah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantu media *Flip Chart* yang diukur dengan nilai (*posttest*), sedangkan dokumentasi sebagai bukti bahwa peneliti benar-benar telah melaksanakan penelitian.

Adapun materi yang diambil mengenai aturan di rumah dan sekolah dengan indikator dependent yang diambil yaitu memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, menyusun kesimpulan, memberikan penjelasan lebih lanjut serta mengatur strategi dan taktik. Yang dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 dalam kurikulum merdeka sesuai dengan kurikulum yang berlaku di MI Miftahul Huda Kembang Jepara.

Sebelum instrumen tes diterapkan pada kelas III terlebih dahulu instrumen tes diuji cobakan, adapun uji coba tes dilakukan pada kelas IV MI Miftahul Huda Kembang Jepara dengan jumlah 13 siswa. Uji coba tes instrumen penelitian ini menggunakan alat yaitu uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Uji coba soal dilakukan bertujuan supaya dalam penulisan soal yang akan digunakan nanti efektif dan berkualitas.

Pada pertemuan pertama peneliti membagikan soal *pretest* sebelum memulai pembelajaran kepada kelas III yang berjumlah 13 siswa, dengan jumlah soal 10 butir soal uraian yang sebelumnya sudah di uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda soal. Pada mulanya peneliti membuka pembelajaran dengan salam dan pengenalan. Kemudian peneliti meminta siswa terlebih dahulu untuk mengisi soal *pretest* yang sudah peneliti sediakan. Setelah siswa mengisi soal tersebut, kemudian peneliti menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan media *flip chart*, kemudian siswa

juga diberi kesempatan untuk menanyakan materi yang belum mereka pahami.

Setelah peneliti menjelaskan materi pembelajaran, Kemudian siswa dibagi menjadi 4 kelompok dengan masing-masing terdiri dari 3-4 siswa yang mewakili pencampuran dari berbagai keragaman dalam kelas seperti kemampuan akademik, jenis kelamin atau ras. Selanjutnya guru menyusun pertanyaan yang relevan terkait dengan materi yang akan digunakan dalam game. Kemudian siswa secara bergantian maju ke depan untuk menjawab soal dalam kertas atau kartu yang sudah ditempel di papan tulis. Tim akan mendapatkan penghargaan apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria yang ditentukan.

Pelaksanaan penggunaan *treatment* memberikan peningkatan dalam pembelajaran. Guru menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media *Flip Chart*. Para siswa sangat semangat untuk menyelesaikan game tersebut, mereka sangat antusias bahkan tidak menyerah pada 1 soal pun. Para siswa saling berkompetisi untuk memenangkan tournament.

Kegiatan diluar pembelajaran seperti bergurau denga teman juga berkurang, masing-masing siswa fokus bekerja sama untuk kelompok mereka. Ketika pembelajaran berlangsung, keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat dilihat dari respon siswa terhadap setiap kegiatan pembelajaran. Siswa juga menunjukkan kerja sama yang baik ketika menyelesaikan permainan, sehingga model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini memungkinkan siswa untuk mampu berpikir

kritis, menjawab pertanyaan, serta membantu sesama. Sehingga, pembelajaran menjadi lebih bermakna. Adapun hasil *pretest* sebelum dilaksanakan pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantu media *Flip Chart*, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Hasil *Pretest* Siswa

No	Nama	<i>Pretest</i>
1	Adeeva Kamala Ardhani	63
2	Ilham Prasetya	57
3	Isma Air'ana Ruby Erlangga	50
4	Jibran Faisal Hanif	60
5	Keisya Nadhifatul Ilmi	53
6	Miza Setia Ningrum	67
7	Muhammad Abyan Azka Pratama	60
8	Muhammad Arsyah Akbar	70
9	Muhammad Mahibul Azhar	63
10	Muhammad Zakaria Zahya	47
11	Zydan Muhibul Munif	50
12	Rafka Putra Ananta	67
13	Zaida Wahyu Setiany	43

Berdasarkan data tabel diatas dapat dilihat hasil perhitungan data *pretest* siswa yang memiliki jumlah sampel sebanyak 13 siswa, nilai terendahnya adalah 43 dan nilai tertinggi adalah 70 dengan rata-rata

hasil *pretest* nya yaitu 57,69. Adapun setelah dilaksanakan pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantu media *Flip Chart*, diperoleh hasil *posttest* sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Hasil *Posttest* Siswa

No	Nama	<i>Pretest</i>
1	Adeeva Kamala Ardhani	80
2	Ilham Prasetya	77
3	Isma Air'ana Ruby Erlangga	67
4	Jibran Faisal Hanif	73
5	Keisya Nadhifatul Ilmi	70
6	Miza Setia Ningrum	90
7	Muhammad Abyan Azka Pratama	73
8	Muhammad Arsyia Akbar	93
9	Muhammad Mahibul Azhar	83
10	Muhammad Zakaria Zahya	63
11	Zydan Muhibul Munif	70
12	Rafka Putra Ananta	87
13	Zaida Wahyu Setiany	60

Berdasarkan data tabel diatas dapat dilihat hasil perhitungan data *potttest* siswa yang memiliki jumlah sampel sebanyak 13 siswa, nilai terendahnya adalah 60 dan nilai tertinggiya adalah 93 dengan rata-rata hasil *posttest* nya yaitu 75,85. Dari hasil tersebut dapat dibuktikan

bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata setelah diberikan perlakuan dan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media *Flip Chart*.

B. Analisis Data

Penelitian ini diperoleh dari data-data hasil tes dan perhitungan secara terperinci dengan menggunakan bantuan *Software SPSS for Windows* versi 25. Data dari *pretest* dan *posttest* yang telah diperoleh pada penelitian ini kemudian akan digunakan untuk uji normalitas dan uji hipotesis. Dengan hasil sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui nilai suatu data apakah berdistribusi normal atau tidak normal. Data yang baik adalah data yang berdistribusi normal. Dasar pengambilan keputusan uji normalitas *Shapiro Wilk*.

- a. Jika nilai signifikasi $> 0,05$, maka nilai data berdistribusi normal
- b. Jika nilai signifikasi $< 0,05$, maka nilai data berdistribusi tidak normal

Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.146	13	.200*	.955	13	.670
Posttest	.148	13	.200*	.967	13	.861

Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwasanya hasil uji normalitas nilai *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan *Shapiro Wilk* dengan bantuan *software* SPSS 25, diperoleh hasil sig. *pretest* = 0,670 dan sig. *posttest* = 0,861. Berdasarkan dasar pengambilan uji normalitas, diperoleh bahwa nilai sig. *pretest* = 0,670 > 0,05 dan nilai sig. *posttest* = 0,861 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* dan *posttest* pada penelitian ini berdistribusi normal.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menganalisis apakah hipotesis yang diajukan peneliti diterima atau ditolak. Uji hipotesis ini menggunakan uji-t (*paired simple t-test*) dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan nilai hasil *pretest* sebelum berlakunya tindakan dan nilai hasil *posttest* setelah mendapatkan perlakuan tindakan. Pengambilan keputusan uji hipotesis dapat dilihat pada rincian berikut ini:

- a. Jika nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05, maka ada perbedaan yang signifikansi yang menunjukkan adanya pengaruh X terhadap Y.
- b. Jika nilai signifikansi (2-tailed) > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikansi yang menunjukkan tidak adanya pengaruh X terhadap Y.

Tabel 4. 3 Hasil Uji Hipotesis
Paired Samples Test

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-18.154	3.211	.890	-20.094	-16.214	-20.387	12	.000

Berdasarkan tabel diatas maka diperoleh bahwa nilai sig. (2-tailed) = 0,000, berdasarkan dasar pengambilan keputusan nilai (2-tailed) = 0,000 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantu media *Flip Chart* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi aturan di rumah dan sekolah.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil yang didapatkan bahwasanya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantu media *Flip Chart* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, hasil ini sesuai dengan penelitian Siti Ifah Nurkholifah dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games*

Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Tirtayasa 1”. Hal ini diduga karena model pembelajaran *Teams Games Tournament* menggabungkan elemen *reinforcement* dan permainan, dan memberikan siswa kesempatan untuk menjadi tutor sebaya. Dalam model pembelajaran tipe ini, bisa meningkatkan perhatian siswa serta kemampuan berpikir kritis ketika pembelajaran berlangsung.

Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang diperoleh Muhammad Fahrizal yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pembelajaran IPS Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”. Penelitian tersebut membuktikan bahwa model TGT ini bisa menjadi alternatif dalam melaksanakan pembelajaran di kelas, khususnya untuk mendorong kemampuan berpikir kritis peserta didik. Pernyataan tersebut juga diperkuat memakai data yang sudah dipaparkan yang memperlihatkan terjadinya peningkatan kemampuan berpikir kritis dengan diterapkannya model TGT. Dengan demikian jika model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* ini diterapkan dalam proses pembelajaran secara rutin maka akan menjadikan siswa tertarik dalam melakukan pembelajaran dan yang lebih penting kemampuan berpikir kritis siswa juga akan meningkat.

Penelitian ini dilakukan di MI Miftahul Huda Kembang Jepara yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh

penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantu media *Flip Chart* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Dalam penelitian ini proses pengumpulan data menggunakan tes, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan berpikir kritis siswa pretes dan posttes setelah proses pembelajaran menerapkan model tipe *Teams Games Tournament* berbantu media *Flip Chart*. penelitian ini menggunakan penelitian *Pre-experimental One Group Pretest-Posttest Desain*. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III dengan jumlah 13 siswa.

Pengambilan data pada penelitian ini dilakukan dengan dua kali pertemuan, pada pertemuan pertama peneliti memberikan siswa soal pretest uraian 10 soal kepada siswa kelas III. 10 soal valid yang telah diujicobakan sebelumnya di kelas IV. Pada pertemuan kedua peneliti memberikan materi dengan menggunakan model tipe *Teams Games Tournament* berbantu media *Flip Chart*.

Setelah pembelajaran menggunakan model tipe *Teams Games Tournament* berbantu media *Flip Chart* selesai peneliti membagikan soal posttest kepada siswa kelas III dengan soal yang sama pada pretest sebelumnya. Dalam penelitian ini tes akhir (posttest) adalah soal yang sama dengan tes awal (pretest) yang telah diuji coba kelayakannya di kelas IV sebelumnya. Uji coba soal dilakukan dengan uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran dan uji daya pembeda. Dan hasil dari uji coba, soal layak digunakan pada posttest penelitian ini.

Berdasarkan hasil Pretest dan Posttest yang telah diperoleh pada penelitian ini langkah selanjutnya akan dilakukan uji normalitas dan uji hipotesis menggunakan uji-t (*Paired Simple t test*). Hasil dari uji normalitas Pretest dan Posttest berbantuan *Shapiro Wilk* dengan software SPSS 25. Menghasilkan sig. Pretest = 0,670 dan nilai sig. Posttest = 0,861. diperoleh sig. $0,670 > 0,05$ dan sig. $0,861 > 0,05$, berdasarkan hasil keputusan akhir dapat disimpulkan bahwa hasil dari uji normalitas Pretest dan Posttest berdistribusi normal karena lebih besar dari 0,05. Setelah hasil uji normalitas diperoleh selanjutnya peneliti akan melakukan uji hipotesis menggunakan uji-t (*Paired Sample t-test*). Dari data hasil analisis diperoleh nilai rata-rata pretest = 57,69, dan posttest = 75,85, diperoleh nilai pretest dan posttest dengan nilai signifikansi (2-tailed) $p = 0,000$. Berdasarkan pengambilan keputusan jika nilai signifikansi (2-tailed) lebih besar dari 0,05 atau $0,000 > 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan antara variabel awal dan variabel akhir, sedangkan jika nilai (2-tailed) lebih kecil dari 0,05 atau $0,000 < 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikansi, berdasarkan hasil dari diperoleh (2-tailed) $= 0,000 < 0,05$ maka (H_a) diterima dan (H_o) ditolak, berdasarkan hasil yang telah diperoleh disimpulkan bahwa model tipe *Teams Games Tournament* berbantu media *Flip Chart* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa materi aturan di rumah dan sekolah kelas III MI Miftahul Huda Kembang Jepara.

D. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari betul dalam penulisan ini masih terdapat banyak kekurangan. Adapun keterbatasan dalam penulisan ini dapat peneliti tulis pada pernyataan di bawah ini yaitu sebagai berikut:

1. Keterbatasan tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan hanya pada satu tempat, yaitu MI Miftahul Huda Kembang Jepara. Apabila dilaksanakan di tempat lain akan memberikan hasil yang berbeda. Walaupun banyak keterbatasan dalam penelitian ini, peneliti bersyukur bahwa penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik.

2. Keterbatasan waktu penelitian

Pelaksanaan penelitian ini memiliki keterbatasan waktu karena menyesuaikan dengan kegiatan pembelajaran di sekolah tempat penelitian berlangsung. Meskipun demikian, penelitian dilaksanakan dengan memanfaatkan waktu yang ada untuk meraih hasil yang maksimal.

3. Keterbatasan kemampuan

Penelitian ini tidak lepas dari teori, oleh karena itu peneliti menyadari sebagai manusia biasa masih banyak mempunyai kekurangan-kekurangan dalam penelitian ini, baik keterbatasan tenaga dan kemampuan berfikir, khususnya pengetahuan ilmiah. Tetapi peneliti sudah berusaha semaksimal mungkin untuk menjalankan penelitian sesuai dengan kemampuan keilmuan serta bimbingan dari dosen pembimbing.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti di MI Miftahul Huda Kembang Jepara dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantu Media Flip Chart Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Aturan Di Rumah Dan Sekolah Kelas III MI Miftahul Huda Kembang Jepara*”. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh penerapan model *Teams Games Tournament* berbantu media *Flip Chart* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas III MI Miftahul Huda Kembang Jepara.

Hal tersebut dapat dilihat dari hasil nilai siswa dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* berbantu media *Flip Chart*, dengan rata-rata nilai pretest 57,69, sedangkan nilai rata-rata posttest diperoleh 75,85. Sedangkan uji-t (*paired sample t-test*) diperoleh dengan hasil $p = 0,000$. Dengan taraf signifikansi 0,05, karena $0,000 < 0,05$. Maka nilai hipotesis H_0 ditolak sementara hipotesis H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model *Teams Games Tournament* berbantu media *Flip Chart* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa materi aturan di rumah dan sekolah kelas III MI Miftahul Huda Kembang Jepara.

B. Saran

Berdasarkan temuan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di MI Miftahul Huda Kembang Jepara, oleh karena itu dikemukakan beberapa saran antara lain:

1. Bagi guru

Pada penelitian ini model pembelajaran yang yang digunakan berdampak positif bagi hasil kemampuan berpikir kritis siswa, sehingga peneliti menyarankan kepada guru untuk menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantu media *Flip Chart* sebagai salah satu model dan media dalam proses pembelajaran.

2. Bagi siswa

Siswa diharapkan berperan aktif dan memperhatikan penjelasan dari guru dengan sungguh-sungguh dalam kegiatan pembelajaran agar memperluas pengetahuan. Dengan hal tersebut dalam pembelajaran, tentu dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

3. Bagi Madrasah

Bagi pihak madrasah diharapkan dapat memberikan dukungan penuh dalam perbaikan dan pembaharuan pembelajaran sehingga mutu pembelajaran dapat ditingkatkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Ismun, “Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam”, Jurnal Muhtadiin, 2021.
- Azira, dkk, “Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Bermediakan Questions Box Terhadap Hasil Belajar IPA”, Jurnal Mimbar Ilmu, 2019.
- Bilqis Waritsa Firdausi, dkk, “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar”, Jurnal Mudarrisuna, 2021.
- Desi Eka Pratiwi, Mulyani, “Penerapan Media Papan Balik (Flipchart) Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”, 2013.
- Ebook: Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 2013.
- Ebook: Syafrida Hafni Sahir, *Metodologi Penelitian*, Jogjakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2022.
- Elly Purwanti, “Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMP Pada Materi Sistem Kehidupan Tumbuhan”, Jurnal Ilmiah Biologi, 2023.
- Fakhriyah, “Penerapan Problem Based Learning Dalam Upaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa”, Jurnal Pendidikan IPA Indonesia, 2014.
- Fatonah Isti, “Pembelajaran Kooperatif (Perspektif Perkembangan Sosial Peserta Didik SD/MI)”, Elementtary, 2015.
- Fitriani, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pembelajaran Pkn Kelas III Di MI Al-Ikhlas Doridungga”, Skripsi PGMI (Semarang: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, 2023).

- Hamdani. M, dkk, “Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Metode Eksperimen”, Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP), 2019.
- Harry Priyatna Putra, dkk, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perakitan Komputer”, Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, 2017.
- Hendratno, dkk, “Penggunaan Media Flipchart Untuk Meningkatkan Ketrampilan Menulis Deskripsi Kelas IV SDN Gunung Anyar Tambak”, Jurnal JPGSD, 2014.
- Imam Sururi, dkk, “(Teams Games Tournament) TGT Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah”, Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP), 2022.
- Magdalena, Ina, dkk “Analisis Validitas Reliabilitas Tingkat Kesulitan Dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema & Kelas III SDN Karet 1 Spatan” 2021.
- Muhammad Sururuddi, “Pengembangan Bahan Ajar Display Model FlipChart Pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar”, Jurnal Educatio, 2016.
- Nita Mustika Sari, dkk, “Model TGT Berbantuan Media Pletokan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar”, Jurnal Educatio FKIP UNMA, 2020.
- Nur Endah, Indri Anugraheni, “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar”, Jurnal Basicedu, 2020.
- Nurdyansyah, Eni Fariyatul Fahyuni, *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*, Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016.

- Nuryadi, dkk, *Dasar-dasar Statistika Penelitian*, Yogyakarta: Sibuku Media, 2017.
- Okta Aji Saputro, Theresia Sri Rahayu, “Perbedaan Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Dan Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Monopoli Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 2020.
- Priatna Tedi, *Prosedur Penelitian Pendidikan*, Bandung: CV.Insan Mandiri, 2017.
- Rahmi Diah, dkk, “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa”, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2023.
- Ramli Abdulla, “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mata Pelajaran Kimia Di Madrasah Aliyah”, 2017.
- Reski Awaliyah, Ridwan Idris, “Pengaruh Penggunaan Model Reciprocal Teaching Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTSN Balang-Balang Kec. Bontomaru Kab. Gowa”, *Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 2015.
- Riyanto Adityan, Naufal Ishartono, “Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Menyelesaikan Aritmatika Sosial Ditinjau dari Kemampuan Matematis dan Gender”, *Jurnal Cendekia*, 2022.
- Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2017.
- Slamet Mamanda, Made Sumantri, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament dengan Menggunakan Media Kartu Cetak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar”, *Journal of Education Action Research*, 2018.
- Sri Handayani, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar

- Matematika Siswa Kelas IV MI The Noorr”, Jurnal Studi Kemahasiswaan, 2022.
- Tantri Vedriati, dkk, “Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Matematika Kelas VI SD Negeri Secang 1”, Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 2023.
- Warokka, Frylly Frycylya, dkk, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization Terhadap Hasil Belajar Siswa Jaringan Dasar Siswa SMK”, jurnal Pendidikan teknologi informasi dan komunikasi, 2021.
- Widarto, *Model Pembelajaran cooperative learning on project work*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.
- Yuyun Dwi Haryanti, “Model Problem Based Learning Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar”, Jurnal Cakrawala Pendas, 2017.
- Zuriyatun Hasanah, dkk, “Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa”, Jurnal Studi Kemahasiswaan, 2021.

LAMPIRAN I

PROFIL MADRASAH

A. Identitas Sekolah

1. Nama madrasah : MI Miftahul Huda
2. NSPN : 60712542
3. Akreditasi : B
4. Alamat : Dudakawu Rt 02 Rw 04,
Kecamatan Kembang,
Kabupaten Jepara.
5. Kode pos : 59457
6. Status : Swasta

B. VISI

Terwujudnya generasi muslim yang rajin beribadah, berakhlakul karimah, terampil dan unggul dalam prestasi.

C. MISI

1. Melaksanakan ibadah mahdhoh goiru mahdhoh.
2. Mewujudkan pembentukan karakter islami di masyarakat.
3. Melaksanakan pembelajaran secara efektif.
4. Menyelenggarakan Pendidikan terpadu, nyaman, dan berkualitas.

LAMPIRAN II

DAFTAR NAMA SISWA KELAS UJI COBA SOAL

No	Nama
1	Aditia Maulana Saputra
2	Ahmad Bagas Saputra
3	Alby Hanif Ramadhan
4	Alfi Yahya
5	Amar Amirullah
6	Annisa Mikayla Zahra
7	Aqila Flourensya
8	Fuzna Mawadda
9	Hanim Abida
10	Khanaya Rahmadlani
11	Muhammad Gilang Saputra
12	Muhammad Ishlahul Fatihin
13	Muhammad Rehan Ramadhan

LAMPIRAN III

DAFTAR NAMA SISWA KELAS III

No	Nama
1	Adeeva Kamala Ardhani
2	Ilham Prasetya
3	Isma Air'ana Ruby Erlangga
4	Jibran Faisal Hanif
5	Keisya Nadhifatul Ilmi
6	Miza Setia Ningrum
7	Muhammad Abyan Azka Pratama
8	Muhammad Arsyah Akbar
9	Muhammad Mahibul Azhar
10	Muhammad Zakaria Zahya
11	Zydan Muhibul Munif
12	Rafka Putra Ananta
13	Zaida Wahyu Setiany

LAMPIRAN IV

MODUL AJAR

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Septina Nur Fiara Rinda
Satuan Pendidikan	: MI Miftahul Huda
Tahun penyusunan	: 2025
Fase/ Kelas	: B/ III
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila
Bab	: Aku Patuh Aturan
Alokasi waktu	: 2 JP (2 X 35 Menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
1. Peserta didik mengenal aturan berdasarkan tempat berlakunya. 2. Peserta didik mengenal hak dan kewajiban di rumah dan sekolah.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA DAN PELAJAR RAHMATAN LIL ‘ALAMIN	
Profil Pelajar Pancasila 1. Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, dengan cara melatih peserta didik dengan berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran.	

2. Bernalar kritis, dengan cara menumbuhkan dan menunjukkan rasa ingin tahu peserta didik melalui penyampaian pendapat dalam berdiskusi kelompok atau dalam proses pembelajaran.
3. Bergotong royong, dengan cara melatih peserta didik untuk menunjukkan rasa kekompakan dan bekerja sama dalam berdiskusi kelompok.

Profil Pelajar Rahmatan Lil ‘Alamin

1. Lurus dan tegas (I’tidal) yaitu menempatkan sesuatu pada tempatnya serta melaksanakan hak dan kewajiban secara proporsional. Dengan cara melakukan apa-apa saja yang perlu dilakukan seperti mengerjakan tugas, bersikap sopan, dll.
2. Berimbang (Tawazu) yaitu pemahaman dan pengalaman agama secara seimbang.

D. SARANA DAN PRASARANA

Sarana : Papan tulis, Spidol, Buku Pendidikan pancasila

Prasarana : Ruang kelas

Sumber Belajar : Buku Siswa Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas III (Fatma Indahwati., Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas III. Penerbit CV Putra Nugraha: Surakarta).

E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik regular/umum yang tidak memiliki kesulitan dalam memahami materi

F. JUMLAH PESERTA DIDIK

Jumlah peserta didik 13 anak.

G. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN
Model : Kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> Media : <i>Flip Chart</i>
KOMPETENSI INTI
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN
Peserta didik dapat mengidentifikasi beberapa aturan yang ada di rumah, sekolah, dan lingkungan sekitar; melaksanakannya dengan panduan orang tua dan guru.
B. TUJUAN PEMBELAJARAN
1. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> berbantu media <i>Flip Chart</i> peserta didik dapat melaksanakan aturan di rumah, dan sekolah dengan tepat. 2. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> berbantu media <i>Flip Chart</i> peserta didik dapat menganalisis contoh aturan di rumah, dan sekolah dengan tepat. 3. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> berbantu media <i>Flip Chart</i> peserta didik dapat menerapkan hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.
C. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN
1. Peserta didik mampu melaksanakan aturan di rumah, dan sekolah. 2. Peserta didik mampu menganalisis contoh aturan di rumah, dan sekolah.

3. Peserta didik mampu menerapkan hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.		
D. PEMAHAMAN BERMAKNA		
Melalui kegiatan pembelajaran ini, peserta didik mampu melaksanakan, menganalisis contoh aturan, serta dapat menerapkan hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.		
E. PERTANYAAN PEMANTIK		
1. Pernahkah kalian mendengar aturan dan apa yang kalian ketahui tentang aturan? 2. Bagaimana jika kita tidak menaati aturan? 3. Dimana saja kita harus mematuhi aturan?		
F. PERSIAPAN PEMBELAJARAN		
1. Guru menyiapkan materi pembelajaran 2. Guru menyiapkan media pembelajaran <i>Flip Chart</i>		
G. KEGIATAN PEMBELAJARAN		
TAHAPAN	KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Kegiatan Pendahuluan	1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan menanyakan kabar peserta didik. 2. Guru meminta peserta didik untuk memimpin	10 menit

	doa sebelum pembelajaran dimulai. 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan presensi. 4. Guru memberikan motivasi pembelajaran dengan melakukan ice breaking atau kegiatan lain seperti games, menyanyi, dll. 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan ruang lingkup materi pembelajaran. 6. Guru membagikan soal pretest kepada peserta didik.	
Kegiatan Inti	Menyampaikan tujuan dan Memotivasi Peserta Didik 1. Setelah soal pretest selesai dikerjakan, guru membuka pembelajaran dengan memberikan	40 menit

	apersepsi mengenai materi pembelajaran sebelumnya. “Materi apa yang sudah kalian pelajari pada pertemuan sebelumnya?”. 2. Guru dapat menghubungkan materi pembelajaran sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari sebagai bentuk motivasi dan tujuan pembelajaran. 3. Sebagai awal pembukaan guru memberikan pertanyaan awal berupa. “apa yang kalian ketahui tentang aturan?” 4. Selanjutnya guru membacakan materi terkait dengan aturan di rumah dan sekolah.	
--	--	--

	5. Guru menjelaskan materi dengan bantuan media <i>flip chart</i>. Menyajikan informasi 1. Guru melakukan diskusi bersama dengan tanya jawab mengenai materi yang telah dibaca sebelumnya. 2. Dalam diskusi bersama ini guru juga memberikan penjelasan sedikit mengenai materi dan model pembelajaran yang akan digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i>. 3. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai penjelasan yang belum dipahami.	
--	--	--

	Mengorganisir Peserta Didik dalam Kelompok Belajar 1. Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok. 2. Peserta didik langsung membentuk kelompok yang sudah dibuat oleh guru. 3. Guru memberitahu bahwa akan diadakan game dengan kelompok yang sudah dibagi. Membimbing Kelompok dalam Belajar 1. Guru memulai game dengan memberikan aba-aba. 2. Setiap kelompok bisa langsung mengerjakan soal dengan maju dan membuka kertasnya untuk membaca pertanyaan, kemudian dikerjakan pada	
--	--	--

	lembar yang sudah disediakan. 3. Peserta didik yang sudah maju kembali duduk dan dilanjutkan teman sekelompoknya, secara bergantian sampai semua soal terjawab. 4. Guru kemudian menyocokkan setiap jawaban kelompok. 5. Peserta didik memperhatikan jawaban mereka. 6. Guru memberikan kesimpulan siapa yang menang pada game kali ini. Memberi Penghargaan 1. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang menang.	
--	--	--

	2. Kelompok yang menang maju untuk mendapatkan hadiah.	
Kegiatan Penutup	1. Bersama dengan guru dan peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari hari ini. 2. Guru dan peserta didik melakukan refleksi terkait pembelajaran hari ini. 3. Guru memberikan soal evaluasi berupa soal yang ada pada buku siswa. 4. Guru menutup pembelajaran dengan salam dan doa.	10 menit
H. ASESMEN		
1. Asesmen Diagnostik : melalui observasi yang dilakukan oleh guru 2. Asesmen Formatif : dilakukan saat pembelajaran berlangsung 3. Asesmen Sumatif : dilakukan saat Penilaian Tengah Semester (PTS)		
I. REFLEKSI		

a. Refleksi untuk Guru 1. Apakah tujuan pembelajaran telah tercapai? 2. Apakah seluruh peserta didik mengikuti pembelajaran dengan antusias? 3. Apa saja kesulitan yang dialami? 4. Langkah apa yang diperlukan untuk memperbaiki proses belajar? b. Refleksi untuk Peserta Didik 1. Apa saja kesulitanmu dalam menyelesaikan tugas ini? 2. Apakah kalian senang dalam pembelajaran hari ini? 3. Apa yang kalian tidak suka dengan pembelajaran hari ini?
J. PENGAYAAN DAN REMEDIAL
Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah menguasai materi pelajaran untuk mempersiapkan materi selanjutnya, sementara remedial diberikan kepada peserta didik yang belum menguasai materi dengan memberikan pendampingan dan tugas mandiri di rumah dengan bimbingan orang tua dan dipantau oleh guru.
K. LAMPIRAN
a. Latihan Soal b. Rubrik Penilaian
GLOSARIUM

- a. Asesmen : upaya untuk mendapatkan data dari proses dan hasil pembelajaran untuk mengetahui pencapaian peserta didik di kelas pada materi pembelajaran tertentu.
- b. Asesmen diagnostik : asesmen yang dilakukan pada awal tahun ajaran guna memetakan kompetensi para peserta didik agar mereka mendapatkan penanganan yang tepat.
- c. Asesmen formatif : pengambilan data kemajuan belajar yang dapat dilakukan oleh guru atau peserta didik dalam proses pembelajaran.
- d. Asesmen sumatif : penilaian hasil belajar secara menyeluruh yang meliputi keseluruhan aspek kompetensi yang dinilai dan biasanya dilakukan pada akhir periode belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Indahwati, F. *Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas III*. Penerbit CV Putra Nugraha: Surakarta.

Guru Kelas III


Suharno, S.Pd.I

NIP.-

Kembang, 13 Maret 2025

Peneliti


Septina Nur Fjara Rinda
NIM. 2103096087


Kepala Madrasah
Azhmad Mufti, S.Pd.I
NIP.-

LAMPIRAN V

KISI-KISI INSTRUMEN TES KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS

Indikator Pembelajaran	Indikator Kemampuan Berpikir Kritis	Tingkatan Ranah	Nomor Soal	Bentuk Soal
Mampu menerapkan pentingnya menjaga kebersihan lingkungan baik di sekolah maupun rumah dan melaksanakan hak serta kewajiban sebagai anggota keluarga	Memberikan penjelasan sederhana	C3	1, 5	Uraian

Mampu menerapkan pemahaman tentang manfaat kerja sama dan mematuhi aturan baik di sekolah maupun rumah	Membangun keterampilan dasar	C3	2, 6	Uraian
Mampu menganalisis dampak tidak adanya aturan di sekolah, serta konsekuensi dari pelanggaran aturan	Menyusun kesimpulan	C4	3, 7	Uraian
Mampu menganalisis bentuk penerapan hak	Memberikan penjelasan lebih lanjut	C4	4, 8	Uraian

dan kewajiban di sekolah				
Mampu menganalisis pelanggaran aturan di sekolah dan strategi mengajak teman untuk mematuhi aturan di sekolah dan rumah	Mengatur strategi dan taktik	C4	9, 10	Uraian

LAMPIRAN VI

PEDOMAN PENSKORAN

No	Indikator kemampuan berpikir kritis	Skor		
		3	2	1
1	Memberikan penjelasan sederhana	Penjelasan lengkap, jelas dan mudah dipahami, dengan contoh yang relevan.	Penjelasan cukup lengkap dan jelas, tetapi contoh kurang relevan atau kurang detail.	Penjelasan kurang lengkap, kurang jelas, atau tanpa contoh.
2	Membangun keterampilan dasar	Menunjukkan pemahaman yang kuat tentang konsep dasar dan mampu menerapkan keterampilan dengan tepat.	Menunjukkan pemahaman tentang konsep dasar, tetapi penerapan keterampilan kurang tepat atau kurang lengkap.	Menunjukkan pemahaman yang kurang tentang konsep dasar atau tidak mampu menerapkan keterampilan.
3	Menyusun kesimpulan	Kesimpulan logis, relevan	Kesimpulan logis, dan	Kesimpulan kurang logis,

		dengan informasi yang diberikan, dan didukung oleh bukti yang kuat.	relevan, tetapi dukungan bukti kurang kuat.	atau kurang relevan dengan informasi yang diberikan.
4	Memberikan penjelasan lebih lanjut	Penjelasan mendalam, komprehensif, dan mencakup berbagai aspek yang relevan.	Penjelasan cukup mendalam dan komprehensif, tetapi ada beberapa aspek yang kurang dibahas.	Penjelasan kurang mendalam dan kurang komprehensif.
5	Mengatur strategi atau taktik	Strategi atau taktik yang diusulkan efektif, efisien, dan relevan dengan situasi yang diberikan, dengan	Strategi atau taktik yang diusulkan cukup efektif dan relevan, tetapi justifikasi kurang kuat atau kurang lengkap.	Strategi atau taktik yang diusulkan kurang efektif atau kurang relevan.

		justifikasi yang kuat.		
--	--	------------------------	--	--

LAMPIRAN VII

INSTRUMEN SOAL

(Pretest dan Posttest)

Nama :

Kelas :

1. Perhatikan gambar berikut!



Mengapa tindakan siswa dalam gambar tersebut penting untuk dilakukan di sekolah? Jelaskan dengan singkat!

Jawaban :

2. Perhatikan gambar berikut!



Apa saja manfaat dari kegiatan yang dilakukan siswa dalam gambar tersebut? Sebutkan minimal 2!

Jawaban :

3. Bayangkan jika di sekolah tidak ada aturan sama sekali. Apa yang akan terjadi? Berikan pendapatmu dan jelaskan alasanmu!

Jawaban :

4. Perhatikan gambar berikut!



Mengapa tindakan siswa dalam gambar tersebut merupakan contoh perilaku yang baik? Kaitkan dengan hak dan kewajiban siswa di sekolah!

Jawaban :

5. Perhatikan gambar berikut!



Apa saja hak dan kewajibanmu sebagai anggota keluarga di rumah? Berikan contohnya!

Jawaban :

6. Mengapa kita harus mematuhi aturan baik di sekolah maupun di rumah? Jelaskan dengan contoh!

Jawaban :

7. Andi selalu datang terlambat ke sekolah. Bagaimana menurutmu sikap Andi? Apa akibatnya jika banyak siswa yang seperti Andi?

Jawaban :

8. Sekolahmu mengadakan program “Jumat bersih”. Apa manfaat dari kegiatan ini? Bagaimana kamu bisa berpartisipasi dalam program ini?

Jawaban :

9. Kamu melihat temanmu melanggar aturan sekolah. Apa yang akan kamu lakukan? Jelaskan langkah-langkah yang akan kamu ambil!

Jawaban :

10. Bagaimana cara kamu mengajak teman-temanmu untuk selalu mematuhi aturan di sekolah dan di rumah? Berikan contoh tindakan yang bisa kamu lakukan!

Jawaban :

LAMPIRAN VIII

KUNCI JAWABAN

(Pretest dan Posttest)

1. Tindakan siswa membuang sampah pada tempatnya penting karena dapat menjaga kebersihan dan kesehatan lingkungan sekolah.
2. Manfaat kegiatan membersihkan kelas bersama: menciptakan lingkungan yang bersih dan nyaman untuk belajar, mempererat kerja sama antar siswa.
3. Jika tidak ada aturan, sekolah akan menjadi kacau, tidak tertib, dan mungkin terjadi hal-hal yang tidak diinginkan.
4. Membantu teman adalah perilaku baik karena sesuai dengan hak siswa untuk mendapatkan bantuan dan kewajiban untuk saling membantu.
5. Hak di rumah: mendapat kasih sayang, makanan dan pakaian. Kewajiban di rumah: membantu orang tua, menjaga kebersihan rumah.
6. Kita harus mematuhi aturan agar hidup kita teratur dan nyaman. Contoh: mematuhi rambu lalu lintas agar tidak terjadi kecelakaan.
7. Sikap Andi tidak baik. Jika banyak siswa seperti Andi, sekolah akan tidak tertib dan proses belajar mengajar terganggu.

8. Manfaat “Jumat bersih”. Lingkungan sekolah menjadi bersih dan sehat. Cara berpartisipasi: membawa alat kebersihan membersihkan kelas dan lingkungan sekolah bersama-sama.
9. Saya akan mengingatkan teman saya tentang aturan yang dilanggar. Jika dia tidak mau mendengarkan, saya akan melaporkan kepada guru.
10. Saya akan memberikan contoh yang baik dengan selalu mematuhi aturan. Saya juga akan mengajak teman-teman untuk berdiskusi tentang pentingnya mematuhi aturan dengan senang hati.

LAMPIRAN IX

DATA HASIL UJI COBA SOAL

No resp	No soal										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	3	1	2	2	2	1	2	3	2	2	20
2	3	1	3	3	3	1	1	3	3	3	24
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
4	3	1	3	2	3	3	3	2	3	2	25
5	3	1	2	1	2	2	2	1	3	2	19
6	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	28
7	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	26
8	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	29
9	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	26
10	2	2	2	2	1	2	2	1	3	1	18
11	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	15
12	2	1	3	3	2	3	1	1	3	3	22
13	3	3	2	2	1	3	1	3	3	2	23

LAMPIRAN X

HASIL UJI VALIDITAS SOAL

		Correlations						
		Soal01	Soal02	Soal03	Soal04	Soal05	Soal06	Soal07
Soal01	Pearson Correlation	1	.217	.272	.109	.603 [*]	.332	.314
	Sig. (2-tailed)		.477	.368	.722	.029	.268	.296
	N	13	13	13	13	13	13	13
Soal02	Pearson Correlation	.217	1	.279	.181	.017	.444	.321
	Sig. (2-tailed)	.477		.357	.554	.957	.128	.285
	N	13	13	13	13	13	13	13
Soal03	Pearson Correlation	.272	.279	1	.663 [*]	.775 ^{**}	.426	.403
	Sig. (2-tailed)	.368	.357		.014	.002	.147	.172
	N	13	13	13	13	13	13	13
Soal04	Pearson Correlation	.109	.181	.663 [*]	1	.559 [*]	.171	.000
	Sig. (2-tailed)	.722	.554	.014		.047	.576	1.000
	N	13	13	13	13	13	13	13
Soal05	Pearson Correlation	.603 [*]	.017	.775 ^{**}	.559 [*]	1	.192	.510
	Sig. (2-tailed)	.029	.957	.002	.047		.529	.075
	N	13	13	13	13	13	13	13
Soal06	Pearson Correlation	.332	.444	.426	.171	.192	1	.368
	Sig. (2-tailed)	.268	.128	.147	.576	.529		.216
	N	13	13	13	13	13	13	13
Soal07	Pearson Correlation	.314	.321	.403	.000	.510	.368	1
	Sig. (2-tailed)	.296	.285	.172	1.000	.075	.216	
	N	13	13	13	13	13	13	13
Soal08	Pearson Correlation	.380	.440	.296	.428	.412	-.108	.239
	Sig. (2-tailed)	.200	.132	.326	.144	.162	.725	.432
	N	13	13	13	13	13	13	13
Soal09	Pearson Correlation	.420	.429	.539	.217	.362	.656 [*]	.272
	Sig. (2-tailed)	.153	.143	.057	.477	.224	.015	.369
	N	13	13	13	13	13	13	13
Soal10	Pearson Correlation	.254	.326	.824 ^{**}	.631 [*]	.643 [*]	.245	.155
	Sig. (2-tailed)	.403	.278	.001	.021	.018	.420	.614
	N	13	13	13	13	13	13	13
SkorTotal	Pearson Correlation	.604 [*]	.608 [*]	.812 ^{**}	.589 [*]	.762 ^{**}	.568 [*]	.587 [*]
	Sig. (2-tailed)	.029	.028	.001	.034	.002	.043	.035
	N	13	13	13	13	13	13	13

Correlations					
		Soal08	Soal09	Soal10	SkorTotal
Soal01	Pearson Correlation	.380	.420	.254	.604*
	Sig. (2-tailed)	.200	.153	.403	.029
	N	13	13	13	13
Soal02	Pearson Correlation	.440	.429	.328	.608*
	Sig. (2-tailed)	.132	.143	.278	.028
	N	13	13	13	13
Soal03	Pearson Correlation	.296	.539	.824**	.812**
	Sig. (2-tailed)	.326	.057	.001	.001
	N	13	13	13	13
Soal04	Pearson Correlation	.428	.217	.631*	.589*
	Sig. (2-tailed)	.144	.477	.021	.034
	N	13	13	13	13
Soal05	Pearson Correlation	.412	.362	.643*	.762**
	Sig. (2-tailed)	.162	.224	.018	.002
	N	13	13	13	13
Soal06	Pearson Correlation	-.108	.656*	.245	.568*
	Sig. (2-tailed)	.725	.015	.420	.043
	N	13	13	13	13
Soal07	Pearson Correlation	.239	.272	.155	.587*
	Sig. (2-tailed)	.432	.369	.614	.035
	N	13	13	13	13
Soal08	Pearson Correlation	1	-.100	.466	.586*
	Sig. (2-tailed)		.746	.109	.036
	N	13	13	13	13
Soal09	Pearson Correlation	-.100	1	.310	.585*
	Sig. (2-tailed)	.746		.302	.036
	N	13	13	13	13
Soal10	Pearson Correlation	.466	.310	1	.732**
	Sig. (2-tailed)	.109	.302		.004
	N	13	13	13	13
SkorTotal	Pearson Correlation	.586*	.585*	.732**	1
	Sig. (2-tailed)	.036	.036	.004	
	N	13	13	13	13

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

LAMPIRAN XI

HASIL UJI RELIABILITAS INSTRUMEN SOAL

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.823	10

LAMPIRAN XII

HASIL UJI DAYA PEMBEDA INSTRUMEN SOAL

no resp	no soal										jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
8	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	29
6	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	28
7	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	26
9	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	26
4	3	1	3	2	3	3	3	2	3	2	25
13	3	3	2	2	1	3	1	3	3	2	23
12	2	1	3	3	2	3	1	1	3	3	22
1	3	1	2	2	2	1	2	3	2	2	20
5	3	1	2	1	2	2	2	1	3	2	19
10	2	2	2	2	1	2	2	1	3	1	18
11	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	15
rata 1	2,83	2,50	3,00	2,50	2,67	2,67	2,67	2,67	3,00	2,83	
rata2	2,33	1,50	2,17	2,00	1,50	2,00	1,50	1,83	2,67	2,00	
DP	0,17	0,33	0,28	0,17	0,39	0,22	0,39	0,28	0,11	0,28	
kriteria	JELEK	CUKUP	CUKUP	JELEK	CUKUP	CUKUP	CUKUP	CUKUP	JELEK	CUKUP	

LAMPIRAN XIII

HASIL UJI TINGKAT KESUKARAN SOAL

no resp	no soal										jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	3	1	2	2	2	1	2	3	2	2	20
2	3	1	3	3	3	1	1	3	3	3	24
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
4	3	1	3	2	3	3	3	2	3	2	25
5	3	1	2	1	2	2	2	1	3	2	19
6	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	28
7	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	26
8	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	29
9	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	26
10	2	2	2	2	1	2	2	1	3	1	18
11	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	15
12	2	1	3	3	2	3	1	1	3	3	22
13	3	3	2	2	1	3	1	3	3	2	23
rata-rata	2,62	1,92	2,62	2,31	2,15	2,23	2,00	2,31	2,85	2,46	
TK	0,87	0,64	0,87	0,77	0,72	0,74	0,67	0,77	0,95	0,82	
kriteria	Mudah	Sedang	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Sedang	Mudah	Mudah	Mudah	

LAMPIRAN XIV

DAFTAR NILAI PRETEST DAN POSTTEST

No	NAMA	PRETEST	POSTTEST
1	Adeeva Kamala Ardhani	63	80
2	Ilham Prasetya	57	77
3	Isma Air'ana Ruby Erlangga	50	67
4	Jibran Faisal Hanif	60	73
5	Keisya Nadhifatul Ilmi	53	70
6	Miza Setia Ningrum	67	90
7	Muhammad Abyan Azka Pratama	60	73
8	Muhammad Arsyah Akbar	70	93
9	Muhammad Mahibul Azhar	63	83
10	Muhammad Zakaria Zahya	47	63
11	Zydan Muhibul Munif	50	70
12	Rafka Putra Ananta	67	87
13	Zaida Wahyu Setiany	43	60

LAMPIRAN XV

HASIL UJI NORMALITAS

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.146	13	.200*	.955	13	.670
Posttest	.148	13	.200*	.967	13	.861

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

LAMPIRAN XVI

HASIL UJI HIPOTESIS

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	57.69	13	8.479	2.352
	Posttest	75.85	13	10.278	2.851

Paired Samples Test

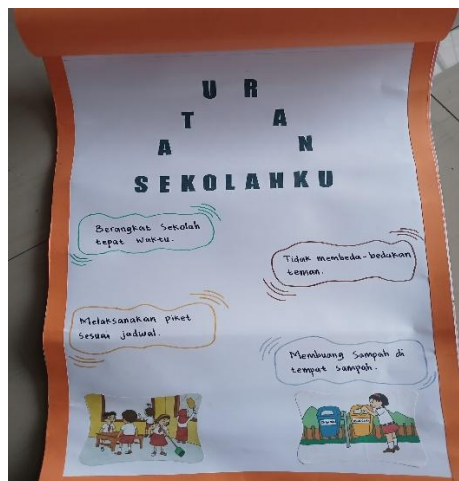
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-18.154	3.211	.890	-20.094	-16.214	-20.387	12	.000

LAMPIRAN XVII

MEDIA FLIP CHART



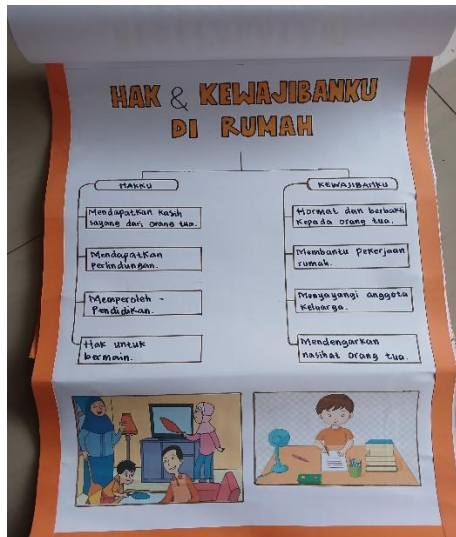
Cover Flip Chart



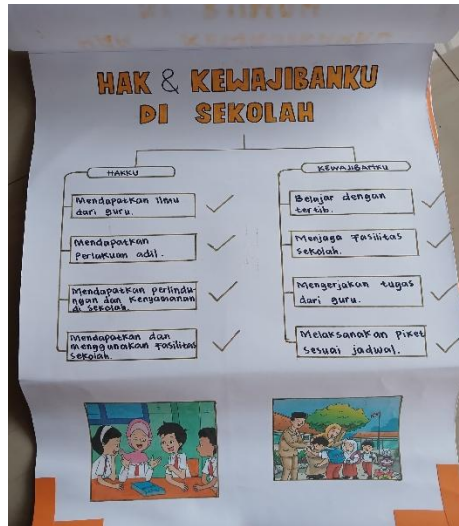
Aturan sekolahku



Kesepakatan Sekolahku



Hak & Kewajibanku di Rumah



Hak & Kewajibanku di Sekolah

LAMPIRAN XVIII

DOKUMENTASI



Peneliti melakukan soal uji coba di kelas IV



Peneliti menggunakan media Flip Chart saat pembelajaran



Proses pembelajaran menggunakan model TGT



Siswa menjawab pertanyaan, bagian dari model TGT



Siswa mengerjakan soal *pretest* di kelas III



Siswa mengerjakan soal *posttest* di kelas III

LAMPIRAN XIX

SURAT PENUNJUKKAN PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (02-4) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://itik.walisongo.ac.id>

Semarang, 30 September 2024

Nomor : 4181/Un.10.3/J5/KM.00.01/09/2024

Lamp : -

Hal : **Penunjukan Pembimbing**

Kepada Yth

Ibu Kristi Liani Purwanti, S. Si., M.Pd.

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Berdasarkan hasil pembahasan usulan judul penelitian di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Menyetujui judul skripsi mahasiswa:

Nama : Septina Nur Fiara Rinda
NIM : 2103096087
Judul : Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantu Media Flip Chart Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Aturan Di Rumah Dan Sekolah Kelas III MI Miftahul Huda Kembang Jepara Tahun 2024/2025.

Dan menunjuk Bapak: Muhammad Rofiq, M.Pd. sebagai pembimbing

Demikian penunjukan pembimbing skripsi ini disampaikan dan atas kerjasama yang diberikan kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

a.n Dekan

dan Jurusan



Kristi Liani Purwanti, S. Si., M. Pd.

NIM: 107182009122002

Tembusan :

1. Dosen Pembimbing
2. Mahasiswa yang bersangkutan
3. Arsip

LAMPIRAN XX

SURAT IZIN RISET



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://fitk.walisongo.ac.id>

Nomor : 1044/Un.10.3/K/DA.04.10/2/2025
Lamp : -
Hal : Izin Riset/Penelitian

Semarang, 24 Februari 2025

Kepada Yth.
Kepala Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda
di Kembang Jepara

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,

Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka memenuhi tugas akhir skripsi mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Septina Nur Fiara Rinda
NIM : 2103096087
Semester : Genap 8

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantu Media *Flip Chart* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Aturan Di rumah Dan Sekolah Kelas III MI Miftahul Huda Kembang Jepara Tahun 2024/2025.

Dosen Pembimbing: Muhammad Rofiq, M. Pd.

untuk melakukan riset/penelitian di MI Miftahul Huda Kembang Jepara yang Bapak/Ibu pimpin, sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan diberikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul sebagaimana tersebut diatas, yang akan dilaksanakan pada tanggal 8 Maret sampai dengan tanggal 25 Maret 2025.

Demikian, atas perhatian dan terakabulnya permohonan ini disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.



a.n. Dekan,
Kepala Bagian Tata Usaha

Siti Khotimah

Tembusan :
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang

LAMPIRAN XXI

SURAT KETERANGAN PENELITIAN



YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM MIFTAHUL HUDA
KEPUTUSAN MENKUMHAM RI
Nomor: AHU-0013537.AH.01.04 - Tahun 2016

MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUL HUDA DUDAKAWU

Kecamatan Kembang Kabupaten Jepara
STATUS TERAKREDITASI B

Alamat: Jl. Pasar Kembang-Dudakawu KM 07 Kembang- Jepara 59453 HP.082314807301

SURAT KETERANG

NOMOR: 032/MI.MH/III/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Achmad Mufid,S.Pd.I
NIP : 196909252005011003
Jabatan : Kepala Madrasah

MENERANGKAN

Nama : Septina Nur Fiara Rinda
NIM : 210309687
Semester : Genap 8

JUDUL SEKRIPI : PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTU MEDIA FLIP CHART TERHADAP
KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS SISWA PADA MATERI ATURAN DI RUMAH DAN
SEKOLAH KELAS III MI MIFTAHUL HUDA KEMBANG JEPARA KEMBANG JEPARA.

Benar – benar telah melakukan penelitian di Madrasah ibtdaiyah Miftahul Huda Desa Dudakawu
Kecamatan Kembang Kabupaten Jepara.
Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana
mestinya.

Dudakawu, 14 Maret 2025

Kepala Madrasah



ACHMAD MUFID,S.Pd.I
NIP.196909252005011003

LAMPIRAN XXII

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama Lengkap : Septina Nur Fiara Rinda
Tempat/ Tanggal Lahir : Jepara, 16 September 2003
Alamat : Dudakawu Rt 02 Rw 01,
Kembang, Jepara
E-mail : Rinda.walisongo@mail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. SDN 3 Dudakawu, Kembang, Jepara
2. MTS Darul Falah, Sirahan, Cluwak, Pati
3. MA Darul Falah, Sirahan, Cluwak, Pati
4. UIN Walisongo Semarang