

## ABSTRACT

**Sulistiyorini, Intan May.** 2019. *Increased Critical Thinking Ability With Teams Games Tournament Learning Model assisted by Media Laciku Themes 9th grade students of SDN 2 Tenggeles. Teacher Training in Elementary School of Teacher Training and Education at Muria Kudus University.* Supervisor (1). Mila Roysa, S.Pd., M.Pd. (2) Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A.

This study use to (1) describe the application of the *Teams Games Tournament* model assisted by Media Laciku in improving students' critical thinking skills in learning Theme 9 fourth grade students of SDN 2 Tenggeles academic year 2018/2019, (2) describe the application of the Media Assisted Teams Games Tournament model Laciku in improving teacher skills in learning Theme 9 fourth grade students SDN 2 Tenggeles academic year 2018/2019

Critical thinking is the result achieved by students as proof of the success of the learning process in the fields of knowledge, skills, attitudes and values in learning. The *Teams Games Tournament* or can be abbreviated as TGT is a learning model by learning teams that apply tournament play elements to get points for their team scores. Unlike other cooperative groups, the division of teams in the *Teams Games Tournament* is based on the level of students' abilities. The LACIKU media is a medium used for fourth grade learning by using question cards. In accordance with the 2013 curriculum based on integrated thematic learning.

The proposed action hypothesis is the application of the *Teams Games Tournament* learning model can improve students' critical thinking skills Theme 9 sub-themes 2 "Rich My Country" in Class IV students of SD N 2 Tenggeles Mejobo District Kudus Regency 2018/2019 academic year.

This class action research was carried out in the fourth grade of SDN 2 Tenggeles with the subjects of this study were 29 students. This study took place for two cycles, each cycle consisting of the planning, treatment, observation, and reflection stages. The independent variable is the TGT model, while the dependent variable is the Teams Games Tournament-assisted Learning Model Media Laciku Tema 9 fourth grade students SDN 2 Tenggeles. Data collection techniques used were interview methods, test methods, observation methods, and field notes.

From the results of classroom action research that has been done it can be concluded that the application of the Teams Games Tournament Model can improve critical thinking of student learning and management of teacher learning. This can be seen from the fulfillment of the indicators of success in this study as follows.

In the initial conditions of 58% have not been completed and 42% completed, while in the first cycle to 52% has not been completed and 48% completed an increase of 6% while in the second cycle of 24% has not been completed and 76% completed increasing 24% of the first cycle with the criteria well. Teaching skills in teaching skills of teacher teaching skills are in the first

cycle of the first meeting at 59% and in the first cycle of meeting II to 65% with an average of 62% and in the second cycle the first meeting was 78% and in the second cycle the meeting II was 90 % with an average of 84% with very good criteria. Based on this research, the suggestion that researchers can give is in applying the learning approach The teams games tournament model should be able to prepare the ability and choose the appropriate media and plan learning activities well.

Keywords: Critical Thinking, TGT Model, Media Laciku



## ABSTRAK

**Sulistiyorini, Intan May.** 2019 *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Model Pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan Media Laciku Tema 9 siswa kelas IV SDN 2 Tenggeles.* Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1).Mila Roysa, S.Pd., M.Pd.(2) Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan Media Laciku dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran Tema 9 siswa kelas IV SDN 2 Tenggeles tahun pelajaran 2018/2019, (2) mendeskripsikan penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan Media Laciku dalam meningkatkan keterampilan guru pada pembelajaran Tema 9 siswa kelas IV SDN 2 Tenggeles tahun pelajaran 2018/2019

Berpikir kritis merupakan hasil yang dicapai siswa sebagai bukti keberhasilan proses pembelajaran dalam bidang pengetahuan, ketrampilan, sikap dan nilai pada pembelajaran. *Teams Games Tournament* atau dapat disingkat TGT adalah suatu model pembelajaran dengan belajar tim yang menerapkan unsur permainan turnamen untuk memperoleh poin bagi skor tim mereka. Berbeda dengan kelompok kooperatif lainnya, pembagian tim dalam *Teams Games Tournament* berdasarkan tingkat kemampuan siswa. Media LACIKU merupakan media yang digunakan untuk pembelajaran kelas IV SD dengan menggunakan kartu-kartu soal Sesuai dengan kurikulum 2013 yang berbasis pembelajaran tematik terpadu.

Hipotesis tindakan yang dilakukan adalah Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa Tema 9 sub tema 2 “Kayanya Negeriku” pada siswa Kelas IV SD N 2 Tenggeles Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus tahun pelajaran 2018/2019.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IV SDN 2 Tenggeles dengan subjek penelitian ini adalah 29 siswa. Penelitian ini berlangsung selama dua siklus, setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, perlakuan, pengamatan, dan refleksi. Variabel bebas adalah model TGT, sedangkan variabel terikatnya adalah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan Media Laciku Tema 9 siswa kelas IV SDN 2 Tenggeles. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode wawancara, metode tes, metode observasi, dan catatan lapangan.

Dari hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan Model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan berpikir kritis belajar siswa dan pengelolaan pembelajaran guru. Hal itu dapat dilihat dari terpenuhinya indikator keberhasilan dalam penelitian ini sebagai berikut.

Pada kondisi awal sebesar 58% tidak tuntas dan 42% tuntas, sedangkan pada siklus I menjadi 52% tidak tuntas dan 48% tuntas meningkat 6% sedangkan pada siklus II sebesar 24% tidak tuntas dan 76% tuntas meningkat 24% dari siklus

I dengan kriteria baik. Keterampilan mengajar keterampilan mengajar guru keterampilan mengajar guru yaitu dengan pada siklus I pertemuan I sebesar 59% dan pada siklus I pertemuan II menjadi 65% dengan rata-rata 62% dan pada siklus II pertemuan I sebesar 78% dan pada siklus II pertemuan II menjadi 90% dengan rata-rata 84% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan penelitian ini, saran yang dapat peneliti berikan adalah dalam menerapkan pendekatan pembelajaran Model *Teams Games Tournament* hendaknya dapat mempersiapkan kemampuan dan memilih media yang sesuai serta merencanakan kegiatan pembelajaran dengan baik.

**Kata kunci:** Berpikir Kritis, Model TGT, Media Laciku.

