



PROSIDING

Seminar Nasional

IKIP PGRI Bojonegoro

“Tranformasi Pendidikan: Pilar Membangun Masyarakat Madani di Era 5.0”

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* DALAM MELATIH BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI

Zainudin Zuhri¹, Taufiq Hidayat², Ali Noeruddin³

IKIP PGRI Bojonegoro Email: zainudinzuhri03@gmail.com

Abstract

This research is motivated by the low level of student activeness and critical thinking skills in economics learning in class X6 at SMAN 1 Kedungadem, which consists of 32 students. So far, the learning activities tend to be one-way because they are dominated by the lecture method, causing students to be passive and less involved in deep thinking processes. To address this problem, the researcher chose the cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type as an alternative solution. This model aims to create a more interactive, enjoyable, and competitive learning atmosphere. Through the formation of heterogeneous groups, the implementation of educational games, inter-group tournaments, and the provision of rewards, students are encouraged to be more active and directly involved in the learning process. This study uses a qualitative descriptive approach, with data collection carried out through observation, interviews, and documentation. The data obtained were then analyzed through the stages of data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results of the study show that the application of the TGT model is proven effective in improving students' critical thinking skills, while also encouraging their active involvement in economics learning.

Keywords: Cooperative, Teams Games Tournament (TGT), Critical Thinking

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya tingkat keaktifan dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran ekonomi di kelas X6 SMAN 1 Kedungadem yang terdiri dari 32 siswa. Selama ini, kegiatan belajar cenderung bersifat satu arah karena didominasi oleh metode ceramah, sehingga siswa menjadi pasif dan kurang dilibatkan dalam proses berpikir mendalam. Untuk menjawab permasalahan tersebut, peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) sebagai solusi alternatif. Model ini bertujuan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, serta kompetitif. Melalui pembentukan kelompok yang heterogen, pelaksanaan permainan yang bersifat edukatif, turnamen antar kelompok, dan pemberian penghargaan, siswa didorong untuk lebih aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dengan pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil dari

penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, sekaligus mendorong keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran ekonomi.

Kata Kunci: Kooperatif, Teams Games Tournament (TGT), Berpikir Kritis

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting untuk kemajuan negara, terutama bagi negara-negara berkembang. Sejauh mana sektor pendidikan berkembang sangat menentukan keberlanjutan dan kemajuan negara. Keberadaan dan peran lembaga pendidikan menjadi sangat strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Hal ini sejalan dengan tujuan utama Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menetapkan bahwa tujuan utama pendidikan nasional adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa melalui pengembangan potensi peserta didik, pembentukan karakter, dan memperkuat peradaban bangsa yang bermartabat.

Salah satu pendekatan yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah pembelajaran kooperatif, atau yang lebih dikenal sebagai pembelajaran kelompok. Berbeda dengan kerja kelompok konvensional, dalam pembelajaran kooperatif siswa memiliki tanggung jawab penuh atas proses belajarnya, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator. Pendekatan ini dianggap efektif dalam mencapai hasil belajar yang optimal (Tournament et al., 2024). Pembelajaran kooperatif menekankan pentingnya kerja sama antar siswa untuk memahami materi pelajaran sekaligus membangun hubungan sosial yang positif. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran kooperatif melibatkan beberapa komponen penting seperti tanggung jawab individu, komunikasi antar anggota, dan evaluasi terhadap proses kelompok (Hidayat & Astuti, 2019). Salah satu bentuk dari model pembelajaran kooperatif adalah *Teams Games Tournament (TGT)*, yang dirancang untuk menggabungkan unsur akademik dan permainan guna meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran TGT yang paling efektif untuk diterapkan dalam kegiatan belajar di kelas adalah yang memungkinkan semua siswa terlibat aktif dalam kegiatan belajar tanpa memandang latar belakang atau kemampuan akademik mereka. Dengan memasukkan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran, suasana kelas menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. Ini juga meningkatkan minat siswa untuk mengikuti pelajaran. TGT meningkatkan partisipasi siswa dan meningkatkan rasa tanggung jawab mereka. Ini juga meningkatkan kerja sama dan semangat kompetisi yang positif (Erviani et al., 2022).

Hermawan menjelaskan bahwa pelaksanaan model TGT dimulai dengan membentuk kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari empat hingga enam orang. Kelompok tersebut dibentuk secara heterogen, mencakup beragam latar belakang siswa seperti tingkat kemampuan akademik, jenis kelamin, serta asal suku atau ras. Tujuannya adalah menciptakan suasana belajar yang inklusif sekaligus melatih siswa untuk bekerja sama dan saling menghargai perbedaan di antara mereka. Sementara itu, Pardede menjelaskan bahwa langkah-langkah penerapan model TGT meliputi: pertama, penyampaian materi di kelas;

kedua, pembentukan kelompok heterogen; dan ketiga, pelaksanaan permainan; keempat, penyelenggaraan turnamen antar kelompok; dan kelima, pemberian penghargaan kepada kelompok yang meraih skor tertinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *Teams Games Tournament (TGT)* adalah metode pembelajaran yang mengorganisasi siswa ke dalam tim belajar beranggotakan empat sampai enam orang yang heterogen, kemudian mereka belajar bersama untuk menguasai materi. Selanjutnya, dilakukan pertandingan atau turnamen antar tim untuk memperoleh poin yang akan dijumlahkan sebagai skor tim, dan pada akhir proses diberikan penghargaan bagi tim dengan skor tertinggi sebagai bentuk motivasi dan apresiasi (Hermawan & Rahayu, 2020)

Sejalan dengan hal tersebut, kemampuan berpikir kritis memiliki peran yang sangat penting karena dapat membantu individu dalam mengambil keputusan yang tepat. Beberapa ahli menyatakan bahwa berpikir kritis merupakan suatu kebiasaan dalam menganalisis, mengolah, dan mengevaluasi informasi secara mendalam dengan tujuan untuk menemukan solusi atas suatu permasalahan. Beberapa definisi menyoroti bahwa berpikir kritis melibatkan proses pengendalian diri yang mencakup interpretasi, analisis, evaluasi, serta penjelasan yang didasarkan pada bukti, konsep, dan pertimbangan yang mendalam. Kemampuan ini mencakup pengumpulan berbagai informasi dan analisisnya dengan memanfaatkan pengetahuan yang sudah dimiliki, sehingga siswa dapat menarik kesimpulan yang tepat (Hartono, M. S. 2024).

Kemampuan berpikir kritis merupakan bekal utama yang perlu dimiliki oleh siswa agar mampu menghadapi pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Siswa yang memiliki keterampilan ini cenderung mampu melakukan berbagai aktivitas penting dalam proses berpikir, seperti mengamati, mengajukan pertanyaan, melakukan eksperimen, menafsirkan data, menganalisis hasil, menarik kesimpulan, hingga mempresentasikan hasil temuan mereka. Tingkat keterampilan ini dapat diukur mulai dari kategori sangat kurang hingga sangat baik. Karena itulah, menumbuhkan kemampuan berpikir kritis pada diri siswa menjadi hal yang sangat penting. Dengan kemampuan tersebut, siswa dapat bersikap logis, mempertimbangkan berbagai pilihan secara bijak, dan menentukan keputusan terbaik dalam berbagai kondisi (Oktavia, A. F., Kamal, M., & Syafrizal, S., 2024).

Sebagai respons terhadap pentingnya pengembangan kemampuan berpikir kritis, diterapkanlah model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dirancang melalui serangkaian aktivitas yang melibatkan gerak fisik dan kerja sama dalam kelompok. Pendekatan ini memberi ruang bagi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dan sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis mereka, khususnya dalam pembelajaran Ekonomi. Namun, di SMAN 1 Kedungadem, khususnya di kelas X6 yang terdiri dari 32 siswa, pembelajaran Ekonomi selama ini masih didominasi oleh metode ceramah. Pola pembelajaran seperti ini membuat siswa cenderung pasif dan kurang memiliki kesempatan untuk mengasah kemampuan berpikir kritis secara optimal.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang menekankan pada hafalan tanpa disertai pemahaman yang mendalam cenderung berdampak kurang baik terhadap penguasaan materi Ekonomi oleh siswa. Keterampilan berpikir kritis, yang sangat penting untuk menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, tidak dapat dipelajari dalam kondisi ini. Akibatnya, penelitian ini memilih model turnamen permainan tim (TGT) sebagai alternatif. TGT membantu siswa belajar bekerja sama, belajar berpikir kritis, dan menjadi lebih percaya diri dalam pelajaran ekonomi.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Menurut *Bog dan Taylor* yang dikutip oleh *Moleong* (2012:4), metode kualitatif merupakan cara untuk mengumpulkan data yang bersifat deskriptif, berupa perilaku, ucapan, maupun tulisan dari subjek yang diteliti. Dalam penerapannya, peneliti turun langsung ke lapangan untuk mendapatkan data sesuai dengan situasi dan kondisi nyata. Penelitian ini mengambil siswa kelas X6 SMAN 1 Kedungadem sebagai subjek. Untuk memperoleh data yang dibutuhkan, peneliti menggunakan beberapa instrumen, yaitu panduan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Agar data yang diperoleh benar-benar valid, digunakan teknik triangulasi, baik dari segi metode maupun sumber informasinya.

Sementara itu, analisis data dalam penelitian ini mengacu pada model yang dikembangkan oleh *Miles dan Huberman* (dalam Sugiyono, 2017:249), yang mencakup tiga tahapan penting, yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Setelah data terkumpul melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, peneliti mulai memilah dan menyaring informasi yang relevan (reduksi data). Selanjutnya, data yang telah dirangkum disusun dan dikelompokkan sesuai dengan temuan lapangan. Pada tahap akhir, seluruh hasil dianalisis secara deskriptif dan disajikan secara sistematis disertai bukti yang mendukung, sehingga menghasilkan kesimpulan yang logis dan dapat dipertanggungjawabkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam melatih berpikir kritis

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* adalah sebuah pendekatan yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa melalui kegiatan belajar dalam kelompok. Dalam pelaksanaannya, siswa dikelompokkan ke dalam tim kecil yang terdiri dari anggota dengan kemampuan akademik yang beragam. Kelompok-kelompok ini kemudian mengikuti turnamen yang berisi soal atau aktivitas yang relevan dengan materi pelajaran yang sedang dibahas. Setiap anggota kelompok didorong untuk saling membantu dalam memahami materi, bahkan berperan sebagai tutor bagi teman satu timnya. Permainan dalam TGT mendorong seluruh siswa untuk aktif terlibat, sehingga mampu menumbuhkan rasa tanggung jawab, mempererat kerja sama, mengembangkan sikap sportif dan jujur, serta menciptakan kompetisi yang sehat di lingkungan belajar.

Model ini pertama kali diperkenalkan oleh David De Vries dan Keath Edward pada tahun 1995. Seiring waktu, TGT menjadi salah satu metode pembelajaran yang banyak digunakan karena fleksibilitasnya. Pendekatan ini bisa diterapkan dalam berbagai bidang studi, seperti pelajaran bahasa dan ilmu sosial, serta dapat digunakan di semua tingkat pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Model ini sangat baik untuk menyampaikan materi dengan satu jawaban yang jelas. Namun, itu juga dapat disesuaikan untuk tugas esai atau penilaian berbasis kinerja serta topik pembelajaran yang lebih terbuka.

Menurut Slavin (2008), pelaksanaan model TGT terdiri dari lima komponen utama yang saling terkait. Kelima komponen ini dimaksudkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang aktif, bekerja sama, dan kompetitif secara sehat.

1. Penyajian Materi

Tahap pertama dalam model TGT dimulai dengan penyampaian materi oleh guru. Pada tahap ini, guru menjelaskan inti dari materi pelajaran, dalam hal ini mata pelajaran Ekonomi, dengan cara yang singkat, jelas, dan mudah dipahami. Tujuan dari tahap ini adalah agar siswa memperoleh pemahaman awal yang memadai sebagai bekal sebelum mengikuti kegiatan dalam kelompok. Penyajian yang baik akan membantu siswa merasa lebih siap dan tidak kebingungan saat terlibat dalam diskusi atau saat menyelesaikan soal bersama timnya.

2. Pembentukan Kelompok

Setelah materi disampaikan, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang bervariasi. Setiap kelompok biasanya terdiri dari empat hingga enam siswa dengan latar belakang akademik yang beragam. Tujuan pembentukan kelompok yang beragam ini adalah untuk menciptakan lingkungan belajar di mana siswa dapat saling belajar dan melengkapi satu sama lain melalui pertukaran ide dan pengetahuan.

3. Pelaksanaan Permainan

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan permainan atau kuis yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari. Setiap kelompok akan berpartisipasi dalam permainan yang dirancang untuk melatih kemampuan berpikir kritis, seperti soal analisis kasus, pemecahan masalah, atau pertanyaan-pertanyaan yang menuntut penalaran logis. Permainan ini menjadi sarana bagi siswa untuk menguji pemahaman mereka sekaligus belajar bekerja sama dalam tim.

4. Turnamen

Setelah permainan selesai, kelompok-kelompok tersebut akan saling berkompetisi dalam sebuah turnamen. Dalam sesi ini, setiap tim berusaha mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya dari jawaban yang benar. Suasana turnamen yang kompetitif namun tetap sportif ini membuat siswa semakin antusias dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif.

5. Pemberian Penghargaan

Tahap terakhir adalah pemberian penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi. Penghargaan ini tidak hanya berupa hadiah fisik, tetapi juga bisa berupa pujian atau pengakuan di depan kelas. Tujuannya adalah untuk meningkatkan motivasi siswa, menumbuhkan rasa percaya diri, dan mendorong semangat kompetisi yang sehat di antara mereka.



Gambar 1

Sintek model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam melatih berpikir kritis

Model (TGT) membantu siswa memahami materi dengan lebih baik pada tahap ini. Itu juga mengajarkan mereka cara berpikir kritis, bekerja sama, dan berkomunikasi dalam lingkungan belajar yang menyenangkan dan bermanfaat (Hermawan & Rahayu, 2020; Slavin, 2008).

Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam melatih berpikir kritis

Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* di kelas X6 SMAN 1 Kedungadem berlangsung dalam suasana yang berbeda dari pembelajaran biasanya. Pada tahap awal, guru memulai dengan menjelaskan secara singkat tujuan utama dan aturan pelaksanaan model *Teams Games Tournament (TGT)* kepada seluruh siswa. Penjelasan ini sangat penting agar setiap siswa memahami alur kegiatan, peran masing-masing anggota kelompok, serta bagaimana proses turnamen akan berlangsung.

Setelah aturan dan tujuan dipahami, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil yang anggotanya beragam, baik dari segi kemampuan akademik maupun karakter. Pembagian kelompok ini memang sengaja dilakukan secara heterogen agar tercipta suasana saling melengkapi dan mendorong siswa untuk belajar dari satu sama lain.

Selama proses pembelajaran berlangsung, suasana kelas menjadi jauh lebih hidup. Siswa tampak aktif berdiskusi dalam kelompok, saling bertukar pendapat, dan bersama-sama memecahkan soal-soal ekonomi yang diberikan guru. Tidak jarang, siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai berani mengajukan pertanyaan atau menyampaikan pendapatnya di depan teman-teman kelompoknya. Diskusi yang terjadi di dalam kelompok tidak hanya sebatas mencari jawaban, tetapi juga melatih siswa untuk berpikir kritis, menganalisis masalah, dan mempertimbangkan berbagai solusi.

Puncak kegiatan adalah saat turnamen dimulai. Setiap kelompok berkompetisi dengan kelompok lain untuk mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya dari jawaban yang benar. Suasana kompetitif terasa, namun tetap dalam nuansa yang sportif dan kolaboratif. Setiap anggota kelompok terdorong untuk berkontribusi aktif karena keberhasilan tim sangat bergantung pada kerja sama dan pemahaman setiap anggota (Slavin, 2015).

Selama seluruh proses, guru berperan sebagai fasilitator. Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi, melainkan lebih berfokus pada memantau jalannya diskusi, memberikan bimbingan saat ada kelompok yang mengalami kesulitan, serta memberikan umpan balik secara langsung. Dengan demikian, guru dapat mengidentifikasi perkembangan setiap siswa dan memastikan bahwa tujuan pembelajaran, khususnya dalam melatih kemampuan berpikir kritis, benar-benar tercapai.

Ada bukti bahwa belajar menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna dengan menerapkan model (TGT). Siswa tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi ekonomi, tetapi mereka juga memperoleh kemampuan untuk berpikir kritis dan bekerja sama dalam tim. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan abad kedua puluh satu, yang menekankan peningkatan kemampuan berpikir kritis, kerja tim, dan pemecahan masalah (Oktavia et al., 2024).

Hasil model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam melatih berpikir kritis

Berdasarkan hasil implementasi model *Teams Games Tournament (TGT)* dalam melatih berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi, yang disusun secara natural dan sesuai dengan temuan penelitian:

Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* di kelas X6 SMAN 1 Kedungadem memberikan perubahan nyata dalam proses pembelajaran ekonomi. Setelah model ini diterapkan, suasana kelas yang sebelumnya cenderung pasif dan monoton mulai berubah menjadi lebih hidup dan interaktif. Siswa terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran, terutama karena adanya nuansa kompetisi sehat melalui turnamen yang diadakan antar kelompok.

Dari hasil observasi, siswa menjadi lebih aktif dalam berdiskusi dan saling membantu memahami materi. Proses diskusi kelompok mendorong setiap anggota untuk berpartisipasi, baik dalam menyampaikan pendapat maupun dalam memecahkan soal-soal yang diberikan. Siswa yang sebelumnya kurang percaya diri pun mulai berani mengemukakan ide dan bertanya apabila ada materi yang belum dipahami. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan aktif siswa selama proses belajar berlangsung.

Selain itu, kemampuan berpikir kritis siswa juga mengalami peningkatan. Selama kegiatan *Teams Games Tournament (TGT)*, siswa dihadapkan pada berbagai soal analisis dan pemecahan masalah yang menuntut mereka untuk berpikir secara logis dan sistematis. Mereka tidak hanya sekadar menghafal materi, tetapi juga belajar menghubungkan konsep ekonomi dengan situasi nyata yang mereka temui sehari-hari. Siswa menjadi lebih terlatih dalam menganalisis masalah, mengevaluasi informasi, serta mengambil keputusan berdasarkan data dan argumen yang kuat. Hal ini menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan, karena adanya unsur kompetisi yang sehat dan kerja sama dalam tim. Motivasi yang tinggi ini kemudian berkontribusi pada peningkatan hasil belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa (Rasidah, 2020).

Kerja sama antar anggota kelompok juga semakin terbangun. Setiap siswa menyadari bahwa keberhasilan kelompok sangat bergantung pada kontribusi masing-masing anggota. Melalui kompetisi yang sehat, siswa belajar menghargai pendapat teman, membangun kepercayaan diri, dan termotivasi untuk memberikan yang terbaik bagi kelompoknya. Pemberian penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi semakin menambah semangat dan motivasi siswa untuk berprestasi.

SIMPULAN

Hasil penelitian yang dilaksanakan di kelas X6 SMAN 1 Kedungadem terkait penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam mata pelajaran Ekonomi menghasilkan sejumlah kesimpulan sebagai berikut:

1. Desain model pembelajaran kooperatif tipe (TGT) dalam melatih berpikir kritis

Model pembelajaran TGT menggabungkan kerja sama kelompok dan semangat kompetisi melalui permainan dan turnamen. Setiap langkah implementasi dirancang untuk mendorong semua siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar, termasuk menyampaikan materi, membentuk kelompok yang berbeda, melakukan permainan, dan memberikan penghargaan. Selain meningkatkan penguasaan materi, desain ini membantu siswa belajar berpikir kritis, berkomunikasi, dan bekerja sama dalam lingkungan belajar yang menyenangkan dan dinamis.

2. Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe (TGT) dalam melatih berpikir kritis

Saat diterapkan di kelas X6, suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif. Guru berperan sebagai fasilitator, memberikan arahan mengenai mekanisme pelaksanaan TGT serta membantu siswa memahami materi yang dipelajari. Siswa dibagi ke dalam kelompok dengan komposisi anggota yang beragam, sehingga tercipta lingkungan belajar yang saling melengkapi. Sepanjang proses pembelajaran, siswa tampak lebih aktif berdiskusi, bertukar pandangan, dan bekerja sama dalam menyelesaikan soal-soal ekonomi. Bahkan, siswa yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan keberanian dalam menyampaikan pendapat dan mengajukan pertanyaan. Kegiatan puncak berupa turnamen antar kelompok memberikan dorongan motivasi tambahan bagi siswa untuk lebih antusias dan terlibat secara maksimal.

3. Hasil model pembelajaran kooperatif tipe (TGT) dalam melatih berpikir kritis

Berdasarkan hasil observasi, penerapan model TGT memberikan dampak yang positif. Tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Ekonomi, tetapi juga mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kritis. Siswa menjadi lebih terampil dalam menganalisis persoalan, menilai informasi secara objektif, dan mengambil keputusan berdasarkan data yang tersedia. Selain itu, sikap kerja sama dan rasa percaya diri siswa turut mengalami peningkatan, karena setiap anggota merasa memiliki tanggung jawab terhadap keberhasilan timnya. Pemberian penghargaan kepada kelompok terbaik juga turut memicu semangat siswa untuk berkontribusi secara maksimal dan menghargai kerja sama tim.

Secara umum, model *Teams Games Tournament (TGT)* terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis, menyenangkan, dan bermakna. Metode ini tidak hanya mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran, tetapi juga mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis, kerja sama, serta rasa percaya diri yang sangat penting untuk menghadapi tantangan pendidikan saat ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Erviani, I., Hambali, H., & Thahir, R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournament) Berbantuan Media Kokami Terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 2(3), 30–38.
<https://doi.org/10.51574/jrip.v2i3.680>
- Hartono, M. S. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Dalam Melatih Berfikir Kritis Peserta Didik. *Indonesian Journal of Islamic Educational Review*, 1(1), 47-56.
- Hermawan, A., & Rahayu, T.S. (2020). *Penerapan Teams Games Tournament (TGT) Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)*. *Jurnal Pendidikan Islam Lantanida*, 7(1), 166-167.
- Hidayat, T., & Astuti, R. P. F. (2019). Team Assisted Individualization Berbasis Penyelesaian Masalah: Metode Baru dalam Pembelajaran Teori Ekonomi Mikro. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 28(2), 44–53.
- Oktavia, A. F., Kamal, M., & Syafrizal. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) dalam Melatih Berfikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MAN 2 Bukittinggi. *Jurnal Pendidikan*, 4(1), 44-56
- Rasidah, R. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT terhadap Motivasi Belajar Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (2nd ed.). Boston: Allyn & Bacon.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung alfabeta.