

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *PICK THE FRIES* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS IV
SDN 05 GEDANGAN**

SKRIPSI

**OLEH:
REKA REVIANTI
NIM. 21862061020**



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT
PROGRAM PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
MEI 2025**



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *PICK THE FRIES* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS IV SDN 05 GEDANGAN

SKRIPSI

Diajukan kepada

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:

REKA REVIANTI

NIM. 21862061020



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
MEI 2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *PICK THE FRIES* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN

**BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS IV
SDN 05 GEDANGAN**

SKRIPSI

**OLEH:
Reka Revianti
NIM. 21862061020**

**Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji
Malang, 7 Mei 2025**

Dosen Pembimbing



**(Dr. DIANA KUSUMANINGRUM, M.Pd)
NIDN. 0720068803**



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
MEI 2025**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Universitas Islam Raden Rahmat Kapanjen Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Pada hari : Rabu

Tanggal : 21 Mei 2025

Penguji I,



ANDI WIBOWO, M.Pd
NIDN. 0718128902

Penguji II,



TETY NUR CHOLIFAH, M.Pd
NIDN. 0718089201

Ketua Penguji,



(Dr. DIANA KUSUMANINGRUM, M.Pd)
NIDN. 07220068803



Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Raden Rahmat

Dr. HAMIDI RASYID, M.Pd
NIDN. 0721068801

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Reka Revianti

NIM : 21862061020

Program Studi : PGSD

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri; bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 07 Mei 2025
Yang membuat pernyataan



Reka Revianti

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

KATA PENGANTAR



Puji dan puji syukur kami ucapkan kepada Allah swt yang telah memberikan begitu banyak rahmat dan nikmat, baik itu berupa nikmat iman, kesehatan dan nikmat lainnya. Sehingga dengan keberkahan nikmat tersebut penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Pick the Fries* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SDN 05 Gedangan.

Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh ilmu dengan adanya dinul islam wal iman. Penulisan skripsi berguna untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana. Dengan adanya dukungan dan motivasi serta bimbingan dari berbagai pihak, penulis akhirnya dapat menyelesaikan penulisan skripsi sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Oleh sebab itu peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. KH. Imron Rosyadi Hamid, SE, M.SI, selaku Rektor Universitas Islam Raden Raden Rahmat Malang, beserta jajarannya.
2. Dr. Hamidi Rasyid, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNIRA Malang.
3. Ibu Dr. Diana Kusumaningrum, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan serta motivasi dengan sangat maksimal selama

proses penyusunan skripsi ini. Bimbingan dan ketelatenan beliau menjadi bekal berharga dalam menyelesaikan karya ini dengan sebaik-baiknya. Semoga segala ilmu dan kebaikan yang telah diberikan menjadi amal jariyah yang terus mengalir.

4. Ibu Wulie Oktiningrum, M.Pd selaku dosen wali yang telah memberikan bimbingan serta dorongan agar segera terselesainya skripsi ini.
5. Bapak Andi Wibowo, M.Pd. selaku Penguji I dan Ibu Tety Nur Cholifah, M.Pd. selaku penguji II yang telah memberi kritik, masukan, serta saran yang membangun demi penyempurnaan skripsi ini.
6. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Islam Raden Rahmat Malang yang telah membimbing, mengajar, dan memeberikan ilmu, yang sangat berarti selama masa studi.
7. Kedua orang tua tercinta ayahanda Sugianto dan Ibunda Rianti, terimakasih atas segala pengorbanan dan kasih sayang yang diberikan. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan bangku perkuliahan, namun mereka mampu senantiasa memberikan yang terbaik, tak kenal lelah mendoakan serta memberika perhatian dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai gelar sarjana. Semoga ayah dan ibu panjang umur, selalu diberikan kesehatan, dan bahagia selalu.
8. Teman-teman seperjuangan prodi PGSD yang telah memberikan dukungan dan menemani hari-hari penulis dalam menuntut ilmu di Universitas Islam Raden Rahmat Malang khususnya Evelin Corolina Devi dan A'isyatu Rodiyah yang telah membantu dalam terselesainya tugas akhir skripsi ini.

Penulis berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, kritik dan saran sangat penulis harapkan sebagai bahan masukan terhadap skripsi ini serta menciptakan tulisan yang lebih sempurna kedepannya.

Malang, 07 Mei 2025

Penulis
Reka
Reka Revianti



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRAK

Revianti, (2025). “Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Pick the Fries* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SDN 05 Gedangan.” Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Kapanjen Malang. Pembimbing: Dr. Diana Kusumaningrum, M.Pd.

Kata Kunci: Model *Team Games Tournament* (TGT), Keterampilan Berpikir Kritis, Bahasa Indonesia.

Keterampilan berpikir kritis merupakan keterampilan yang sangat penting dimiliki oleh siswa, namun kenyataan dilapangan keterampilan berpikir kritis siswa masih rendah. Hal tersebut dapat dilihat pada saat proses pembelajaran siswa SD kelas IV mata pelajaran Bahasa Indonesia, ketika guru dan siswa melakukan tanya jawab siswa cenderung menjawab berdasarkan buku teks atau buku tema yang ada siswa jarang mengajukan pertanyaan, jawaban siswa saat mengerjakan soal bersifat satu kata/kalimat pendek, kurang antusiasme saat diskusi, penggunaan metode pembelajaran yang kurang menarik, jarang menggunakan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *media pick the fries* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 05 Gedangan.

Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini terdiri dari tahap reduksi data, penyajian data/paparan data, dan penarikan kesimpulan. Model PTK yang dipakai adalah model Kemmis dan Taggart, yang telah dilaksanakan selama 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Langkah-langkah penelitiannya antara lain: 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Pengamatan, 4) Refleksi. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data ini meliputi lembar observasi, lembar wawancara, sola tes, serta dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *media pick the fries* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 05 Gedangan. Hal tersebut dapat dilihat keberhasilan persentase setiap indikator berpikir kritis, yaitu indikator berpikir kritis siklus I 36% menjadi 51%, siklus II 50% menjadi 72%, menganalisis informasi siklus I 44% menjadi 61%, siklus II 58% menjadi 72%, menggunakan data untuk mengembangkan wawasan penting siklus I dari 29% menjadi 48%, siklus II 45% menjadi 76%, mensintesis berbagai sudut pandang siklus I dari 38% menjadi 50%, siklus II 49% menjadi 72%. Ketercapaian secara klasikal nilai *pretest* dan *posttes* siswa siklus I dari 20% dengan kategori level kognitif rendah menjadi 50% kategori level kognitif sedang, siklus II dari 50% kategori level kognitif sedang menjadi 85% kategori level kognitif sangat tinggi.

ABSTRACT

Revianti, (2025). “Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Pick the Fries* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SDN 05 Gedangan.” Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Kapanjen Malang. Pembimbing: Dr. Diana Kusumaningrum, M.Pd.

Keywords: *Team Games Tournament (TGT) Model, Critical Thinking Skills, Indonesian Language.*

Critical thinking skills are very important skills for students to have, but in reality, students' critical thinking skills are still low. This can be seen during the learning process of fourth grade elementary school students in Indonesian language subjects, when teachers and students conduct Q&A, students tend to answer based on existing textbooks or theme books, students rarely ask questions, students' answers when working on questions are one word/short sentences, lack of enthusiasm during discussions, use of less interesting learning methods, rarely use learning media. This study aims to determine whether the application of the Team Games Tournament (TGT) learning model assisted by pick the fries media can improve the critical thinking skills of fourth grade students of SDN 05 Gedangan.

This research method uses Classroom Action Research (CAR) with a qualitative descriptive approach. This approach consists of data reduction, data presentation/data exposure, and conclusion drawing. The CAR model used is the Kemmis and Taggart model, which has been implemented for 2 cycles, namely cycle I and cycle II. The research steps include: 1) Planning, 2) Implementation, 3) Observation, 4) Reflection. The instruments used in collecting this data include observation sheets, interview sheets, test questions, and documentation.

The results of the study indicate that the Team Games Tournament (TGT) learning model assisted by pick the fries media can improve critical thinking skills of fourth grade students of SDN 05 Gedangan. This can be seen from the success percentage of each critical thinking indicator, namely critical thinking indicators cycle I 36% to 51%, cycle II 50% to 72%, analyzing information cycle I 44% to 61%, cycle II 58% to 72%, using data to develop important insights cycle I from 29% to 48%, cycle II 45% to 76%, synthesizing various points of view cycle I from 38% to 50%, cycle II 49% to 72%. The classical achievement of pretest and posttest scores of students in cycle I from 20% with a low cognitive level category to 50% in the medium cognitive level category, cycle II from 50% in the medium cognitive level category to 85% in the very high cognitive level category.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	x
<i>ABSTRACT</i>	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Rumusan Masalah.....	10
D. Tujuan Penelitian	10
E. Kegunaan Penelitian	10
F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian.....	11
G. Keterbatasan Masalah dalam penelitian ini adalah:.....	13
H. Definisi Operasional	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Keterampilan Berpikir Kritis	16
B. Model Pembelajaran	22

C. Pengertian Pembelajaran Kooperatif	23
D. Unsur pembelajaran kooperatif.....	24
E. Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	27
F. Langkah-Langkah Pelaksanaan Model Pembelajaran Model <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	29
G. Aturan Permainan	32
H. Sistem Perhitungan Poin <i>Tournament</i>	33
I. Kelebihan dan Kekurangan Model TGT	34
J. Media Pembelajaran	36
K. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	38
L. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	40
M. Media Pembelajaran <i>Pick The Fries</i>	41
N. Penelitian Terkait	44
O. Hipotesis Tindakan	48
BAB III METODE PENELITIAN.....	49
A. Rancangan Penelitian.....	49
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	49
C. Kehadiran Peneliti di Lapangan.....	50
D. Subjek Penelitian	50
E. Prosedur Penelitian	50
F. Data dan Sumber Data.....	57
G. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	58
H. Teknik Analisis Data.....	61
I. Aspek dan Indikator Keberhasilan Penelitian.....	65
BAB IV HASIL PENELITIAN	66

A. Hasil Validasi Instrumen Penelitian.....	66
B. Hasil Penelitian Siklus I.....	69
C. Hasil Penelitian Siklus II.....	127
D. Temuan Penelitian.....	185
E. Ketercapaian Keterampilan Berpikir Kritis.....	187
BAB V PEMBAHASAN.....	189
BAB VI PENUTUP.....	208
A. Kesimpulan.....	208
B. Saran.....	209
DAFTAR RUJUKAN.....	211
LAMPIRAN.....	222



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR TABEL

Table 2.1 Sistem Perhitungan Poin untuk 4 Pemain	34
Table 2.2 Sistem Perhitungan Poin untuk 6 Pemain	34
Table 2.3 Penelitian Terkait.....	44
Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Keterlaksanaan Tindakan oleh Guru.....	62
Tabel 3.2 Kriteria Keterlaksanaan Aktivitas Siswa.....	63
Tabel 3.3 Kategori Persentase Kemampuan Berpikir Kritis Siswa.....	63
Tabel 3.4 Pedoman Penskoran	64
Tabel 3.5 Kategori Persentase Validasi Instrumen Penelitian	52
Tabel 4.1 Perhitungan Nilai Validasi Modul Ajar.....	68
Tabel 4.2 Perhitungan Nilai Validasi Soal Tes	69
Tabel 4.3 Nilai <i>Pretest</i> Siklus I Per Indikator Berpikir Kritis.....	77
Tabel 4.4 Nilai Klasikal <i>Pretest</i> Siswa Siklus I	78
Tabel 4.5 Pembagian Kelompok Siklus 1	86
Tabel 4.6 Skor Tahap <i>Games</i> Siklus 1 Pertemuan 1	89
Tabel 4.7 Skor Tahap <i>Tournament</i> Siklus 1 Pertemuan 1	94
Tabel 4.8 Skor Tahap <i>Games</i> Siklus I Pertemuan 2	104
Tabel 4.9 Skor Tahap <i>Tournament</i> Siklus I Pertemuan 2	108
Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus I Pertemuan 1	112
Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus I Pertemuan 2	114
Tabel 4.12 Nilai <i>Posttest</i> Siklus I Per Indikator Berpikir Kritis	125
Tabel 4.13 Nilai <i>Posttest</i> Siswa Siklus I	126
Tabel 4.14 Nilai <i>Pretest</i> Siklus II Per Indikator Berpikir Kritis.....	135
Tabel 4.15 Nilai Klasikal <i>Pretest</i> Siswa Siklus II	136
Tabel 4.16 Pembagian Kelompok Siklus II.....	143
Tabel 4.17 Skor Tahap <i>Games</i> Siklus II Pertemuan 1	146
Tabel 4.18 Skor Tahap <i>Tournament</i> Siklus II Pertemuan 1.....	151
Tabel 4.19 Skor Tahap <i>Games</i> Siklus II Pertemuan 2.....	160

Tabel 4.20 Skor Tahap <i>Tournament</i> Siklus II Pertemuan 2.....	167
Tabel 4.21 Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus II Pertemuan 1.....	170
Tabel 4.22 Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus II Pertemuan 2.....	172
Tabel 4.23 Nilai <i>Posttest</i> Siklus II Per Indikator Berpikir Kritis	183
Tabel 4.24 Nilai <i>Posttest</i> Siklus II.....	184



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Game Ruler</i> (Amanah, 2017)	33
Gambar 2.2 <i>Assignment to tournament tables</i>	33
Gambar 2.3 Desain Tempat Media <i>Pick the Fries</i>	42
Gambar 2.4 Media <i>Pick the Fries</i>	43
Gambar 3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis & Taggart.....	51
Gambar 4.1 Siswa Mengerjakan Soal <i>Pretest</i>	70
Gambar 4.2 Jawaban <i>Pretest</i> Siswa Siklus I.....	71
Gambar 4.3 Kegiatan Pendahuluan Pertemuan 1 Siklus I	83
Gambar 4.4 Guru Menyajikan Materi.....	84
Gambar 4.5 Siswa Belajar Bersama Kelompoknya	85
Gambar 4.6 Seluruh Kelompok Melakukan Permainan dan Menjawab Soal.....	87
Gambar 4.7 Setiap Kelompok Melaksanakan Tournament.....	90
Gambar 4.8 Siswa Menerima Penghargaan	95
Gambar 4.9 Kegiatan Penutup Pertemuan 1 Siklus I.....	96
Gambar 4.10 Kegiatan Pendahuluan Pertemuan 2 Siklus I	98
Gambar 4.11 Guru Menyajikan Materi	98
Gambar 4.12 Siswa Belajar Bersama Kelompoknya	100
Gambar 4.13 Seluruh Kelompok Melakukan Permainan dan Menjawab Soal....	102
Gambar 4.14 Setiap Kelompok Melakukan <i>Tournament</i>	105
Gambar 4.15 Penghargaan Kelompok Siklus I Pertemuan 2	109
Gambar 4.16 Kegiatan Penutup Pertemuan 2 Siklus I.....	110
Gambar 4.17 Catatan Lapangan Observer 1	115
Gambar 4.18 Catatan Lapangan Observer 2	115
Gambar 4.19 Diskusi Guru dan Observer Siklus I.....	117
Gambar 4.20 Siswa Mengerjakan Soal <i>Posttest</i> Siklus I.....	120
Gambar 4.21 Jawaban <i>Posttest</i> Siswa Siklus 1	124
Gambar 4.22 Siswa Mengerjakan Soal <i>Pretest</i> Siklus II	128
Gambar 4.23 Jawaban Soal <i>Pretest</i> Siswa Siklus II.....	129

Gambar 4.24 Kegiatan Pendahuluan Pertemuan 1 Siklus II.....	139
Gambar 4.25 Guru Menyajikan Materi.....	140
Gambar 4.26 Siswa Belajar Bersama Kelompoknya.....	142
Gambar 4.27 Seluruh Kelompok Melakukan Permainan dan Menjawab Soal....	146
Gambar 4.28 Setiap Kelompok Melaksanakan <i>Tournament</i>	147
Gambar 4.29 Siswa Menerima Penghargaan	152
Gambar 4.30 Kegiatan Penutup	153
Gambar 4.31 Kegiatan Pendahuluan Pertemuan 2 Siklus II.....	154
Gambar 4.32 Guru Menyajikan Materi.....	155
Gambar 4.33 Siswa Belajar Bersama Kelompoknya.....	158
Gambar 4.34 Seluruh Kelompok Melakukan Permainan dan Menjawab Soal....	160
Gambar 4.35 Setiap Kelompok Melakukan <i>Tournament</i>	162
Gambar 4.36 Siswa Memperoleh Penghargaan	167
Gambar 4.37 Kegiatan Penutup Pertemuan 2 Siklus II	169
Gambar 4.38 Catatan Lapangan Observer 1	173
Gambar 4.39 Catatan Lapangan Observer 2	173
Gambar 4.40 Diskusi Guru dan Observer Siklus II	175
Gambar 4.41 Siswa Mengerjakan Soal Posttest Siklus II.....	177
Gambar 4.42 Jawaban Posttest Siswa Siklus II	178
Gambar 5.1 Grafik Indikator Berpikir Kritis.....	199
Gambar 5.2 Grafik Indikator Menganalisis Informasi.....	201
Gambar 5.3 Grafik Indikator Menggunakan Data untuk Mengembangkan Wawasan Penting	202
Gambar 5.4 Grafik Indikator Mensintesis Berbagai Sudut Pandang	204
Gambar 5.5 Ketercapaian Klasikal Keterampilan Berpikir Kritis Siswa.....	206

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Observasi Awal	222
Lampiran 2 Lembar Observasi dan Wawancara Awal	223
Lampiran 3 Foto Observasi dan Wawancara Awal.....	224
Lampiran 4 Rubrik Berpikir Kritis.....	230
Lampiran 5 Modul Ajar Siklus I	231
Lampiran 6 Modul Ajar Siklus II.....	2977
Lampiran 7 Kisi-Kisi Soal <i>Pretest</i> Siklus I.....	357
Lampiran 8 Kisi-Kisi Soal <i>Posttest</i> Siklus I	361
Lampiran 9 Kisi-Kisi Soal <i>Pretest</i> Siklus II.....	365
Lampiran 10 Kisi-Kisi Soal <i>Posttest</i> Siklus I	368
Lampiran 11 Soal tes Siklus I	371
Lampiran 12 Soal tes Siklus II.....	387
Lampiran 13 Rubrik Penilaian Soal Tes Siklus I	403
Lampiran 14 Rubrik Penilaian Soal Tes Siklus II.....	408
Lampiran 15 Surat Izin Penelitian.....	414
Lampiran 16 Permohonan Validasi Instrumen Penelitian	415
Lampiran 17 Hasil Validasi Instrumen Penelitian.....	416
Lampiran 18 Lembar Hasil Observasi Siklus I dan II.....	417
Lampiran 19 Hasil Soal Tes Keterampilan Berpikir kritis.....	433
Lampiran 20 Surat Pernyataan Telah Melakukan Penelitian	442
Lampiran 21 Riwayat Hidup.....	443

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan dan perkembangan abad 21 menuntut siswa memiliki kemampuan untuk membekali diri dalam menghadapi perkembangan era globalisasi (Aisyah, dkk., 2019). Keterampilan berpikir kritis sangat dibutuhkan dalam menghadapi era globalisasi industri 4.0 (Anggraeni, dkk., 2022). Keterampilan ini tidak serta merta didapatkan begitu saja, akan tetapi harus ditanamkan dan dibiasakan sejak dini salah satunya melalui kegiatan belajar mengajar di sekolah. Keterampilan berpikir kritis merupakan keterampilan yang sangat penting dimiliki oleh siswa, karena dengan berpikir kritis siswa dapat memecahkan suatu permasalahan dengan tepat dan tidak gegabah dalam mengambil keputusan. Keterampilan berpikir kritis, akan mendorong siswa untuk menggali pengetahuan sendiri, menganalisis sebab akibat, dan mengembangkan sebuah ide. Berpikir kritis ini juga penting untuk merefleksi diri siswa agar terlatih untuk berpikir tingkat tinggi. Berdasarkan pernyataan tersebut berpikir kritis adalah hal wajib yang perlu dimiliki oleh siswa untuk memajukan peradaban sebuah bangsa (Azizah, dkk., 2018).

Keterampilan berpikir kritis adalah proses kognitif siswa dalam menganalisis secara sistematis dan spesifik masalah yang dihadapi, membedakan masalah secara cermat dan teliti, serta mengidentifikasi dan mengkaji informasi untuk merencanakan strategi pemecahan masalah (Azizah, dkk., 2018).

Pengertian tersebut diperkuat lagi yakni berpikir kritis merupakan berpikir yang reflektif secara mendalam dalam pengambilan keputusan dan pemecahan masalah untuk menganalisis situasi, mengevaluasi argumen, dan menarik kesimpulan yang tepat (Stobaugh, 2013). Seseorang yang memiliki keterampilan berpikir kritis adalah orang yang mampu menyimpulkan apa yang diketahuinya, mengetahui cara menggunakan informasi untuk memecahkan permasalahan, dan mampu mencari sumber-sumber informasi yang relevan sebagai pendukung pemecahan masalah (Adinda, 2016). Keterampilan berpikir kritis ini, siswa dapat mempertimbangkan pendapat orang lain serta mampu mengungkapkan pendapatnya sendiri. Pendidikan di sekolah diharapkan melatih siswa untuk menggali keterampilan dalam mencari, mengolah, dan menilai berbagai informasi secara kritis terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Siswa yang telah memiliki keterampilan ini akan lebih mudah memecahkan permasalahan secara cermat, sistematis, dan logis dengan berbagai sudut pandang. Keterampilan berpikir kritis diperoleh melalui suatu latihan atau situasi yang sengaja diciptakan untuk merangsang seseorang berpikir secara kritis, misalnya melalui kegiatan pembelajaran (Kafiar, 2019).

Kenyataannya di lapangan masih banyak siswa yang belum memiliki kepekaan pemikiran yang kritis terhadap kondisi sekitar. Permasalahan di lapangan ini terutama pada mata pelajaran bahasa Indonesia antara lain: 1) Siswa tidak berani menyampaikan argumen; 2) kurang memberi kesempatan siswa untuk bereksplorasi; 3) penggunaan metode pembelajaran yang monoton; 4) pengelolaan kelas yang kurang baik (Berjamai & Davidi, 2020). Keterampilan berpikir kritis siswa ini tergolong masih rendah, dapat dilihat saat proses pembelajaran hanya memfokuskan pada hafalan, kurang menekankan eksperimen atau penyelidikan dan

juga kegiatan memecahkan suatu permasalahan yang ada, sehingga partisipasi siswa dalam menuangkan ide maupun pemikiran kritis pada saat kegiatan belajar sangat minim (Wangsa, dkk., 2021). Hal tersebut menyebabkan ketika siswa dihadapkan pada permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitarnya, siswa kurang mampu menggabungkan pengetahuan yang dimilikinya untuk mencari penjelasan dan memberikan pendapat berupa solusi dari masalah tersebut (Hasan, dkk., 2022).

Berdasarkan penelitian Pada (2023) menyebutkan beberapa fakta di lapangan diantaranya adalah pada saat proses pembelajaran ketika guru dan siswa melakukan tanya jawab, siswa cenderung menjawab berdasarkan buku teks atau buku tema yang ada. Jawaban yang diberikan oleh siswa sama persis dengan buku teks. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa tergolong masih rendah. Putra (2021) juga menyatakan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia ini masih rendah, yang disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi, salah satunya adalah kurangnya keterampilan berpikir kritis siswa. Rendahnya keterampilan berpikir kritis siswa juga terbukti dari fakta di lapangan, yaitu hasil wawancara dan observasi terhadap guru dan siswa kelas IV di SDN 05 Gedangan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilaksanakan di SDN 05 Gedangan pada hari Jum'at, 08 Maret 2024 memperoleh hasil bahwa keterampilan berpikir kritis siswa tergolong rendah pada saat kegiatan pembelajaran. Hasil wawancara tersebut guru mengatakan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa masih rendah dan butuh bimbingan. Rendahnya berpikir kritis dapat dilihat dari kurangnya siswa dalam mengembangkan suatu ide, mengemukakan sebuah pendapat, menganalisis suatu hal, menyelesaikan suatu permasalahan, dan

membuat kesimpulan (Wangsa, dkk., 2020). Hasil wawancara kepada siswa, mereka lebih senang belajar menggunakan media alam, belajar di luar ruangan kelas, dan belajar berbasis *game*/permainan. Observasi di lapangan menunjukkan bahwa berpikir kritis siswa masih rendah dan juga penerapan model pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari kondisi kelas yang kurang kondusif (sejumlah siswa berbicara dengan teman, bermain, lari-larian, jail ke teman) saat proses pembelajaran, sebagian siswa kurang aktif bertanya, kurangnya kerja sama dalam penyelesaian tugas kelompok, materi yang diberikan berpatokan pada buku tanpa menggunakan media pembelajaran, lebih banyak menggunakan metode ceramah yang akan berdampak pada proses pembelajaran bersifat pasif sehingga siswa tidak terampil.

Siswa juga jarang mengajukan pertanyaan yang mendalam atau kritis, serta mengalami kesulitan dalam menjelaskan alasan dari jawaban mereka yang logis. Jawaban siswa sering kali bersifat satu kata atau berupa kalimat pendek tanpa penjelasan yang mendalam, dan mereka tampak kesulitan saat menyelesaikan soal-soal terbuka yang menuntut kemampuan berpikir analitis. Hasil tugas tertulis siswa menunjukkan minimnya kemampuan dalam menganalisis informasi dan menarik kesimpulan, serta rendahnya pencapaian pada soal-soal yang mengukur keterampilan berpikir tingkat tinggi. Kurangnya antusiasme siswa saat mengikuti kegiatan diskusi, debat atau aktivitas lain yang mendorong pengajuan dan pembelaan pendapat secara kritis juga menjadi bukti bahwa keterampilan berpikir kritis siswa masih tergolong rendah. Berpikir kritis merupakan salah satu kemampuan utama dalam akademis dan karir (Halim & Mokhtar, 2015). Berpikir kritis harus dikembangkan secara maksimal sejak pendidikan dasar sebagai upaya

menyiapkan siswa ke jenjang pendidikan selanjutnya, mempersiapkan generasi emas tahun 2045, menyiapkan SDM yang kritis sesuai harapan era abad 21 ini (Saputri, dkk., 2023). Berpikir kritis siswa yang masih rendah akan memberikan pengaruh yang buruk dan dapat menghambat dalam melanjutkan tingkat pendidikan yang lebih tinggi.

Permasalahan yang telah dijelaskan di atas, apabila dibiarkan akan berdampak buruk bagi dunia pendidikan. Hal tersebut dibutuhkan solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada. Rendahnya berpikir kritis ini dapat ditingkatkan salah satunya dengan cara memberikan latihan pada saat proses pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran yang berpusat pada siswa (Hamdani, dkk., 2019). Pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pembelajaran yang berpusat pada siswa akan melibatkan aktivitas mental dan fisik siswa dalam memecahkan suatu permasalahan yang ada. Model pembelajaran kooperatif akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk kerja sama dalam kelompok serta meningkatkan motivasi siswa dalam mengembangkan aktifitas dan inisiatif belajar yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) (Rusnadi, dkk., 2013). *Pernyataan Merti (2020) Pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) merupakan turnamen akademik dengan menggunakan kuis atau pertanyaan dan pemberian skor kemajuan individu, dimana siswa berlomba sebagai wakil dari tim mereka melawan anggota tim lain. Model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) membutuhkan pengembangan keterampilan kerjasama di antara siswa dan saling membantu untuk menyelidiki masalah (Rusnadi, dkk., 2013).*

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dilaksanakan dengan berbantuan media *pick the fries* yang merupakan pengembangan dari media *question card*. Penggunaan media diharapkan dapat menunjang proses pembelajaran. Hidayah (2023) menyakan bahwa penggunaan media *Question Card* cocok dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) karena sama-sama berbasis permainan (*games*). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberi langkah sistematis dalam pembelajaran sedangkan *Question Card* menjadi media yang akan membantu jalannya pembelajaran sehingga diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang aktif, menarik dan juga menyenangkan bagi siswa. Media ini dapat meningkatkan interaksi siswa maka pesan dari guru dapat tersampaikan dengan baik sehingga dapat membantu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa (Lailia, 2019). Penelitian oleh Rohimah (2022) juga diperoleh hasil bahwa media *pick the fries/question card* ini mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, hal tersebut menunjukkan media pembelajaran *pick the fries/question card* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. Penjelasan di atas menunjukkan bahwa dengan adanya kerjasama antar kelompok berbantuan media *pick the fries* yang baik, tujuan pembelajaran akan tercapai dan berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

Keunggulan pembelajaran model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yaitu adanya turnamen akademik dalam proses pembelajaran (Susilo, dkk., 2019). Turnamen ini dari masing-masing anggota kelompok akan mewakili kelompoknya (Yudianto, dkk., 2014). Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah siswa yang biasanya pasif menjadi lebih aktif dan dapat

merangsang berpikir kritis siswa dalam merumuskan ide untuk memecahkan suatu permasalahan (Fauziyah & Anugraheni, 2020). Menurut Safrina (2017) keunggulan model TGT antara lain: 1) siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan mengungkapkan pendapatnya; 2) meningkatkan rasa percaya diri siswa; 3) meminimalisir perilaku saling mengganggu antar siswa; 4) meningkatkan motivasi siswa dalam belajar; 5) meningkatkan kepekaan dan toleransi antar siswa; 6) siswa memiliki kebebasan dalam mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada dan meningkatkan kerjasama antar siswa sehingga interaksi belajar mengajar dalam kelas menjadi kondusif dan tidak membosankan.

Menurut Fitri (2023) juga mengemukakan beberapa keunggulan dari model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), antara lain: 1) saat proses pembelajaran kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan dapat berbendapat; 2) percaya diri siswa menjadi tinggi; 3) meminimalisir sikap mengganggu terhadap teman lain; 4) meningkatkan motivasi belajar siswa; 5) pemahaman materi pelajaran yang lebih mendalam; 6) meningkatkan akhlak yang mulia, kepekaan, toleransi, antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru; 7) kelas menjadi kondusif dan tidak membosankan dengan adanya kerja sama antar siswa. Menurut Nurhaedah, dkk., (2022) keunggulan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yaitu: 1) siswa memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak; 2) meningkatkan perasaan / persepsi keberhasilan dari kinerja; 3) keterlibatan siswa dalam belajar bersama menjadi lebih tinggi; 4) menumbuhkan sikap tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat antar sesama.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Arifin, dkk., (2013) menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Maksudnya bahwa rata-rata keterampilan berpikir kritis siswa lebih tinggi, dinilai dari hasil belajarnya dengan mendapat perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dibandingkan rata-rata keterampilan berpikir kritis (hasil belajar) siswa yang tidak mendapatkan perlakuan. Penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) saat proses pembelajaran membuat siswa menjadi lebih aktif, sehingga keterampilan berpikir kritis siswa menjadi lebih tinggi. Hal ini dikarenakan siswa bisa berinteraksi dengan teman sebaya selama model pembelajaran berlangsung (Safrina, 2017). Slavin (2008) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memiliki tujuan yaitu memotivasi siswa agar saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan/materi yang diajarkan oleh guru untuk memperoleh skor pada masing-masing anggota tim. Sehingga siswa akan berusaha menguasai materi dengan baik, maka dengan cara tersebut akan berdampak terhadap berpikir kritis siswa.

Berdasarkan pemaparan tersebut perlu dilaksanakan penelitian dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SDN 05 Gedangan". Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas IV yang bertempat di SDN 05 Gedangan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan hasil observasi di SDN 05 Gedangan, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa cenderung menjawab pertanyaan berdasarkan isi buku teks atau buku tema tanpa mengembangkan ide, mengemukakan pendapat, menganalisis, menyelesaikan masalah, atau membuat kesimpulan sendiri.
2. Siswa jarang mengajukan pertanyaan yang mendalam atau kritis, dan kesulitan menjelaskan alasan dari jawaban mereka secara logis.
3. Jawaban siswa sering bersifat satu kata atau kalimat pendek tanpa penjelasan, serta kurang mampu menyelesaikan soal-soal terbuka yang membutuhkan pemikiran analitis.
4. Hasil tugas tertulis siswa menunjukkan minimnya kemampuan menganalisis informasi dan menarik kesimpulan, serta rendahnya nilai pada soal-soal yang mengukur keterampilan berpikir tingkat tinggi.
5. Kurangnya antusiasme siswa saat mengikuti diskusi, debat, atau kegiatan lain yang melibatkan pengajuan dan pembelaan pendapat secara kritis.
6. Siswa kurang memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung.
7. Pembelajaran masih berfokus pada penggunaan media buku LKS saja dan jarang menggunakan media pembelajaran lain yang menarik dan variatif.
8. Model pembelajaran yang digunakan kurang menarik perhatian siswa karena masih berpusat pada metode ceramah saja.
9. Kondisi kelas kurang kondusif, terlihat dari sejumlah siswa yang berbicara dengan teman, bermain, berlari-larian, dan mengganggu teman lain saat proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa di SDN 05 Gedangan masih tergolong rendah dan

perlu di tingkatkan melalui penerapan pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan melibatkan partisipasi siswa secara menyeluruh.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu: “Apakah Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Media Pick The Fries* dapat meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SDN 05 Gedangan?”.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *media pick the fries* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 05 Gedangan.

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan keilmuan dan mampu mengembangkan pola pikir dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *media pick the fries*.

2. Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada pembaca bahwa melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *media pick the fries* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Adapun kegunaan praktis penelitian ini adalah:

a. Bagi Lembaga

Berdasarkan hasil penelitian diharapkan berguna untuk lembaga pendidikan, terutama objek penelitian dalam upaya meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa melalui model pembelajaran berbasis permainan yaitu model *Team Games Tournament* (TGT). Hal ini sebagai upaya perbaikan dan peningkatan mutu belajar siswa sehingga tercapai tujuan pembelajaran dengan maksimal.

b. Bagi pihak lain atau almamater

Memberikan informasi bahwa penerapan model pembelajaran model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *media pick the fries* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Model pembelajaran ini layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan.

c. Bagi Penulis

Bagi penulis dapat menambah pengetahuan dan dijadikan sebuah dorongan untuk mengembangkan ilmu yang diperoleh dari institusinya serta menjadi acuan agar menjadi lebih baik ketika menjadi seorang guru. Hal ini juga sebagai bahan pertimbangan guru dan calon guru untuk lebih efektif dan kreatif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

Ruang Lingkup dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *media pick the fries* dalam peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

2. Subjek Penelitian

Siswa kelas IV SDN 05 Gedangan semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Jumlah siswa di kelas IV yaitu 20 siswa.

3. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah suatu bentuk penelitian yang bermakna dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang dilakukan di kelas secara lebih profesional. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan terdiri dari empat tahapan, yaitu: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

4. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 05 Gedangan dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *media pick the fries*.

5. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Penentuan waktu dilaksanakan penelitian akan mengacu pada kalender akademik sekolah. Penelitian ini akan dilaksanakan selama 2 siklus namun jika masih belum ada peningkatan terhadap keterampilan berpikir kritis siswa, akan dilaksanakan penelitian lanjutan untuk siklus berikutnya.

G. Keterbatasan Masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Peneliti fokus untuk mengetahui peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *media pick the fries*.
- b. Penelitian dilakukan di kelas IV SDN 05 Gedangan yang berjumlah 20 siswa.
- c. Materi yang digunakan yaitu pada pelajaran Bahasa Indonesia bab 3 Asal-USul pokok materi rima dan konjungsi serta bab 4 Sehatlah Ragaku pokok materi jenis-jenis paragraf, fakta dan opini.

H. Definisi Operasional

Menghindari kesalahpahaman para pembaca dalam memahami istilah yang dimaksud, penulis merasa perlu menjelaskan istilah-istilah yang terdapat dalam judul ini. Adapun istilah-istilah yang perlu dijelaskan adalah sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran berbasis *game*/permainan dimana siswa akan dibentuk kelompok kecil yang beranggotaan 4-6 orang yang nantinya akan bekerja sama untuk mendapatkan skor tertinggi dalam *game*/permainan. *Game*/permainan ini yang digunakan yaitu *game* akademik dan *tournament* dilaksanakan pada akhir pekan atau saat materi telah selesai. Sintaks model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) antara lain: 1) Tahap penyajian kelas (*Class presentation*), Guru menyampaikan informasi maupun materi yang diperlukan dalam pembelajaran, menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, memotivasi siswa dalam belajar; 2) Belajar dalam kelompok (*Team*), Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok belajar yang bersifat heterogen; 3) Permainan

(*Games*), Guru membimbing siswa untuk menjawab pertanyaan dalam *games*;

4) *Pertandingan (Tournament)*, Guru mengadakan turnamen antar kelompok dan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa; 5) *Penghargaan (Team recognition)*, Guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai dengan baik.

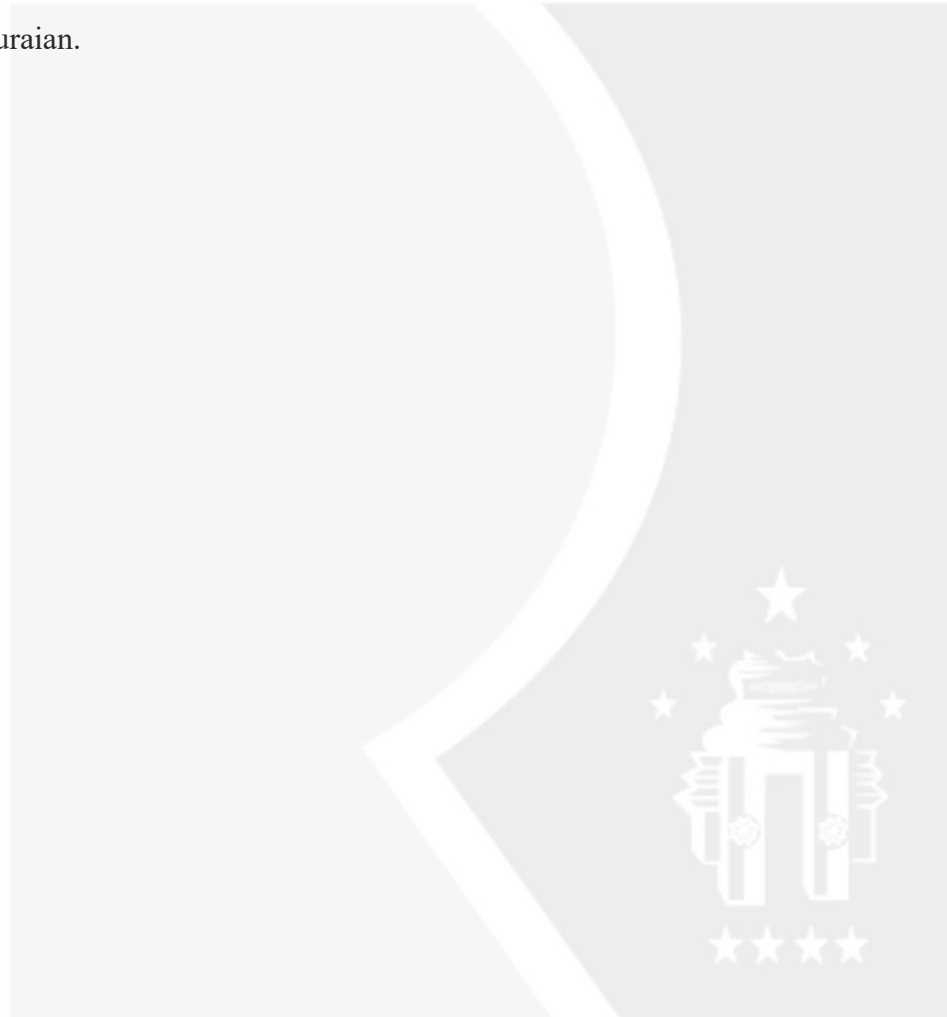
2. Media Pembelajaran *Pick The Fries*

Media *pick the fries* adalah media pembelajaran berbasis visual. Media *pick the fries* ini merupakan pengembangan dari media pembelajaran *question card*. Media ini terbuat dari kertas yang di dalamnya memuat pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa. Media *question card* ini disebut juga dengan kartu soal yang berukuran 10 x 10 cm. Media *pick the fries* ini merupakan wadah kentang seperti HFC yang di dalamnya akan di isi dengan kartu soal/*question card* yang digulung dan memuat pertanyaan-pertanyaan yang harus di jawab oleh siswa secara individu maupun kelompok. Apabila siswa dapat menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu soal tersebut maka akan mendapatkan poin. Pertanyaan dalam kartu soal ini memuat pelajaran bahasa indonesia materi konjungsi dan jenis-jenis paragraf kelas IV SD. Media ini akan digunakan pada tahap *tournament* karena penggunaan *pick the fries* ini akan lebih menyenangkan apabila dipadukan dengan permainan.

3. Keterampilan Berpikir Kritis

Keterampilan berpikir kritis adalah kemampuan siswa dalam menganalisis argumen, membuat kesimpulan menggunakan penalaran, menilai atau mengevaluasi, dan membuat keputusan dan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Indikator berpikir kritis antara lain: 1) berpikir kritis; 2)

menganalisis informasi; 3) menggunakan data untuk mengembangkan wawasan penting; 4) mensintesis berbagai sudut pandang. Instrumen penilaian yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar tes. Lembar tes ini memuat beberapa soal yang mencakup indikator keterampilan berpikir kritis siswa. Soal yang akan diberikan dengan jumlah 10 butir soal pilihan ganda dan 5 butir soal uraian.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT