

G.002172.S/IKIP.SLW/IX/2024

**PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAM GAME TOURNAMENT* BERBANTUAN *GAME MONOPOLI* UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS SISWA
KELAS IV PADA PELAJARAN IPA**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



OLEH ;

CHANDRA SUKMAWATI

NIM : 22060403

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS PENDIDIKAN
INSTITUT KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN SILIWANGI
2024**

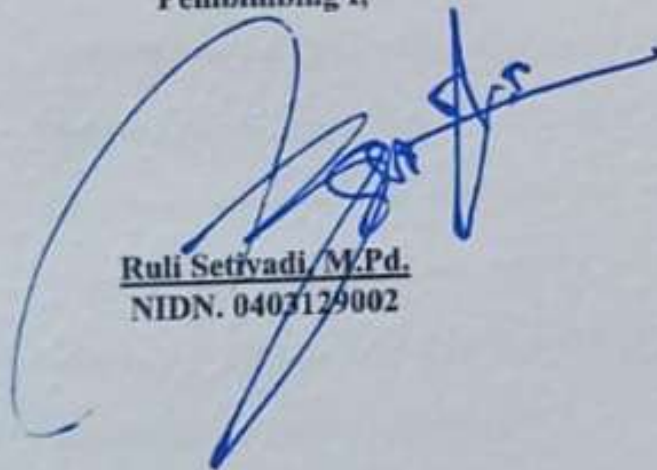
LEMBAR PENGESAHAN

**PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAM GAME*
TOURNAMENT BERBANTUAN GAME MONOPOLI UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS SISWA KELAS
IV PADA PELAJARAN IPA**

**Chandra Sukmawati
22060403**

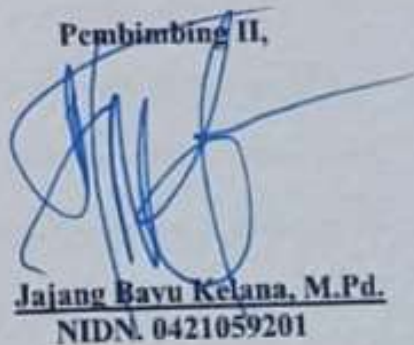
Disetujui dan disahkan oleh :

Pembimbing I,



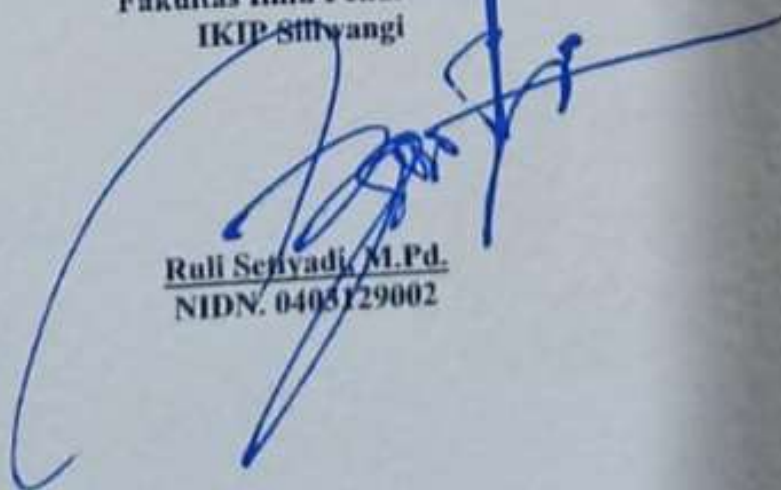
**Ruli Setiyadi, M.Pd.
NIDN. 0403129002**

Pembimbing II,



**Jajang Bayu Kelana, M.Pd.
NIDN. 0421059201**

**Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan
IKIP Siliwangi**



**Ruli Setiyadi, M.Pd.
NIDN. 0403129002**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : Chandra Sukmawati
NIM : 22060403
Judul Skripsi : Penerapan Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournament* Berbantuan Game Monopoli Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas Iv Pada Pelajaran Ipa

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul di atas beserta seluruh isi adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika-etika keilmuan dalam karya saya atau klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2024

Yang Membuat Pernyataan,



NIM. 22060403

PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAM GAME TOURNAMENT* BERBANTUAN *GAME* MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS IV PADA PELAJARAN IPA

**CHANDRA SUKMAWATI
NIM : 22060403**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menelaah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team Game tournament* berbantuan *Game* monopoli untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah *Mix Methods* dengan menggunakan desain penelitian *sequensial eksplanatory*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas IV salah satu Sekolah Dasar di Kota Bandung dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang yang terdiri dari 12 orang siswa laki-laki dan 13 orang siswa perempuan. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi guru dan siswa, soal *pretest* dan *posttest*, serta angket wawancara guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa ketika diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *team Game tournament* berbantuan *Game* monopoli dalam pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis kelas sebesar 86,56 yang tergolong dalam kategori baik, nilai tertinggi siswa sebesar 99 dan nilai terendah sebesar 60. Ketuntasan belajar siswa menunjukkan 92,0% siswa mendapatkan nilai diatas kriteria ketuntasan minimum dan 8,0% siswa mendapatkan nilai dibawah kriteria ketuntasan minimum.

Kata kunci : Kemampuan Berpikir Kritis, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* Berbantuan *Game* Monopoli

**IMPLEMENTATION OF COOPERATIVE TEAM GAME TOURNAMENT
LEARNING USED BY THE MONOPOLY GAME TO IMPROVE
STUDENTS' CRITICAL THINKING ABILITY
CLASS IV IN SCIENCE LESSONS**

**CHANDRA SUKMAWATI
NIM : 22060403**

ABSTRACT

This research aims to examine the application of the team game tournament type cooperative learning model assisted by the Monopoly Game to improve the critical thinking skills of Class IV elementary school students. The research method used is Mix Methods using a sequential explanatory research design. The subjects in this research were Class IV students from one of the elementary schools in Bandung City with a total of 25 students consisting of 12 male students and 13 female students. The instruments used were teacher and student observation sheets, pretest and posttest questions, as well as teacher and student interview questionnaires. The results of the research show that there is an increase in students' critical thinking abilities when the team game tournament type cooperative learning model is implemented with the help of monopoly games in learning. This is shown by the average value of class critical thinking ability of 86.56 which is classified in the good category, the highest score of students is 99 and the lowest score is 60. Student learning completeness shows that 92.0% of students get a score above the minimum completeness criteria and 8 .0% of students get a score below the minimum completeness criteria.

Keywords: Critical Thinking Ability, Cooperative Learning Model Team Game Tournament Type Assisted by Monopoly Game

KATA PENGANTAR

Bismillaahirrohmaanirrohiim,

Alhamdulillahirobbil'aalamiin penulis ucapkan atas kasih sayang dan hidayah serta berkat rahmat Allah yang Maha Kuasa, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournament* Berbantuan Game Monopoli Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas IVPada Pelajaran Ipa.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi Bandung. Penelitian adalah salah satu dari bentuk tri darma pendidikan yang memberikan banyak manfaat bagi pengembangan pendidikan di sekolah. Penelitian juga merupakan sebuah pengalaman kependidikan bagi penulis, sehingga penulis dapat mengetahui fakta tentang hal-hal yang sering terjadi di lingkungan pendidikan, menemukan permasalahan-permasalahan yang muncul dan merumuskan solusinya untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari pembaca akan dijadikan bahan pertimbangan bagi penulis dalam membuat karya-karya selanjutnya. Semoga karya dari penyusunan skripsi ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan.

Bandung, Agustus 2024

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN.....	
LEMBAR PERNYATAAN	
ABSTRAK	i
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Definisi Operasional	9
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Model Pembelajaran Kooperatif <i>TGT (Team Games Tournament)</i>.....	10
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>TGT</i>	10
2. Ciri-ciri Team Game Tournament.....	11
3. Indikator Team Game Tournament.....	12
4. Langkah-langkah dalam model Team Games Tournament (<i>TGT</i>).....	13
5. Kelebihan dan Kekurangan model Team Games Tournament (<i>TGT</i>)	14
B. Berfikir Kritis.....	15
1. Pengertian Berfikir Kritis	15
2. Karakteristik Berfikir Kritis.....	16

3. Indikator Berfikir Kritis.....	18
4. Langkah-langkah berpikir kritis.....	20
C. IPA.....	22
1. Pengertian IPA.....	22
2. Pembelajaran IPA di SD	24
3. Materi Perubahan Energi.....	26
D. Monopoli Game.....	26
E. Penelitian yang relevan	30
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Desain Penelitian	36
B. Subjek Penelitian.....	37
C. Instrumen Penelitian.....	38
D. Prosedur Penelitian	42
1. Tahap Pra lapangan	42
2. Tahap Pekerjaan Lapangan.....	43
3. Tahap Akhir Lapangan	43
E. Prosedur Pengolahan Data	44
1. Data Kuantitatif.....	45
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	73
A. Kesimpulan	73
B. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA.....	76