

**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBASIS GAME CLASS
OF CHAMPIONS DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR
KRITIS PESERTA DIDIK KELAS VI SD**

Nur Izzatur Rif'ah¹, Julianto², Paramita Ceffiriana³, Rudi Hariyono⁴, Fitria Hidayati⁵
^{1,2}Universitas Negeri Surabaya, ^{3,4}SDN Pagesangan 1/426 Surabaya, ⁵Universitas
W.R Supratman Surabaya

¹izzahiffah20@gmail.com, ²julianto@unesa.ac.id, ³paramitaceffi1608@gmail.com,
⁴rudyhariyono2368@gmail.com, ⁵fitriahidayati.unipra@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to improve the critical thinking skills of grade VI students in learning mathematics through a game-based cooperative learning model "Class of Champions". A total of 33 students were the subjects in this Classroom Action Research (PTK), which was conducted at SDN Pagesangan 1/426 Surabaya. There are three steps in this study, namely initial assessment, cycle 1, and cycle 2. The activities carried out include planning, action, observation and reflection. "Class of Champions" game has two rounds of games used in this study to teach mathematical concepts related to counting operations of small numbers. The initial assessment results showed that the average score was 48.72. This result showed that their critical thinking skills were still far from what was expected. This finding became the basis for planning cycle 1. In cycle 1, there was an increase with an average score of 62.78 and in cycle 2 the average score increased significantly to 87.51. The findings from the results of this study indicate that the application of the game-based cooperative learning model "Class of Champions" has succeeded in improving students' critical thinking skills in learning mathematics.

Keywords: Critical Thinking Skills, TGT Type Cooperative, "Class of Champions" Game

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas VI dalam pembelajaran matematika melalui model pembelajaran kooperatif berbasis *game* "Class of Champions". Sebanyak 33 peserta didik menjadi subjek dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini, yang dilaksanakan di SDN Pagesangan 1/426 Surabaya. Ada tiga langkah dalam penelitian ini yaitu asesmen awal, siklus 1, dan siklus 2. Kegiatan yang dilakukan meliputi perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. *game* "Class of Champions" memiliki dua ronde permainan yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengajarkan konsep matematika yang berkaitan dengan operasi hitung bilangan cacah. Hasil asesmen awal menunjukkan bahwa skor rata-rata adalah 48,72. Hasil ini menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis mereka masih jauh dari yang diharapkan. Temuan ini menjadi dasar untuk perencanaan siklus 1. Pada siklus 1 mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 62,78 dan pada siklus 2 skor rata-rata meningkat secara signifikan menjadi 87,51. Temuan-temuan dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif berbasis *game* "Class of Champions" ini berhasil

meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran matematika.

Kata Kunci: Keterampilan Berpikir Kritis, Kooperatif Tipe TGT, *Game "Class of Champions"*

A. Pendahuluan

Pendidikan pada abad 21 mencakup banyak hal yang sangat kompleks sehingga membutuhkan keterampilan baru yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk menghadapi perubahan dan perkembangan zaman. Keterampilan yang paling penting adalah keterampilan berpikir kritis yang harus dikuasai oleh peserta didik (Pahrijal et al., 2023). Keterampilan berpikir kritis yang merupakan bagian dari keterampilan dasar pemikiran dalam 4C yakni berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Di antara keterampilan-keterampilan tersebut, berpikir kritis merupakan keterampilan yang sangat penting, terutama dalam belajar matematika (Kurniawati & Ekayanti, 2020)

Meskipun demikian, observasi pra-siklus di kelas VI-A SDN Pagesangan 1/426 Surabaya menunjukkan bahwa banyak peserta didik yang masih kurang memiliki keterampilan berpikir kritis yang memadai, terutama dalam pembelajaran matematika pada operasi hitung bilangan cacah. Dari 33 peserta didik, hanya 6 peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kritis yang baik, sedangkan 27 peserta didik lainnya masih dikategorikan memiliki kemampuan berpikir kritis yang rendah. Temuan dari wawancara guru kelas, yang mengindikasikan bahwa kemampuan berpikir kritis

peserta didik kelas VI masih jauh dari harapan, mendukung pendapat tersebut. Diyakini bahwa jika permasalahan ini tidak ditangani, maka akan berdampak negatif pada keterampilan peserta didik untuk berpikir kritis dan menghasilkan solusi.

Berdasarkan permasalahan ini, peneliti percaya bahwa dengan sebuah pendekatan yang dapat memotivasi peserta didik sekaligus dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu model pembelajaran yang dianggap efektif untuk digunakan dalam kondisi ini. Menurut Fauziyah dan Anugraheni (2020), tujuan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah untuk memotivasi peserta didik agar dapat saling membantu dan mendukung satu sama lain dalam mempelajari keterampilan berpikir kritis ketika mereka memperoleh suatu masalah yang diberikan oleh guru. Melalui kerja tim yang efisien, model pembelajaran ini berusaha untuk meningkatkan tidak hanya pemahaman topik matematika tetapi juga pengembangan kemampuan berpikir kritis. Senada dengan pendapat tersebut, penelitian oleh Fauziyah dan Anugraheni (2020) menunjukkan bahwa ketika model

pembelajaran TGT dikaitkan dengan isu-isu aktual, peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka dan mampu menghubungkan konsep-konsep yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari.

Sebagai upaya tambahan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik, peneliti mengintegrasikan *game* “*Class of Champions*” ke dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Saat ini, “*Class of Champions*” merupakan salah satu *game* yang paling populer di kalangan peserta didik. *Game* “*Class of Champions*” dibuat dengan menggunakan berbagai sumber daya, alat, dan *situs web online*. Karena *game* ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, maka penggunaan teknologi dalam pembuatannya juga memberikan nilai tambah. Selain itu, dengan memainkan *game* ini, peserta didik akan mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka untuk membuat rencana, bertindak cepat, dan menyesuaikan diri dengan keadaan yang berubah. Hasilnya, *game* ini memiliki banyak potensi untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Berdasarkan konteks di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif berbasis

game “*Class of Champions*” dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas VI sekolah dasar. Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan temuan konkret tentang efektivitas *game* “*Class of Champions*” dan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran inovatif yang relevan dengan tuntutan pendidikan pada abad ke-21.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Kemmis dan Carr “penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif yang dilakukan oleh para pelaku dalam masyarakat sosial dengan tujuan untuk memperbaiki pekerjaannya, memahami pekerjaannya, dan memahami situasi dimana pekerjaan tersebut dilakukan”. Prosedur berdasarkan model Kemmis & McTaggart, yang dicirikan sebagai suatu proses yang dinamis, memiliki empat komponen, yaitu 1) Perencanaan, sebelum memulai penelitian peneliti mendefinisikan masalah, menetapkan tujuan, dan membuat rencana tindakan. dan membuat rencana tindakan yang meliputi perangkat pembelajaran dan perlengkapan penelitian; 2) Tindakan, yaitu langkah-langkah yang dilakukan peneliti untuk membantu peserta didik

mengembangkan pemahaman konsep mereka; 3) Observasi, yaitu melakukan pengamatan hasil atau dampak dari tindakan kelas yang diberikan peneliti. Setiap siklus pengamatan dipisahkan oleh perlakuan yang berbeda (alur kegiatan yang beda) dan setiap siklus membahas subtopik yang sama sebelum diakhiri dengan tes pada akhir proses pembelajaran; 4) Refleksi: berdasarkan observasi, peneliti melihat, mengamati, dan menimbang hasil tindakan yang dilakukan. Berdasarkan hasil refleksi ini, kemudian dapat diputuskan apakah dilanjutkan siklus berikutnya atau tidak.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian tindakan kelas didefinisikan sebagai penelitian yang berusaha melakukan tindakan dalam rangka memperbaiki, meningkatkan, dan juga melakukan perubahan ke arah yang lebih baik dari sebelumnya sebagai upaya untuk memecahkan masalah yang dihadapi, khususnya yang tampak nyata dalam kegiatan pembelajaran atau proses belajar mengajar di kelas. Dalam penelitian ini peneliti akan meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata Pelajaran matematika materi operasi hitung bilangan cacah, Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun 2024/2025 pada bulan Juli hingga Agustus. Subjek penelitian ini adalah 33 peserta didik kelas VI-A SDN Pagesangan 1/426 Surabaya, terdiri dari 22 peserta didik laki-laki dan 11 peserta didik perempuan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap

siklus terdiri dari empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Tahapan pertama perencanaan, peneliti melakukan observasi untuk memperhatikan proses pembelajaran di kelas VI-A SDN Pagesangan 1/426 Surabaya. Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara informal dengan guru kelas terkait kendala yang dialami selama proses pembelajaran. Setekah itu, peneliti melakukan asesmen awal untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam berpikir kritis pada mata Pelajaran matematika materi operasi hitung bilangan cacah. Berdasarkan kegiatan tersebut, peneliti dapat mendefinisikan masalah, menetapkan tujuan dan membuat rencana tindakan.

Tahapan kedua tindakan, peneliti mempersiapkan materi pembelajaran matematika, menentukan indicator pencapaian yang ingin dicapai dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Peneliti mengajarkan materi operasi hitung bilangan cacah yang mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dengan anggota kelompoknya melalui *game "Class of Champions"*. Tahapan berikutnya adalah peneliti merancang kegiatan pembelajaran dengan berdasarkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, merancang *game "Class of Champions"* dengan memanfaatkan *situs web online*, dan membuat asesmen sumatif berupa tes tulis. Berdasarkan hasil dari tes tulis

tersebut, peneliti mengolah data dengan menghitung rata-rata nilai dan kemudian menganalisis data berdasarkan teori yang mendukung. Selanjutnya, yaitu melaksanakan penelitian tindakan kelas siklus 1 sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telah disusun.

Tahapan ketiga observasi, berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas siklus 1 yang telah dilaksanakan peneliti melakukan pengamatan hasil atau dampak dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbasis *game "Class of Champions"* terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas VI. Peneliti mengolah data dan menganalisisnya. Peneliti menyajikan hasil analisis data dan menyampaikan kesimpulan.

Tahapan keempat refleksi, berdasarkan hasil analisis data siklus 1, peneliti membuat keputusan apakah kegiatan pembelajaran pada siklus 1 telah memenuhi kriteria berpikir kritis. Apabila pada siklus 1 peserta didik belum memenuhi kriteria berpikir kritis dan belum menunjukkan peningkatan yang signifikan maka penelitian tindakan kelas dilanjutkan pada siklus berikutnya untuk melakukan perbaikan pada aktivitas pembelajaran. Berikut tabel kriteria berpikir kritis menurut Karim dalam (Ramdani et al., 2020)

Tabel 1 Kriteria Berpikir Kritis Menurut Karim

Skala Perolehan Kategori	Kriteria
$81,25 < x \leq 100$	Sangat Tinggi

$71,50 < x \leq 81,25$	Tinggi
$62,50 < x \leq 71,50$	Sedang
$43,75 < x \leq 62,50$	Rendah
$0 < x \leq 43,75$	Sangat Rendah

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes. Tes dilakukan melalui pertanyaan uraian mengenai operasi hitung bilangan cacah yang diberikan di setiap akhir siklus untuk mengukur keterampilan berpikir kritis peserta didik. Data yang terkumpul dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik melalui nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar, sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk menilai perubahan perilaku, keterlibatan, serta perkembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbasis *game "Class of Champions"* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas VI sekolah dasar dilaksanakan dalam 2 siklus. Tes evaluasi berpikir kritis peserta didik berupa soal uraian sebanyak 5 soal dimana setiap soal mewakili indikator berpikir kritis. Indikator berpikir kritis peserta didik meliputi keterampilan menganalisis,

keterampilan mensintesis, keterampilan mengenal dan memecahkan masalah, keterampilan menyimpulkan, dan keterampilan mengevaluasi atau menilai. Berikut penjelasan mengenai indikator berpikir kritis. (Ilham & Hardiyanti, 2020; Trimawati et al., 2020)

Keterampilan mengevaluasi atau menilai	Peserta didik mampu memberikan penilaian tentang nilai yang diukur dengan menggunakan standar tertentu.
--	---

Tabel 2 Indikator Berpikir Kritis

Indikator Berpikir Kritis	Deskripsi
Keterampilan menganalisis	Peserta didik mampu memahami isi teks dan mengidentifikasi masalah yang disajikan.
Keterampilan mensintesis	Peserta didik mampu menggabungkan konsep operasi hitung untuk menyelesaikan masalah.
Keterampilan mengenal dan memecahkan masalah	Peserta didik mampu mengidentifikasi langkah-langkah logis yang digunakan dalam proses berpikir dan menerapkannya ke dalam menyelesaikan permasalahan.
Keterampilan menyimpulkan	Peserta didik mampu mengembangkan pemahaman atau membuat keputusan berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan.

Asesmen Awal

Penelitian tindakan kelas diawali dengan observasi kegiatan pembelajaran matematika guru kelas VI-A. Berdasarkan hasil observasi tersebut ditemukan bahwa guru kelas telah melaksanakan pengajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun. Namun, interaksi antara guru kelas dan peserta didik masih bersifat satu arah di mana peserta didik umumnya pasif dan guru kelas lebih mendominasi dalam memberikan pengetahuan. Akibatnya, peserta didik tidak memiliki kesempatan untuk mengasah kemampuan berpikir kritis mereka. Selanjutnya, menurut hasil wawancara dengan guru kelas, sebagian besar peserta didik kesulitan untuk memahami sepenuhnya materi yang diberikan, terutama dalam hal analisis, identifikasi dan memutuskan suatu tindakan solusi. Selain itu, peserta didik merasa kurang nyaman untuk mengajukan pertanyaan atau mengemukakan pendapat mereka kepada guru kelas.

Selanjutnya, peneliti melakukan asesmen awal untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik kelas VI pada mata pelajaran matematika materi operasi hitung bilangan cacah. Asesmen awal dilakukan melalui tes tulis yang menunjukkan hasil rata-rata

skor 48,72 dengan kategori rendah. Dari 33 peserta didik, hanya 2 peserta didik yang masuk dalam kategori sangat kritis, dan 4 peserta didik dalam kategori kritis. Sebaliknya sebagian besar peserta didik berada di kategori rendah 10 peserta didik dan sangat rendah 17 peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa Sebagian besar peserta didik belum mampu menggunakan kemampuan berpikir kritis dalam proses pembelajaran secara maksimal. Berikut keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas VI pada asesmen awal dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3 Keterampilan Berpikir Kritis Pada Asesmen Awal

Kategori	Kemampuan Berpikir Kritis	
	Interval	F
Sangat Tinggi	$81,25 < x \leq 100$	2
Tinggi	$71,50 < x \leq 81,25$	4
Sedang	$62,50 < x \leq 71,50$	0
Rendah	$43,75 < x \leq 62,50$	10
Sangat Rendah	$0 < x \leq 43,75$	17

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan asesmen awal, terlihat bahwa peserta didik kelas VI-A masih memiliki kemampuan berpikir kritis yang relatif rendah. Siklus-siklus tindakan selanjutnya harus direncanakan dengan mempertimbangkan kondisi ini. Untuk mendukung pengembangan keterampilan ini, upaya yang dilakukan harus berkonsentrasi pada peningkatan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran,

penggunaan model pembelajaran yang mendorong peserta didik berpikir kritis, dan memberikan umpan balik yang bermanfaat.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti bermaksud untuk melakukan intervensi di dalam kelas dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Pendekatan khusus ini dipilih karena kemampuannya untuk mendorong keterlibatan peserta didik dengan menciptakan lingkungan belajar yang kompetitif dan kolaboratif. TGT juga menawarkan sejumlah manfaat, seperti meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui interaksi yang lebih mendalam (Fauziyah & Anugraheni, 2020).

Peneliti juga menggunakan *game* "Clash of Champions," yang dikembangkan dengan bantuan *situs web online* seperti *Wordwall* dan *Canva*, untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan relevan. Diharapkan dengan menggunakan *game* ini, peserta didik dapat memperoleh konsep matematika yang menarik dan meningkatkan motivasi mereka untuk berpartisipasi penuh dalam proses pembelajaran.

Melalui penerapan model TGT yang dikombinasikan dengan *game* "Clash of Champions," diharapkan peserta didik akan lebih terlibat dalam proses belajar, baik secara individual maupun kelompok. Interaksi yang terjadi selama permainan berlangsung dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam menganalisis

masalah, mengidentifikasi dan memutuskan suatu tindakan solusi secara logis. Selain itu, lingkungan belajar yang kompetitif diharapkan dapat meningkatkan kepercayaan diri peserta didik dalam menyuarakan pendapat mereka dan bekerja sama untuk menyelesaikan tantangan. Sebagai hasilnya, diharapkan desain pembelajaran ini akan meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, yang pada akhirnya akan membantu mereka untuk berhasil menyelesaikan berbagai masalah akademis dan non-akademis di masa depan.

Siklus 1

Pembelajaran matematika pada materi operasi hitung bilangan cacah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* yang dilakukan oleh peneliti pada siklus 1 meliputi penyusunan *game "Class of Champions"*, penyusunan tes evaluasi, dan perencanaan pembelajaran. Peserta didik dibentuk menjadi 6 *team* dengan masing-masing beranggotakan 6 hingga 7 peserta didik secara heterogen. *Game "Class of Champions"* meliputi 2 ronde permainan, yaitu *ronde 1 "Champion Quiz Clash"* dan *ronde 2 "Relay Quiz Runners"*.

Game "Class of Champions" pada *ronde 1 "Champion Quiz Clash"* dikembangkan dengan *situs web online* yaitu *wordwall* dengan *template Gameshow quiz*. Pada tantangan ini disajikan sebuah pertanyaan kuis yang mengandung permasalahan konkret dengan kehidupan sehari-hari

peserta didik, setiap *team* diminta untuk menganalisis dan mengidentifikasi asumsi dari permasalahan tersebut. Dengan waktu 1 menit, setiap *team* yang telah menemukan hasil analisisnya diminta untuk maju ke depan dan guru akan mengecek hasilnya. Jika jawaban benar maka akan lanjut pada permasalahan selanjutnya dan *team* tersebut mendapatkan 10 poin. Jika jawaban salah akan mendapatkan poin minus 5 dan *team* lainnya diberikan kesempatan untuk menjawabnya.

Selanjutnya, *game "Class of Champions"* pada *ronde 2 "Relay Quiz Runners"* dikembangkan dengan *situs web online* yaitu *canva* untuk menyusun lkpd. Pada tantangan ini disajikan sebuah permasalahan konkret dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, setiap *team* diminta untuk menganalisis, mengidentifikasi asumsi dan memutuskan suatu tindakan solusi dari permasalahan tersebut. Setiap *team* diberikan permasalahan yang sama. Setiap anggota *team* maju ke depan secara estafet untuk menyelesaikan permasalahan dengan waktu 1 menit. *Team* tercepat dalam menyelesaikan permasalahan dengan tepat mendapatkan 10 poin. *Team* tercepat selanjutnya mendapatkan 9 poin, begitu juga seterusnya.

Penerapan *Game "Class of Champions"* pada *ronde 1 "Champion Quiz Clash"* membantu peserta didik untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada indikator membangun keterampilan dasar

(basic support), dan memberi penjelasan sederhana (elementary clarification). Selanjutnya, penerapan *game* “*Class of Champions*” pada *ronde 2* “*Relay Quiz Runners*” membantu peserta didik untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada indicator keterampilan menganalisis, keterampilan mensintesis, keterampilan mengenal dan memecahkan masalah, keterampilan menyimpulkan, dan keterampilan mengevaluasi atau menilai.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus 1 diawali dengan kegiatan berdoa bersama dan *ice breaking* “*clap boom*”. Guru memberikan apersepsi dengan memberikan permasalahan konkret hal yang terdekat dengan peserta didik. Setelah itu, guru menjelaskan mengenai cara menganalisis permasalahan, mengidentifikasi asumsi dan memutuskan suatu tindakan solusi dari permasalahan tersebut. Setelah itu, guru mengajak peserta didik untuk bermain *game* “*Class of Champions*” dan kegiatan pembelajaran diakhiri dengan tes evaluasi.

Berdasarkan hasil tes evaluasi pada siklus 1 diketahui bahwa keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran matematika materi operasi hitung bilangan cacah melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbasis *game* “*Class of Champions*” sudah meningkat apabila dibandingkan dengan hasil asesmen awal. Tingkat

keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran matematika materi operasi hitung bilangan cacah dengan rata-rata skor 62,78 pada kategori sedang. Dari 33 peserta didik, jumlah peserta didik yang memiliki keterampilan berpikir kritis sangat tinggi meningkat menjadi 4 peserta didik, sedangkan kategori tinggi juga meningkat menjadi 9 peserta didik. Namun, masih terdapat 19 peserta didik yang berada pada kategori rendah dan seorang peserta didik dalam kategori sedang. Meskipun ada peningkatan, sebagian besar peserta didik masih membutuhkan banyak dukungan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Maka, dalam penelitian ini diperlukan sebuah modifikasi pembelajaran siklus 1 sehingga perlu dilaksanakan siklus 2. Berikut keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas VI pada siklus 1 dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4 Keterampilan Berpikir Kritis Pada Siklus 1

Kategori	Kemampuan Berpikir Kritis	
	Interval	F
Sangat Tinggi	$81,25 < x \leq 100$	4
Tinggi	$71,50 < x \leq 81,25$	9
Sedang	$62,50 < x \leq 71,50$	1
Rendah	$43,75 < x \leq 62,50$	19
Sangat Rendah	$0 < x \leq 43,75$	0

Siklus 2

Pembelajaran matematika pada materi operasi hitung bilangan cacah

dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* yang dilakukan oleh peneliti pada siklus 1 meliputi modifikasi kegiatan pembelajaran pada siklus 1, yaitu memodifikasi *game "Class of Champions"* pada kedua ronde permainannya. Hal ini bertujuan untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan konkret dalam kehidupan sehari-hari.

Modifikasi ronde 1 "*Champion Quiz Clash*", sebelumnya menggunakan *template Gameshow quiz* dari *platform wordwall*. Dengan *template* ini, peserta didik memiliki waktu satu menit untuk menjawab setiap pertanyaan. Waktu yang diberikan terlalu singkat untuk peserta didik sekolah dasar, meskipun *game* ini interaktif dan menarik. Diperlukan lebih banyak waktu bagi peserta didik untuk mempelajari dan memahami pertanyaan-pertanyaan, terutama yang membutuhkan pemikiran analitis dan kritis.

Setelah menyadari keterbatasan ini, peneliti memutuskan untuk mengubah *template* permainan. *Template Gameshow quiz* diganti dengan *template Quiziz* pada *platform wordwall*. Desain *Quiziz* ini memberikan lebih banyak fleksibilitas waktu kepada peserta didik sehingga mereka dapat mempertimbangkan pertanyaan dengan seksama sebelum menjawab.

Modifikasi *ronde 2 "Relay Quiz Runners"*, sebelumnya setiap *team* bekerja secara estafet dengan soal permasalahan yang sama. Meskipun *game* ini mendorong kerja sama dan kerja sama tim di antara peserta didik, metode ini memiliki beberapa kelemahan. Dimana setiap *team* mengerjakan topik permasalahan yang sama, ada kecenderungan bagi beberapa *team* untuk menunggu atau meniru jawaban *team* lain. Hal ini menurunkan efektivitas pembelajaran dan kemungkinan untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis baik secara kelompok maupun individu.

Untuk mengatasi masalah ini, peneliti mengubah soal permasalahan dengan menugaskan setiap *team* dengan masalah baru. Satu set soal operasi hitung yang dibuat dengan hati-hati, dengan tingkat kesulitan yang sama tetapi berbeda antar *team*, dibagikan kepada setiap *team*.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus 2 dilaksanakan sesuai dengan perencanaan dan mendapatkan hasil bahwa keterampilan berpikir kritis mencapai 87,51% pada kategori sangat kritis. Hasil tes evaluasi meningkat secara signifikan. Dimana 23 peserta didik berada di kategori berpikir kritis sangat tinggi, 7 peserta didik di kategori tinggi dan hanya 3 peserta didik di kategori sedang. Peserta didik yang masuk dalam kelompok rendah atau sangat rendah sudah tidak ada lagi. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan yang digunakan dalam PTK ini berhasil meningkatkan

kemampuan berpikir kritis peserta didik secara umum. Berikut keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas VI pada siklus 2 dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5 Keterampilan Berpikir Kritis Pada Siklus 2

Kategori	Kemampuan Berpikir Kritis	
	Interval	F
Sangat Tinggi	$81,25 < x \leq 100$	23
Tinggi	$71,50 < x \leq 81,25$	7
Sedang	$62,50 < x \leq 71,50$	3
Rendah	$43,75 < x \leq 62,50$	0
Cukup Rendah	$0 < x \leq 43,75$	0

Temuan peneliti tentang dampak perubahan pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik dari kegiatan pembelajaran siklus 2. Memodifikasi *ronde 1 "Champion Quiz Clash"* untuk memberikan fleksibilitas waktu yang lebih besar memungkinkan peserta didik untuk lebih berkonsentrasi dalam memahami pertanyaan dan memberikan jawaban terbaik. Perubahan ini terlihat dari kualitas jawaban yang lebih baik yang diberikan oleh peserta didik, yang kini mampu menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam dan analisis yang lebih menyeluruh daripada sebelumnya.

Selain itu, modifikasi *ronde 2 "Relay Quiz Runners"* menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Para peserta didik lebih terlibat dan aktif dalam

menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berbeda pada setiap *team*. Peserta didik lebih terdorong untuk berkolaborasi di dalam kelompoknya karena tidak lagi bergantung pada kelompok lain. Berikut perbandingan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada asesmen awal, siklus 1 dan siklus 2 kelas VI-A.

Tabel 5 Keterampilan Berpikir Kritis Pada Asesmen Awal, Siklus 1 & Siklus 2

Kategori	Kemampuan Berpikir Kritis		
	AA	S1	S2
Sangat Tinggi	2	4	23
Tinggi	4	9	7
Sedang	0	1	3
Rendah	10	19	0
Cukup Rendah	17	0	0

Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus 1 dan siklus 2 dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbasis *game "Class of Champions"* menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran matematika materi operasi hitung bilangan cacah. Peningkatan keterampilan berpikir kritis yang signifikan ini menandakan bahwa metode pengajaran yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik, diskusi, dan evaluasi berkelanjutan mampu mendorong peserta didik untuk lebih kritis dalam berpikir sehingga mencapai kemampuan berpikir kritis yang diharapkan.

Secara keseluruhan, peserta didik di kelas VI-A SDN Pagesangan 1/426 Surabaya menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berpikir kritis mereka sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran dua siklus PTK. Temuan ini memperhatikan penggunaan model pembelajaran kooperatif yang menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis untuk membekali peserta didik dalam menghadapi hambatan di kelas dan dalam kehidupan sehari-hari.

D. Kesimpulan

Kegiatan penelitian yang telah dilakukan, mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik secara signifikan. Rata-rata keterampilan berpikir kritis peserta didik pada asesmen awal adalah 48,72. Rata-rata tersebut meningkat menjadi 62,78 setelah pelaksanaan siklus pertama, dan menjadi 87,51 setelah siklus kedua. Dari 33 peserta didik, 23 peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis yang sangat tinggi, 7 peserta didik menunjukkan kemampuan berpikir kritis yang tinggi, dan 3 peserta didik berada di kategori sedang. Setelah siklus kedua, tidak ada peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kritis pada level rendah atau sangat rendah.

Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* yang berbasis permainan "Clash of Champions" membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya dalam belajar

matematika. Sebagian besar peserta didik didorong untuk memperoleh kategori berpikir kritis yang sangat tinggi dengan model pembelajaran ini, seperti yang terlihat dari peningkatan yang besar dalam rata-rata kemampuan berpikir kritis. Oleh karena itu, model pembelajaran ini dapat disarankan sebagai taktik yang berguna untuk sekolah dasar yang mengajarkan matematika kepada peserta didik kelas VI.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauziah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020a). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860.
- Fauziah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020b). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860.
- Ilham, M., & Hardiyanti, W. E. (2020). Pengembangan perangkat pembelajaran IPS dengan metode saintifik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa materi globalisasi di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 12–29.

Kurniawati, D., & Ekayanti, A. (2020). Pentingnya berpikir kritis dalam pembelajaran matematika. *PeTeKa*, 3(2), 107–114.

Pahrijal, R., Priyana, Y., & Sukini, S. (2023). Keterampilan penting dalam abad ke-21: pendidikan dan kesuksesan profesional. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(09), 583–589.

Ramdani, A., Jufri, A. W., Jamaluddin, J., & Setiadi, D. (2020). Kemampuan berpikir kritis dan penguasaan konsep dasar IPA peserta didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), 119–124.

Trimawati, K., Kirana, T., & Raharjo, R. (2020). Pengembangan instrumen penilaian ipa terpadu dalam pembelajaran model project based learning (pjbl) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa smp. *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 11(1), 36.