

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Perbedaan Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Penggunaan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan *Smart Rocket Small*

##### 4.1.1 Hasil Penelitian

Uji hiotesis 1 dilaksanakan dengan menggunakan *independent sampel t test* untuk mengetahui perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut merupakan hasil perolehan uji t:

**Tabel 4. 1** Uji *Independent Sample T Test*

No	Kelas	Mean	Nilai Sig. Hitung
1	Eksperimen	70,6286	0,000
2	Kontrol	63,9714	

Dari tabel 4.1 diatas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kualitas antara kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *Smart Rocket Small* dengan kelas kontrol yang hanya diberikan perlakuan dengan menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) saja. Terlihat pada nilai sig = 0,000 < 0,05 maka H0 ditolak atau menerima Ha. Maka kemampuan berpikir kritis yang dimiliki kelas eksperimen berbeda dengan kemampuan yang dimiliki oleh kelas kontrol. Hal tersebut juga dapat dilihat pada rata-rata untuk kelas eksperimen 70,62 lebih besar daripada rata-rata kelas kontrol 63,97 Hal ini membuktikan bahwa kemampuan berpikir kritis yang dimiliki kelas eksperimen lebih baik

dibandingkan dengan kemampuan berpikir kritis yang dimiliki kelas kontrol. Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *Smart Rocket Small* mampu memberi perubahan kemampuan berpikir kritis siswa.

Adapun respon siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan media *Smart Rocket Small* adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. 2** Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

<b>Pembelajaran</b>	<b>Kelas Eksperimen</b>	<b>Kelas Kontrol</b>
Pembelajaran 1	83.82%	83.82%
Pembelajaran 2	86.76%	85.29%
Pembelajaran 3	85.29%	88.24%
<b>Total</b>	<b>497,04% %</b>	
<b>Rata-Rata</b>	<b>82,84%</b>	

Tabel 4.2 menunjukkan hasil dari observasi keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan peneliti untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol terlihat semakin meningkat. Dimana kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh rata-rata presentase sebesar 82,84%. Pembelajaran yang dilakukan peneliti terbukti bisa meningkatkan hasil belajar siswa karena peningkatan nilai setiap pertemuan sehingga dari data tersebut disimpulkan terdapat pengaruh antara pembelajaran pada kelas eksperimen. Suatu aspek dikatakan valid apabila presentasinya lebih dari 60% (Sugiyono, 2016). Maka berdasarkan hal tersebut hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dikatakan valid karena rata-rata presentase menunjukkan hasil lebih dari 60%.

#### 4.1.2 Pembahasan

Hasil penelitian membuktikan mengenai model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan *Smart Rocket Small* lebih efektif digunakan dalam pembelajaran. Table 4.2 juga menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa yang tidak menerima perlakuan. Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan *Smart Rocket Small*, lebih efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Perbedaan tersebut disebabkan oleh kelas eksperimen diberikan pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *Smart Rocket Small*, sedangkan kelas kontrol hanya menerima pembelajaran menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) sehingga siswa kelas eksperimen lebih mudah memahami pembelajaran.

Selain itu, berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan kelas eksperimen mempunyai hasil kemampuan berpikir kritis dinilai lebih bagus yaitu sebesar 67,38%. Kesimpulan ini juga didukung oleh penelitian oleh Rohmah & Prayito (2024), yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, Vedriati & Wardani (2023) melalui penelitian tindakan kelas pada siswa kelas dalam pembelajaran matematika menegaskan efektivitas model TGT berpengaruh dalam kemampuan berpikir kritis siswa.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Smart Rocket Small* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa oleh sebab itu, model dengan berbantuan *Smart Rocket Small* sangat cocok digunakan baik di sekolah dengan bimbingan guru. Berdasarkan hasil angket respon siswa pada

kelas eksperimen menunjukan angka 67,38% maka diberikan kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan berbantuan *Smart Rocket Small* menjadikan responden merasa lebih mudah dalam menjawab soal yang berkaitan dengan kemampuan berpikir kritis yang diberikan oleh guru dan memberikan respon positif dari siswa. Perbedaan rata-rata kelompok eksperimen dan kontrol juga ada apabila dalam penggunaan model TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan *Smart Rocket Small* antusias untuk menerima materi dan mudah untuk menyelesaikan soal berpikir kritis. Sedangkan pembelajaran yang tidak menggunakan media komik, mereka cenderung kurang tertarik dan beberapa siswa masih kesulitan dalam menentukan penyelesaian permasalahan pada saat melaksanakan pembelajaran. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media *Smart Rocket Small* terbukti lebih efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini didukung oleh penelitian oleh Fitri, Ifrianti & Fiteriani (2023) di SD Negeri 2 Rejosari, Lampung, yang menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan media komik secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik ( $\text{sig} < 0,05$ ), membuktikan bahwa skor berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Selain itu menurut Prasetya & Agustika (2023) di salah satu SD di Bali, yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media Wordwall secara signifikan meningkatkan kompetensi pengetahuan matematika siswa SD ( $\text{sig.} < 0,05$ ). Hasil *posttest* menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan *pretest*,

membuktikan bahwa penggunaan model TGT berbasis media digital mampu mendorong pemahaman konsep matematika secara lebih optimal.

## 4.2 Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Dengan Media *Smart Rocket Small* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD

### 4.2.1 Hasil Penelitian

Uji Regresi Linear sederhana digunakan untuk mengetahui hasil uji hipotesis II. Berikut hasil uji Regresi Linear Sederhana dari penelitian.

**Tabel 4.3** Uji Regresi Linear Sederhana  
*Coefficients<sup>a</sup>*

	Model	<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients</i>	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	35.967	4.476		8.036	.000
	Model Pembelajaran TGT	.441	.061	.782	7.203	.000

a. Dependent Variable: Kemampuan berpikir kritis

Tabel 4.3 menunjukkan  $t_{hitung} = 7,203 > t_{tabel} = 1,690$  dan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Sehingga, diketahui ada pengaruh model *Team Games Tournament* (TGT) dengan media *Smart Rocket Small* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD. Selain itu uji regresi linear sederhana mendapatkan hasil nilai  $R\ Square = 0,611 = 61,1\%$ , dengan artian variabel model *Team Games Tournament* (TGT) dengan media *Smart Rocket Small* mempengaruhi variabel kemampuan berpikir kritis sebesar 61,1%. *Team Games Tournament* (TGT) dengan media *Smart Rocket Small* ini sudah terbukti berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa namun agar presentase pengaruh lebih meningkat maka dapat

dilakukan inovasi yang lebih lagi terhadap model *Team Games Tournament* (TGT) dengan media *Smart Rocket Small*.

Hal ini juga dibuktikan dengan hasil observasi peneliti terhadap keterlaksanaan pembelajaran yang disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 4. 4** Hasil Angket Respon TGT Berbantuan *Smart Rocket Small*

<b>Indikator Kemamuan Berpikir Kritis</b>	<b>Kelas Eksperimen</b>
Penyajian Kelas	71,43%
Teams	64,29%
Games	72,86%
Tournament	55,71%
Team Recognitif	64,29%
Media Ajar	75,71%
<b>Total</b>	<b>404,29%</b>
<b>Rata-Rata</b>	<b>67,38%</b>

Dari tabel 4.4 di atas menunjukkan bahwa respon siswa terhadap pembelajaran model TGT berbantuan *Smart Rocket Small* menunjukkan rata-rata sebesar 67,38%. Hasil respon siswa menunjukkan bahwa semua aspek yang terkandung dalam angket TGT berbantuan *Smart Rocket Small* memiliki kategori yang baik. Sehingga dari data tersebut disimpulkan pembelajaran dengan model TGT berbantuan *Smart Rocket Small* mendapatkan respon yang baik dari siswa. Suatu aspek dikatakan valid apabila persentasenya lebih dari 60% (Sugiyono, 2016). Maka berdasarkan hal tersebut respon angket TGT berbantuan *Smart Rocket Small* dikatakan valid karena rata-rata presentase respon siswa menunjukkan hasil lebih dari 60%.

#### 4.2.2 Pembahasan

Hasil penelitian menjelaskan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan media *Smart Rocket Small* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hal tersebut dilihat melalui uji regresi linear sederhana yaitu model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan media *Smart Rocket Small* sebagai variabel independent yang berpengaruh pada kemampuan berpikir kritis siswa sebagai variabel dependen. Penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) dengan media *Smart Rocket Small* membuat kemampuan berpikir kritis siswa menjadi optimal serta siswa lebih mudah untuk menyelesaikan soal yang telah disajikan. Dengan demikian, model dan media pembelajaran memiliki berbagai kegiatan belajar yang bervariasi dapat membantu proses pembelajaran dengan baik dan pengalaman belajar siswa lebih bermakna. Kesimpulan ini didukung oleh hasil yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan media *Smart Rocket Small* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan media *Smart Rocket Small* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa yang dibuktikan dengan  $t_{hitung} = 7,203 > t_{tabel} = 1,690$  dan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  serta mempengaruhi variabel kemampuan berpikir kritis siswa sebesar 61,1%, model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan media *Smart Rocket Small* mempengaruhi variabel kemampuan berpikir kritis sebesar 61,1%. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan media *Smart Rocket Small* mampu membuat kemampuan berpikir kritis siswa

meningkat. Hal ini dapat diketahui saat kegiatan pembelajaran melalui model *Team Games Tournament* (TGT) dengan media *Smart Rocket Small* mampu menjadikan siswa untuk beradaptasi secara mudah pada saat proses pembelajaran baik secara individu ketika mengerjakan tugas yang diberikan guru maupun secara berkelompok dalam menyelesaikan permasalahan yang ada. Hal ini diperkuat oleh penelitian oleh Al Wahida, et. al (2024) di SD yang menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Quizizz*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa meningkat secara signifikan ( $p < 0.05$ ), yang membuktikan skor posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Tujuan dari model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan media *Smart Rocket Small* yaitu memberikan gaya pembelajaran terbaru dengan game. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan media *Smart Rocket Small* cocok untuk pembelajaran di SD. Penggunaan *Team Games Tournament* (TGT) dengan media *Smart Rocket Small* juga menjadikan siswa dimudahkan untuk mencari informasi secara efisien dan efektif, mencermati penyajian data untuk menyelesaikan permasalahan yang ada.

Model *Team Games Tournament* (TGT) dengan media *Smart Rocket Small* efektif digunakan saat kegiatan belajar di lingkungan SD. Dari hasil penelitian, penggunaan model serta media pada aktivitas belajar berdampak pada kemampuan berpikir kritis. Kemampuan berpikir kritis siswa dapat dipengaruhi oleh banyak hal, meliputi ketertarikan siswa untuk melaksanakan pembelajaran dengan penerapan inovasi pembelajaran yang belum pernah dilakukan oleh guru

maupun siswa. Keaktifan siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran, pada saat belajar dengan bermain game menghilangkan kebosanan, serta penggunaan bahan ajar seperti modul yang dirancang khusus untuk proses berpikir kritis memberikan pengalaman baru bagi siswa. Hal itu ditunjukkan dari rata-rata hasil angket yaitu 67,38%. Selain itu juga ditinjau melalui antusias dan semangat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Karena model dan media membuat siswa yang biasanya kurang aktif dalam kelas menjadi lebih aktif dan mengikuti pelajaran dengan baik. Di lihat dari hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan peneliti, untuk kelas eksperimen terlihat semakin meningkat dari satu pertemuan ke pertemuan selanjutnya. Di mana kelas eksperimen memperoleh rata-rata presentase sebesar 78,59%. Pada pembelajaran pertama sebesar 77,94%, pembelajaran kedua sebesar 78,43%, dan pembelajaran ketiga sebesar 79,41%. Sehingga dari data tersebut disimpulkan terdapat perbedaan pengaruh antara pembelajaran pada kelas eksperimen.