

**HUBUNGAN PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *KOOPERATIF*
TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN KEMAMPUAN
BERFIKIR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS
KELAS 3 MIN 1 REJANG LEBONG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH:
LETTA RAHMA NABILA
NIM 22591112

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI IAIN CURUP**

2026

PENGAJUAN SKRIPSI

Perihal : Pengajuan Sidang Munaqosyah

Kepada Yth.

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

di tempat

AssalamualaikumWarahmatullahiWabarakatuh

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat skripsi saudara Letta Rahma Nabila mahasiswa IAIN Curup yang berjudul *“Hubungan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dengan Kemampuan Berfikir Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas III MIN 1 Rejang Lebong”* sudah dapat diajukan dalam sidang munaqosyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian surat permohonan ini saya sampaikan, atas perhatian dan Kerjasama Bapak/Ibu saya ucap kanteri makasih.

WassalamualaikumWarahmatullahiWabarakatuh

Curup, 23-07-2026

Mengetahui

Pembimbing 1



Dra.Ratnawati, M. Pd
NIP. 196709111994032002

Pembimbing 2



Rosety Aprilya, M. Pd.I
NIP. 199004272025212011

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Letta Rahma Nabila
NIM : 22591112
Program Studi : Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Hubungan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Kemampuan Berpikir Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas 3 MIN 1 Rejang Lebong

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Curup, Juli 2026



Letta Rahma Nabila
NIM. 22591112



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jl. Dr. Ak Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 2101102179 Fax
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admint@iaincurup.ac.id Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 1036/In.34/F.T/I/PP.00.9/ /2026

Nama : Letta Rahma Nabila
NIM : 22591112
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul : Hubungan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe
Teams Games Tournament (TGT) Dengan kemampuan Berfikir
siswa pada pembelajaran IPAS kelas III MIN 1 Rejang Lebong
Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup pada:

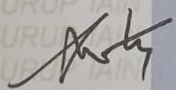
Hari/ Tanggal : Kamis, 30 Juli 2026
Pukul : 11.00 s/d 12.30 WIB
Tempat : Ruang 05 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah

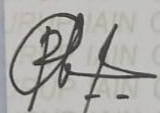
Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana
Pendidikan (S.Pd) dalam Bidang Ilmu Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

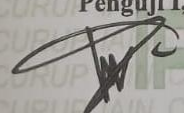
Sekretaris,

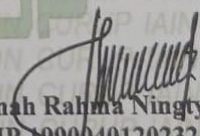

Dr. Ratnawati, M.Pd
NIP 196709111994032002


Rosety Apriliya, M.Pd.I
NIP 199004272025212011

Penguji I,

Penguji II,


H.M. Taufik Amrillah, M.Pd
NIP 199005232019031006


Amanah Rahma Ningtyas M.Pd
NIP 199004012023212046

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Tarbiyah


Dr. Bakti Komalasari, S.Ag., M.Pd
NIP 19701107 200003 2 004

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, karena atas segala limpahan rahmat, taufik, hidayah, serta karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Hubungan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Kemampuan Berpikir Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas 3 MIN 1 Rejang Lebong*” dengan baik dan tepat pada waktunya. Shalawat beserta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, kepada keluarga, sahabat, serta seluruh pengikut beliau hingga akhir zaman yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliyah menuju zaman yang terang benderang dengan ilmu pengetahuan dan ajaran Islam. Penyusunan skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan studi Sarjana S1 dalam Ilmu Tarbiyah di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, bimbingan, serta motivasi sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing, pihak sekolah MIN 1 Rejang Lebong, keluarga, serta semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini

dapat memberikan manfaat bagi penulis maupun pembaca serta menjadi salah satu kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan

Dalam penulisan skripsi ini, penulis bannyak mendapat dukungan dan bantuan bimbingan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin memberikan ucapan terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Idi Warsah, M.Pd.I., selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Ibu Dr. Eka Apriani, M.Pd selaku Wakil Rektor I Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
3. Ibu Dr. Bakti Komalasari, S.Ag.,M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
4. Bapak Dr. Muhammad Taqiyuddin,S.Ag.,M.Pd.I selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
5. Bapak Agus Riyan Oktori M.Pd. selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negri Curup.
6. Ibu Dra. Ratnawati ,M.Pd selaku pembimbing akademik yang telah mengarahkan dan memberikan motivasi kepada saya selama kuliah di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
7. Ibu Dra. Ratnawati M.Pd., selaku pembimbing I yang telah memberikan arahan dan nasehat selama penyusunan skripsi ini.
8. Ibu Rosety Aprilia M.Pd.I, selaku pembimbing II yang selalu membimbing penulis dalam penyusunan skripsi hingga selesai.
9. Seluruh dosen dan karyawan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup atas

semua bantuan yang telah diberikan semoga di catat oleh Allah SWT.

Dengan penuh rasa hormat dan rendah hati, penulis berharap karya tulis ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi berbagai pihak. Penulis juga menyadari sepenuhnya bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, penulis menyampaikan permohonan maaf atas segala kekhilafan yang mungkin terjadi. Ucapan terima kasih yang mendalam penulis haturkan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, serta doa dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga segala bentuk kebaikan yang diberikan mendapat balasan pahala yang berlipat ganda dari Allah *Subhanahu Wa Ta'ala. Aamiin.*

Wassalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Curup, 01 Juli 2026

Penulis,

Letta Rahma Nabila
NIM 22591112

MOTTO

“Rasakanlah setiap proses yang kamu tempuh dalam hidupmu, sehingga kamu tau betapa hebatnya dirimu sudah berjuang sampai detik ini”

(Letta Rahma Nabila)

“Allah tidak membebani seseorang sesuai dengan kesanggupannya”

(QS. Al-Baqarah:286)

“Hatiku tenang karena mengetahui bahwa apa yang melewatkanmu tidak pernah menjadi takdirku, dan apa yang ditakdirkan untukku tidak akan pernah melewatkanmu”

(Umar Bin Khattab)

PERSEMBAHAN

Tiada Lembar Skripsi yang Paling Indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan. *Bismillahirrahmanirrahim* skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Cinta Pertama dan pintu surgaku, Bapak Suyatno & Ibu Nurleni. Terimakasih atas segala doa dan dukungan yang tidak pernah putus. Memberikan cinta, kasih sayang, doa, dan pengorbanan yang mengiringi setiap langkah untuk menyelesaikan pendidikan ini. Terimakasih telah mengantar ananda sampai di titik ini. Terimakasih sudah berjuang untukku, membesarkan dan mendidikku sampai mendapatkan gelar sarjanaku. Semoga Allah SWT senantiasa menjaga kalian sampai melihatku berhasil dengan keputusanku sendiri. Hiduplah lebih lama.
2. Kepada Kakak perempuan kandungku Vella Anggraini, Amd. Keb, yang tak kalah penting kehadirannya. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup peneliti. Berkontribusi dalam penyelesaian skripsi ini baik tenaga, materi maupun waktu dan telah mendukung, serta mendengarkan tingkah lucumu.
3. Kepada keponakan-keponakan tercinta Fasya, Zoya dan Keysa terimakasih atas kelucuan kalian yang membuat penulis semangat dan membuat penulis senang, sehingga penulis semangat menyelesaikan skripsi ini.
4. Kepada paman dan Bibiku yang namanya tidak bisa penulis sebut, yang aku segani dan aku sayangi, terimakasih selalu mendukung dan mengingatkan, selalu memperhatikan, memberikan tenaga maupun materi, menasehati, mengajari apa artinya kuat dan bertahan di dunia yang nyata ini, dan memotifasi dalam segala halnya, serta menjadi alasan penulis untuk menjadi sarjana.
5. Kedua Pembimbing Terbaik saya Ibu Dra. Ratnawati, M.Pd dan Ibu Rosety Aprilia, M.Pd.I selaku pembimbing I dan II, yang sudah banyak membimbing dan mengarahkan saya, Terimakasih sedalam-dalamnya atas waktu yang diluangkan serta ilmu yang diberikan sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepada teman-teman sesama perantauan serta teman yang terlibat dalam langkah ini yang mungkin tidak bisa di sebut satu persatu terimakasih telah mendengarkan keluh kesah, selalu menyemangati, teman bercanda, teman ribut, dan selalu menjadi

salah satu alasan penulis tertawa. Terimakasih untuk semua kenangan indah selama di perantauan.

7. Terimakasih untuk teman-teman KKN Kelompok 31 dan teman - teman PPL MIN 01 Rejang Lebong serta teman seperjuangan skripsi saya.
8. Terimakasih untuk Angkatan 2022 terutama kelas D, kita dipertemukan dengan latar belakang yang berbeda tapi berjuang untuk wisuda yang sama.
9. Terimakasih untuk Almamater tercinta IAIN Curup.
10. Terakhir, untuk diri saya sendiri, Letta Rahma Nabila segala kerja keras dan semangatnya sehingga tidak pernah menyerah dalam mengerjakan tugas akhir skripsi ini. Terima kasih kepada diri saya sendiri yang sudah kuat melewati lika liku kehidupan hingga sekarang. Terima kasih pada hati yang masih tetap tegar dan ikhlas menjalani semuanya. Terima kasih pada raga dan jiwa yang masih tetap kuat dan waras hingga sekarang. Saya bangga pada diri saya sendiri! Kedepannya untuk raga yang tetap kuat, hati yang selalu tegar, Mari bekerjasama untuk lebih berkembang lagi menjadi pribadi yang lebih baik dari hari ke hari.

Curup, 01 Juli 2026

Penulis,

Letta Rahma Nabila
Nim. 22591112

ABSTRAK

Letta Rahma Nabia, 2026 **“Hubungan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Kemampuan Berpikir Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III MIN 1 Rejang Lebong”**
Skripsi Program Study Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, Tahun 2026.

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar tidak hanya bertujuan memberikan pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir siswa melalui proses pembelajaran yang aktif dan bermakna. Namun, pada pelaksanaannya masih ditemukan siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran sehingga kemampuan berpikir mereka belum berkembang secara optimal. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keaktifan siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), yang mengutamakan kerja sama, permainan edukatif, dan kompetisi yang sehat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran IPAS kelas III MIN 1 Rejang Lebong; (2) kemampuan berpikir siswa pada pembelajaran IPAS kelas III MIN 1 Rejang Lebong; dan (3) hubungan antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan kemampuan berpikir siswa pada mata pelajaran IPAS kelas III MIN 1 Rejang Lebong.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasi. Populasi sekaligus sampel penelitian berjumlah 26 siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong dengan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, sedangkan analisis data dilakukan melalui uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, analisis statistik deskriptif, dan uji korelasi Spearman Rank dengan bantuan program SPSS.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berada pada kategori baik dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 65,23; (2) kemampuan berpikir siswa berada pada kategori baik dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 71,58; dan (3) hasil uji korelasi Spearman Rank memperoleh koefisien korelasi sebesar 0,089 dengan nilai signifikansi $0,667 > 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat hubungan yang sangat lemah antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan kemampuan berpikir siswa. Arah hubungan positif namun berada pada kategori sangat lemah.

Kata Kunci: Teams Games Tournament (TGT), kemampuan berpikir, IPAS, pembelajaran kooperatif, korelasi.

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PENGAJUAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
PENGESAHAN	iv
PENGAJUAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Landasan Teori	11
B. Penelitian Relevan.....	52
C. Kerangka Pemikiran.....	56
D. Hipotesis.....	58
BAB III METODE PENELITIAN	60
A. Jenis Dan Desain Penelitian	60
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	60
C. Populasi dan Sampel	60
D. Variabel Penelitian	63

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	64
G. Uji Instrument	66
H. Teknik analisis data	72
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	79
A. Gambaran Umum Objek Penelitian	79
B. Hasil Penelitian	82
C. Pembahasan	95
BAB V.....	104
PENUTUP.....	104
A. Kesimpulan	104
B. Saran.....	105
DAFTAR PUSTAKA.....	107
LAMPIRAN.....	110

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jumlah Populasi Kelas III Siswa MIN 1 Rejang Lebong.....	39
Table 3.2 Skor Angket	49
Tabel 3.3 Uji Validitas Variabel X.....	50
Tabel 3.4 Uji Validitas Variabel Y	52
Table 3.5 Kriteria interpretasi Koefisien Reliabilitas	54
Tabel 3.6 Uji Reliabilitas Variabel X	54
Tabel 3.7 Uji Reliabilitas Variabel Y.....	55
Tabel 3.8 Kategori Distribusi Frekuensi	58
Tabel 3.9 Interval Koefisien Kekuatan Hubungan.....	61
Tabel 4. 1 Data kepala MIN 1 Rejang Lebong.....	64
Table 4.2 Descriptives.....	66
Tabel 4.3 Hasil Uji Shapiro-Wilk	68
Tabel 4.4 Uji linieritas	69
Tabel 4.5 Variabel X.....	70
Tabel 4.6 Variabel Y	70
Table 4.7 Kriteria interperetasi koefisien korelasi	72
Table 4.8 Korelasi Spearman Rank	72

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi pada dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, Pemahaman kemandirian serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.¹

Hal tersebut sejalan dengan firman Allah Swt. dalam Al-Qur'an surah QS. Al-Mujadilah sebagai berikut:

وَإِذَا طَلَبْتُمْ اللَّهَ يَفْسَحِ لَكُمْ فَافْسَحُوا الْمَجَالِسَ فِي تَفْسَحُوا لَكُمْ قِيلَ إِذَا آمَنُوا الَّذِينَ أَيُّهَا يَا
بِمَا وَاللَّهُ ۖ دَرَجَاتٍ الْعِلْمَ أُوتُوا وَالَّذِينَ مُنْكَ آمَنُوا الَّذِينَ اللَّهُ يَرْفَعُ فَنَشْرُوا انْشُرُوا قِيلَ
خَبِيرٌ تَعْمَلُونَ

Artinya:

"Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, 'Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,' maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, 'Berdirilah kamu,' maka berdirilah. Niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang

¹ Abd Rahman et al., "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan," Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam 2, no. 1 (2022): 1–8. journal Kajian Pendidikan Islam vol 2, no. 1, 2022, 1-8.

yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan."

Pada Pendidikan Dasar siswa dituntut untuk belajar berfikir dan bertanggung jawab atas proses belajarnya. Terlebih dalam pada mata Pelajaran IPAS yang bersifat abstrak dan keterkaitan antar materi, dibutuhkan siswa berfikir serta kemampuan belajar secara mendalam. Pendidikan dasar merupakan tahapan awal yang sangat menentukan dalam pembentukan kemampuan berpikir peserta didik. Pada jenjang sekolah dasar, siswa tidak hanya diarahkan untuk menguasai pengetahuan dasar, tetapi juga dilatih untuk mengembangkan kemampuan berpikir, seperti berpikir logis, kritis, dan sistematis.

Kemampuan berpikir ini menjadi landasan penting bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang menuntut siswa untuk mengamati, menalar, serta mengaitkan konsep dengan fenomena yang ada di lingkungan sekitar. Pembelajaran IPAS di sekolah dasar idealnya dilaksanakan secara aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa. Pendidikan juga berperan dalam membentuk sikap dan karakter siswa melalui pembelajaran IPAS. Nilai-nilai seperti kerja sama, tanggung jawab, kejujuran, kepedulian terhadap lingkungan, dan toleransi sosial dapat ditanamkan melalui materi dan aktivitas IPAS. Dengan demikian, IPAS tidak hanya berfungsi sebagai mata pelajaran akademik, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter yang sejalan

dengan tujuan pendidikan nasional. Selain itu, pendidikan menuntut agar pembelajaran di sekolah dasar bersifat kontekstual dan bermakna.²

Pada jenjang pendidikan dasar, pendidikan memiliki peran yang sangat strategis karena menjadi fondasi awal bagi perkembangan intelektual dan karakter siswa. Pendidikan dasar bertujuan membekali siswa dengan kemampuan dasar membaca, menulis, berhitung, serta kemampuan berpikir yang menjadi dasar untuk mempelajari ilmu pengetahuan yang lebih kompleks pada jenjang selanjutnya. Dalam konteks ini, mata pelajaran memiliki fungsi sebagai sarana untuk mencapai tujuan pendidikan, salah satunya melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).³

Namun, berdasarkan kondisi nyata di lapangan, proses pembelajaran IPAS masih sering didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru. Guru lebih banyak menyampaikan materi secara lisan, sementara siswa berperan sebagai penerima informasi. Pola pembelajaran seperti ini menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir menjadi terbatas. Akibatnya, siswa cenderung hanya menghafal materi tanpa memahami konsep secara mendalam. Berdasarkan hasil pengamatan awal dan informasi dari guru di MIN 1 Rejang Lebong, khususnya pada kelas III, ditemukan bahwa kemampuan berpikir siswa dalam pembelajaran IPAS masih bervariasi dan cenderung

² Bilqis Waritsa Firdausi, Yoyok Yermiandhoko, and Universitas Negeri Surabaya, "PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA SISWA SEKOLAH DASAR," MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam 11, no. 2 (2021): 229–43.

³ Putri Yourdamarta Amp and Fina Fakhriyah, "Analisis Penerapan Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Di SD 3 Gulang," Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora 4, no. 5 (2025): 8318–23.

belum optimal. Sebagian siswa mengalami kesulitan dalam menjelaskan kembali materi dengan bahasa sendiri, menghubungkan konsep IPAS dengan kehidupan sehari-hari, serta menjawab pertanyaan yang menuntut penalaran. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir siswa masih perlu ditingkatkan melalui proses pembelajaran yang tepat.

Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) atau Time Game Tournament merupakan salah satu model pembelajaran yang memadukan kerja kelompok dengan unsur permainan dan kompetisi yang sehat. Model ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang, sehingga siswa terdorong untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Melalui kegiatan diskusi kelompok dan permainan akademik, siswa dilatih untuk memahami materi, bertukar pendapat, serta mengambil keputusan secara bersama-sama tersebut berpotensi mengembangkan kemampuan.⁴

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran yang menekankan kerja sama dalam kelompok kecil yang heterogen dan dipadukan dengan unsur permainan serta kompetisi yang sehat. Menurut Robert E. Slavin, TGT dirancang untuk meningkatkan partisipasi siswa melalui aktivitas belajar kelompok dan permainan akademik yang mendorong siswa untuk saling membantu dalam memahami materi.⁵

⁴ Joko Krismanto Harianja et al., *Tipe - Tipe Model Pembelajaran Kooperatif* (Jakarta: Yayasan Kita Menulils, 2022).

⁵ evi Kurniawati Anwar And Ida Royani, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt," *Jurnal Ilmiah Biologi "Bioscientist"* 3, no. 1 (2013): 18–26.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih menghadapi berbagai kendala. Salah satu masalah yang sering dijumpai adalah rendahnya tingkat berfikir siswa terhadap materi yang diajarkan. Banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam mengaitkan konsep-konsep IPAS pada materi yang sudah di jelaskan. Kondisi ini tidak terlepas dari pola pembelajaran yang masih cenderung berpusat pada guru, sehingga siswa kurang diberi kesempatan untuk berpikir mandiri, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat. Akibatnya, siswa menjadi kurang aktif dan proses pembelajaran belum sepenuhnya memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir siswa, seperti berpikir kritis, logis, dan kemampuan memecahkan masalah. Kemampuan ini sangat diperlukan agar siswa tidak hanya menghafal materi tetapi juga mampu memahami konsep dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.⁶

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas III MIN 1 Rejang Lebong, proses pembelajaran IPAS masih didominasi oleh guru. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sederhana, sehingga siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan daripada terlibat aktif dalam pembelajaran. Akibatnya sebagian siswa terlihat kurang bersemangat kurang

⁶ Hasil Observasi awal di kelas III MIN 1 Rejang Lebong

percaya diri untuk bertanya atau mengemukakan pendapat, serta kurang aktif dalam proses pembelajaran.⁷

Selain itu, kemampuan berpikir siswa pada mata pelajaran IPAS masih belum optimal. Hal ini terlihat dari kesulitan siswa dalam memahami materi yang membutuhkan penalaran menjawab soal yang bersifat analisis sederhana, serta menghubungkan materi dengan situasi nyata. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir siswa masih perlu ditingkatkan melalui pembelajaran yang lebih aktif dan melibatkan siswa secara langsung.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) Model ini menekankan kerja sama dalam kelompok diskusi antar siswa, serta kegiatan permainan dan turnamen yang menyenangkan. Dengan model ini siswa diharapkan lebih aktif termotivasi, dan lebih mudah memahami materi karena belajar dilakukan secara interaktif.

Namun, sampai saat ini belum diketahui secara pasti apakah terdapat hubungan antara penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan kemampuan berpikir siswa di kelas III MIN 1 Rejang Lebong. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui hubungan antara kedua variabel tersebut, yaitu penggunaan model TGT sebagai variabel bebas dan kemampuan berpikir siswa sebagai variabel terikat.

⁷ Hasil Wawancara awal dengan salah satu guru MIN 1 rejang lebong

Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan guna memperoleh gambaran yang jelas dan berbasis data mengenai hubungan antara model pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT) terhadap kemampuan berfikir siswa Kelas III MIN 1, sehingga hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan berorientasi pada peningkatan berfikir siswa. Maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Hubungan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) terhadap Kemampuan Berfikir Siswa pada mata Pelajaran IPAS Kelas III MIN 1 Rejang Lebong".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan hasil observasi penelitian yang dilakukan di MIN 1 Rejang Lebong, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini antara lain :

1. Proses pembelajaran IPAS di kelas III MIN 1 Rejang Lebong masih cenderung berpusat pada guru, sehingga keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar dan pengembangan kemampuan berpikir belum optimal.
2. Kemampuan berpikir siswa pada mata pelajaran IPAS, khususnya dalam aspek berpikir kritis dan pemecahan masalah, masih rendah serta belum diketahui hubungannya dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

C. Batasan Masalah

Untuk mengarahkan penelitian ini dan mencegah penyebaran yang terlalu luas peneliti membatasi cakupan penelitian hanya pada siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong tahun ajaran 2024/2025 yang mengikuti pembelajaran IPAS dan yang akan datang, berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka batasan masalahnya sebagai berikut :

1. Penelitian ini di Fokuskan pada siswa III A dan III B MIN 1 Rejang lebong yang mengikuti pata pelajaran IPAS.
2. Variabel Yang Akan Di Teliti Dalam Penelitian Ini Terdiri Teams Game Tournamen (TGT) variabel (X) dan Kemampuan Berfikir siswa variabel (Y)

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penggunaan model Kooperatif Tipe Teams Games Toernament pada pembelajaran IPAS kelas III Di MIN 1 Rejang Lebong?
2. Bagaimana kemampuan berfikir siswa pada pembelajaran IPAS siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong?
3. Apakah terdapat Hubungan yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif berbasis TGT (Teams Games Tournament) dengan kemampuan berpikir siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk Mengetahui Bagaimana penggunaan model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament pada pembelajaran IPAS kelas III Di MIN 1 Rejang Lebong.
2. Untuk mengetahui kemampuan berfikir siswa pada mata pelajaran IPAS siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong.
3. Untuk mengetahui Hubungan yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif berbasis TGT (Teams Games Tournament) dengan kemampuan berpikir siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong?

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori pembelajaran, khususnya terkait efektivitas model pembelajaran Mnemonic dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa sekolah dasar. Hasil penelitian ini juga dapat memperkaya literatur di bidang pendidikan dasar, khususnya dalam kajian strategi pembelajaran berbasis kognitif dan memori.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru:

Memberikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif, jmenarik, dan efektif dalam mengembangkan kemampuan komunikasi siswa, terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Guru juga dapat

meningkatkan keterampilan pedagogiknya dengan mengadopsi metode Mnemonic dalam kegiatan belajar mengajar.

b. Bagi Siswa:

Membantu siswa dalam mengingat materi dengan lebih baik dan mendorong keberanian mereka untuk menyampaikan ide secara lisan dan tertulis, sehingga meningkatkan kepercayaan diri dan prestasi belajar.

c. Bagi Sekolah:

Menjadi acuan dalam menyusun kebijakan pembelajaran yang berbasis inovasi dan kebutuhan siswa. Sekolah dapat mengadopsi model pembelajaran Mnemonic sebagai bagian dari program peningkatan kualitas pendidikan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)

a. Pengertian *Kooperatif*

Menurut Wagitan, bahwa pembelajaran kooperatif dapat menjadi salah satu alternatif karena banyak pendapat yang menyatakan bahwa pembelajaran aktif termasuk kooperatif mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Pembelajaran kooperatif mengutamakan kerjasama antar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menggunakan pembelajaran kooperatif dapat mengubah peran guru, dari yang berpusat pada gurunya ke pengelolaan siswa dalam kelompok-kelompok kecil.⁸

Model pembelajaran kooperatif dapat digunakan untuk mengajarkan materi yang kompleks, dan yang lebih penting lagi, dapat membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berdimensi sosial dan hubungan antar manusia. Pembelajaran kooperatif memiliki manfaat atau kelebihan yang sangat besar dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih mengembangkan kemampuannya. Hal ini dikarenakan dalam kegiatan pembelajaran kooperatif, siswa

⁸ Kezya Meylani et al., "Artikel Model Pembelajaran Cooperative Learning," Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora 3, no. 3 (2024): 1–6.

dituntut untuk aktif dalam belajar melalui kegiatan kerjasama dalam kelompok.⁹

Model pembelajaran cooperative learning merupakan salah satu model pembelajaran yang menggunakan pembagian kelompok selama proses pembelajaran dengan tujuan sesama peserta didik dapat saling bertukar pendapat dalam kelompok yang telah dibagi, karena biasanya peserta didik akan lebih nyaman saat mengutarakan pemikiran atau pendapat pada teman sebaya daripada bertanya kepada guru.¹⁰

Menurut Shamdani, Namun peran guru tetap dibutuhkan dalam model ini, untuk memonitor peserta didik selama proses pembagian kelompok, membimbing diskusi, dan penyampaian hasil diskusi peserta didik di kelas. Fasilitator, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dan diberi arahan yang jelas mengenai pembelajaran seperti apa selanjutnya dan hasil yang diharapkan dari pembelajaran nya, serta diberikan juga panduan mengenai bagaimana proses kerja kelompok yang akan dilakukan pada saat pembelajaran kedepannya. Cooperative learning lebih mengandalkan pembelajaran dengan kelompok-kelompok kecil peserta didik. biasanya kelompok terdiri dari 4-6 peserta. Walaupun materi dan arahan dari pengajar merupakan bagian dari pengajaran, pembelajaran kooperatif secara hati-hati mengatur kelompok-kelompok

⁹ Tabrani dan Muhammad Amin, "Model Pembelajaran Cooperative Learning," *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, Vol. 5, No. 2, 2023, hlm. 200–213. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.1258>

¹⁰ Salma Kusuma Listiani, Farah Abidah Maryam, Alfaina Mafazah Musallamah, dan Nurlaila Ana, "Analisis Model Pembelajaran Kooperatif: Implikasi terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas Sekolah Dasar," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 11, No. 2, 2025. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i2.50285>.

kecil ini agar anggotanya dapat bekerja sama untuk bisa memaksimalkan pembelajaran pribadi dan pembelajaran secara berkelompok).¹¹

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif (cooperative learning) merupakan model pembelajaran yang menekankan kerja sama antarpeserta didik dalam kelompok-kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran secara bersama. Melalui kerja sama tersebut, peserta didik didorong untuk aktif berdiskusi, bertukar pendapat, saling membantu, serta mengembangkan kemampuan berpikir, komunikasi, dan keterampilan sosial. Dalam penerapannya, guru tetap memiliki peran penting sebagai fasilitator yang mengarahkan, membimbing, dan memantau jalannya pembelajaran agar setiap anggota kelompok dapat berpartisipasi secara optimal. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga membantu peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih baik melalui interaksi dan kolaborasi dengan teman sebayanya.

b. Jenis-Jenis Model cooperative:

Jenis-jenis Cooperative merupakan variasi dari model pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk menyesuaikan dengan kebutuhan belajar, karakter siswa, keaktifan siswa, dan tujuan pembelajaran tertentu.

¹¹ Singgih Subiyantoro dan Usman, "Cooperative Learning: Landasan Psikologis, Konsep, Karakteristik, Manfaat dan Risiko Penggunaanya," *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 3, No. 2, 2018, hlm. 144–153. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v3i2.94>.

Berikut beberapa jenis yang umum digunakan, serta keterkaitannya dengan strategi Talking Stick.¹²

1) Student Teams Achievement Division (STAD)

STAD merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok kecil yang bersifat heterogen. Dalam prosesnya, anggota kelompok saling bekerja sama untuk memahami materi yang dipelajari, kemudian setiap siswa mengikuti tes secara individu. Penilaian kelompok ditentukan berdasarkan peningkatan hasil belajar masing-masing anggotanya.¹³

2) Giklaw

Dalam tipe ini, setiap siswa dalam kelompok menjadi "ahli" dalam satu bagian materi, lalu mengajarkan kepada anggota kelompoknya.¹⁴

3) Team Games Tournament (TGT)

TGT melibatkan kerja kelompok diikuti dengan permainan akademik atau turnamen. Tujuannya adalah membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan kompetitif.

4) Group Investigation (GI)

¹² Robert.E.Slavin dan karu, Cooperative Learning : teori,Riset dan praktik,(Bandung : Nusa Media,2019), 14-15.

¹³ Vianita Prasetyawati, "Metode Cooperative Learning dalam Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19," Epistema, Vol. 2, No. 2, 2021. <https://doi.org/10.21831/ep.v2i2.41275>.

¹⁴ Widya Mufidatul 'Ula, Eka Duwi Ardianti, dkk., "Kolaborasi sebagai Strategi Pembelajaran MI: Tinjauan Literatur terhadap Model Jigsaw, Think Pair Share (TPS), dan Group Investigation (GI)," Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Vol. 10, No. 2, 2025. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.30106>.

Siswa memilih topik, merancang proyek, mengumpulkan data, lalu mempresentasikan hasilnya secara kelompok.

5) Think Pair Share (TPS)

Siswa diajak berpikir sendiri, lalu berdiskusi dengan pasangan, kemudian berbagi hasil diskusi ke kelompok besar.

6) Numbered Heads Together (NIT)

Siswa diberi nomor dalam kelompok, lalu guru mengajukan pertanyaan. Setelah berdiskusi, guru memanggil nomor tertentu untuk menjawab.

c. Tujuan Kooperatif

Menurut David W. Johnson & Roger T. Johnson, tujuan utama cooperative learning adalah untuk memaksimalkan pembelajaran siswa baik secara individu maupun kelompok melalui kerja sama yang terstruktur. Mereka menjelaskan bahwa dalam pembelajaran kooperatif, siswa tidak belajar sendiri-sendiri, tetapi bekerja dalam kelompok kecil dengan prinsip ketergantungan positif (positive interdependence). Artinya, setiap anggota kelompok saling membutuhkan untuk mencapai tujuan bersama.¹⁵

Dengan kondisi ini, setiap siswa terdorong untuk:

- 1) Aktif berpartisipasi
- 2) Membantu teman satu kelompok

¹⁵ Oleh Ahmad, Noor Fatirul, and Drs S T M Pd, "Cooperative Learning," 1989, 1–80. Tabrani dan Muhammad Amin, "Model Pembelajaran Cooperative Learning," Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), Vol. 5, No. 2, 2023, hlm. 200–213. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.12581>.

3) Serta bertanggung jawab terhadap keberhasilan bersama

Selain itu, tujuan penting lainnya adalah meningkatkan hasil belajar akademik sekaligus keterampilan sosial secara seimbang. Cooperative learning tidak hanya fokus pada nilai, tetapi juga pada kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan membangun hubungan sosial yang positif antar siswa.

Johnson & Johnson juga menekankan bahwa melalui cooperative learning, siswa dapat:

- 1) Mencapai prestasi belajar yang lebih tinggi dibanding belajar sendiri.
- 2) Mengembangkan rasa percaya diri dan harga diri (self-esteem).
- 3) Meningkatkan kemampuan berpikir seperti problem solving dan pengambilan Keputusan.¹⁶

d. Karakteristik Kooperatif

Pada dasarnya pembelajaran kooperatif dapat disandingkan dengan kerja kelompok, namun ada perbedaan yang mencolok dari keduanya. Pembelajaran kooperatif lebih bervariasi, sedangkan kerja kelompok cenderung bersifat tidak inovatif. Model pembelajaran kooperatif tidak hanya memiliki kelebihan dalam membantu peserta didik untuk memahami materi pembelajaran, akan tetapi juga memiliki fungsi agar peserta didik berpikir kritis, bekerja sama dan berinteraksi, serta

¹⁶ Achmad Fauzi dan Ina Setianingsih, "Analisis Sequensial Exploratori Penggunaan Metode Cooperative Learning pada Bidang Studi PAI terhadap Keaktifan Siswa Kelas XI di SMAN 94 Jakarta Barat," Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran dan Pencerahan, Vol. 17, No. 1, 2021. <https://doi.org/10.31000/rf.v17i1.4165>.

membantu peserta didik lain yang mengalami kesulitan. Selanjutnya ada beberapa unsur yang menonjol dalam pembelajaran kooperatif.¹⁷

Menurut Isjoni unsur-unsur tersebut meliputi:

- 1) Positive interdependence atau hubungan timbal balik antarsesama anggota kelompok, yang berarti fokus keberhasilannya bukan terletak pada keberhasilan individu, tetapi keberhasilan kelompok.
- 2) Interaction face to face, yaitu interaksi langsung antarpeserta didik.
- 3) Tanggung jawab sebagai bagian dari kelompok, sehingga satu sama lain saling membantu.
- 4) Perwujudan dari perilaku bekerja sama dalam memecahkan masalah.

Dari berbagai pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran kooperatif yaitu:

- 1) Tujuan sebagai kelompok, bukan individu
- 2) Adanya pertanggung jawaban individu sebagai bagian dari kelompok
- 3) Adanya kesempatan yang sama bagi setiap individu baik sebagai bagian dari kelompok maupun bagi masing-masing kelompok.

Jadi, pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang diterapkan dalam bentuk kelompok yang masing-masing kelompok terdiri atas 4-6 orang anggota kelompok yang saling berinteraksi dan bekerja sama dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif cenderung mengedepankan sikap dan perilaku tanggung jawab, baik

¹⁷ Singgih Subiyantoro dan Usman M., "Cooperative Learning: Landasan Psikologis, Konsep, Karakteristik, Manfaat dan Risiko Penggunaanya," *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 3, No. 2, 2018, hlm. 144–153. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v3i2.94>, M Lutfi Baehaqi, "No Title," 1945, 157–74.

sebagai individu, bagian dari kelompok, maupun sebagai satu kesatuan kelompok dalam mewujudkan tujuan bersama yang hendak dicapai. Yang terakhir, dalam pembelajaran kooperatif terdapat kesempatan yang sama bagi individu atau kelompok dalam menyampaikan gagasan.

Dengan karakteristik model. pembelajaran kooperatif seperti itu peserta didik akan mendapatkan motivasi belajar, berani mengemukakan pendapat, tumbuh sikap menghargai perbedaan pendapat, dan saling mendukung serta memperkuat pendapat rekannya. Selain itu, dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif biasanya peserta didik akan dihadapkan pada suatu masalah, sehingga hal dapat mendorong peserta didik untuk bekerja sama dan berpikir kritis. dalam memecahkan masalah.

e. Prinsip – Prinsip Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah suatu sistem yang di dalamnya terdapat elemen-elemen yang saling terkait.¹⁸

Adapun berbagai elemen dalam pembelajaran kooperatif adalah adanya:

- 1) saling ketergantungan positif
- 2) interaksi tatap muka
- 3) akuntabilitas individual
- 4) keterampilan untuk menjalin hubungan antar pribadi atau keterampilan sosial yang secara sengaja diajarkan.

¹⁸ Sulaiman, “Model Pembelajaran Cooperative Learning (Suatu Analisis Psikologis dalam Pembelajaran),” *Visipena*, Vol. 5, No. 2, 2014. <https://doi.org/10.46244/visipena.v5i2.258>.

2. Teams Games Tournament (TGT)

a. Pengertian Teams Games Tournament

Menurut Robert E. Slavin, *Teams Games Tournament* (TGT) ialah salah satu tipe dalam model pembelajaran kooperatif di mana siswa belajar dalam kelompok kecil yang heterogen, kemudian mengikuti permainan akademik dan turnamen untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari.¹⁹

Slavin menjelaskan bahwa dalam TGT, proses pembelajaran tidak hanya berhenti pada diskusi kelompok, tetapi dilanjutkan dengan kompetisi akademik yang sehat melalui permainan (games) dan turnamen (tournament). Dalam turnamen tersebut, siswa dengan kemampuan setara akan saling berkompetisi untuk mendapatkan skor bagi timnya. Hal ini bertujuan agar setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berkontribusi terhadap keberhasilan kelompoknya.²⁰

Model pembelajaran TGT yaitu model dimana kelompok siswa dibentuk dengan ukuran yang kecil berisikan tiga hingga lima siswa yang heterogen. Maksud kata heterogen disini adalah heterogen dalam banyak hal seperti tingkat akademik siswa, ras, suku, maupun budaya, serta jenis kelamin siswa. Poin utama dari model TGT ini yaitu ada pada permainan

¹⁹ Jenny Koce Matitaputty, Nugroho Susanto, Muhammad Rijal Fadli, dkk., "The Effect of Team Games Tournament (TGT) in Social Science Learning to Improve Student Learning Outcomes," *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, Vol. 10, No. 2, 2023. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v10i2.15037>.

²⁰ Setiana, Rahayu Condro Murti, Setiawan Edi Wibowo, dan Octavian Muning Sayekti, "The Impact of the Team Games Tournament Cooperative Learning Model on Students' Motivation and Mathematics Achievement in Elementary Schools," *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, Vol. 18, No. 1, 2025. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v18i1.86814>.

dan turnamen yang dibuat dan diatur secara akademik sehingga ada sisi-sisi edukatif di dalamnya.²¹

Dalam TGT, setiap anggota memiliki tanggungjawab untuk berusaha memahami materi pelajaran bersama anggota kelompoknya terlebih dahulu, kemudian setelahnya baru mereka diuji tingkat pemahamannya melalui permainan-permainan akademik yang telah disusun. Dalam permainan tersebut, perolehan nilai masing-masing siswa akan dihitung sebagai skor masing-masing kelompoknya. Dalam pembelajaran TGT, dimensi yang dimilikinya terpatir pada kegembiraan yang tinggi sebab penggunaan permainan. Selanjutnya, dirasa bisa menaikkan tingkat keaktifan siswa maupun hasil belajarnya²²

Menurut, Wina dalam Jayanto & Sukirno Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa, membuat siswa tidak merasa bosan karna adanya unsur permainan di dalamnya, menjalin kekompakan antar siswa karna adanya kelompok-kelompok belajar dan membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. yang menyatakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dapat mengurangi ketergantungan siswa kepada guru, mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide dan gagasan,

²¹ Veni Indrawati, Lucia Pangesthi, and Asrul Bahar, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk" 10, *Jurnal Basicedu*, no. 2 (2021): 234–45.

²² Sri Wahsphina Sahmar, Idawati, dan Hidayah Quraisy, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi, Keaktifan, dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Sekolah Dasar," *Sang Pencerah: Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton*, Vol. 9, No. 4, 202

membantu memberdayakan siswa lebih bertanggung jawab dalam belajar, meningkatkan keaktifan belajar siswa.²³

Sejalan dengan Wina, Kiranawati dalam Ernawati, berpendapat bahwa model k pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah n satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement aktifitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan, tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan Penelitian.

Menurut Slavin, Salah satu alternatif pembelajaran yang bisa digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournamen), Model Pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournamen (TGT), atau pertandingan permainan tim dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keath Edward. Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.²⁴

Secara umum metode pembelajaran TGT hampir sama dengan STAD kecuali satu hal. TGT menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis serta skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang memiliki kemampuan akademik setara. Meskipun keanggotaan kelompok tetap sama, tapi siswa yang mewakili kelompok untuk bertanding dapat berubah-ubah atas dasar penampilan dan prestasi masing-masing anggota. Misalnya mereka yang berprestasi rendah, yang mula-mula

²³ Clarifta Nur Wahidah and Firosalia Kristin, "Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournamen (TGT) Dikelas IV Sekolah Dasar," Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah 6 (2023): 378–88.

²⁴ Yakobus Bustami, Mirnawati, dan Yuniarti Essi Utami, "Model Pembelajaran Teams Games Tournament: Studi Meta-Analisis Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sains," Biosfer: Jurnal Biologi dan Pendidikan Biologi, Vol. 7, No. 1, 2022. <https://doi.org/10.23969/biosfer.v7i1.5454>.

bertanding dengan siswa yang kemampuannya sama dapat bertanding melawan siswa-siswa.²⁵

b. langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu:

- 1) Presentasi kelas, Dalam presentasi kelas guru memperkenalkan materi pembelajaran yang diberikan secara langsung atau mendiskusikan didalam kelas. Guru dalam hal ini berperan sebagai fasilitator.²⁶
- 2) Pembelajaran mengacu pada apa yang disampaikan oleh guru agar nantinya dapat membantu siswa dalam mengikuti diskusi kelompok, game dan turnamen. Pembentukan kelompok, Kelompok terdiri dari empat sampai lima orang yang heterogen misalnya dalam kemampuan akademik dan jenis kelamin, jika memungkinkan suku, ras dan kelas sosial. Tujuan utama pembentukan kelompok adalah untuk meyakinkan siswa bahwa semua anggota kelompok belajar dan semua anggota mempersiapkan diri untuk mengikuti game dan turnamen sebaik-baiknya. Diharapkan setiap anggota kelompok melakukan hal terbaik bagi kelompoknya dan adanya usaha kelompok untuk membantu anggota kelompoknya sehingga dapat meningkatkan kemampuan akademik dan menumbuhkan pentingnya kerjasama diantara siswa serta meningkatkan rasa percaya diri.²⁷

²⁵ Rahman et al., "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan."

²⁶ Nia Fibria Nuriana, "Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dan Learning Together (LT) terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar (SD)," Buana Pendidikan, Vol. 16, No. 30, 2020. <https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no30.a2708>.

²⁷ Tara Ulfia dan Irwandani, "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT): Pengaruhnya terhadap Pemahaman Konsep," Indonesian Journal of Science and Mathematics Education, Vol. 2, No. 1, 2019, hlm. 140–149. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v2i1.4220>.

- 3) Game, Permainan (game) di buat dengan isi pertanyaan-pertanyaan untuk mengetes pengetahuan siswa yang didapat dari presentasi dan latihan kelompok. Game dimainkan dengan meja yang berisi tiga sampai lima murid yang mewakili kelompok yang berbeda. Siswa mengambil kartu bernomor dan berusaha untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor. Aturannya membolehkan pemain untuk menentang jawaban yang lain.
- 4) Tournamen, turnamen Biasanya diselenggarakan akhir minggu, setelah guru membuat presentasi kelas dan kelompok-kelompok mengerjakan tugas-tugasnya. Untuk turnamen pertama guru mengelompokkan siswa yang memiliki kemampuan serupa yang mewakili tiap timnya.

c. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* (TGT)

- 1) Meningkatkan hasil belajar peserta didik Model TGT mendorong siswa untuk memahami materi dengan baik karena keberhasilan tim sangat bergantung pada kontribusi setiap anggota.²⁸
- 2) Mengembangkan kemampuan berpikir aktif dan kritis Melalui kegiatan permainan akademik dan turnamen, siswa dilatih untuk berpikir cepat, menganalisis soal, dan mengambil keputusan secara tepat.

²⁸ Afa Wibowo, "Analisis Mendalam tentang Keberhasilan Model Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, Vol. 4, No. 4, 2024. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i4.2024.7>.

- 3) Menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa
- 4) Unsur permainan dan kompetisi yang sehat dalam TGT membuat suasana belajar lebih menyenangkan dalak membosankan.
- 5) Melatih kerja sama dan tanggung jawab dalam kelompok
- 6) Siswa belajar saling membantu, berdiskusi, dan bertanggung jawab terhadap hasil belajar kelompoknya.
- 7) Mengembangkan sikap sosial dan sportivitas
Turnamen dalam TGT mengajarkan siswa untuk bersikap jujur, adil, menghargai teman, serta menerima kemenangan dan kekalahan dengan lapang dada.
- 8) Meningkatkan kepercayaan diri siswa Setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk menyumbangkan skor bagi tim, sehingga siswa dengan kemampuan rendah pun tetap merasa dihargai.
- 9) Menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, dan bermakna TGT menjadikan siswa sebagai subjek.²⁹

d. Komponen Dalam *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Robert E. Slavin, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terdiri atas lima komponen utama, ialah : presentasi kelas, tim, permainan, turnamen, dan penghargaan tim. Kelima

²⁹ Anak Agung Ngurah Yuliawati, "Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar," *Indonesian Journal of Educational Development*, Vol. 2, No. 2, 2021, hlm. 356–364. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868>

komponen ini membentuk satu sistem pembelajaran yang utuh dan saling berkaitan.³⁰

1) Presentasi Kelas (Class Presentation)

Komponen pertama adalah presentasi kelas, yaitu tahap awal di mana guru menyampaikan materi pembelajaran kepada seluruh siswa. Penyajian materi dapat dilakukan melalui ceramah, diskusi, demonstrasi, atau penggunaan media pembelajaran.³¹

Tujuan dari tahap ini adalah memberikan dasar pemahaman konsep kepada siswa sebelum mereka bekerja dalam kelompok. Materi yang disampaikan akan menjadi bahan utama dalam kegiatan berikutnya, terutama saat diskusi kelompok, permainan, dan turnamen.

2) TIM (Teams)

Setelah penyampaian materi, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil (tim) yang biasanya terdiri dari 4–5 orang dengan kemampuan yang heterogen (tinggi, sedang, rendah).

Dalam tim ini, siswa:

³⁰ I Wayan Sugiata, “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR” 2, no. 2 (2018): 78–87.

³¹ Kadek Gunawan, N. P. D. Sucita Dartini, Peby Gunarto, I. W. Artanayasa, dan I. M. Satyawan, “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Meningkatkan Hasil Belajar PJOK Materi Kebugaran Jasmani Peserta Didik Kelas VI Sekolah Dasar,” *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, Vol. 12, No. 2, 2024. <https://doi.org/10.23887/jiku.v12i2.83311>.

Saling membantu memahami materi, berdiskusi, dan memastikan semua anggota siap menghadapi permainan dan turnamen.

3) Permainan (Games)

Komponen berikutnya adalah games (permainan akademik). Permainan ini berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran yang telah dipelajari.

4) Turnamen (Tournament)

Turnamen merupakan inti dari model TGT. Pada tahap ini, siswa akan bertanding dengan siswa dari kelompok lain yang memiliki tingkat kemampuan yang setara.

5) Penghargaan Tim (Team Recognition)

Komponen terakhir adalah penghargaan tim, yaitu pemberian apresiasi kepada kelompok berdasarkan skor yang diperoleh dari turnamen.³²

Bentuk penghargaan bisa berupa: sertifikat, hadiah, atau pujian dari guru.

e. Kekurangan Dan Kelebihan TGT

1) Kelebihan

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) memiliki berbagai kelebihan yang menjadikannya efektif dalam

³² One Teladaningsih, Mawardi, dan Indi Huliana, "Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif Peserta Didik Kelas IV SD," Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Vol. 4, No. 1, 2019. <https://doi.org/10.23969/jp.v4i1.1530>.

meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari aspek kognitif maupun sosial.³³

- a) TGT mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini disebabkan karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan (games) dan kompetisi (turnamen) yang membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Siswa cenderung lebih antusias mengikuti pembelajaran karena adanya unsur tantangan dan penghargaan. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan TGT dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa secara signifikan.
- b) TGT sangat efektif dalam meningkatkan kerja sama dan interaksi sosial antar siswa. Dalam model ini, siswa ditempatkan dalam kelompok yang heterogen, sehingga mereka harus saling membantu untuk memahami materi. Siswa yang lebih mampu akan membantu temannya yang kurang paham, sehingga terjadi proses belajar yang kolaboratif. Hal ini juga melatih sikap toleransi, komunikasi, dan empati antar siswa.
- c) TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui diskusi kelompok, permainan, dan turnamen, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga aktif mengolah informasi. Proses ini membuat pemahaman siswa menjadi lebih mendalam dan tahan

³³ Cindy Tia Nabila, Kusman Rukmana, dan Sidqia Nurfadilah, "Analisis Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Mengembangkan Sikap Kolaboratif Siswa Kelas V di Sekolah Dasar," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 11, No. 2, 2025. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.47198>.

lama. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan model TGT memiliki hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional.

- d) TGT mampu melatih keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Dalam permainan dan turnamen, siswa dituntut untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat, sehingga mereka harus memahami materi dengan baik serta mampu berpikir secara logis dan kritis.
- e) TGT menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Unsur permainan membuat siswa merasa belajar sambil bermain, sehingga tekanan belajar menjadi berkurang. Hal ini sangat penting terutama untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.³⁴

2) Kekurangan

Meskipun memiliki banyak kelebihan, model TGT juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya.³⁵

- a) TGT membutuhkan waktu yang relatif lebih lama dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Hal ini karena dalam TGT terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui, seperti

³⁴ Sindy Rahmawati, Anita Trisiana, dan Mukhlis Mustofa, "Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Tematik Integratif," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 7, No. 1, 2023. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5839>.

³⁵ Kuku Sukowati, Adi Suyanto, dan Mery Noviyanti, "The Effect of Teams Games Tournament (TGT) on Students' Motivation, Engagement, and Mathematics Performance," *Indonesian Journal of Mathematics Education*, Vol. 7, No. 2, 2024, hlm. 82–91. <https://doi.org/10.31002/ijome.v7i2.2630>.

presentasi kelas, diskusi kelompok, permainan, dan turnamen. Jika tidak dikelola dengan baik, waktu pembelajaran bisa menjadi tidak efektif.

- b) TGT memerlukan persiapan yang matang dari guru. Guru harus menyiapkan berbagai perangkat pembelajaran seperti soal permainan, sistem turnamen, serta pembagian kelompok yang tepat. Tanpa persiapan yang baik, pelaksanaan TGT bisa menjadi kurang optimal.
- c) pengelolaan kelas menjadi lebih sulit. Saat kegiatan permainan dan turnamen berlangsung, suasana kelas bisa menjadi ramai dan sulit dikontrol. Guru harus memiliki kemampuan manajemen kelas yang baik agar pembelajaran tetap kondusif.
- d) Tidak semua siswa dapat berpartisipasi secara maksimal. Dalam beberapa kasus, terdapat siswa yang cenderung pasif dan hanya bergantung pada teman satu kelompoknya. Hal ini dapat mengurangi efektivitas pembelajaran jika tidak diawasi dengan baik.

f. Peran Guru Dalam Teams Games Tournament

Dalam model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) yang dikembangkan oleh Robert E. Slavin, guru memiliki peran yang sangat penting sebagai perancang, fasilitator, pengelola, sekaligus evaluator pembelajaran. Keberhasilan penerapan

TGT sangat bergantung pada bagaimana guru mengelola setiap tahap pembelajaran secara sistematis.³⁶

1) Guru sebagai Perancang Pembelajaran (Designer)

Peran pertama guru adalah sebagai perancang pembelajaran.

Guru harus merancang seluruh kegiatan TGT secara matang sebelum proses belajar dimulai. Hal ini meliputi:

- a) menyusun RPP atau skenario pembelajaran
- b) menentukan materi yang sesuai untuk model TGT
- c) membuat soal untuk games dan turnamen
- d) serta merancang sistem penilaian dan penghargaan tim.

Perencanaan yang baik akan menentukan kelancaran pelaksanaan TGT di kelas. Tanpa perencanaan yang matang, kegiatan seperti permainan dan turnamen bisa menjadi tidak terarah.³⁷

2) Guru sebagai Penyaji Materi (Presenter)

Pada tahap awal TGT, guru berperan sebagai penyampai materi (class presentation). Guru menjelaskan konsep dasar yang harus dipahami siswa sebelum mereka bekerja dalam kelompok.³⁸

Dalam peran ini, guru harus:

³⁶ Eva Kartika et al., "PEDAGOGIK : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar" XIII, no. 1 (2025): 73–82.

³⁷ One Teladaningsih, Mawardi, dan Indi Huliana, "Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif Peserta Didik Kelas IV SD," Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Vol. 4, No. 1, 2019. <https://doi.org/10.23969/jp.v4i1.1530>.

³⁸ Jessica Cindy Aditya Clariza, Reza Syehma Bahtiar, dan Edi Santoso, "Implementasi Teams Games Tournament pada Perbandingan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD," Journal of Science and Education Research, Vol. 3, No. 2, 2024. <https://doi.org/10.62759/jsr.v3i2.132>.

- a) menyampaikan materi secara jelas dan menarik,
- b) menggunakan media pembelajaran yang sesuai,
- c) serta memastikan siswa memahami konsep dasar.
- d) Presentasi yang baik akan membantu siswa lebih siap mengikuti diskusi kelompok dan turnamen.

3) Guru Sebagai Fasilitator

Dalam kegiatan kelompok, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa selama proses diskusi.

4) Guru Sebagai Pengelola Kelas

TGT melibatkan aktivitas kelompok, permainan, dan turnamen yang berpotensi membuat kelas menjadi ramai. Oleh karena itu, guru harus berperan sebagai pengelola kelas yang baik.

5) Guru Sebagai Motivator

Guru juga berperan sebagai motivator yang mendorong siswa untuk aktif dan semangat belajar.

6) Guru sebagai evaluator

Peran terakhir adalah sebagai evaluator, yaitu menilai hasil belajar siswa baik secara individu maupun kelompok.

3. Kemampuan Berfikir Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS

a. Pengertian Berfikir Siswa

Susanti et, Kemampuan berpikir kritis pada siswa sekolah dasar merupakan hal yang wajib dikembangkan. Hal ini dikarenakan

melalui_kemampuan berpikir kritis akan melatih siswa untuk mencermati, menganalisis dan mengevaluasi informasi atau pendapat sebelum menentukan 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. Namun kemampuan berpikir kritis siswa Indonesia masih rendah dan membutuhkan peningkatan berpikir kritis melalui pembelajaran.³⁹

Kemampuan berpikir kritis merupakan suatu kemampuan dasar dalam memecahkan masalah. Kemampuan berpikir kritis merupakan suatu proses kognitif dalam menganalisis secara sistematis dan spesifik masalah yang dihadapi, membedakan masalah secara cermat dan teliti, serta mengidentifikasi dan mengkaji informasi guna merencanakan strategi pemecahan masalah. Kemampuan berpikir kritis adalah suatu kemampuan berpikir yang meliputi kemampuan memahami, menganalisis, mensintesis dan mengevaluasi informasi atau materi yang diterima dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Orang yang mampu berpikir kritis adalah orang yang mampu menyimpulkan apa yang diketahuinya, mengetahui cara menggunakan informasi untuk memecahkan permasalahan.

Menurut Adinda, dan mampu mencari sumber-sumber informasi yang relevan sebagai pendukung pemecahan masalah. Kemampuan

³⁹ Firdausi, Yermiandhoko, and Surabaya, "PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA SISWA SEKOLAH DASAR."

berpikir kritis merupakan kemampuan menganalisis berdasarkan penalaran logis. Pada prinsipnya, orang yang mampu berpikir kritis adalah orang yang tidak begitu saja menerima atau menolak sesuatu, mereka akan mencermati, menganalisis dan mengevaluasi sebelum menentukan apakah mereka menerima atau menolak informasi.⁴⁰

Penjelasan oleh Kowiyah, menyebutkan bahwa ciri-ciri kemampuan berpikir kritis sebagai berikut:

- 1) Mengenal masalah
- 2) Menemukan cara untuk menangani masalah
- 3) Mengumpulkan dan menyusun informasi
- 4) Mengenal asumsi dan nilai-nilai yang tidak dinyatakan
- 5) Memahami dan menggunakan bahasa yang tepat, jelas, dan khas
- 6) Menilai fakta dan mengevaluasi pernyataan
- 7) Mengenal adanya hubungan yang logis
- 8) Menarik kesimpulan.

Namun, hal ini masih perlu dilakukan studi lebih lanjut terkait model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa sekolah dasar.

Atas dasar latar belakang di atas maka peneliti hendak melakukan literature review terkait pembelajaran yang bisa diterapkan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa sekolah dasar.

⁴⁰ Khoirotul Fitriyah, "Profil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Melalui Pembelajaran Berbasis Riset Profile of Student Critical Thinking Skills in Economic Subject Through Research Based Learning," *Of Social Studies* 1, no. 1 (2020): 111–24.

b. Jenis – jenis Berfikir siswa

Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga melakukan proses berpikir yang beragam. Menurut beberapa ahli psikologi pendidikan, kemampuan berpikir siswa dapat dibagi menjadi beberapa jenis utama berikut.⁴¹

1) Berpikir Konvergen (Convergent Thinking)

Berpikir konvergen adalah cara berpikir yang mengarah pada satu jawaban yang benar. Siswa menggunakan logika, aturan, dan pengetahuan yang sudah ada untuk menemukan solusi yang tepat.

2) Berpikir divergen (Devergesnt Thinking)

Berpikir divergen adalah kemampuan berpikir untuk menghasilkan berbagai kemungkinan jawaban atau ide dari satu masalah.

3) Berpikir kritis (Critical Thinking)

Berpikir kritis adalah kemampuan siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menilai informasi secara logis sebelum mengambil kesimpulan.

4) Berfikir Kreatif (Creative Thinking)

Berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, unik, dan orisinal.

5) Berfikir Reflektif (Reflective Thinking)

⁴¹ Firdausi, Yermiandhoko, and Surabaya, “PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA SISWA SEKOLAH DASAR.” Firdausi, Yermiandhoko, And Surabaya, “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar.

Berpikir reflektif adalah proses berpikir dengan cara merenungkan kembali pengalaman atau pengetahuan yang telah diperoleh.

c. Faktor – factor Berfikir Siswa

Menurut Benjamin S. Bloom, kemampuan berpikir siswa berkaitan erat dengan proses perkembangan kognitif yang terstruktur dalam konsep Taksonomi Bloom. Bloom mengemukakan bahwa kemampuan berpikir terdiri atas beberapa tingkatan yang bersifat hierarkis.⁴²

Sebagai berikut :

- 1) Mengingat (remembering)
- 2) Memahami (understanding)
- 3) Menerapkan (applying)
- 4) Menganalisis (analyzing)
- 5) Mengevaluasi (evaluating)
- 6) Mencipta (creating)

Tingkatan ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir siswa berkembang secara bertahap dari kemampuan berpikir tingkat rendah menuju kemampuan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills/HOTS). Dalam implementasinya, perkembangan kemampuan berpikir tersebut sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti strategi pembelajaran yang digunakan guru, pengalaman belajar siswa, serta bentuk evaluasi yang diberikan dalam proses pembelajaran. Apabila

⁴² Feni Aprilliyah et al., “Teori Belajar Taksonomi Bloom Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran” 1, no. 3 (2024): 137–42.

pembelajaran hanya menekankan pada hafalan dan pemahaman dasar, maka siswa cenderung hanya mencapai level kognitif rendah.

Sebaliknya, jika pembelajaran dirancang untuk melatih analisis, evaluasi, dan kreasi, maka kemampuan berpikir siswa akan berkembang secara optimal. Hal ini didukung oleh penelitian yang menyatakan bahwa Taksonomi Bloom merupakan kerangka penting dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan mendorong siswa mencapai keterampilan berpikir tingkat tinggi melalui desain pembelajaran dan penilaian yang tepat. Selain itu, penggunaan taksonomi ini dalam kegiatan pembelajaran juga terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan literasi siswa apabila diintegrasikan dengan aktivitas belajar yang inovatif. Oleh karena itu, menurut Bloom, kemampuan berpikir siswa tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal, tetapi sangat ditentukan oleh bagaimana proses pembelajaran dirancang secara sistematis untuk mendorong perkembangan kognitif dari tingkat sederhana hingga kompleks.⁴³

4. Definisi Operasional Variabel

1. Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)

Model pembelajaran kooperatif learning tipe *Teams Games Tournament (TGT)* adalah model pembelajaran yang dikembangkan oleh Robert E. Slavin yang menekankan kerja sama siswa dalam kelompok heterogen melalui kegiatan belajar, permainan (games), dan turnamen

⁴³ Indrawati, Pangesthi, And Bahar, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk."

(tournament). Model ini bertujuan meningkatkan keaktifan, kerja sama, motivasi, dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.⁴⁴

a. Indikator TGT

1) Penyajian Materi oleh Guru

Penyajian materi oleh guru merupakan proses penyampaian materi pembelajaran kepada siswa sebelum kegiatan kelompok, permainan (*games*), dan turnamen dilaksanakan. Guru berperan dalam menjelaskan tujuan pembelajaran, memberikan contoh, serta menyampaikan materi secara jelas, sistematis, dan mudah dipahami sesuai dengan karakteristik siswa. Penyajian materi yang baik akan membantu siswa memiliki pemahaman awal yang cukup sehingga mereka dapat mengikuti seluruh tahapan pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan baik. Selain itu, cara guru menyampaikan materi juga berpengaruh terhadap perhatian, minat, dan kesiapan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.⁴⁵

2) Ketertarikan dan Kesenangan Saat Belajar

Ketertarikan dan kesenangan saat belajar merupakan kondisi yang menunjukkan adanya rasa senang, antusias, dan minat siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan model Teams Games Tournament (TGT). Suasana belajar yang menyenangkan dapat

⁴⁴ Suyato, "Teams Games Tournament (TGT): Memadukan Unsur Competitive dan Cooperative dalam Rangka Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn," Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan, Vol. 3, No. 1, 2006. <https://doi.org/10.21831/civics.v3i1.5740>.

⁴⁵ ² Kalila Rahma Joharistima dan Sri Sumaryati, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Tipe Teams Games Tournament terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa Akuntansi," Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. 23, No. 1, 2025, <https://doi.org/10.21831/jpai.v23i01.83984>.

membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran, tidak mudah merasa bosan, serta lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Melalui kegiatan belajar yang dipadukan dengan permainan dan kerja kelompok, siswa diharapkan memiliki pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan semangat dan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran.

3) Keaktifan dalam Berdiskusi Kelompok

Keaktifan dalam berdiskusi kelompok merupakan tingkat keterlibatan siswa dalam kegiatan diskusi bersama anggota kelompoknya. Keaktifan tersebut ditunjukkan melalui kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat, mengajukan pertanyaan, memberikan tanggapan, bertukar informasi, serta membantu teman yang mengalami kesulitan memahami materi. Dalam model Teams Games Tournament (TGT), diskusi kelompok menjadi salah satu tahap penting karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling belajar dan bekerja sama sebelum mengikuti permainan maupun turnamen. Semakin aktif siswa berdiskusi, semakin baik pula proses pemahaman materi yang diperoleh.

4) Partisipasi dalam Permainan

Partisipasi dalam permainan merupakan keterlibatan aktif siswa dalam mengikuti kegiatan permainan akademik (*games*) yang menjadi ciri khas model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).

Melalui permainan tersebut, siswa diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan, menyelesaikan tantangan, serta mengumpulkan poin bagi kelompoknya. Partisipasi yang tinggi menunjukkan bahwa siswa memiliki rasa percaya diri, antusias, dan semangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain meningkatkan motivasi belajar, permainan juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan kompetitif secara sehat.

5) Kerja Sama dalam Kelompok

Kerja sama dalam kelompok merupakan kemampuan siswa untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas bersama. Indikator ini mencerminkan sikap saling menghargai pendapat, berbagi informasi, memberikan dukungan kepada teman, serta bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok. Dalam pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), setiap anggota kelompok memiliki peran yang sama pentingnya sehingga keberhasilan kelompok bergantung pada kontribusi seluruh anggotanya. Oleh karena itu, kerja sama yang baik menjadi salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pelaksanaan model pembelajaran ini.⁴⁶

6) Peran Guru dalam Pembelajaran TGT

Peran guru dalam pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

⁴⁶ Nia Fibria Nuriana, "Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dan Learning Together (LT) terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar (SD)," *Buana Pendidikan*, Vol. 16, No. 30, 2020, hlm. 113–124, <https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no30.a2708>

merupakan kemampuan guru dalam merencanakan, melaksanakan, membimbing, memotivasi, serta mengevaluasi seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya diskusi kelompok, mengatur pelaksanaan permainan dan turnamen, memberikan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan, serta menciptakan suasana belajar yang kondusif. Peran guru yang optimal akan mendukung keberhasilan penerapan model TGT dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

7) Motivasi Belajar Setelah Menggunakan TGT

Motivasi belajar setelah menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) merupakan dorongan yang muncul dalam diri siswa untuk belajar lebih giat, mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh, serta berusaha memperoleh hasil belajar yang lebih baik setelah mengikuti pembelajaran dengan model TGT. Motivasi tersebut dapat terlihat dari meningkatnya semangat siswa dalam mengerjakan tugas, keinginan untuk aktif bertanya dan berdiskusi, kesungguhan dalam mengikuti permainan dan turnamen, serta rasa percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Semakin tinggi motivasi

belajar yang dimiliki siswa, semakin besar pula peluang mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.⁴⁷

2. Kemampuan Berfikir Siswa (Y)

Kemampuan berpikir siswa adalah kemampuan yang dimiliki siswa untuk memahami informasi, mengolah pengetahuan, menganalisis suatu permasalahan, serta menemukan solusi berdasarkan pengalaman dan materi yang telah dipelajari. Kemampuan berpikir membantu siswa dalam mengambil keputusan, memberikan alasan yang logis, dan menerapkan konsep pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.⁴⁸

a. Indikator Kemampuan Berfikir Siswa

1) Memahami Konsep Materi

Memahami konsep materi merupakan kemampuan siswa dalam menerima, menguasai, dan menjelaskan kembali materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru dengan menggunakan bahasa sendiri. Pemahaman konsep tidak hanya ditunjukkan melalui kemampuan mengingat informasi, tetapi juga kemampuan menghubungkan antara konsep yang satu dengan konsep lainnya sehingga siswa dapat memahami makna dari materi yang dipelajari. Siswa yang memiliki pemahaman konsep yang baik akan lebih mudah mengikuti proses pembelajaran, menjawab pertanyaan, serta

⁴⁷ Sri Wahsphina Sahmar, Idawati, dan Hidayah Quraisy, “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi, Keaktifan dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Sekolah Dasar,” *Sang Pencerah: Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton*, Vol. 9, No. 4, 2023, hlm. 890–900.

⁴⁸ Wayan Redhana, “Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Melalui Pembelajaran IPA,” *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Vol. 7, No. 2, 2013, hlm. 109–117. <https://doi.org/10.15294/jipk.v7i2.4440>.

menerapkan konsep tersebut dalam situasi yang berbeda. Indikator ini menunjukkan sejauh mana siswa mampu memahami materi IPAS secara benar setelah mengikuti proses pembelajaran.⁴⁹

2) Menjawab dan Memberikan Alasan

Menjawab dan memberikan alasan merupakan kemampuan siswa dalam memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang diajukan guru maupun teman disertai alasan yang logis dan sesuai dengan materi yang telah dipelajari. Kemampuan ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mampu menghafal jawaban, tetapi juga mampu menjelaskan dasar atau alasan yang mendukung pendapatnya. Dengan demikian, siswa dapat menyampaikan argumen secara runtut, jelas, dan berdasarkan konsep yang benar. Semakin baik kemampuan siswa dalam memberikan alasan, semakin tinggi pula kemampuan berpikir yang dimilikinya.⁵⁰

3) Menganalisis Informasi

Menganalisis informasi merupakan kemampuan siswa dalam mengamati, mengidentifikasi, membedakan, menghubungkan, serta mengolah informasi yang diperoleh dari berbagai sumber pembelajaran. Kemampuan ini memungkinkan siswa untuk menemukan hubungan sebab akibat, membandingkan suatu informasi,

⁴⁹ Linda Lestari, Candra Puspita Rini, dan Aris Gumilar, "Analisis Pemahaman Konsep dalam Pembelajaran IPA pada Siswa Kelas IV SD," *Journal of Education Research*, Vol. 5, No. 4, 2024, <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1590>

⁵⁰ Fitriani, Wirawan Fadly, dan Ulinnuha Nur Faizah, "Analisis Keterampilan Berpikir Analitis Siswa pada Tema Pewarisan Sifat," *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, Vol. 1, No. 1, 2021, <https://doi.org/10.21154/jtii.v1i1.64>.

serta menarik makna dari informasi yang diperoleh. Dalam pembelajaran IPAS, kemampuan menganalisis sangat diperlukan agar siswa mampu memahami suatu peristiwa atau konsep secara lebih mendalam, bukan hanya mengingat fakta-fakta yang dipelajari.

4) Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah merupakan kemampuan siswa dalam menemukan solusi terhadap suatu permasalahan berdasarkan pengetahuan dan informasi yang dimiliki. Kemampuan ini ditunjukkan melalui proses mengenali masalah, mencari berbagai alternatif penyelesaian, memilih solusi yang paling tepat, kemudian menjelaskan alasan atas pilihan tersebut. Dalam pembelajaran IPAS, siswa diharapkan mampu memanfaatkan konsep yang telah dipelajari untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Indikator ini menunjukkan kemampuan siswa dalam berpikir secara logis, sistematis, dan kreatif ketika menghadapi suatu persoalan.⁵¹

5) Keberanian Bertanya dan Berpendapat

Keberanian bertanya dan berpendapat merupakan kemampuan siswa untuk mengemukakan pertanyaan, memberikan tanggapan, serta menyampaikan ide atau pendapatnya selama proses pembelajaran berlangsung. Keberanian tersebut menunjukkan adanya rasa percaya

⁵¹ Sindy Vega Artinta dan Hanin Niswatul Fauziah, "Faktor yang Mempengaruhi Rasa Ingin Tahu dan Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa pada Mata Pelajaran IPA SMP," Jurnal Tadris IPA Indonesia, Vol. 1, No. 2, 2021, <https://doi.org/10.21154/jtii.v1i2.153>.

diri serta keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar. Siswa yang memiliki kemampuan berpikir yang baik cenderung lebih berani mengajukan pertanyaan apabila terdapat materi yang belum dipahami dan mampu menyampaikan pendapatnya secara santun serta berdasarkan alasan yang logis. Melalui kegiatan bertanya dan berpendapat, siswa juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan komunikasi.

6) Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu merupakan dorongan yang muncul dari dalam diri siswa untuk memperoleh pengetahuan, mencari informasi baru, dan memahami materi pembelajaran secara lebih mendalam. Indikator ini terlihat dari keinginan siswa untuk bertanya, membaca, mengamati, melakukan percobaan sederhana, serta mencari jawaban atas permasalahan yang ditemui dalam pembelajaran. Rasa ingin tahu yang tinggi akan mendorong siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar dan meningkatkan kemampuan berpikir karena siswa terdorong untuk terus mengeksplorasi berbagai informasi yang berkaitan dengan materi yang dipelajari.

7) Memberikan Contoh dan Aplikasi Konsep

Memberikan contoh dan aplikasi konsep merupakan kemampuan siswa dalam menghubungkan konsep yang telah dipelajari dengan situasi nyata yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan ini ditunjukkan melalui kemampuan siswa memberikan contoh yang

sesuai, menjelaskan penerapan suatu konsep, serta menggunakan pengetahuan yang dimiliki untuk memahami berbagai fenomena di lingkungan sekitar. Dengan kemampuan tersebut, siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu mengaplikasikan konsep pembelajaran dalam kehidupan nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

8) Peningkatan Kemampuan Berpikir

Peningkatan kemampuan berpikir merupakan perubahan atau perkembangan kemampuan siswa dalam memahami, menganalisis, memberikan alasan, memecahkan masalah, serta menghubungkan konsep setelah mengikuti proses pembelajaran. Peningkatan tersebut ditunjukkan melalui bertambahnya kemampuan siswa dalam berpikir secara logis, kritis, sistematis, dan kreatif ketika menghadapi berbagai persoalan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Semakin tinggi peningkatan kemampuan berpikir yang dimiliki siswa, semakin baik pula kemampuan mereka dalam memahami materi, mengambil keputusan, serta menyelesaikan masalah berdasarkan informasi yang diperoleh selama proses pembelajaran.⁵²

4. IPAS

a. Pengertian IPAS

⁵² Ahmad Rifan Muzakki, Aulya Nanda Prafitasari, dan Fifit Wulandari, "Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Problem Based Learning Berbantuan LKPD Saintifik," *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, Vol. 7, No. 2, 2023, <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i2.75270>

Menurut Agustina et al, Dalam Kurikulum Merdeka, terdapat integrasi antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang membentuk mata pelajaran baru yang disebut IPAS, seperti yang telah dijelaskan. Pembelajaran IPAS di kelas III dilaksanakan dalam satu semester dengan pembelajaran IPA dan IPS yang digabungkan. Ini merupakan perubahan dari kurikulum sebelumnya di mana IPA dan IPS dipisahkan menjadi dua semester yang berbeda. Kebebasan yang diberikan oleh Kurikulum Merdeka kepada guru dan siswa adalah salah satu karakteristik utama.⁵³

Menurut Sherly dkk. Rahmadayanti, Hartono, Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menyatakan bahwa guru dan siswa memiliki kebebasan untuk berinovasi, belajar mandiri, dan menjadi kreatif dalam pembelajaran, seperti yang telah diungkapkan. Pembelajaran IPAS juga mendorong peserta didik untuk belajar mandiri dan bekerja dalam kelompok, seperti yang terlihat dalam diskusi kelompok dan presentasi. Hal ini sesuai dengan profil pelajar Pancasila yang mencakup aspek mandiri, gotong royong, dan berpikir kritis. Guru memiliki peran penting dalam mendesain pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka, dan modul pembelajaran menjadi alat bantu yang penting dalam proses ini.⁵⁴

⁵³ Amp and Fakhriyah, "Analisis Penerapan Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Di SD 3 Gulang."

⁵⁴ Nikman Azmin, "Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah Mata Pelajaran IPA Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa," *Ilmu Sosial Dan Pendidikan (JISIP)* 5, no. 4 (2021): 1770–75, <https://doi.org/10.36312/jisip.v5i4.2574/http>.

Pembelajaran IPA dan IPS yang tergabung menjadi IPAS dalam Kurikulum Merdeka menunjukkan ciri-ciri pembelajaran yang lebih dinamis dan melibatkan peserta didik secara aktif. Dalam konteks ini, guru berperan sebagai fasilitator, memandu peserta didik selama proses belajar, dan memberikan bantuan saat peserta didik menghadapi kesulitan. Hal ini menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih nyata dan mendalam. Selain itu, pembelajaran sering kali dilakukan dalam kelompok, memungkinkan peserta didik berkomunikasi dan berkolaborasi dengan teman sejawat mereka. Secara keseluruhan, dalam Kurikulum Merdeka, guru berperan dalam mendukung peserta didik untuk belajar secara aktif dan kreatif, menjadikan pembelajaran lebih menarik, dan mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, integrasi teknologi dalam proses pembelajaran juga menunjukkan upaya untuk memanfaatkan perkembangan zaman sebagai alat bantu dalam meningkatkan kualitas pendidikan.⁵⁵

Dalam penerapan kurikulum mandiri di Indonesia, khususnya pada tingkat sekolah dasar, diperlukan mata pelajaran yang perlu dilaksanakan, termasuk ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu sosial (IPS). Kurikulum merdeka menggabungkan dua mata pelajaran dengan sains. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan bidang keilmuan yang

⁵⁵ Jpdk Volume et al., "Research & Learning in Primary Education Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA," PENDIDIKAN Dan KONSELING Research & Learning in Primary Education Penggunaan 2 (2020).

mempelajari benda-benda hidup dan benda mati di alam semesta dan hubungannya, serta kehidupan manusia dalam peranannya sebagai individu dan sebagai bagian dari masyarakat dalam berinteraksi dengan. Lingkungan. Kombinasi ini didasarkan pada pemikiran bahwa siswa sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatu sebagai satu kesatuan yang utuh. Selain itu masih pada tahap pemikiran konkrit/ sederhana, holistik dan komprehensif, namun belum mendetail. Dengan memadukan mata pelajaran IPA dan IPS pada Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), diharapkan siswa mampu memahami serta mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan.⁵⁶

b. Tujuan Pembelajaran IPAS

Menurut John Dewey, tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan alam dan sosial adalah membentuk peserta didik yang mampu belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*) serta mampu mengaitkan pengetahuan dengan kehidupan nyata. Dewey menekankan bahwa pembelajaran seharusnya tidak hanya berfokus pada penguasaan teori, tetapi juga pada kemampuan siswa dalam memecahkan masalah yang muncul di lingkungan sosial dan alam sekitarnya. Dalam konteks pembelajaran IPAS, tujuan utamanya adalah mengembangkan kemampuan berpikir reflektif, kritis, dan ilmiah siswa melalui pengalaman nyata, observasi, serta interaksi dengan lingkungan. Dengan

⁵⁶ Nada Agustin, Sabrina Anastasia, dan Adrias, "Transformasi Pembelajaran IPA ke IPAS dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar: Systematic Literature Review," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 11, No. 2, 2026. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.47747>.

demikian, siswa diharapkan tidak hanya memahami konsep secara abstrak, tetapi juga mampu menerapkan pengetahuan tersebut untuk mengambil keputusan yang tepat dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini sejalan dengan pembelajaran IPAS yang menekankan integrasi antara pengetahuan alam dan sosial untuk membentuk karakter dan keterampilan abad 21.⁵⁷

Poin tujuan pembelajaran IPAS (menurut Dewey)

- A. Membentuk kemampuan belajar melalui pengalaman langsung (learning by doing)
- B. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan reflektif
- C. Melatih siswa memecahkan masalah dalam kehidupan nyata
- D. Menghubungkan pengetahuan dengan lingkungan sosial dan alam
- E. Mengembangkan keterampilan ilmiah melalui observasi dan eksplorasi
- F. Membentuk siswa yang aktif, mandiri, dan mampu beradaptasi.⁵⁸

c. Karakteristik Pembelajaran IPAS

Robin Fogarty menjelaskan bahwa pembelajaran terpadu (integrated curriculum) adalah pendekatan pembelajaran yang menghubungkan berbagai disiplin ilmu dalam satu pengalaman belajar

⁵⁷ Mita Hidayanti dan Andri Suryana, "Implementasi Pendekatan Pembelajaran Mendalam untuk Mengembangkan Pemahaman Konsep IPAS," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 11, No. 2, 2026. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.41370>.

⁵⁸ Dwi Yuni Rahmawati, Anisa Putri Wening, Sukadari, dan A. D. Rizbudiani, "Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, Vol. 7, No. 5, 2023, hlm. 2873–2879. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5766>.

yang bermakna. Dalam konteks ini, IPA dan IPS dapat digabungkan agar siswa memahami konsep secara utuh dan tidak terpisah-pisah.⁵⁹

Menurut Fogarty, pembelajaran terpadu membantu siswa melihat hubungan antar konsep dari berbagai bidang ilmu sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dengan kehidupan nyata.⁶⁰

Karakteristik Pembelajaran IPAS menurut Robin Fogarty

- 1) Pembelajaran bersifat terintegrasi antar disiplin ilmu (IPA dan IPS digabung dalam satu pembelajaran)
- 2) Berbasis tema, bukan dipisahkan per mata Pelajaran
- 3) Bersifat kontekstual, dikaitkan dengan kehidupan nyata siswa
- 4) Bersifat holistik, melihat suatu fenomena dari berbagai sudut pandang ilmu
- 5) Mendorong pemahaman yang bermakna (meaningful learning)
- 6) Mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) seperti analisis dan pemecahan masalah
- 7) Membantu siswa melihat keterkaitan antar konsep dalam kehidupan sehari-hari.⁶¹

d. Hubungan IPAS dengan Kemampuan Berfikir

Menurut Robert H. Ennis, berpikir kritis adalah proses berpikir yang reflektif, masuk akal, dan terarah untuk memutuskan apa yang

⁵⁹ sjaeful Anwar2 Ipendidikan Ghery Priscylio1*, "Integrasi Bahan Ajar Ipa Menggunakan Model Robin Fogarty Untuk Proses Pembelajaran" 14, No. 1 (2019): 1–12.

⁶⁰ Rachman Riyadi et al., "Jurnal Kependidikan" 13, no. 1 (2025): 1–18.

⁶¹ Mufidatur Rizqiya Permana, Dwi Cahyani, Fina Wildania Sholeha, Umi Fariyah, dan Indah Wahyuni, "Pengelolaan Pembelajaran IPAS di SDN Dukuhmencek 04 Ditinjau dari Hakikat Sains dan Tujuan Pembelajaran IPAS," Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS), Vol. 6, No. 3, 2026. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.4756>.

harus dipercaya atau dilakukan. Dalam konteks pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), kemampuan berpikir kritis sangat penting karena siswa dihadapkan pada berbagai fenomena alam dan sosial yang saling berkaitan. Pembelajaran IPAS tidak hanya menekankan hafalan konsep, tetapi juga mengajak siswa untuk mengamati, menganalisis, membandingkan, dan menarik kesimpulan dari berbagai peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar.⁶²

Dengan adanya IPAS, siswa dilatih untuk menghubungkan konsep IPA dan IPS secara terpadu sehingga mereka mampu memahami suatu masalah dari berbagai sudut pandang. Misalnya, ketika membahas banjir, siswa tidak hanya melihat dari sisi alam (curah hujan, drainase), tetapi juga dari sisi sosial (perilaku manusia, kepedulian lingkungan). Proses ini secara langsung melatih kemampuan berpikir kritis, logis, dan sistematis sesuai dengan karakteristik berpikir yang dijelaskan oleh Ennis.

Hubungan IPAS dengan Kemampuan Berpikir

- 1) IPAS melatih berpikir kritis karena siswa menganalisis fenomena alam dan social.
- 2) Membantu siswa menghubungkan sebab dan akibat dalam suatu peristiwa.
- 3) Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah (problem solving)

⁶²Desy Putri Egina Br. Kembaren dan Ani Rusilowati, "Hubungan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Pelajaran IPAS Siswa SD," Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Vol. 10, No. 2, 2025. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.27490>.

- 4) Melatih siswa untuk berpikir logis dan sistematis.
- 5) Membuat siswa mampu melihat masalah dari berbagai sudut pandang (IPA dan IPS).⁶³

B. Penelitian Relevan

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif learning Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis peserta didik. Contohnya:

1. Skripsi Azzahra

Skripsi yang dilakukan oleh Azzahra (2025) mengkaji **hubungan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar**. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa dalam memahami materi yang bersifat kontekstual dan membutuhkan analisis. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang signifikan antara penerapan model TGT dengan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara model TGT dengan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini terjadi karena dalam pembelajaran TGT siswa tidak hanya menerima

⁶³ Nurul Indah Susanti, Fianico Sukmana Rozy, Lailatul Munawaroh, Annisa Shinta Alfiyah, dan Viyona Anggun Dewantari, "Analisis Tingkat Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas VI Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran IPAS," *Didaktika: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, Vol. 31, No. 2, 2025. <https://doi.org/10.30587/didaktika.v31i2.9847>.

informasi secara pasif, tetapi terlibat aktif dalam diskusi kelompok, menyelesaikan soal, dan mengikuti turnamen akademik yang menuntut kemampuan analisis, evaluasi, serta pengambilan keputusan secara logis. Dengan demikian, model TGT terbukti mampu meningkatkan kualitas berpikir siswa dalam pembelajaran IPAS. Bertujuan Mengetahui hubungan penerapan TGT dengan kemampuan berpikir kritis siswa IPAS, dan hasil terdapat hubungan positif dan signifikan TGT meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui aktivitas diskusi, analisis, dan kompetisi akademik.⁶⁴

2. Skripsi Sarah Aninda putri

Skripsi Saputri (2024) meneliti **Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar**. Penelitian ini dilakukan karena masih rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh pembelajaran yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model TGT terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Aktivitas seperti kerja kelompok, diskusi, dan permainan akademik dalam TGT membuat siswa

⁶⁴ Azzahra, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT Pada Pembelajaran IPAS Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Dagen Karanganyar Tahun Ajaran 2024 / 2025" 4 (2025).

lebih mudah memahami konsep-konsep IPAS yang sebelumnya dianggap sulit. Dengan demikian, model TGT tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir melalui proses belajar yang aktif dan kolaboratif. Bertujuan Mengetahui pengaruh TGT terhadap hasil belajar IPAS siswa dan hasil TGT berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar siswa.⁶⁵

3. Skripsi Wahyuni

Penelitian skripsi oleh Wahyuni (2023) mengkaji **Hubungan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan aktivitas berpikir siswa pada pembelajaran IPA di sekolah dasar.** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang menyebabkan rendahnya aktivitas berpikir siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara penerapan model TGT dengan aktivitas berpikir siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara model TGT dengan aktivitas berpikir siswa. Pembelajaran berbasis TGT membuat siswa lebih aktif dalam bertanya, menjawab, berdiskusi, serta menyelesaikan permasalahan secara berkelompok. Selain itu, adanya unsur permainan dan turnamen membuat siswa lebih termotivasi untuk berpikir lebih cepat, tepat, dan sistematis dalam memahami materi IPA. Dengan demikian, TGT terbukti mampu meningkatkan aktivitas

⁶⁵ Sarah Anida Putri, "Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Aplikasi Phet Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas Iii Sd," 2024, 2285.

berpikir siswa secara signifikan. Bertujuan Mengetahui hubungan TGT dengan aktivitas berpikir siswa IPA dan hasil TGT meningkatkan aktivitas berpikir, keaktifan, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.⁶⁶

4. Skripsi Purnamasari

Penelitian skripsi oleh Purnamasari (2022) meneliti **Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar.** Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa dalam menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh penerapan model TGT terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model TGT memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini disebabkan karena dalam pembelajaran TGT siswa dilatih untuk bekerja sama dalam kelompok, menganalisis soal, serta bersaing secara sehat dalam turnamen akademik. Proses tersebut mendorong siswa untuk berpikir lebih kritis, logis, dan reflektif dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran. Oleh karena itu, model TGT dinilai efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa sekolah dasar. Bertujuan untuk Mengetahui pengaruh TGT terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dan hasil dari TGT berpengaruh

⁶⁶ Wahyuni, *Hubungan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Aktivitas Berpikir Siswa pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar* (Skripsi, Nama Universitas, 2023), hlm. xx.

positif dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan.⁶⁷

C. Kerangka Pemikiran

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Dalam proses pembelajaran, pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa, khususnya dalam mengembangkan kemampuan berpikir. Pada kenyataannya, pembelajaran di sekolah dasar masih sering menggunakan metode konvensional yang cenderung berpusat pada guru, sehingga siswa kurang aktif dan kemampuan berpikirnya belum berkembang secara optimal. Kemampuan berpikir siswa, khususnya pada mata pelajaran IPAS, sangat penting untuk dikembangkan sejak dini. IPAS tidak hanya menuntut siswa untuk menghafal materi, tetapi juga memahami konsep, menganalisis permasalahan, serta menarik kesimpulan. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dan mendorong mereka untuk berpikir secara kritis, logis, dan sistematis.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* yang dikembangkan oleh Robert E. Slavin. Model TGT merupakan pembelajaran yang melibatkan kerja sama dalam kelompok kecil yang heterogen, di mana siswa saling membantu dalam memahami materi. Selain itu, model ini juga

⁶⁷ Skripsi Purnamasari, “pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar”, 2022.

mengintegrasikan unsur permainan akademik dan turnamen yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Dalam penerapan model TGT, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, kemudian mereka belajar bersama dan saling berdiskusi. Setelah itu, siswa mengikuti permainan akademik dalam bentuk turnamen untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi. Proses ini mendorong siswa untuk lebih aktif, berani mengemukakan pendapat, serta berpikir cepat dan tepat dalam menjawab pertanyaan.

Melalui kegiatan diskusi kelompok, siswa dilatih untuk mengemukakan ide, menganalisis informasi, dan memecahkan masalah secara bersama-sama. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, adanya unsur kompetisi dalam turnamen juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga mereka lebih giat dalam memahami materi pembelajaran.

Dengan demikian, dapat diasumsikan bahwa semakin baik penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, maka semakin tinggi pula kemampuan berpikir siswa. Sebaliknya, jika model pembelajaran yang digunakan kurang melibatkan siswa secara aktif, maka kemampuan berpikir siswa cenderung rendah.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan kemampuan berpikir siswa pada mata pelajaran

IPAS. Model TGT yang menekankan kerja sama, diskusi, dan kompetisi akademik diyakini mampu meningkatkan kemampuan berpikir siswa, sehingga layak untuk diteliti lebih lanjut.

Gambar 2.1

Kerangka berfikir



Keterangan :

X : model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*

Y : Kemampuan berfikir siswa

— : Hubungan

D. Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan yang penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Adapun hipotesis pada penelitian ini yaitu:

1. Penggunaan model Kooperatif Tipe Teams Games Toernament pada pembelajaran IPAS kelas III Di MIN 1 Rejang Lebong.
2. kemampuan berfikir siswa pada pembelajaran IPAS siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT).
3. Hubungan yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif berbasis TGT (Teams Games Tournament) dengan kemampuan berpikir siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan Metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional (Correlation Study). Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode korelasi. Dimana penelitian korelasi merupakan suatu penelitian untuk mengetahui hubungan antara dua atau beberapa variabel. Dengan teknik korelasi seorang peneliti dapat mengetahui hubungan antara variabel satu dengan variabel lainnya.

Korelasional merupakan salah satu teknik analisis data atau lebih yang bersifat kuantitatif, dua variabel atau lebih dikatakan berkorelasi apabila perubahan pada variabel yang satu kan diikuti perubahan pada variabel yang lain secara teratur dengan arah yang sama (korelasional positif) atau berlawanan (korelasional negatif).⁶⁸

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 1 Rejang Lebong yang berlokasi di Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III semester II Tahun Ajaran 2025/2026, Sesuai dengan surat izin penelitian.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

⁶⁸ Aurana Zahro El Hasbi et al., “Penelitian Korelasional (Metodologi Penelitian Pendidikan),” *Al-Furqan: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya* 2, no. 6 (2023): 784–808.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dengan kata lain populasi adalah sekumpulan orang, hewan, tumbuhan atau benda yang mempunyai karakteristik tertentu yang akan diteliti, populasi akan menjadi wilayah generalisasi kesimpulan hasil penelitian.⁶⁹

Sedangkan menurut Sugiyono Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁷⁰

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III MIN 1 Rejang Lebong Tahun Ajaran 2025/2026. Berdasarkan data yang diperoleh dari pihak sekolah, kelas III hanya terdiri dari satu rombongan belajar (satu kelas) dengan jumlah keseluruhan 26 peserta didik. Oleh karena itu, seluruh peserta didik kelas III dijadikan sebagai populasi dalam penelitian ini karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui hubungan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan kemampuan berpikir siswa pada mata pelajaran IPAS.

⁶⁹ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, (Bandung,: Alfabeta, 2011), h. 61

⁷⁰ Sugiyono, METODE PENELITIAN KUANTITATIF,KUALITATIF DAN R &. D, 2018.

Mengingat jumlah populasi dalam penelitian ini relatif sedikit dan hanya terdiri atas satu kelas, maka seluruh anggota populasi dijadikan sebagai subjek penelitian. Dengan demikian, penelitian ini menggunakan seluruh peserta didik kelas III yang berjumlah **26 orang** sebagai populasi penelitian. Penggunaan seluruh populasi diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih akurat mengenai hubungan antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan kemampuan berpikir siswa, karena data yang diperoleh berasal dari seluruh anggota populasi tanpa ada yang dikecualikan.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang digunakan sebagai sumber data dalam penelitian. Menurut Sugiyono, sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Oleh karena itu, sampel yang diambil harus benar-benar dapat mewakili karakteristik populasi sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasikan sesuai dengan ruang lingkup penelitian. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling jenuh* (total sampling). Menurut Sugiyono, *sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel apabila seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel. Teknik ini umumnya digunakan apabila jumlah populasi relatif

kecil atau peneliti ingin meneliti seluruh anggota populasi sehingga hasil penelitian dapat menggambarkan kondisi populasi secara menyeluruh.⁷¹

Dalam penelitian ini, populasi hanya terdiri dari satu kelas, yaitu siswa kelas III A MIN 1 Rejang Lebong pada mata pelajaran IPAS yang berjumlah 26 siswa. Oleh karena itu, seluruh siswa kelas III A dijadikan sebagai sampel penelitian. Pemilihan kelas III A didasarkan pada pertimbangan bahwa kelas tersebut telah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), sehingga sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui hubungan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan kemampuan berpikir siswa pada mata pelajaran IPAS.

D. Variabel Penelitian

Kata “variabel” berasal dari kata bahasa Inggris “variable” dan berarti “perubahan”, “faktor variabel” atau “gejala variabel”. Variabel sangat penting dan menjadi objek untuk diteliti. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang digunakan sebagai data empiris tentang Hubungan Penerapan Model pembelajaran kooperatif learning Tipe *Teams Games Tournament* dengan kemampuan berfikir siswa pada mata pelajaran IPAS dan sebagai acuan observasi untuk menarik kesimpulan.

⁷¹ Sugiono, Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, 2018

1. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penelitian ini adalah model pembelajaran *Tipe Teams Games Tournament* (X).

2. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Kemampuan Berfikir siswa (Y).

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan berbagai teknik pengumpulan data kuantitatif untuk mengumpulkan dan memproses data yang diperlukan untuk diproses lebih lanjut.

a. Dokumentasi

Meurut Sugiyono menyatakan dokumentasi ialah catatan peristiwa yang telah lalu berupa gambar, tulisan maupun karya seseorang.⁷² Dapat ditarik kesimpulan dokumentasi ialah informasi atau data penting yang dipe roleh peneliti dapat berupa dokumen tertulis. Dalam penelitian ini dokumentasi yang dapat digunakan yaitu mengumpulkan data dalam bentuk dokumen tertulis, dan lainnya yang terkait dengan masalah penelitian.

⁷² Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D, Alfabeta. CV, 1967.

b. Angket

Angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain (responden) yang siap menjawab atas permintaan pengguna. Dengan demikian, angket adalah daftar pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden mengenai identitas mereka atau melaporkan apa yang mereka ketahui.

Table 3.2 Skor Angket

Alternatif Jawaban	Pertanyaan	
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Kurang Setuju	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

2. Instrument Pengumpulan Data.

Menurut Sugiyono, instrument berguna untuk mengukur serta mengumpulkan data, agar data yang didapat menjadi lebih mudah bagi peneliti, alat yang digunakan dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur dan mengumpulkan data.⁷³

a. Dokumentasi

Dokumentasi ialah teknik pengumpulan data dengan cara menelaah atau mengumpulkan data dari dokumen-dokumen tertulis, baik dari dokumen pribadi (seperti catatan harian, surat), dokumen institusional (seperti kurikulum, silabus, laporan hasil belajar), maupun dokumen resmi lainnya.

b. Angket

Angket adalah daftar pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden mengenai identitas mereka atau melaporkan apa yang mereka ketahui.

⁷³ Sugiyono.

Instrumen penelitian berupa angket tertutup menggunakan skala Likert jumlah item angket:

- Variabel TGT (X) = **20 item**
- Variabel Kemampuan Berfikir (Y) = **20 item**
- Total = **40 item**
- Kisi-Kisi Instrumen

F. Uji Instrument

1. Uji Validitas

Uji validitas menurut Sugiyono dilakukan untuk mengukur kevalidan bentuk soal ke pada para ahli, Untuk memvaliditas setiap item, skor item tersebut dikorelasikan dengan skor keseluruhan. Skor item diperlakukan sebagai nilai X dan skor keseluruhan diperlakukan sebagai nilai Y dan dengan mengambil indeks kepercayaan untuk setiap faktor, maka dapat yakin melihat item mana yang tidak memenuhi persyaratan dalam hal validitas. Saat memvaliditas angket ini menggunakan rumus Pearson Product Moment sebagai berikut:

$$r_{hitung} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[N \sum x^2 - (\sum x)^2][N \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{hitung} = Koefisien Korelasi

$\sum xi$ = Jumlah Skor Item

$\sum yi$ = Jumlah Skor Item (Seluruh Item)

N = Jumlah Skor

Tabel 3.3
Uji Validitas Variabel X

NO	R Tabel	R Hitung	Keterangan
1	0.444	0,599	VALID
2	0.444	0,540	VALID
3	0.444	0,627	VALID
4	0.444	0,291	TIDAK VALID
5	0.444	0,779	VALID
6	0.444	0,535	VALID
7	0.444	0,698	VALID
8	0.444	0,729	VALID
9	0.444	0,686	VALID
10	0.444	0,730	VALID
11	0.444	0,700	VALID
12	0.444	0,469	VALID
13	0.444	0,513	VALID
14	0.444	0,747	VALID
15	0.444	0,590	VALID
16	0.444	0,617	VALID
17	0.444	0,680	VALID
18	0.444	0,609	VALID
19	0.444	0,825	VALID
20	0.444	0,795	VALID

Berdasarkan hasil uji validitas pada variabel X yaitu Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* diperoleh nilai r tabel sebesar 0,444 sebagai dasar dalam menentukan valid atau tidaknya item pernyataan. Suatu item pernyataan dinyatakan valid apabila nilai r hitung lebih besar dari r tabel ($r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$). Hasil pengujian menunjukkan bahwa dari 20 item pernyataan yang diuji, terdapat 19 item yang

dinyatakan valid karena memiliki nilai r hitung lebih besar dari nilai r tabel sebesar 0,444. Sedangkan terdapat 1 item pernyataan yang dinyatakan tidak valid, yaitu pada item nomor 4 dengan nilai r hitung sebesar 0,291, karena nilai tersebut lebih kecil dibandingkan nilai r tabel ($0,291 < 0,444$).

Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar item pernyataan pada variabel Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* telah mampu mengukur aspek yang ingin diteliti secara tepat dan sesuai dengan tujuan penelitian. Sementara itu, item yang tidak valid menunjukkan bahwa pernyataan tersebut kurang mampu merepresentasikan variabel yang diukur, sehingga perlu dipertimbangkan untuk diperbaiki atau dihapus dari instrumen penelitian.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen pada variabel Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* secara keseluruhan telah memenuhi kriteria validitas karena mayoritas item pernyataan dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian.

Tabel 3.4
Uji Validitas Variabel Y

NO	R Tabel	R Hitung	Keterangan
1	0.444	0,700	VALID
2	0.444	0,724	VALID
3	0.444	0,397	TIDAK VALID
4	0.444	0,801	VALID
5	0.444	0,617	VALID
6	0.444	0,607	VALID
7	0.444	0,383	TIDAK VALID
8	0.444	0,470	VALID

9	0,444	0,696	VALID
10	0,444	0,467	VALID
11	0,444	0,629	VALID
12	0,444	0,425	TIDAK VALID
13	0,444	0,693	VALID
14	0,444	0,601	VALID
15	0,444	0,588	VALID
16	0,444	0,800	VALID
17	0,444	0,774	VALID
18	0,444	0,539	VALID
19	0,444	0,434	TIDAK VALID
20	0,444	0,087	TIDAK VALID

Berdasarkan hasil uji validitas pada variabel Y yang dilakukan terhadap 20 responden, diperoleh nilai r tabel sebesar 0,444 yang digunakan sebagai dasar dalam menentukan valid atau tidaknya item pernyataan. Suatu item pernyataan dinyatakan valid apabila nilai r hitung lebih besar dari r tabel (r hitung $>$ r tabel), sedangkan item dinyatakan tidak valid apabila nilai r hitung lebih kecil dari r tabel (r hitung $<$ r tabel). Hasil pengujian menunjukkan bahwa dari 20 item pernyataan yang telah diuji, terdapat 15 item yang dinyatakan valid karena memiliki nilai r hitung lebih besar dari nilai r tabel sebesar 0,444. Sedangkan terdapat 5 item yang dinyatakan tidak valid, yaitu item nomor 3, 7, 12, 19, dan 20, karena memiliki nilai r hitung lebih kecil dari nilai r tabel. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen pada variabel Y secara keseluruhan telah memenuhi kriteria validitas karena mayoritas item pernyataan dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian. Namun, item yang tidak valid perlu dievaluasi kembali agar kualitas instrumen penelitian menjadi lebih baik.

2. Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono uji reliabilitas adalah hasil pengukuran yang sama, akan menghasilkan data yang sama juga. Ketepatan alat peniaian dalam menilai apa yang dinilainya menentukan kereliabilitas alat tersebut. Reliabilitas memastikan bahwa syarat utama validitas hasil instrumen terpenuhi.⁷⁴

Dalam penelitian ini untuk menguji reliabilitas instrumen menggunakan rumus Alpha Cronboach dengan rumus:

Rumus Alpha Cronbach sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = Nilai Reabilitas

n = Jumlah Item

1 = Bilangan Konstan

$\sum s_i^2$ = Jumlah Varians Skor Tiap-tiap Item

s_t^2 = Varians Total⁷⁵

Pedoman kriteria reabilitas dapat kita lihat pada table di bawah ini

Table 3.5

Kriteria interpretasi Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reabilitas (r_{11})	Kriteria
$r_{11} \leq 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 < r_{11} < 0,40$	Rendah
$0,40 < r_{11} < 0,60$	Sedang/Cukup
$0,60 < r_{11} < 0,80$	Tinggi
$0,80 < r_{11} < 1,00$	Sangat Tinggi

Tabel 3.6

⁷⁴ Sugiyono.

Uji Reliabilitas Variabel X

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.923	20

Berdasarkan hasil uji reliabilitas variabel X diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,923 dengan jumlah item pernyataan sebanyak 20 item. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari batas minimal yang digunakan, yaitu 0,70. Dengan demikian, instrumen penelitian pada variabel X dinyatakan reliabel.

Nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,923 menunjukkan tingkat reliabilitas yang sangat tinggi, yang berarti setiap item pernyataan dalam variabel X memiliki tingkat konsistensi yang baik dalam mengukur variabel yang diteliti. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian mampu memberikan hasil pengukuran yang konsisten dan dapat dipercaya apabila digunakan pada kondisi yang relatif sama. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa seluruh item pernyataan pada variabel X layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian karena telah memenuhi syarat reliabilitas.

Tabel 3.7

Uji Reliabilitas Variabel Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.880	20

Berdasarkan hasil uji reliabilitas variabel Y diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,880 dengan jumlah item pernyataan sebanyak 20 item. Hasil

tersebut menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari batas minimal yang digunakan, yaitu 0,70, sehingga instrumen penelitian pada variabel Y dinyatakan reliabel.

Nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,880 menunjukkan bahwa tingkat reliabilitas instrumen berada pada kategori sangat reliabel. Hal ini berarti bahwa item-item pernyataan pada variabel Y memiliki tingkat konsistensi internal yang baik dalam mengukur variabel yang diteliti. Dengan demikian, instrumen dapat memberikan hasil pengukuran yang stabil dan konsisten apabila digunakan pada kondisi yang sama. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa seluruh item pernyataan pada variabel Y layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian karena telah memenuhi syarat reliabilitas dan memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi.

G. Teknik analisis data

1. Analisis Deskriptif

a. Statistik Dasar

1) Mean

Product Moment Mean atau rata-rata merupakan alat yang digunakan untuk data kuantitatif, yakni membagi jumlah dari keseluruhan isi data kuantitatif dengan jumlah datanya. Adapun untuk nilai mean dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = Mean

$\sum X$ = Jumlah keseluruhan data x

N = Banyak data

2) Median

Median atau nilai tengah pada prinsipnya ialah mengurutkan dan membagi data menjadi dua bagian yang sama besar, dan kemudian menghitung nilai data yang membagi data menjadi dua bagian tersebut. Adapun rumus median (data kelompok) adalah sebagai berikut:

$$M_e = Bp + p \frac{\left(\frac{1}{2} \times n - F\right)}{f}$$

Keterangan:

M_e = Nilai Median

Bp = Batas bawah kelas median

p = Panjang kelas median

n = Banyak data

F = Frekuensi Kumulatif sebelum kelas median

f = Frekuensi kelas median

3) Modus

Modus dari data yang belum dikelompokkan adalah ukuran yang memiliki frekuensi tertinggi atau nilai data yang paling sering muncul.⁷⁵ Rumus :

$$M_o = Bp + p \left(\frac{f_1}{f_1 + f_2} \right)$$

Keterangan:

- M_o = Nilai modus
- Bp = Batas bawah kelas yang mengandung modus
- p = Panjang kelas
- f_1 = Selisih antara frekuensi modus dan frekuensi sebelumnya (diatas)
- f_2 = Selisih antara frekuensi modus dan frekuensi sesudahnya (dibawah)

4) Standar Deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{\sum (xi - \bar{x})^2}{n - 1}}$$

Keterangan:

- xi = Nilai data ke i
- $\bar{x}$ = Nilai rata-rata sampel
- n = Banyak data

Tabel 3.8
Kategori

Interval Skor	Kriteria
19,00 – 34,20	Sangat Rendah
34,21 – 49,40	Rendah

⁷⁵ Penerbit Cv and Pena Persada, Buku Ajar Statistik 1, n.d.

49,41 – 64,60	Sedang
64,61 – 79,80	Tinggi
79,81 – 95,00	Sangat Tinggi

2. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui variabel bebas dan variabel terikat dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak, dan Uji normalitas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau berada dalam sebaran normal.⁷⁶

Data dikatakan normal apabila residual tersebar secara seimbang (simetris), dan hal ini dapat diuji melalui uji Kolmogorov-Smirnov atau Shapiro-Wilk. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih dari 0,05, maka data dianggap mengikuti distribusi normal. Sebaliknya, bila nilai Sig. kurang dari 0,05, maka data tersebut dianggap tidak berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel X dan Y bersifat linear. Uji linearitas bertujuan untuk memastikan apakah terdapat hubungan yang berbentuk garis lurus antara variabel independen

⁷⁶ Nuryadi et al., Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian, Sibuku Media, 2017. 2017, 170

dan variabel dependen. Hubungan linear ini merupakan salah satu prasyarat dalam penggunaan analisis regresi maupun korelasi.

Sebab metode tersebut mengandaikan bahwa perubahan pada variabel bebas akan diikuti oleh perubahan sebanding pada variabel terikat. Pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi di baris “Linearity”. Jika nilai tersebut kurang dari 0,05, maka terdapat hubungan linear antara kedua variabel. Sementara itu, apabila nilai signifikansi pada baris “Deviation from Linearity” lebih besar dari 0,05, maka model dianggap tidak menyimpang secara signifikan dari pola linear. Seluruh pengujian dilakukan dengan memanfaatkan perangkat lunak SPSS versi 26. Apabila data terbukti normal dan hubungan antar variabel bersifat linear, maka data layak untuk dianalisis menggunakan metode statistik parametrik.

3. Analisis Statistik Inferensial

1. Uji Hipotesis (Korelasi Spearman Rank)

Digunakan untuk mengetahui tingkat hubungan (korelasi) antara variabel model *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (X) dan Kemampuan berfikir siswa (Y). Rumusnya Analisis korelasi Spearman Rank (Spearman’s rho) adalah:

$$r_s = 1 - \frac{6\sum d_i^2}{n(n^2 - 1)}$$

Interpretasi nilai korelasi

Tabel 3.9
Interval Koefisien Kekuatan Hubungan

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Cukup Kuat
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,00	Sangat kuat

Korelasi Spearman Rank (Spearman's rho) adalah metode statistik nonparametrik yang digunakan untuk mengukur tingkat hubungan (korelasi) antara dua variabel berdasarkan peringkat (ranking), bukan nilai asli data. Metode ini biasanya digunakan ketika data berskala ordinal atau tidak berdistribusi normal.⁷⁷

2. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Uji koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar hubungan penggunaan model *Pembelajaran Kooperatif learning tipe TGT* Dengan kemampuan berfikir siswa mata pelajaran IPAS.

Hasil dari uji ini disebut dengan R Square atau R^2 . Nilai ini menunjukkan seberapa besar variasi atau perubahan yang terjadi pada variabel Y yang bisa dijelaskan oleh variabel X. Nilai R Square berada dalam rentang antara 0 sampai 1, atau dapat diubah dalam bentuk persen

⁷⁷ Trianto Syahbannu Prayoga, "Korelasi Rank-Spearman Pada Hubungan Beberapa Variabel Produk Domestik Regional Bruto," *Jurnal Riset Statistika* 4, no. 2 (2024): 137–44.

antara 0% sampai 100%. Semakin besar nilai R Square, maka semakin besar pula pengaruh variabel X terhadap variabel Y.⁷⁸ Adapun persamaan koefisien determinasi adalah:

$$R^2 = r^2 \times 100 \%$$

⁷⁸ Sugiyono, Statistika Untuk Penelitian." (Bandung: Alfabeta Bandung, n.d.).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Sejarah Singkat MIN 1 Rejang Lebong

Awal mula berdiri MIN 1 Rejang Lebong ini diberinama MIS Muhamadiyah yaitu pada tahun 1961 setelah beberapa tahun kemudian MIS Muhammadiyah diserahkan kepada pemerintahan Rejang Lebong, karena kekurangan biaya operasional pendidikan, sehingga mempengaruhi perkembangan sarana dan prasarana dalam memajukan kualitas lulusan. Oleh karena itu pada tahun 1966 MIS Muhamadiyah berubah status menjadi MIN 01 Dusun Curup.

Pada mulanya gedung sekolah MIN 01 Dusun Curup ini sangat sederhana sekali yang dibangun dengan kayu dan alat perlengkapan sekolah pun sangat minim dan sederhana, kemudian pada tahun 2005 sekolah ini baru direnovasi menjadi permanen dan dijadikan dua tingkat yang terdiri dari 12 lokal belajar, 1 mushollah, 1 ruang guru, 1 ruang kantor, 1 UKS, dan 4 unit WC murid, 1 tempat parkir, 1 WC guru. MIN 1 Rejang Lebong berdiri dengan alasan kepentingan Organisasi Pendidikan Muhammadiyah (OPM) didirikan pada tahun 1961–1971 dan diresmikan menjadi MIN 01 Dusun Curup pada tahun 1997 untuk MIN percontohan di Kabupaten Rejang Lebong.

Pada saat ini MIN 1 Rejang lebong Maju dengan pesat seiring dengan keinginnan orang tua menjadikan anak yang bukan hanya cerdas

dibidang imtek tetapi juga memiliki bekal agama yang cukup, dari perkembangannya 12 lokal belajar telah berubah menjadi 14 lokal belajar dengan memanfaatkan musolah di bagi dua lokal belajar, mulai tahun pelajaran 2015-2016 MIN 1 Rejang lebong telah menerima murid baru Sebanyak 3 rombel belajar, itupun sebagian anak tidak dapat ditampung dikarenakan kekurangan lokal belajar .

Besar harapan kami sekolah ini terus berkembang, sekolah berbasis agama yang gratis, tetapi tetap mengedepankan kualitas, dengan berkembangnya sekolah ini maka kami mengharapkan bantuan dari Bapak untuk dapat membelikan kami lahan yang memadai untuk kemajuan sekolah kebanggaan ini kedepan.

Berdasarkan Keputusan Kepala Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Bengkulu Nomor 48 Tahun 2016 tentang Kode Jabatan, Klasifikasi arsip dan pedoman tata naskah dinas pada Kementerian Agama se Provinsi Bengkulu dan Keputusan Kepala Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Bengkulu Nomor 31 Tahun 2016 tentang pedoman pembentukan tata naskah dinas arahan keputusan pada Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Bengkulu sehingga nama Unit Organisasi MIN 01 Dusun Curup diganti dengan nama MIN 1 Rejang Lebong. Sejak peralihan fungsi tersebut, MIN 1 Rejang Lebong telah mengalami delapan kali pergantian kepemimpinan:

Nama-Nama Kepala Sekolah MIN 1 Rejang Lebong

Tabel 4. 1 Data kepala MIN 1 Rejang Lebong

NO	NAMA	TAHUN
----	------	-------

1	H. Aminudin HA	1961 – 1971
2	Umi Zahra, BA	1971 – 1977
3	Rosmala Dewi, BA	1977 – 1981
4	M. Saleh Ali BA	1981 – 1986
5	Suryono, S. Ag	1986 – 1995
6	Johan Hamzah, S. Pd.I	1995 – 2003
7	Johan Hamzah, S. Pd.I	1995 – 2003
8	Yusrijal, M.Pd	2006 – 2012
9	Wawan Herianto, S.Pd., MM	2013 -2020
10	Mufidatul Chairi, S.Ag, M.Pd.I	2020pai dengan sekarang

2. Visi/Misi Sekolah

Adapun Visi dan Misi MIN 1 Rejang Lebong adalah:

Visi: Terwujudnya Siswa /Siswi MIN1 Rejang Lebong yang Islami, Berakhlak Mulia, Cerdas dan Kompetitif.

Misi:

- Menerapkan pola pendidikan yang berciri khas Islami dalam seluruh rangkaian Proses Belajar Mengajar.
- Membentuk siswa yang beriman dan berilmu serta mampu mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- Membudayakan ucapan salam dalam kehidupan sehari-hari.
- Membiasakan melaksanakan ibadah, sopan santun terhadap orang tua, guru dan sesama.
- Membudayakan gemar membaca.
- Mengembangkan kompetensi keilmuan yang kompetitif dibidang IMTAQ dan IPTEK.

3. Sarana Dan Prasarana

Ketersediaan sarana dan prasarana merupakan salah satu komponen penting yang harus terpenuhi dalam menunjang pencapaian tujuan pendidikan. Sarana pembelajaran yang terdapat MIN 1 Rejang Lebong

cukup memadai. Berikut ini adalah prasarana yang terdapat di MIN 1 Rejang Lebong bisa dilihat pada tabel berikut:

1. Keadaan Sarana Dan Prasarana

a. Luas Tanah Seluruhnya	: 1.374 M ₂
b. Penggunaan Bangunann	: 666 M ₂
c. Penggunaan Halaman Taman	: 140 M ₂
d. Penggunaan Lapangan Olah Raga	: 568 M ₂
e. Daya Listrik	:1.300 Kwh

B. Hasil Penelitian

1. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif menggambarkan tentang ringkasan data-data penelitian seperti mean, standar deviasi, varians, modus dan lain-lain. Deskriptif data dalam penelitian ini secara keseluruhan adalah seperti terangkum dalam table 4.1 berikut:

Table 4.2
Descriptives

			Statistic	Std. Error
TGT	Mean		71.69	.656
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	70.34	
		Upper Bound	73.04	
	5% Trimmed Mean		71.56	
	Median		71.50	
	Variance		11.182	
	Std. Deviation		3.344	
	Minimum		65	
	Maximum		82	
	Range		17	
	Interquartile Range		4	
	Skewness		.729	.456
	Kurtosis		2.666	.887

BERPIKIR	Mean		60.12	1.148
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	57.75	
		Upper Bound	62.48	
	5% Trimmed Mean		59.91	
	Median		60.00	
	Variance		34.266	
	Std. Deviation		5.854	
	Minimum		51	
	Maximum		73	
	Range		22	
	Interquartile Range		7	
	Skewness		.639	.456
	Kurtosis		.014	.887

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif pada variabel penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 71,69 dengan *standard deviation* sebesar 3,344. Nilai minimum sebesar 65 dan nilai maksimum sebesar 82, sehingga diperoleh *range* sebesar 17. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT memiliki tingkat penyebaran data yang relatif kecil sehingga data cenderung homogen. Nilai *skewness* sebesar 0,729 menunjukkan bahwa data cenderung sedikit miring ke kanan.

Sementara itu, pada variabel kemampuan berpikir siswa diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 60,12 dengan *standard deviation* sebesar 5,854. Nilai minimum sebesar 51 dan nilai maksimum sebesar 73, sehingga diperoleh *range* sebesar 22. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir siswa memiliki tingkat penyebaran data yang lebih besar dibandingkan variabel TGT. Nilai *skewness* sebesar 0,639

menunjukkan bahwa distribusi data juga cenderung sedikit miring ke kanan.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa variabel penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* memiliki tingkat penyebaran data yang lebih rendah dibandingkan variabel kemampuan berpikir siswa. Selain itu, kedua variabel menunjukkan distribusi data yang relatif baik dan tidak memiliki penyimpangan yang terlalu besar.

2. Pengujian Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data variabel model pembelajaran Kooperatif Learning Tipe *Teams Games Tournament* dan Kemampuan berfikir siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong berdistribusi normal. Karena jumlah responden hanya 26 orang, maka uji yang digunakan adalah Shapiro-Wilk, yang lebih akurat untuk jumlah sampel kecil ($N < 50$). Berikut hasil uji Shapiro-Wilk:

Tabel 4.3
Hasil Uji Shapiro-Wilk

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
TGT	.115	26	.200*	.976	26	.784
BERPIKIR	.129	26	.200*	.971	26	.641
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

dasarkan hasil uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk*, pada variabel penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diperoleh nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,784. Karena nilai signifikansi lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ($0,784 > 0,05$), maka data pada variabel TGT dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya, pada variabel kemampuan berpikir siswa diperoleh nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,641. Nilai tersebut juga lebih besar dari 0,05 ($0,641 > 0,05$), sehingga data pada variabel kemampuan berpikir siswa dinyatakan berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil uji normalitas tersebut, dapat disimpulkan bahwa kedua variabel penelitian yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan kemampuan berpikir siswa memiliki data yang berdistribusi normal. Dengan demikian, data penelitian telah memenuhi syarat uji normalitas dan dapat digunakan untuk analisis lebih lanjut.

b. Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan terhadap masing-masing hubungan structural yang telah dibangun. Untuk melakukan uji linieritas diperlukan adanya rumusan hipotesis sebagai berikut:

- 1) Jika nilai Deviation from linearity *Sig.* $> 0,05$, maka ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel independen dengan variabel dependen.

- 2) Jika nilai Deviation from Linearity Sig. $< 0,05$, maka tidak ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel independen dengan variabel dependen.

Tabel 4.4
Uji linieritas

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	1.077	1	1.077	.343	.563 ^b
Residual	75.270	24	3.136		
Total	76.346	25			
a. Dependent Variable: BERPIKIR					
b. Predictors: (Constant), TGT					

Berdasarkan hasil uji linearitas pada tabel ANOVA, diperoleh nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,563. Nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ($0,563 > 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara variabel penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan kemampuan berpikir siswa memenuhi asumsi linearitas. Berdasarkan hasil uji linearitas tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang bersifat linear antara variabel penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan kemampuan berpikir siswa. Dengan demikian, data penelitian telah memenuhi syarat uji linearitas sehingga dapat dilanjutkan pada tahap analisis berikutnya.

3. Pengujian Hipotesis

1) Bagaimana penggunaan model Kooperatif Tipe Teams Games Toernament pada pembelajaran IPAS kelas III Di MIN 1 Rejang Lebong?

Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah teknik analisis data yang digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah dikumpulkan tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Menurut Sugiyono, statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data sebagaimana adanya.

Dalam penelitian ini, statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui gambaran penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dan kemampuan berpikir siswa pada mata pelajaran IPAS kelas III MIN 1 Rejang Lebong berdasarkan nilai minimum, maksimum, mean (rata-rata), dan standar deviasi.

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
TGT	26	57	73	65.23	3.766
Berfikir Siswa	26	68	75	71.58	1.748
Valid N (listwise)	26				

Penjabaran Rumusan Masalah “Bagaimana penggunaan model Kooperatif Tipe Teams Games Toernament pada pembelajaran IPAS kelas III Di MIN 1 Rejang Lebong”.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif terhadap variabel penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) diperoleh jumlah responden (N) sebanyak 26 siswa. Nilai terendah (minimum) sebesar 57, sedangkan nilai tertinggi (maximum) sebesar 73. Rata-rata (mean) skor penerapan model pembelajaran TGT adalah 65,23 dengan standar deviasi (Std. Deviation) sebesar 3,77. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran IPAS di kelas III MIN 1 Rejang Lebong telah terlaksana dengan baik berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada responden.

2) Bagaimana kemampuan berfikir siswa pada pembelajaran IPAS siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)?

Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah teknik analisis data yang digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah dikumpulkan tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Menurut Sugiyono, statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data sebagaimana adanya.

Dalam penelitian ini, statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui gambaran penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dan kemampuan berpikir siswa pada

mata pelajaran IPAS kelas III MIN 1 Rejang Lebong berdasarkan nilai minimum, maksimum, mean (rata-rata), dan standar deviasi.

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
TGT	26	57	73	65.23	3.766
Berfikir Siswa	26	68	75	71.58	1.748
Valid N (listwise)	26				

Penjabaran Rumusan Masalah “Bagaimana kemampuan berfikir siswa pada pembelajaran IPAS siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)”.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif terhadap variabel kemampuan berpikir siswa diperoleh jumlah responden (N) sebanyak 26 siswa. Nilai terendah (minimum) sebesar 68, sedangkan nilai tertinggi (maximum) sebesar 75. Rata-rata (mean) kemampuan berpikir siswa adalah 71,58 dengan standar deviasi (Std. Deviation) sebesar 1,75. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir siswa pada pembelajaran IPAS kelas III MIN 1 Rejang Lebong berada pada kategori yang baik. Selain itu, nilai standar deviasi yang relatif kecil menunjukkan bahwa skor kemampuan berpikir siswa tidak memiliki penyebaran yang terlalu jauh dari nilai rata-ratanya, sehingga kemampuan berpikir siswa cenderung merata.

Untuk menjawab Rumusan Masalah (nomer 3)

3) Apakah terdapat Hubungan yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif berbasis TGT (Teams Games Tournament) dengan kemampuan berpikir siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong

a) Uji Hipotesis (Korelasi Sperman Rank)

Hipotesis digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara kedua variabel. Dalam penelitian yang berjudul *Hubungan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Teams Games Tournament dengan Kemampuan Berpikir Siswa di MIN 1 Rejang Lebong*, uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang signifikan antara variabel penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai variabel independen (X) dengan kemampuan berpikir siswa sebagai variabel dependen (Y). Uji hipotesis merupakan tahap penting dalam penelitian kuantitatif karena digunakan untuk membuktikan kebenaran hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya berdasarkan teori dan rumusan masalah penelitian. Dengan kata lain, uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah hubungan antara kedua variabel tersebut benar-benar terjadi secara statistik atau hanya terjadi secara kebetulan.

Uji korelasi Spearman Rank digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara dua variabel yang datanya berbentuk ordinal atau data yang tidak memenuhi syarat uji

parametrik. Uji ini sering digunakan dalam penelitian pendidikan yang menggunakan data angket, karena data angket umumnya berbentuk skala ordinal. Dalam penelitian ini, uji korelasi Spearman Rank digunakan untuk mengetahui hubungan antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (X) dengan kemampuan berpikir siswa (Y). Nilai koefisien korelasi Spearman kemudian diinterpretasikan sebagai berikut:

Table 4.7
Kriteria interpretasi koefisien korelasi

Interval koefisien	Tingkat hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

Untuk mengetahui apakah hubungan antara kedua variabel signifikan atau tidak, digunakan nilai signifikansi (Sig.) dengan kriteria:

Jika Sig. < 0,05 maka H_a diterima (hubungan signifikan).

Jika Sig. > 0,05 maka H_0 diterima (hubungan tidak signifikan).

Berikut table korelasi spearman rank menggunakan spss untuk menjawab hipotesis pertama :

Table 4.8
Korelasi Spearman Rank

Correlations				
			X1	Y1
Spearman's rho	X1	Correlation Coefficient	1.000	.089
		Sig. (2-tailed)	.	.667
		N	26	26
	Y1	Correlation Coefficient	.089	1.000
		Sig. (2-tailed)	.667	.
		N	26	26

Berdasarkan hasil uji korelasi Spearman Rank yang telah dilakukan menggunakan bantuan program statistik, diperoleh nilai koefisien korelasi (Correlation Coefficient) antara variabel penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (X) dengan kemampuan berpikir siswa (Y) sebesar 0,089 dengan jumlah sampel (N) sebanyak 26 responden. Nilai koefisien korelasi tersebut menunjukkan tingkat hubungan yang sangat rendah antara kedua variabel. Berdasarkan pedoman interpretasi koefisien korelasi, nilai 0,089 berada pada rentang 0,00–0,199 yang termasuk kategori hubungan sangat rendah atau sangat lemah. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* memiliki hubungan yang sangat kecil terhadap kemampuan berpikir siswa.

Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi (*Sig. (2-tailed)*) sebesar 0,667. Nilai tersebut kemudian dibandingkan dengan

taraf signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu $\alpha = 0,05$. Berdasarkan hasil perbandingan tersebut diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,667 lebih besar daripada 0,05 ($0,667 > 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan tetapi rendah antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan kemampuan berpikir siswa di MIN 1 Rejang Lebong.

Berdasarkan hasil uji hipotesis tersebut, maka H1 yang menyatakan terdapat hubungan antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan kemampuan berpikir siswa diterima, sedangkan H0 yang menyatakan tidak terdapat hubungan antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan kemampuan berpikir siswa ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan yang diperoleh antara kedua variabel tidak cukup kuat secara statistik, sehingga penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* memiliki hubungan yang signifikan rendah terhadap kemampuan berpikir siswa pada sampel penelitian yang diteliti.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir siswa tidak hanya dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran yang digunakan, tetapi juga dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor lain, seperti motivasi belajar siswa, minat belajar, lingkungan belajar, metode pembelajaran yang diterapkan guru, kondisi psikologis siswa, serta

faktor internal maupun eksternal lainnya yang dapat memengaruhi kemampuan berpikir siswa.

b) Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Uji koefisien determinasi (R^2) adalah uji statistik yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai variabel independen (X) dalam menjelaskan atau memengaruhi kemampuan berpikir siswa sebagai variabel dependen (Y). Uji ini bertujuan untuk mengukur besarnya kontribusi atau pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap kemampuan berpikir siswa yang dinyatakan dalam bentuk persentase.

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.119 ^a	.014	-.027	1.771
a. Predictors: (Constant), TGT				
b. Dependent Variable: BERPIKIR				

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi (R^2) pada tabel *Model Summary*, diperoleh nilai *R Square* sebesar 0,014 atau 1,4%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa variabel penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki kontribusi sebesar 1,4% terhadap kemampuan berpikir siswa. Sedangkan sisanya sebesar 98,6% dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel yang diteliti, seperti motivasi belajar, lingkungan

belajar, minat siswa, metode pembelajaran, serta faktor internal dan eksternal lainnya yang dapat memengaruhi kemampuan berpikir siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* memiliki hubungan terhadap Kemampuan berfikir siswa, namun kontribusinya tergolong rendah.

C. Pembahasan

1. Penggunaan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* pada pembelajaran IPAS kelas III Di MIN 1 Rejang Lebong.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPAS, mengetahui kemampuan berpikir siswa, serta mengetahui hubungan antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan kemampuan berpikir siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu analisis statistik deskriptif, uji normalitas, uji linearitas, uji hipotesis menggunakan korelasi Spearman Rank, dan uji koefisien determinasi. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistics, diperoleh beberapa temuan yang dapat dijelaskan sebagai berikut. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran mengenai tingkat penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berdasarkan nilai minimum, maksimum, rata-rata (mean), dan standar deviasi.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif diketahui bahwa jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 26 siswa. Variabel penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) memperoleh nilai minimum sebesar 57,00, nilai maksimum sebesar 73,00, nilai rata-rata (mean) sebesar 65,23, serta standar deviasi sebesar 3,76625. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran IPAS kelas III MIN 1 Rejang Lebong telah terlaksana dengan baik. Nilai standar deviasi yang relatif kecil menunjukkan bahwa penyebaran jawaban responden tidak terlalu jauh dari nilai rata-rata sehingga tanggapan siswa terhadap penerapan model pembelajaran TGT cenderung seragam.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Robert E. Slavin, yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar melalui kerja sama dalam kelompok, permainan akademik, turnamen, dan pemberian penghargaan kepada kelompok terbaik. Melalui model pembelajaran ini siswa didorong untuk saling membantu dalam memahami materi, berdiskusi secara aktif, serta berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Dengan demikian, penerapan model TGT tidak hanya

berorientasi pada hasil belajar, tetapi juga mengembangkan kerja sama, tanggung jawab, dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.⁷⁹

Berdasarkan hasil angket yang telah dianalisis, siswa memberikan tanggapan yang positif terhadap penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Hal tersebut menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan tahapan-tahapan pembelajaran TGT, mulai dari penyampaian materi, pembentukan kelompok yang heterogen, pelaksanaan permainan (games), turnamen akademik, hingga pemberian penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor terbaik. Penerapan tahapan tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif karena setiap siswa memperoleh kesempatan untuk berdiskusi, bekerja sama, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan karakteristik model pembelajaran TGT yang menekankan keterlibatan aktif seluruh siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada pembelajaran IPAS kelas III MIN 1 Rejang Lebong telah terlaksana dengan baik. Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis statistik deskriptif yang menunjukkan nilai rata-rata sebesar 65,23, serta didukung oleh teori yang menjelaskan bahwa model pembelajaran TGT mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan mendorong kerja sama

⁷⁹ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*, 2nd ed. (Boston: Allyn and Bacon, 1995), hlm. 5–8.

antarsiswa. Oleh karena itu, model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

2. kemampuan berfikir siswa pada pembelajaran IPAS siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kemampuan berpikir siswa pada pembelajaran IPAS kelas III MIN 1 Rejang Lebong. Untuk menjawab rumusan masalah tersebut, peneliti melakukan analisis statistik deskriptif terhadap data yang diperoleh melalui penyebaran angket kepada 26 siswa. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran mengenai kemampuan berpikir siswa berdasarkan nilai minimum, maksimum, rata-rata (mean), dan standar deviasi.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif diketahui bahwa jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 26 siswa. Variabel kemampuan berpikir siswa memperoleh nilai minimum sebesar 68,00, nilai maksimum sebesar 75,00, nilai rata-rata (mean) sebesar 71,58, serta standar deviasi sebesar 1,74753. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir siswa berada pada kategori yang baik. Nilai standar deviasi yang relatif kecil menunjukkan bahwa penyebaran data tidak terlalu jauh dari nilai rata-rata, sehingga kemampuan berpikir siswa cenderung merata.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa kemampuan berpikir merupakan kemampuan siswa dalam memahami konsep, menganalisis informasi, memberikan alasan terhadap suatu jawaban, memecahkan masalah, serta menarik kesimpulan secara logis. Dalam pembelajaran IPAS, kemampuan berpikir menjadi salah satu kompetensi yang penting untuk dikembangkan agar siswa mampu memahami materi secara lebih mendalam dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.⁸⁰

Berdasarkan hasil angket yang telah dianalisis, kemampuan berpikir siswa terlihat dari kemampuan mereka dalam memahami materi pembelajaran, menjawab pertanyaan sesuai dengan konsep yang dipelajari, menganalisis informasi yang diperoleh, memberikan alasan terhadap jawaban, serta menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memiliki kemampuan berpikir yang baik dalam mengikuti pembelajaran IPAS. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mampu menggunakan kemampuan berpikirnya untuk memahami materi dan menyelesaikan berbagai persoalan yang berkaitan dengan pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir siswa pada pembelajaran IPAS kelas III MIN 1 Rejang Lebong berada pada kategori yang baik. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis statistik deskriptif yang menunjukkan nilai rata-rata sebesar 71,58. Dengan

⁸⁰ Wowo Sunaryo Kuswana, *Taksonomi Berpikir* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 18–25.

demikian, kemampuan berpikir siswa telah berkembang dengan baik yang ditunjukkan melalui kemampuan memahami konsep, menganalisis informasi, memberikan alasan, serta memecahkan masalah dalam proses pembelajaran IPAS.

3. Hubungan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Kemampuan Berpikir Siswa

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan kemampuan berpikir siswa pada mata pelajaran IPAS di MIN 1 Rejang Lebong. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu analisis statistik deskriptif, uji normalitas, uji linearitas, uji hipotesis menggunakan korelasi Spearman Rank, serta uji koefisien determinasi. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan menggunakan bantuan program SPSS, diperoleh beberapa temuan yang dapat dijelaskan pada pembahasan berikut.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif diketahui bahwa jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 26 siswa. Pada variabel penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 71,69 dengan nilai minimum sebesar 65 dan nilai maksimum sebesar 82. Standar deviasi yang diperoleh sebesar 3,344 menunjukkan bahwa penyebaran data pada variabel tersebut relatif kecil.

Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada proses pembelajaran berada pada kategori yang cukup baik. Sementara itu, pada variabel kemampuan berpikir siswa diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 60,12 dengan nilai minimum sebesar 51 dan nilai maksimum sebesar 73. Nilai *standard deviation* sebesar 5,854 menunjukkan adanya variasi kemampuan berpikir siswa, namun masih dalam batas yang wajar. Hasil tersebut menggambarkan bahwa secara umum kemampuan berpikir siswa pada penelitian ini berada pada kategori cukup baik.

Untuk menguji hipotesis penelitian digunakan uji korelasi Spearman Rank. Uji ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara dua variabel penelitian. Berdasarkan hasil analisis menggunakan SPSS, diperoleh nilai koefisien korelasi Spearman (r_s) sebesar 0,089 dengan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,667. Nilai koefisien korelasi tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara variabel penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan kemampuan berpikir siswa, tetapi tingkat hubungannya sangat rendah. Nilai signifikansi sebesar 0,667 lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ($0,667 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan tersebut tidak signifikan secara statistik.

Dengan demikian, H1 yang menyatakan terdapat hubungan antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan kemampuan berpikir siswa diterima, sedangkan H0 yang

menyatakan tidak terdapat hubungan antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan kemampuan berpikir siswa ditolak. Berdasarkan kriteria interpretasi koefisien korelasi, nilai 0,089 berada pada interval 0,00–0,199 yang termasuk kategori hubungan sangat rendah. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* bukan satu-satunya faktor yang memengaruhi kemampuan berpikir siswa.

Selanjutnya, untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak, dilakukan uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*. Berdasarkan hasil uji normalitas diperoleh nilai signifikansi pada variabel TGT sebesar 0,784 dan pada variabel kemampuan berpikir siswa sebesar 0,641. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua variabel berdistribusi normal. Tahap selanjutnya dilakukan uji linearitas untuk mengetahui hubungan antara variabel TGT dengan kemampuan berpikir siswa.

Tahap analisis selanjutnya adalah uji linearitas. Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan kemampuan berpikir siswa memiliki pola hubungan yang linear atau tidak. Uji ini merupakan salah satu uji prasyarat analisis yang bertujuan untuk memastikan bahwa hubungan antara kedua variabel dapat dianalisis lebih lanjut. Berdasarkan hasil uji linearitas menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistics, diperoleh nilai signifikansi

Deviation from Linearity sebesar 0,563. Nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan antara variabel penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan kemampuan berpikir siswa bersifat linear.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Penggunaan model Kooperatif Tipe *Teams Games Toernament* pada pembelajaran IPAS kelas III Di MIN 1 Rejang Lebong. Dapat disimpulkan, berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran IPAS kelas III MIN 1 Rejang Lebong telah terlaksana dengan baik. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata (mean) sebesar 65,23.
2. Kemampuan berfikir siswa pada pembelajaran IPAS siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Dapat disimpulkan, berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, kemampuan berpikir siswa pada pembelajaran IPAS kelas III MIN 1 Rejang Lebong berada pada kategori baik. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata (mean) sebesar 71,58.
3. Terdapat Hubungan yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif berbasis TGT (Teams Games Tournament) dengan kemampuan berpikir siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong. Dapat disimpulkan, berdasarkan hasil uji korelasi Spearman Rank, diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,089 dengan nilai signifikansi $0,667 > 0,05$. Dengan demikian, terdapat hubungan tetapi dalam kategori sangat lemah antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan

kemampuan berpikir siswa pada mata pelajaran IPAS kelas III MIN 1
Rejang Lebong

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh, penulis mengajukan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi berbagai pihak dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya terkait kemampuan berpikir siswa pada mata pelajaran IPAS, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Bagi guru, disarankan agar dapat lebih mengoptimalkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran agar siswa lebih aktif dan terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar. Guru juga diharapkan mampu mengkombinasikan model pembelajaran TGT dengan model pembelajaran lain yang lebih bervariasi sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa secara lebih optimal. Selain itu, guru hendaknya memberikan kesempatan yang lebih luas kepada siswa untuk berdiskusi, mengemukakan pendapat, bertanya, serta menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Bagi siswa, diharapkan agar lebih meningkatkan motivasi dan semangat belajar dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa juga

diharapkan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, berani menyampaikan ide dan pendapat, serta meningkatkan kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Selain itu, siswa hendaknya membiasakan diri untuk berpikir kritis dan aktif mencari sumber belajar lain agar kemampuan berpikir dapat berkembang dengan lebih baik.

3. Bagi Sekolah

Bagi pihak sekolah, diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran dengan menyediakan fasilitas belajar yang memadai dan mendukung penggunaan berbagai model pembelajaran yang inovatif. Selain itu, sekolah diharapkan dapat memfasilitasi guru dalam mengembangkan kemampuan mengajar melalui pelatihan atau kegiatan lain yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan jumlah sampel yang lebih besar, menambah variabel penelitian, atau menggunakan metode penelitian yang berbeda sehingga dapat diperoleh hasil yang lebih luas dan mendalam. Selain itu, peneliti selanjutnya juga dapat meneliti faktor-faktor lain yang memengaruhi kemampuan berpikir siswa seperti motivasi belajar, minat belajar, lingkungan belajar, serta faktor internal maupun eksternal lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Oleh, Noor Fatirul, and Drs S T M Pd. "Cooperative Learning," 1989, 1–80.
- Amp, Putri Yourdamarta, and Fina Fakhriyah. "Analisis Penerapan Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Di SD 3 Gulang." *Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora* 4, no. 5 (2025): 8318–23.
- Anwar, Evi Kurniawati, and Ida Royani. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt." *Jurnal Ilmiah Biologi "Bioscientist"* 3, no. 1 (2013): 18–26.
- Aprilliyah, Feni, Catur Febian, Sukma Indrawati, and Dewi Rohmah. "Teori Belajar Taksonomi Bloom Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran" 1, no. 3 (2024): 137–42.
- Azmin, Nikman. "Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah Mata Pelajaran IPA Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa." *Ilmu Sosial Dan Pendidikan (JISIP)* 5, no. 4 (2021): 1770–75. <https://doi.org/10.36312/jisip.v5i4.2574/http>.
- Azzahra. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT Pada Pembelajaran IPAS Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Dagen Karanganyar Tahun Ajaran 2024 / 2025" 4 (2025).
- Baehaqi, M Lutfi. "No Title," 1945, 157–74.
- Cv, Penerbit, and Pena Persada. *Buku Ajar Statistik 1*, n.d.
- Firdausi, Bilqis Waritsa, Yoyok Yermiandhoko, and Universitas Negeri Surabaya. "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar." *Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 11, no. 2 (2021): 229–43.
- Fitriyah, Khoirotul. "Profil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Melalui Pembelajaran Berbasis Riset Profile of Student Critical Thinking Skills in Economic Subject Through Research Based Learning." *Of Social Studies* 1, no. 1 (2020): 111–24.
- Ghery Priscylio1*, Sjaeful Anwar2 1Pendidikan. "Integrasi Bahan Ajar Ipa Menggunakan Model Robin Fogarty Untuk Proses Pembelajaran" 14, No. 1

(2019): 1–12.

Harianja, Joko Krismanto, Hani Subakti, Akbar Avicenna, Shopiah Anggraini Rambe, Muhammad Hasan, Yulia Rizki Ramadhani, Sri Hardianti Sartika, et al. *Tipe - Tipe Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Yayasan Kita Menulils, 2022.

Hasbi, Aurana Zahro El, Rima Damayanti, Dina Hermina, and Hilmi Mizani. “Penelitian Korelasional (Metodologi Penelitian Pendidikan).” *Al-Furqan: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya* 2, no. 6 (2023): 784–808.

Indrawati, Veni, Lucia Pangesthi, and Asrul Bahar. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk” 10, No. 2 (2021): 234–45.

Kartika, Eva, Fitriana Ayu Lestari, Tiara Tri Rahayu, Sendi Fauzi Giwangsa, and Universitas Pendidikan Indonesia. “PEDAGOGIK : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar” XIII, no. 1 (2025): 73–82.

Meylani, Kezya, Fernanda Putri, Lidiya Rima Ranti, Glen Hosea, and Fernando Ringkat. “Artikel Model Pembelajaran Cooperative Learning.” *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora* 3, no. 3 (2024): 1–6.

Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Endang Sri Utami, and M. Budiantara. *Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Sibuku Media, 2017.

Prayoga, Trianto Syahbannu. “Korelasi Rank-Spearman Pada Hubungan Beberapa Variabel Produk Domestik Regional Bruto.” *Jurnal Riset Statistika* 4, no. 2 (2024): 137–44.

Putri, Sarah Anida. “Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Aplikasi Phet Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas Iii Sd,” 2024, 2285.

Rahman, Abd, Sabhayati Asri Munandar, Andi Fitriani, Yuyun Karlina, and Yumriani. “Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan.” *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022): 1–8.

Riyadi, Rachman, Universitas Islam, Negeri Profesor, Kiai Haji, and Saifuddin Zuhri. “Jurnal Kependidikan” 13, no. 1 (2025): 1–18.

- Sugiata, I Wayan. "Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar" 2, No. 2 (2018): 78–87.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta. CV, 1967.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2018.
- . *Statistika Untuk Penelitian*.". Bandung: Alfabeta Bandung, n.d.
- Volume, Jpdk, No Tahun, Jurnal Pendidikan, and Yunita Setyo Utami. "Research & Learning in Primary Education Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA." *PENDIDIKAN Dan KONSELING Research & Learning in Primary Education Penggunaan* 2 (2020).
- Wahidah, Clarifta Nur, and Firosalia Kristin. "Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dikelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 6 (2023): 378–88.

**L
A
M
P
I
R
A
N**

SK PEMBIMBING

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP FAKULTAS TARBIYAH Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010 Fax. (0732) 21010 Homepage http://www.iaincurup.ac.id E-Mail : admin@iaincurup.ac.id
KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH Nomor : _____ Tahun 2026 Tentang	
PENUNJUKAN PEMBIMBING 1 DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP	
Menimbang	a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ; b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
Mengingat	1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ; 2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup; 3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup, 4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi; 5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026. 6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup 7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.
Memperhatikan	1. Permohonan Sdr. Letta Rahma Nabila Tanggal 04 Maret 2026 dan Kelengkapan Persyaratan Pengajuan Pembimbing Skripsi 2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Kamis, 10 Juli 2025 M E M U T U S K A N :
Pertama	1. Dra. Ratnawati, M.Pd 1967091119940322002 2. Rosety Aprilia, M.Pd.I 199004272025212011 Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa : N A M A : Letta Rahma Nabila N I M : 22591112 JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Berfikir Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III MIN 1 R
Kedua	Proses bimbingan dilakukan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
Ketiga	Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
Keempat	Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
Kelima	Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
Keenam	Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
Ketujuh	Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;
Ditetapkan di Curup, Pada tanggal 04 Maret 2026 Dekan, 	
Tembusan : 1. Rektor 2. Bendahara IAIN Curup; 3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama, 4. Mahasiswa yang bersangkutan	

PERMOHONAN IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor : 563 /In.34/FT/PP.00.9/05/2026
 Lampiran : Proposal dan Instrumen
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

13 Mei 2026

Yth. Kepala Kementerian Agama
 Kabupaten Rejang Lebong

Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Letta Rahma Nabila
 Nim : 22591112
 Fakultas/Prodi : Tarbiyah/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul Skripsi : Hubungan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Teams Games Tournamen (TGT) dengan Kemampuan Berfikir Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III MIN RL
 Waktu Penelitian : 18 Mei s.d 18 Agustus 2026
 Tempat Penelitian : MIN 1 Rejang Lebong

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
 Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan
 Wakil Dekan

 Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum
 NIP. 19811020 200604 1 002

Tembusan disampaikan Yth,
 1. Rektor
 2. Warek 1

SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN REJANG LEBONG
 Jalan S. Sukowati No. 62 Curup, Telp/Fax (0732) 21041 Faksimili (0732) 21041 Pos 39114
 Website : kemenagreganglebong.com, Email : kemenagreganglebong@gmail.com

IZIN PENELITIAN

Nomor: 194/Kk.07.03.2/TL.00/05/2026

Berdasarkan Surat Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup Fakultas Tarbiyah Nomor: 503/In.34/FT/PP.00.9/05/2026. Hal Permohonan Izin Penelitian, dengan ini memberikan Izin Penelitian kepada:

Nama : Letta Rahma Nabila
 NIM : 22591112
 Fakultas/Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul Skripsi : Hubungan penerapan model pembelajaran kooperatif
Learning Tipe Teams Games Tournamen (TGT) dengan
 kemampuan berpikir siswa pada mata pelajaran IPAS
 kelas III MIN RL
 Waktu Penelitian : 18 Mei 2026 s.d 18 Agustus 2026
 Tempat Penelitian : MIN 1 Rejang Lebong

Dengan Ketentuan sebagai berikut:

1. Sebelum melakukan penelitian harus melapor kepada Kepala Madrasah yang bersangkutan
2. Selama pelaksanaan penelitian tidak mengganggu kegiatan proses belajar mengajar yang dilaksanakan pada Madrasah yang bersangkutan
3. Setelah selesai melaksanakan penelitian, agar menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Kantor Kementerian Agama Kabupaten Rejang Lebong Cq. Seksi Pendidikan Madrasah

Asli: Surat izin penelitian ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Rejang Lebong, 18 Mei 2026
Kepala,



Rahman

Tembusan
IAIN Curup

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN REJANG LEBONG
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 REJANG LEBONG**

Jl. Dr Ak Gani No 105 Kel. Dusun Curup Telp (0732) 22399 E-mail: min01dusun.curup@gmail.com Kode Pos 39119

SURAT KETERANGAN

Nomor: B. 110 /MI.07.01/PP.01.1/07/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala MIN 1 Rejang Lebong, berdasarkan Surat Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup Fakultas Tarbiyah Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Nomor: 503/In.34/FT/PP.00.9/05/2026 Tanggal 18 Mei 2026, dan surat Izin Penelitian dari Kantor Kementerian Agama Kabupaten Rejang Lebong Nomor: 194/Kk.07.03.2/TL.00/05/2026 Perihal Permohonan Izin Penelitian.. Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Letta Rahma Nabila
NIM : 22591112
Fakultas/ Prodi : Tarbiyah/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Hubungan penerapan model pembelajaran kooperatif *Learning Tipe Teams Games Tournamen* (TGT) dengan kemampuan berpikir siswa pada Pelajaran IPAS kelas III MIN 1 RL
Pekerjaan : Mahasiswi

Yang bersangkutan telah melaksanakan Penelitian di MIN 1 Rejang Lebong Pada tanggal 18 Mei s.d 15 Juli 2026. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.



Rejang Lebong 22 Juli 2026
Kepala Madrasah

Muhammad Chairi, S.Ag,M.Pd.I
NIP. 197209201998032012

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Letta Rahma Nabila Pembimbing I : Dr. Ratnawati, M.Pd
NIM : 22501112 Pembimbing II : Rosy Ariyia, M.Pd.1
Program Studi : PGMI
Mulai Bimbingan : 27 Maret 2026 Akhir Bimbingan : July 2026
Judul Skripsi : Hubungan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif
Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan
Kemampuan Berfikir Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas III MIN 1 RL

Pembimbing I			Pembimbing II		
Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
27/03/2026	Acc Bab 1-3 untuk bab Pembahasan	[Signature]	27/03/2026	- penguatan L.B - Sistematis penulisan sesuai buku pedoman	[Signature]
4/06/26	Revisi Ayat Pendudukan	[Signature]	27/04/2026	- BAB II - mencari teori yg relevan	[Signature]
26/26/6	cantumkan Revisi observasi awal	[Signature]	4/5/2026	- Revisi BAB II - next Bab III	[Signature]
29/26/6	cantumkan Rumusan masalah	[Signature]	11/05/2026	- Revisi Pendahuluan - next sk Penulisan	[Signature]
01/26/7	Revisi waktu dan tgl Penelitian sesuai sk	[Signature]	23/05/2026	- Revisi instrumen Angket Penelitian	[Signature]
04/26/7	Tentukan Jumlah Populasi	[Signature]	11/06/2026	- uji validitas instrumen dan guru	[Signature]
06/26/7	Revisi jumlah sampel sesuai teori	[Signature]	10/07/2026	- BAB I s.d V - Revisi	[Signature]
09/26/7	cantumkan data sesuai Rumusan masalah	[Signature]	14/7/2026	Acc BAB I s.d V Revisi 2	[Signature]
15/26/7	Revisi susun Rambahasan sesuai data Rumusan	[Signature]	17/7/2026	kelengkapan skripsi	[Signature]
18/26/7	Revisi kesimpulan/ sesuai urutan masalah	[Signature]	19/7/2026	Acc skripsi BAB I s.d V	[Signature]
20/26/7	Parabaki Daftar Pustaka	[Signature]			
23/26/7	Acc di revisi, Check ulang bibliography	[Signature]			

Pembimbing I,

[Signature]

NIP 19670911 199403 8002

Curup, 23.7.2026
Pembimbing II,

[Signature]

19700409202521201
NIP

Catatan : 1. Pada saat bimbingan, kartu ini harus diisi dan ditandatangani/Paraf oleh pembimbing
2. Kartu ini harus diserahkan kepada saat mendaftar sidang

Tabulasi Data (Uji Coba) Variabel X TGT

NAMA	x1	x2	x3	x4	x5	x6	x7	x8	X9	X10	x11	x12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	TOTAL
Pani	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	92
viona	5	3	4	5	3	5	5	4	3	4	3	5	4	4	4	4	5	3	5	4	82
Marsyah	3	5	5	4	4	3	5	3	5	3	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	83
Aliyah	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	97
Aisyah	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	94
Areta	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	96
Fani	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	98
Latifah	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	97
Pricilia	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	92
Amillia	4	5	4	4	4	4	5	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	78
Chessy	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	97
Thara	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	98
Bunga	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	95
Angel	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	97
Arafah	3	3	3	5	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	80
Adit	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	3	4	4	5	3	4	4	4	4	85
Gilang	5	3	4	5	5	5	4	3	5	3	4	4	4	3	3	5	4	5	3	3	80
Azril	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
Sandi	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	76
azriel	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	5	4	4	3	4	4	79

Variabel Y Kemampuan Berfikir

Y21	Y22	Y23	Y24	Y25	Y26	Y27	Y28	Y29	Y30	Y31	Y32	Y33	Y34	Y35	Y36	Y37	Y38	Y39	Y40	TOTAL
4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	3	3	4	5	4	3	4	4	3	80
4	4	5	4	3	4	5	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	5	4	4	77
5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	95
5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	96
5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	96
4	4	5	3	4	4	5	4	4	4	4	5	3	4	4	4	3	4	3	4	79
4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	95
5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	97
5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	3	93
4	4	4	4	5	3	5	5	3	3	4	4	3	4	5	4	4	4	5	4	81
4	4	4	4	4	5	5	4	5	3	5	5	3	5	5	4	5	4	4	5	87
3	5	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	5	5	3	4	4	5	5	4	79
4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	93
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	98
4	4	4	3	5	4	3	5	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	5	5	82
4	3	3	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	82
5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	3	93
5	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	5	3	4	4	4	4	5	81
4	5	5	4	3	5	3	3	4	4	4	3	4	5	5	5	5	4	4	5	84
5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	94

Uji Validitas Variabel X

X5	Pearson Correlation	.511 [*]	.449 [*]	0.435	0.118	1	0.412	0.400	.461 [*]	.820 ^{**}	.483 [*]	.649 ^{**}	0.216	0.370	.495 [*]	0.330	.669 ^{**}	0.378	.694 ^{**}	0.436	.524 [*]	.779 [*]
	Sig. (2-tailed)	0.021	0.047	0.055	0.621		0.071	0.080	0.041	0.000	0.031	0.002	0.361	0.109	0.027	0.156	0.001	0.100	0.001	0.055	0.018	0.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X6	Pearson Correlation	.639 ^{**}	-.0024	0.290	0.412	0.412	1	0.246	.461 [*]	0.308	.593 ^{**}	0.185	0.216	0.216	0.058	0.180	0.378	0.378	0.231	0.436	0.233	.535 [*]
	Sig. (2-tailed)	0.002	0.921	0.215	0.071	0.071		0.295	0.041	0.187	0.006	0.434	0.361	0.361	0.807	0.448	0.100	0.100	0.327	0.055	0.323	0.015
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X7	Pearson Correlation	0.402	.507 [*]	.455 [*]	0.246	0.400	0.246	1	0.362	0.443	0.437	0.328	.452 [*]	0.290	.655 ^{**}	0.298	0.411	0.411	.484 [*]	.577 ^{**}	.564 ^{**}	.698 [*]
	Sig. (2-tailed)	0.079	0.023	0.044	0.295	0.080	0.295		0.116	0.050	0.054	0.158	0.046	0.214	0.002	0.202	0.072	0.072	0.030	0.008	0.010	0.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X8	Pearson Correlation	0.390	0.396	0.442	0.205	.461 [*]	.461 [*]	0.362	1	0.229	.794 ^{**}	.500 [*]	0.175	0.309	.514 [*]	.673 ^{**}	0.120	.501 [*]	0.252	.676 ^{**}	.754 ^{**}	.729 [*]
	Sig. (2-tailed)	0.089	0.084	0.051	0.386	0.041	0.041	0.116		0.331	0.000	0.025	0.462	0.185	0.021	0.001	0.613	0.024	0.284	0.001	0.000	0.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X9	Pearson Correlation	0.390	.530 [*]	.695 ^{**}	0.051	.820 ^{**}	0.308	0.443	0.229	1	0.258	.611 ^{**}	0.228	0.228	.501 [*]	0.111	.640 ^{**}	0.260	.655 ^{**}	0.330	0.387	.686 [*]
	Sig. (2-tailed)	0.089	0.016	0.001	0.830	0.000	0.187	0.050	0.331		0.271	0.004	0.333	0.333	0.024	0.641	0.002	0.268	0.002	0.156	0.092	0.001

	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X10	Pearson Correlation	0.382	0.256	0.433	0.373	.483*	.593**	0.437	.794**	0.258	1	.459*	0.023	0.253	.510*	.682**	0.141	.467*	0.345	.737**	.576**	.730*
	Sig. (2-tailed)	0.097	0.277	0.057	0.105	0.031	0.006	0.054	0.000	0.271		0.042	0.923	0.282	0.021	0.001	0.553	0.038	0.136	0.000	0.008	0.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X11	Pearson Correlation	0.151	.451*	.514*	0.070	.649**	0.185	0.328	.500*	.611**	.459*	1	0.158	0.401	.579**	0.372	0.224	.453*	.592**	.510*	.567**	.700*
	Sig. (2-tailed)	0.525	0.046	0.020	0.771	0.002	0.434	0.158	0.025	0.004	0.042		0.506	0.080	0.007	0.106	0.343	0.045	0.006	0.022	0.009	0.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X12	Pearson Correlation	.535*	0.111	0.152	0.062	0.216	0.216	.452*	0.175	0.228	0.023	0.158	1	0.194	0.259	0.173	.655**	.655**	0.121	.497*	0.350	.469*
	Sig. (2-tailed)	0.015	0.640	0.523	0.796	0.361	0.361	0.046	0.462	0.333	0.923	0.506		0.414	0.270	0.467	0.002	0.002	0.611	0.026	0.130	0.037
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X13	Pearson Correlation	0.134	0.235	0.000	0.370	0.370	0.216	0.290	0.309	0.228	0.253	0.401	0.194	1	0.411	0.173	0.350	0.350	.484*	0.362	.503*	.513*
	Sig. (2-tailed)	0.574	0.319	1.000	0.109	0.109	0.361	0.214	0.185	0.333	0.282	0.080	0.414		0.072	0.467	0.130	0.130	0.030	0.116	0.024	0.021
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Z14	Pearson Correlation	0.190	.601**	.502*	0.058	.495*	0.058	.655**	.514*	.501*	.510*	.579**	0.259	0.411	1	.571**	0.295	0.439	0.400	.754**	.727**	.747*

	Sig. (2-tailed)	0.423	0.005	0.004	0.807	0.027	0.807	0.002	0.021	0.024	0.021	0.007	0.270	0.072		0.009	0.207	0.053	0.080	0.000	0.000	0.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X15	Pearson Correlation	0.195	0.295	0.369	0.180	0.330	0.180	0.298	.673**	0.111	.682**	0.372	0.173	0.173	.571**	1	0.170	0.319	0.177	.633**	.615**	.590*
	Sig. (2-tailed)	0.409	0.207	0.109	0.448	0.156	0.448	0.202	0.001	0.641	0.001	0.106	0.467	0.467	0.009		0.472	0.171	0.456	0.003	0.004	0.006
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X16	Pearson Correlation	.695**	0.216	0.358	0.087	.669**	0.378	0.411	0.120	.640**	0.141	0.224	.655**	0.350	0.295	0.170	1	0.424	.515*	0.387	0.281	.617*
	Sig. (2-tailed)	0.001	0.360	0.121	0.714	0.001	0.100	0.072	0.613	0.002	0.553	0.343	0.002	0.130	0.207	0.472		0.062	0.020	0.092	0.231	0.004
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X17	Pearson Correlation	.569**	0.216	0.215	0.233	0.378	0.378	0.411	.501*	0.260	.467*	.453*	.655**	0.350	0.439	0.319	0.424	1	0.172	.767**	.568**	.680*
	Sig. (2-tailed)	0.009	0.360	0.363	0.323	0.100	0.100	0.072	0.024	0.268	0.038	0.045	0.002	0.130	0.053	0.171	0.062		0.470	0.000	0.009	0.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X18	Pearson Correlation	0.101	0.232	.456*	0.231	.694**	0.231	.484*	0.252	.655**	0.345	.592**	0.121	.484*	0.400	0.177	.515*	0.172	1	0.252	0.286	.609*
	Sig. (2-tailed)	0.673	0.325	0.043	0.327	0.001	0.327	0.030	0.284	0.002	0.136	0.006	0.611	0.030	0.080	0.456	0.020	0.470		0.284	0.222	0.004
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X19	Pearson Correlation	.501*	0.324	0.442	0.179	0.436	0.436	.577**	.676**	0.330	.737**	.510*	.497*	0.362	.754**	.633**	0.387	.767**	0.252	1	.767**	.825*

Uji Validitas Variabel Y

		Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15	Y16	Y17	Y18	Y19	Y20	TOTAL
Y1	Pearson Correlation	1	0.378	0.233	.616**	0.383	.616**	0.284	0.103	.496*	0.432	.482*	0.289	0.382	0.324	0.278	.686**	0.436	0.276	0.204	0.046	.700*
	Sig. (2-tailed)		0.100	0.324	0.004	0.095	0.004	0.224	0.664	0.026	0.057	0.031	0.217	0.096	0.164	0.235	0.001	0.055	0.239	0.389	0.848	0.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Y2	Pearson Correlation	0.378	1	.588**	.623**	0.190	0.358	0.179	0.077	0.368	0.321	0.093	0.149	.731**	.640**	0.350	.763**	.640**	.673**	0.439	-0.249	.724*
	Sig. (2-tailed)	0.100		0.006	0.003	0.423	0.122	0.450	0.748	0.111	0.168	0.697	0.530	0.000	0.002	0.131	0.000	0.002	0.001	0.053	0.289	0.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Y3	Pearson Correlation	0.233	.588**	1	0.306	-0.112	0.424	0.250	-0.023	0.125	0.274	-0.047	0.023	0.159	0.155	0.244	.452*	0.270	0.394	0.179	-0.262	0.397
	Sig. (2-tailed)	0.324	0.006		0.189	0.637	0.063	0.288	0.924	0.601	0.242	0.844	0.923	0.503	0.514	0.299	0.045	0.249	0.086	0.450	0.265	0.083
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Y4	Pearson Correlation	.616**	.623**	0.306	1	0.349	.512*	0.400	0.306	0.419	0.241	0.390	0.227	.650**	.455*	0.348	.625**	.619**	.581**	0.437	-0.021	.801*
	Sig. (2-tailed)	0.004	0.003	0.189		0.131	0.021	0.080	0.189	0.066	0.307	0.089	0.336	0.002	0.044	0.132	0.003	0.004	0.007	0.054	0.930	0.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Y5	Pearson	0.383	0.190	-0.101	0.349	1	0.000	0.225	.787**	0.359	0.313	.582**	0.399	0.393	0.256	.453*	0.298	0.279	0.225	0.443	0.000	.617*

[illegible]

Y10	Pearson Correlation	0.432	0.321	0.274	0.241	0.313	0.350	0.042	0.169	.569**	1	0.241	-0.118	0.419	0.048	0.312	0.420	0.136	0.239	0.036	-0.299	.467*
	Sig. (2-tailed)	0.057	0.168	0.242	0.307	0.179	0.130	0.860	0.477	0.009		0.307	0.621	0.066	0.841	0.180	0.065	0.567	0.310	0.881	0.200	0.038
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Y11	Pearson Correlation	.482*	0.093	-0.047	0.390	.582**	.634**	0.165	0.424	.527*	0.241	1	0.346	0.192	0.321	.559*	.469*	0.385	-0.047	-0.093	0.292	.629*
	Sig. (2-tailed)	0.031	0.697	0.844	0.089	0.007	0.003	0.487	0.063	0.017	0.307		0.135	0.417	0.167	0.010	0.037	0.093	0.844	0.697	0.211	0.003
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Y12	Pearson Correlation	0.289	0.149	0.023	0.227	0.399	0.107	0.438	0.369	0.268	-0.118	0.346	1	0.175	0.367	-0.016	0.076	0.326	0.177	0.110	0.061	0.425
	Sig. (2-tailed)	0.217	0.530	0.923	0.336	0.081	0.652	0.053	0.109	0.252	0.621	0.135		0.461	0.111	0.948	0.749	0.161	0.456	0.644	0.797	0.062
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Y13	Pearson Correlation	0.382	.731**	0.159	.650**	0.393	0.192	0.106	0.159	0.400	0.419	0.192	0.175	1	.623**	0.210	.645**	.583**	.630**	0.363	-0.204	.693*
	Sig. (2-tailed)	0.096	0.000	0.503	0.002	0.086	0.417	0.656	0.503	0.081	0.066	0.417	0.461		0.003	0.374	0.002	0.007	0.003	0.116	0.389	0.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Y14	Pearson Correlation	0.324	.640**	0.155	.455*	0.256	0.321	-0.026	-0.103	.449*	0.048	0.321	0.367	.623**	1	0.301	.514*	.590**	0.241	0.378	-0.046	.601*
	Sig. (2-tailed)	0.164	0.002	0.514	0.044	0.277	0.167	0.914	0.664	0.047	0.841	0.167	0.111	0.003		0.197	0.020	0.006	0.305	0.100	0.848	0.005

	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Y15	Pearson Correlation	0.278	0.350	0.244	0.348	.453*	0.348	0.265	0.346	.637**	0.312	.559*	-0.016	0.210	0.301	1	.473*	0.399	0.007	0.109	-0.163	.588*
	Sig. (2-tailed)	0.235	0.131	0.299	0.132	0.045	0.132	0.259	0.135	0.003	0.180	0.010	0.948	0.374	0.197		0.035	0.081	0.977	0.648	0.494	0.006
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Y16	Pearson Correlation	.686**	.763**	.452*	.625**	0.298	.625**	0.151	0.151	.482*	0.420	.469*	0.076	.645**	.514*	.473*	1	.673**	.503*	0.254	-0.134	.800*
	Sig. (2-tailed)	0.001	0.000	0.045	0.003	0.202	0.003	0.526	0.526	0.031	0.065	0.037	0.749	0.002	0.020	0.035		0.001	0.024	0.279	0.574	0.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Y17	Pearson Correlation	0.436	.640**	0.270	.619**	0.279	.502*	0.180	0.270	.499*	0.136	0.385	0.326	.583**	.590**	0.399	.673**	1	.458*	.501*	0.020	.774*
	Sig. (2-tailed)	0.055	0.002	0.249	0.004	0.234	0.024	0.447	0.249	0.025	0.567	0.093	0.161	0.007	0.006	0.081	0.001		0.042	0.024	0.933	0.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Y18	Pearson Correlation	0.276	.673**	0.394	.581**	0.225	0.110	0.364	0.242	0.159	0.239	-0.047	0.177	.630**	0.241	0.007	.503*	.458*	1	0.350	-0.295	.539*
	Sig. (2-tailed)	0.239	0.001	0.086	0.007	0.341	0.645	0.115	0.303	0.503	0.310	0.844	0.456	0.003	0.305	0.977	0.024	0.042		0.131	0.206	0.014
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Y19	Pearson Correlation	0.204	0.439	0.179	0.437	0.443	-0.093	0.077	0.435	0.099	0.036	-0.093	0.110	0.363	0.378	0.109	0.254	.501*	0.350	1	-0.204	0.434

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	: Sudianita, S.Pd
Instansi	: MIN 1 Rejang Lebong
Mata Pelajaran	: IPAS
Fase/Kelas/Semester	: A/III/Ganjil
Bab 2	: Cuaca dan perubahannya
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit
Tahun Penyusunan	: 2025/2026

B. KOMPETENSI AWAL

Capaian Pembelajaran Umum Fase B

Pada akhir Fase B, peserta didik mampu mengamati, mengidentifikasi, serta menjelaskan berbagai fenomena alam yang terjadi di lingkungan sekitar, termasuk perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan makhluk hidup serta aktivitas manusia. Peserta didik mampu memperoleh informasi melalui kegiatan mengamati, bertanya, mencoba, dan mengomunikasikan hasil pengamatan menggunakan bahasa yang sederhana. Selain itu, peserta didik menunjukkan sikap peduli terhadap lingkungan, mampu bekerja sama dalam kegiatan pembelajaran, serta menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari.

Capaian Pembelajaran Elemen

Pada akhir Fase B, peserta didik mampu memahami dan menjelaskan karakteristik benda, makhluk hidup, serta fenomena alam yang terjadi di lingkungan sekitar. Peserta didik juga mampu menjelaskan hubungan antara kondisi alam dengan kehidupan manusia serta pentingnya menjaga lingkungan untuk mendukung keberlangsungan kehidupan.

C. sPROFIL PELAJAR PANCASILA

- Profil Pelajar Pancasila yang ingin dicapai meneladani akhlak rasulullah SAW, seperti jujur, amanah, sabar, beradab dan rendah hati sopan dan santun.

D. PROFIL PELAJAR RAHMATAN LIL'ALAMIN

- Profil Pelajar *Rahmatan Lil 'Alamin* yang ingin dicapai adalah *toleansi dan harmoni social, beradap, kebersamaan dan persatuan seta keseimbangan antara dunia dan akhirat.*

E. SARANA PRASARANA

- Media : Papan Tulis, spidol atau media lain yang tersedia
- Sumber Belajar : LKPD, LKS, Buku Teks, laman E-learning, E-book, dan lain-lain

F. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik regular: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. Seperti aspek kognitif, affektiv, psykomotorik
- Peserta didik dengan kesulitan belajar: memiliki gaya belajar yang terbatas hanya satu gaya misalnya dengan audio. Memiliki kesulitan dengan bahasa dan pemahaman materi ajar, kurang percaya diri, kesulitan berkonsentrasi jangka panjang,

G. METODE, SETRATEGI PEMBELAJARAN

- Metode ceramah, tanya jawab, diskusi dll.
- TGT P2

KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Mengetahui pengertian cuaca sebagai keadaan udara pada suatu tempat dan waktu tertentu.
- Mengetahui berbagai jenis cuaca, yaitu cuaca cerah, berawan, hujan, dan berangin.
- Mengetahui faktor-faktor yang menyebabkan perubahan cuaca dalam kehidupan sehari-hari.
- Mengetahui pengaruh perubahan cuaca terhadap aktivitas manusia dan lingkungan sekitar.
- Mengetahui cara menyesuaikan diri dengan perubahan cuaca untuk menjaga kesehatan dan keselamatan.
- Mengetahui pentingnya mengamati kondisi cuaca sebelum melakukan kegiatan sehari-hari.
- Menyampaikan hasil pengamatan sederhana tentang kondisi cuaca di lingkungan sekitar secara lisan maupun tertulis dengan percaya diri.

B. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

- Peserta didik dapat mengetahui pengertian cuaca sebagai keadaan udara pada suatu tempat dan waktu tertentu melalui kegiatan mengamati gambar, video, atau kondisi lingkungan sekitar.
- Peserta didik dapat mengetahui berbagai jenis cuaca, seperti cuaca cerah, berawan, hujan, dan berangin beserta ciri-cirinya.
- Peserta didik dapat mengetahui bahwa cuaca dapat berubah dari waktu ke waktu serta mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi perubahan cuaca.
- Peserta didik dapat mengetahui pengaruh perubahan cuaca terhadap aktivitas manusia, tumbuhan, dan hewan dalam kehidupan sehari-hari.
- Peserta didik dapat mengetahui cara menjaga kesehatan dan keselamatan serta menyesuaikan diri dengan kondisi cuaca yang berbeda.
- Peserta didik dapat mengomunikasikan hasil pengamatan mengenai kondisi cuaca di lingkungan sekitar secara lisan maupun tertulis dengan menggunakan bahasa yang sederhana dan percaya diri.

C. PEMAHAMAN BERMAKNA

Melalui pembelajaran tentang cuaca dan perubahannya, peserta didik memahami bahwa cuaca merupakan keadaan udara yang dapat berubah-ubah setiap waktu dan memengaruhi aktivitas manusia, hewan, serta tumbuhan. Dengan memahami jenis-jenis cuaca dan pengaruhnya, peserta didik diharapkan mampu menyesuaikan diri terhadap perubahan cuaca, menjaga kesehatan dan keselamatan, serta menerapkan sikap peduli terhadap lingkungan dalam kehidupan sehari-hari.

D. PERTANYAAN PEMANTIK

- Bagaimana keadaan cuaca di sekitar kita hari ini? Apa yang kamu lihat di langit?
- Mengapa kita perlu mengetahui keadaan cuaca sebelum melakukan kegiatan di luar rumah?
- Apa yang biasanya kamu lakukan ketika cuaca tiba-tiba berubah dari cerah menjadi hujan?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

“Menerapkan Adab Kepada Guru dan Anjurann Berbuat Baik Kepada guru”

KEGIATAN PENDAHULUAN (PERTEMUAN 1, 2 x 35 menit)

- Guru memberikan salam.

- Guru menanyakan kepada peserta didik mengenai kesiapan dan kenyamanan untuk belajar.
- Guru mempersilakan salah satu peserta didik memimpin doa.
- Guru menanyakan kehadiran peserta didik (absensi).
- Guru mengingatkan terlebih dahulu materi minggu lalu sebelum masuk ke materi baru
- Guru menyampaikan informasi mengenai pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- Guru menyampaikan informasi mengenai tujuan pembelajaran dan indikator yang akan dicapai.

Guru menyampaikan materi tentang pengertian adab kepada guru

KEGIATAN INTI

50 menit

1. Eksplorasi Konsep

- Guru menanyakan tentang cuaca.
- Guru menjelaskan perubahan cuaca disertai contoh.
- Siswa menyimak penjelasan guru dan mencatat poin penting.

2. Refleksi Awal

- Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan tentang materi perubahan cuaca.

KEGIATAN PENUTUP

- Guru memimpin sesi refleksi dengan mengajukan pertanyaan
- Peserta didik diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapat dan perasaan mereka.
- Guru memberikan umpan balik dan penguatan terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan.
- Guru memberikan kesimpulan yang jelas dan ringkas materi
- Guru menutup pelajaran dengan doa bersama.
- Guru mengucapkan terima kasih kepada peserta didik atas partisipasi mereka.
- Guru mengucapkan salam.

KEGIATAN PENDAHULUAN (PERTEMUAN 2, 2 x 35 menit)

10 menit

- Guru memberikan salam.
- Guru menanyakan kepada peserta didik mengenai kesiapan dan kenyamanan untuk belajar.
- Guru mempersilakan salah satu peserta didik memimpin doa.
- Guru menanyakan kehadiran peserta didik (absensi).
- Guru mengingatkan terlebih dahulu materi minggu lalu sebelum masuk ke materi baru
- Guru menyampaikan informasi mengenai pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- Guru menyampaikan informasi mengenai tujuan pembelajaran dan indikator yang akan dicapai.
- Guru menyampaikan materi tentang pengertian adab kepada guru.

KEGIATAN INTI**50 menit****1. Orientasi Cerita**

- Guru menampilkan gambar atau video tentang berbagai kondisi cuaca, seperti cuaca cerah, berawan, hujan, dan berangin.
- Peserta didik mengamati gambar atau video yang ditampilkan.
- Guru mengajukan pertanyaan pemantik untuk menggali pengetahuan awal peserta didik mengenai cuaca.
- Guru menjelaskan pengertian cuaca, jenis-jenis cuaca, perubahan cuaca, serta faktor-faktor yang memengaruhi perubahan cuaca.
- Peserta didik menyimak penjelasan guru dan mencatat informasi penting.
- Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami..

2. Elaborasi**Pembentukan Time (Times)**

- Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok yang terdiri atas 4–5 orang secara heterogen.
- Setiap kelompok menerima LKPD yang berisi tugas mengidentifikasi jenis-jenis cuaca, ciri-ciri cuaca, serta pengaruhnya terhadap kehidupan sehari-hari.

- Peserta didik berdiskusi untuk menyelesaikan LKPD, saling bertukar pendapat, dan membantu teman yang mengalami kesulitan.
- Guru membimbing jalannya diskusi dan memberikan penguatan apabila diperlukan.

Permainan (Games)

- Guru menyiapkan kartu soal atau kuis tentang materi cuaca dan perubahannya.
- Setiap peserta didik secara bergantian mengambil kartu soal dan menjawab pertanyaan sesuai pemahamannya.
- Jawaban yang benar memperoleh poin untuk tim masing-masing.
- Guru memberikan penguatan terhadap jawaban peserta didik

Turnamen (Tournament)

- Guru mengelompokkan peserta didik ke dalam meja turnamen berdasarkan kemampuan yang setara.
- Peserta didik mengikuti turnamen dengan menjawab pertanyaan secara bergiliran.
- Setiap jawaban benar memperoleh skor yang akan ditambahkan sebagai nilai kelompok.
- Guru mencatat skor yang diperoleh setiap peserta didik selama turnamen berlangsung

Penghargaan Tim (Team Recognition)

- Guru menghitung total skor yang diperoleh masing-masing kelompok.
- Guru mengumumkan kelompok dengan perolehan skor tertinggi sebagai Tim Terbaik.
- Guru memberikan penghargaan berupa sertifikat sederhana, bintang prestasi, atau tepuk tangan bersama sebagai bentuk apresiasi atas kerja sama dan semangat belajar peserta didik.
- Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi tentang cuaca dan perubahannya serta memberikan motivasi agar peserta didik terus aktif bekerja sama dalam pembelajaran.

KEGIATAN PENUTUP

10 menit

- Guru memimpin sesi refleksi dengan mengajukan pertanyaan
- Peserta didik diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapat dan perasaan mereka.
- Guru memberikan umpan balik dan penguatan terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan.
- Guru memberikan kesimpulan yang jelas dan ringkas materi
- Guru menutup pelajaran dengan doa bersama.
- Guru mengucapkan terima kasih kepada peserta didik atas partisipasi mereka.
- Guru mengucapkan salam.

F. ASESMEN/PENILAIAN

1. Asesmen Diagnostik (Sebelum Pembelajaran)

Untuk mengetahui kesiapan siswa dalam memasuki pembelajaran, dengan pertanyaan:

- Cuaca apa yang kamu lihat saat berangkat ke sekolah hari ini?
- Sebutkan dua jenis cuaca yang kamu ketahui!
- Apa yang kamu lakukan ketika cuaca hujan?
- Mengapa kita perlu mengetahui keadaan cuaca sebelum beraktivitas?

2. Asesmen Formatif (Selama Proses Pembelajaran)

Asesmen formatif dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung, Memantau kemajuan siswa dalam memahami materi dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. khususnya saat siswa melakukan kegiatan diskusi, presentasi dan refleksi tertulis.

3. Asesmen Sumatif

a. Asesmen Pengetahuan

Teknik Asesmen:

- Tes : Tertulis
- Non Tes : Observasi

Bentuk Instrumen:

- Asesmen tidak tertulis : Daftar pertanyaan
 - Asesmen tertulis : Jawaban singkat, essay pilihan ganda
- b. Asesmen Keterampilan
- Teknik Asesmen : Kinerja
 - Bentuk Instrumen : Lembar Kinerja

G. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran.
- Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang lebih variatif dengan menambah keluasan dan kedalaman materi yang mengarah pada *high order thinking*
- Guru menyediakan sumber belajar tambahan, seperti buku-buku sejarah, artikel, atau video dokumenter, bagi peserta didik yang ingin memperluas pengetahuan mereka.
- Program pengayaan dilakukan di luar jam belajar efektif

Remedial

- Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran
- Guru melakukan pembahasan ulang terhadap materi yang telah diberikan dengan cara/metode yang berbeda untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih memudahkan peserta didik dalam memaknai dan menguasai materi ajar misalnya lewat diskusi dan permainan.
- Guru menjelaskan kembali konsep-konsep penting dengan bahasa yang lebih sederhana dan memberikan contoh-contoh yang lebih konkret.
- Program remedial dilakukan di luar jam belajar efektif.

H. REFLEKSI

Refleksi Guru:

Pertanyaan kunci yang membantu guru untuk merefleksikan kegiatan pengajaran di kelas, misalnya:

1. Apakah semua peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran ini ?
2. Apakah ada kesulitan yang dialami peserta didik?
3. Apakah semua peserta didik sudah dapat melampaui target pembelajaran?
4. Sudahkan tumbuh sikap yang mencerminkan profil pelajar pancasila dan profil pelajar rahmatallah 'alamin?
5. Apa langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses belajar?

Refleksi Peserta Didik:

1. Bagian manakah yang menurut kamu hal paling sulit dari pelajaran ini?
2. Apa yang akan kamu lakukan untuk memperbaiki hasil belajarmu?
3. Kepada siapa kamu akan meminta bantuan untuk memahami pelajaran ini?
4. Jika kamu diminta untuk memberikan bintang 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kamu berikan pada usaha yang telah dilakukan.

LAMPIRAN

LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama :

Kelas :

Absen :

Petunjuk

- Sebelum mengerjakan soal jangan lupa untuk membaca basmallah terlebih dahulu.
- Baca soal dengan teliti.
- Menjawab semua pertanyaan dengan benar dan tidak terburu-buru.

- Yakin dengan jawaban sendiri.
- Lembar kerja ini dapat dikerjakan secara individu atau kelompok.

SOAL PILIHAN GANDA

Pilihlah jawaban yang paling benar dengan memberi tanda (✓) pada huruf A, B, C, atau D!

1. Cuaca adalah
 - a. Keadaan tanah pada suatu tempat
 - b. Keadaan udara pada suatu tempat dan waktu tertentu
 - c. Keadaan air di sungai
 - d. Keadaan tumbuhan di suatu tempat
2. Cuaca yang ditandai dengan matahari bersinar terang disebut
 - a. Hujan
 - b. Berawan
 - c. Cerah
 - d. Berkabut
3. Berikut ini yang termasuk jenis cuaca adalah
 - a. Gunung
 - b. Sungai
 - c. Hujan
 - d. Sawah

4. Saat cuaca hujan, kita sebaiknya membawa
 - a. Topi
 - b. Payung
 - c. Kipas angin
 - d. Buku gambar
5. Cuaca yang paling cocok untuk menjemur pakaian adalah
 - a. Hujan
 - b. Cerah
 - c. Berawan
 - d. Berkabut
6. Sebelum berangkat ke sekolah, kita sebaiknya
 - a. Melihat keadaan cuaca
 - b. Tidur kembali
 - c. Bermain terlebih dahulu
 - d. Menonton televisi
7. Perubahan cuaca dapat memengaruhi
 - a. Aktivitas manusia
 - b. Nama seseorang

c. Warna rambut

Bentuk rumah

8. Saat cuaca sangat panas, kita sebaiknya

- a. Minum air putih yang cukup
- b. Memakai jas hujan
- c. Memakai selimut tebal
- d. Bermain di bawah terik matahari

9. Angin yang bertiup sangat kencang dapat menyebabkan

- a. Pohon tumbang
- b. Sungai mengering
- c. Matahari semakin terang
- d. Langit menjadi biru

10. Sikap yang tepat saat menghadapi perubahan cuaca adalah

- a. Menyesuaikan kegiatan dengan kondisi cuaca
- b. Mengabaikan keadaan cuaca
- c. Bermain hujan tanpa pelindung
- d. Membuang sampah sembarangan

B. Soal Esai

1. Apa yang dimaksud dengan cuaca?
2. Sebutkan empat jenis cuaca yang kamu ketahui!
3. Jelaskan pengaruh cuaca terhadap kegiatan manusia!
4. Mengapa kita perlu mengetahui keadaan cuaca sebelum melakukan aktivitas di luar rumah?
5. Apa yang harus kamu lakukan ketika cuaca tiba-tiba berubah menjadi hujan saat berada di luar rumah

Kunci Jawaban Pilihan Ganda

1. b. Keadaan udara pada suatu tempat dan waktu tertentu.
2. c. Cerah.
3. c. Hujan.
4. b. Payung.
5. b. Cerah.
6. a. Melihat keadaan cuaca.
7. a. Aktivitas manusia.
8. a. Minum air putih yang cukup.
9. a. Pohon tumbang.
10. a. Menyesuaikan kegiatan dengan kondisi cuaca.

B. Kunci Jawaban Esai

1. Cuaca adalah keadaan udara pada suatu tempat dan waktu tertentu.
2. Empat jenis cuaca yaitu:
 - Cuaca cerah
 - Cuaca berawan
 - Cuaca hujan
 - Cuaca berangin
3. Pengaruh cuaca terhadap kegiatan manusia:
Cuaca memengaruhi aktivitas sehari-hari, seperti bermain, belajar, bertani, menjemur pakaian, dan bepergian. Saat cuaca hujan, beberapa kegiatan di luar rumah dapat terganggu.
4. Kita perlu mengetahui keadaan cuaca sebelum melakukan aktivitas di luar rumah agar dapat

mempersiapkan perlengkapan yang sesuai, menjaga kesehatan, dan menghindari bahaya akibat cuaca buruk.

5. Saat cuaca tiba-tiba berubah menjadi hujan, kita sebaiknya menggunakan payung atau jas hujan, mencari tempat berteduh yang aman, dan berhati-hati saat berjalan atau berkendara.

GLOSARIUM

Aktivitas	Kegiatan yang dilakukan seseorang dalam kehidupan sehari-hari
Awan	Kumpulan titik-titik air atau kristal es yang melayang di atmosfer dan dapat menyebabkan hujan.
Berangin	Keadaan cuaca ketika angin bertiup cukup kencang.
Berawan	Keadaan cuaca ketika langit dipenuhi oleh awan sehingga sinar matahari tidak tampak sepenuhnya.
Cuaca	Keadaan udara pada suatu tempat dan waktu tertentu yang dapat berubah-ubah.
Curah Hujan	Banyaknya air hujan yang turun di suatu daerah dalam jangka waktu tertentu.
Hujan	Peristiwa jatuhnya titik-titik air dari awan ke permukaan bumi.

Perubahan Cuaca	Perubahan keadaan udara dari satu kondisi ke kondisi lainnya, misalnya dari cerah menjadi hujan
-----------------	---

REFERENSI

Kementerian Agama Republik Indonesia. (2022). *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk SD/MI Kelas III*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam.

Kementerian Agama Republik Indonesia. (2022). *Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk SD/MI Kelas III*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase B*. Jakarta: Kemendikbudristek.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI Kelas III*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kemendikbudristek.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI Kelas III*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kemendikbudristek.

DOKUMENTASI

Pengisian Angket Uji Validitas



Pengisian Angket Penelitian



ANGKET UJI VALIDITAS

Instrumen Angket Penelitian

Pari

Judul Penelitian: Hubungan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Kemampuan Berpikir Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III MIN 1 Rejang Lebong

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah setiap pernyataan dengan saksama.
2. Berikan tanda cek (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan keadaan sebenarnya.
3. Jawaban tidak memengaruhi nilai siswa dan dijamin kerahasiaannya.
4. Isilah dengan jujur dan teliti.

Skala Penilaian

Pilihan	Keterangan	Skor Positif	Skor Negatif
SS	Sangat Setuju	5	1
S	Setuju	4	2
N	Netral	3	3
TS	Tidak Setuju	2	4
STS	Sangat Tidak Setuju	1	5

Variabel X

Indikator :

1. Penyajian Materi Oleh Guru
2. Kertarikan dan kesenangan saat belajar
3. Keaktifan dalam berdiskusi kelompok
4. Partisipasi dalam permainan
5. Kerja sama dalam kelompok
6. Peran guru dalam pembelajaran TGT
7. Motivasi belajar setelah menggunakan TGT

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe TGT

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Guru menjelaskan materi IPAS dengan jelas sebelum permainan dimulai.	✓				
2	Saya merasa senang belajar menggunakan model TGT (Games).	✓				
3	Saya aktif mengikuti diskusi kelompok saat pembelajaran IPAS.		✓			
4	Saya bekerja sama dengan teman kelompok untuk menyelesaikan tugas.		✓			
5	Games membuat saya lebih bersemangat mengikuti pelajaran IPAS.	✓				
6	Saya berani menyampaikan pendapat saat diskusi kelompok.		✓			
7	Permainan dalam games membuat pembelajaran lebih menarik.	✓				
8	Saya membantu teman yang belum memahami materi IPAS.	✓				
9	Guru memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk berpartisipasi.		✓			
10	Saya merasa termotivasi untuk mendapatkan nilai terbaik dalam turnamen.	✓				
11	Pembelajaran dengan menggunakan games membuat	✓				

	saya lebih mudah memahami materi IPAS.					
12	Saya aktif menjawab pertanyaan saat permainan berlangsung.	✓				
13	Kelompok saya berdiskusi dengan tertib dan kompak.	✓				
14	Saya merasa percaya diri saat mengikuti turnamen akademik.	✓				
15	Games membuat suasana belajar menjadi menyenangkan.	✓				
16	Saya lebih rajin belajar IPAS karena adanya permainan kelompok.		✓			
17	Saya merasa dihargai ketika pendapat saya diterima kelompok.	✓				
18	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang aktif dan kompak.		✓			
19	Saya menjadi lebih aktif sejak menggunakan model pembelajaran Games.	✓				
20	Secara keseluruhan model TGT(Games) membantu saya belajar IPAS dengan lebih baik.	✓				

Variabel Y

Indikator :

1. Memahami Konsep Materi
2. Menjawab dan memberikan alasan
3. Menganalisis informasi
4. Pemecahan masalah
5. Keberanian bertanya dan berpendapat

6. Rasa ingin tahu
7. Memberikan contoh dan aplikasi konsep
8. Peningkatkan kemampuan berfikir

Kemampuan Berpikir Siswa

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
21	Saya mampu memahami materi IPAS yang dijelaskan guru.		✓			
22	Saya dapat menjawab pertanyaan guru dengan baik.		✓			
23	Saya mampu memberikan alasan atas jawaban yang saya pilih.		✓			
24	Saya dapat membedakan informasi yang benar dan salah dalam pelajaran IPAS.		✓			
25	Saya mampu menyelesaikan soal IPAS secara mandiri.		✓			
26	Saya mencoba mencari cara lain untuk menyelesaikan masalah dalam pelajaran.		✓			
27	Saya berani bertanya ketika ada materi yang belum dipahami.	✓				
28	Saya mampu menyimpulkan materi pelajaran dengan bahasa sendiri.		✓			
29	Saya dapat menghubungkan materi IPAS dengan kehidupan sehari-hari.	✓				
30	Saya berpikir terlebih dahulu sebelum menjawab pertanyaan.	✓				

6. Rasa ingin tahu
7. Memberikan contoh dan aplikasi konsep
8. Peningkatkan kemampuan berfikir

Kemampuan Berpikir Siswa

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
21	Saya mampu memahami materi IPAS yang dijelaskan guru.		✓			
22	Saya dapat menjawab pertanyaan guru dengan baik.		✓			
23	Saya mampu memberikan alasan atas jawaban yang saya pilih.		✓			
24	Saya dapat membedakan informasi yang benar dan salah dalam pelajaran IPAS.		✓			
25	Saya mampu menyelesaikan soal IPAS secara mandiri.		✓			
26	Saya mencoba mencari cara lain untuk menyelesaikan masalah dalam pelajaran.		✓			
27	Saya berani bertanya ketika ada materi yang belum dipahami.	✓				
28	Saya mampu menyimpulkan materi pelajaran dengan bahasa sendiri.		✓			
29	Saya dapat menghubungkan materi IPAS dengan kehidupan sehari-hari.	✓				
30	Saya berpikir terlebih dahulu sebelum menjawab pertanyaan.	✓				

ANGKET PENELITIAN

Kelas: 30
 Nama: Azza Nur
 Instrumen Angket Penelitian

Judul Penelitian: Hubungan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Kemampuan Berpikir Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III MIN 1 Rejang Lebong

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah setiap pernyataan dengan saksama.
2. Berikan tanda cek (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan keadaan sebenarnya.
3. Jawaban tidak memengaruhi nilai siswa dan dijamin kerahasiaannya.
4. Isilah dengan jujur dan teliti.

Skala Penilaian

Pilihan	Keterangan	Skor Positif	Skor Negatif
SS	Sangat Setuju	5	1
S	Setuju	4	2
N	Netral	3	3
TS	Tidak Setuju	2	4
STS	Sangat Tidak Setuju	1	5

Variabel X

Indikator :

1. Penyajian Materi Oleh Guru
2. Ketarikan dan kesenangan saat belajar
3. Keaktifan dalam berdiskusi kelompok
4. Partisipasi dalam permainan
5. Kerja sama dalam kelompok
6. Peran guru dalam pembelajaran TGT
7. Motivasi belajar setelah menggunakan TGT

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe TGT

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Guru menjelaskan materi IPAS dengan jelas sebelum permainan dimulai.		✓			
2	Saya merasa senang belajar menggunakan model TGT (Games).			✓		
3	Saya aktif mengikuti diskusi kelompok saat pembelajaran IPAS.		✓			
4	Games membuat saya lebih bersemangat mengikuti pelajaran IPAS.		✓			
5	Saya berani menyampaikan pendapat saat diskusi kelompok.			✓		
6	Permainan dalam games membuat pembelajaran lebih menarik.	✓				
7	Saya membantu teman yang belum memahami materi IPAS.		✓			
8	Guru memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk berpartisipasi.		✓			
9	Saya merasa termotivasi untuk mendapatkan nilai terbaik dalam turnamen.		✓			
10	Pembelajaran dengan menggunakan games membuat saya lebih mudah memahami materi IPAS.		✓			

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe TGT

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Guru menjelaskan materi IPAS dengan jelas sebelum permainan dimulai.		✓			
2	Saya merasa senang belajar menggunakan model TGT (Games).			✓		
3	Saya aktif mengikuti diskusi kelompok saat pembelajaran IPAS.		✓			
4	Games membuat saya lebih bersemangat mengikuti pelajaran IPAS.		✓			
5	Saya berani menyampaikan pendapat saat diskusi kelompok.			✓		
6	Permainan dalam games membuat pembelajaran lebih menarik.	✓				
7	Saya membantu teman yang belum memahami materi IPAS.		✓			
8	Guru memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk berpartisipasi.		✓			
9	Saya merasa termotivasi untuk mendapatkan nilai terbaik dalam turnamen.		✓			
10	Pembelajaran dengan menggunakan games membuat saya lebih mudah memahami materi IPAS.		✓			

8. Peningkatan kemampuan berfikir

Kemampuan Berpikir Siswa

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
20	Saya mampu memahami materi IPAS yang dijelaskan guru.	✓				
21	Saya dapat menjawab pertanyaan guru dengan baik.	✓				
22	Saya dapat membedakan informasi yang benar dan salah dalam pelajaran IPAS.	✓	✓			
23	Saya mampu menyelesaikan soal IPAS secara mandiri.	✓				
24	Saya mencoba mencari cara lain untuk menyelesaikan masalah dalam pelajaran.		✓			
25	Saya mampu menyimpulkan materi pelajaran dengan bahasa sendiri.	✓				
26	Saya dapat menghubungkan materi IPAS dengan kehidupan sehari-hari.	✓				
27	Saya berpikir terlebih dahulu sebelum menjawab pertanyaan.	✓				
28	Saya mampu menemukan solusi ketika mengalami kesulitan belajar.		✓			
29	Saya dapat menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari.	✓				
30	Saya mampu memahami hubungan sebab akibat dalam materi IPAS.	✓				

31	Saya tertarik mencari informasi tambahan tentang materi IPAS.	✓					
32	Saya dapat membuat kesimpulan dari hasil pengamatan sederhana.	✓					
33	Saya mampu memecahkan masalah sederhana yang diberikan guru.	✓					
34	Saya dapat memberikan contoh yang sesuai dengan materi pelajaran.	✓					

BIODATA MAHASISWA



Letta Rahma Nabila adalah nama penulis Skripsi ini. Penulis merupakan anak ke dua dan terakhir dari bapak Suyatno dan ibu Nurleni. Lahir pada tanggal 11 Maret 2004 di desa Bangunsari, kecamatan Purwodadi, Kabupaten Musirawas, Provinsi Sumatera Selatan. Penulis menempuh pendidikan dimulai dari

PAUD Cipta sari, Kemudian melanjutkan ke SDN Bangunsari (lulus Tahun 2016), Kemudian melanjutkan ke SMPS Al Azhaar II (lulus tahun 2019), dan melanjutkan ke Pondok Pesantren Misro Arafah *Boarding school* Lubuklinggau (lulus tahun 2022), dan sekarang melanjutkan pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, fakultas Tarbiyah, program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Selama perkuliahan, penulis juga beorganisasi di HMPS.

Akhir kata penulis mengucapkan ribuan rasa syukur atas terselesaikannya skripsi yang berjudul Hubungan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dengan kemampuan berfikir siswa pada pembelajaran IPAS kelas III MIN 1 RL.