

Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament terhadap Kemampuan Berfikir Kritis dan Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas VII di MTSN 1 Nganjuk

by Dhea Salsabil Labibah

Submission date: 24-Oct-2024 11:11AM (UTC+0700)

Submission ID: 2495506721

File name: Dhea_Salsabil_Labibah_9852.docx (69.54K)

Word count: 6777

Character count: 43809

Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament terhadap Kemampuan Berfikir Kritis dan Motivasi Belajar Ips Siswa Kelas VII di MTSN 1 Nganjuk

Dhea Salsabil Labibah¹, Hendra Pratama²

^{1,2}UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Indonesia

Korespondensi penulis: dheasalsabillabibah@gmail.com

5

Abstract. This study aims to examine the effect of the Team Games Tournament (TGT) learning model on critical thinking skills and learning motivation in social studies (IPS) among seventh-grade students at MTsN 1 Nganjuk. The problem identified is the low level of students' critical thinking and learning motivation, as reflected in their lack of response to teacher questions and low enthusiasm for social studies. The research used a quantitative approach with a Quasi-Experimental design, dividing students into a control group (conventional learning) and an experimental group (TGT model). The results showed that the application of TGT significantly improved students' critical thinking skills and learning motivation compared to conventional methods. Hypothesis testing confirmed a positive effect, with a significance value of < 0.05 .

20

Keywords: Team Games Tournament, Critical Thinking Skills, Learning Motivation.

4

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar IPS siswa kelas VII di MTsN 1 Nganjuk. Masalah yang dihadapi adalah rendahnya kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa, ditunjukkan oleh kurangnya respons terhadap pertanyaan guru dan minimnya semangat belajar IPS. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Quasi Eksperimen, membagi siswa menjadi kelompok kontrol (pembelajaran konvensional) dan kelompok eksperimen (model TGT). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan TGT secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa dibandingkan metode konvensional. Uji hipotesis menegaskan pengaruh positif dengan nilai signifikansi < 0.05 .

Kata Kunci: Team Games Tournament, Kemampuan Berfikir Kritis, Motivasi Belajar.

1. PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar di suatu sekolah memiliki metode dan model pembelajaran yang di gunakan. Penggunaan metode dan model pembelajaran yang tepat, diharapkan mampu mengaktifkan siswa dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Proses pembelajaran yang baik adalah mampu melibatkan seluruh siswa, menarik minat dan perhatian siswa serta mengorganisasikan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa yaitu *cooperative learning* atau pembelajaran kooperatif. Menurut Arends (2008:37) , *cooperative learning* adalah model yang unik di antara model-model pengajaran lainnya karena menggunakan struktur tujuan, tugas, dan reward yang berbeda untuk mendukung pembelajaran siswa.

Sukmadinata (2014; 147) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pengembangan kemampuan siswa untuk belajar bekerjasama. Beberapa hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kemampuan akademik, keterampilan berpikir, mengintegrasikan dan menerapkan konsep pengetahuan, memecahkan

masalah. Menurut Marr, (1997) dalam Zamani (2016) pembelajaran Kooperatif sebagai teknik instruksional atau struktur pengelompokan siswa yang dibagi dalam kelompok yang heterogen/homogen untuk menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Hal ini bermanfaat untuk melatih siswa menerima perbedaan dan bekerja dengan teman yang berbeda latar belakangnya.

Pembelajaran kooperatif memiliki banyak tipe salah satunya pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Slavin (2005) menyebutkan bahwa metode TGT menggunakan turnamen permainan akademik. Permainan berarti siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim-tim yang setara bertanding mewakili timnya dengan anggota tim yang setara dalam kinerja akademik mereka yang lalu. Model pembelajaran TGT awalnya dikembangkan oleh David De Varies dan Keith Edwards yang merupakan model pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Pembelajaran kooperatif model Team Game Turnament (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement.

Sebelum suatu kelompok bertanding melawan kelompok lain dalam suatu turnamen, Ridwan A. Sani mengemukakan bahwa model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang menugaskan kelompok untuk bekerja dan berdiskusi memahami informasi dan praktek. Menurut Liang at (2021) Salah satu model pembelajaran kooperatif yang berupaya meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar adalah jenis *time games turnamen* (TGT). Guna meningkatkan semangat belajar siswa, Kusumah (2020) menyatakan bahwa model pembelajaran turnamen permainan tim memberikan siswa akuntabilitas dan peran penting dalam mencapai tujuan kelompoknya. Selain itu, anak-anak belajar bagaimana berkolaborasi, memecahkan masalah, dan mengakui pencapaian kelompok lain. Dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran team games tournament yaitu sebuah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik melalui kelompok-kelompok kecil dalam menyelesaikan tugas dengan bermain.

Tahun 2022 Indonesia mulai menerapkan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka adalah konsep pendidikan yang menempatkan siswa sebagai pusat pemberajaran, untuk itu perlu adanya model pembelajaran yang tepat. Dalam buku karya Nyoman Putri Ayu Lestari dkk, dijelaskan bahwa model pembelajaran *Team games tournament* (TGT) adalah salah satu model yang dapat digunakan pada kurikulum merdeka. Hal ini juga sama dengan penelitian dari Yuni Gayatri dan Fiterianu Gulo, terkait model pembelajaran team games tournament, mereka mengatakan bahwa kegiatan belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, selain itu

menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Pembelajaran TGT menempatkan siswa pada kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku yang berbeda.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki tiga karakteristik utama, sehingga membedakannya dengan model pembelajaran lainnya yaitu: 1) Murid bekerja dalam kelompok, 2) Permainan, dalam TGT semua murid dalam kelompok mengikuti permainan akademik. Permainan bertujuan untuk mengetahui dan memantapkan pemahaman murid terhadap materi yang dipelajari. 3) Penghargaan kelompok. Penghargaan kelompok dilakukan di akhir kegiatan TGT. Tahap pelaksanaan model pembelajaran team games tournament meliputi langkah-langkah sebagai berikut: (1) penjelasan materi sesuai perencanaan dengan mengacu pada langkah-langkah penerapan TGT, (2) membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, (3) membagikan LKS dan soalnya. Pada tahap ini guru sekaligus melakukan pengamatan dan motivasi kepada siswa. (4) pelaksanaan diskusi dalam kelompok, (5) perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi, (6) presentasi siswa, dilanjutkan tanya jawab. Selanjutnya pada akhir pembelajaran dilaksanakan evaluasi.

Penelitian ini didukung dengan penelitian sebelumnya yaitu irwan dan gustha 2013 dengan judul “Penerapan Model Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa” menunjukkan hasil bahwa Dalam prosentase kriteria kemampuan berpikir kritis selama melakukan observasi sudah mencapai target yaitu pada indikator menanyakan tentang materi yaitu 71,55%, memperhatikan orang lain dan menanggapi yaitu 68,10%, menyampaikan pendapat 66,38%, serta mengambil keputusan setelah seluruh fakta dikumpulkan dan dipertimbangkan 66,38%. Terdapat perbedaan dari penelitian yang dilakukan Erliandi dengan penelitian saat ini yaitu Jenis penelitian yang di gunakan oleh irwan adalah penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis datanya menggunakan analisis kualitatif. Sedangkan penulis menggunakan jenis penelitian eksperiment.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas bersama guru pada tanggal 25 Februari 2024, diketahui bahwa tingkat kemampuan berfikir kritis siswa rendah. Permasalahan pertama kemampuan berfikir kritis Hal ini dapat dilihat dari ketika guru menanyakan pertanyaan siswa tidak ada yang mersepon, siswa tidak bertanya ketika ada materi yang belum difahami, siswa sulit untuk menyimpulkan materi yang sudah di ajarkan. Permasalahan kedua pada motivasi belajar siswa yang terjadi pada proses pembelajaran berlangsung yaitu siswa kurang tekun, siswa tidak bersemangat saat pembelajaran ips berlangsung, mereka menganggap pelajaran IPS sangat membosankan , kegiatan pembelajaran

masih didominasi oleh guru. Proses pembelajaran IPS di kelas VII MTsN 1 Nganjuk dilakukan dengan menggunakan metode pemberian tugas setelah materi dijelaskan. Permasalahan ketiga yaitu tidak ada kegiatan diskusi kelompok, hal ini mengakibatkan kurangnya siswa bertukar pikiran dan pendapat antar siswa. Dari beberapa metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru, memang model pembelajaran *team games tournament* belum pernah diterapkan. Hasil wawancara peneliti dengan guru bahwa alasan guru tidak menerapkan model pembelajaran TGT adalah langkah-langkah penerapan yang cukup sulit dimana harus mengelompokkan siswa sesuai dengan kemampuan, membuat soal-soal lebih dari 10 untuk tournament, menentukan games yang berbeda di setiap pertemuan. Untuk itu, apabila model pembelajaran *team games tournament* diterapkan di mata pelajaran IPS terutama pada materi Potensi Ekonomi Lingkungan diharapkan dapat meningkatkan kualitas belajar, meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan dapat memahami materi Potensi Ekonomi Lingkungan secara menyeluruh.

2. KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Model pembelajaran banyak dikaitkan dengan istilah pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, dan teknik pembelajaran. Model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang. Isi yang terkandung di dalam model pembelajaran adalah berupa strategi-strategi pengajaran yang di gunakan untuk mencapai tujuan instruksional. Model pembelajaran menurut Arends dalam Suprijono (2013:46) mengacu pada metodologi yang akan diterapkan, meliputi tujuan pembelajaran, tahapan kegiatan pembelajaran, lingkungan belajar, dan pengelolaan kelas. Dari definisi model pembelajaran tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah sebuah perencanaan pengajaran yang menggambarkan proses yang ditempuh pada saat belajar mengajar agar dicapai perubahan pada perilaku siswa seperti yang diharapkan.

Pengertian berfikir kritis

Istilah Yunani "kritis" berarti seseorang yang memberikan pendapat yang masuk akal, analisis, penilaian nilai, interpretasi, atau pengamatan. kata ini dapat diterapkan pada pengikut yang tidak setuju atau menentang subjek kritik. Secara etimologi kritis Menurut etimologinya, istilah "kritis" mengacu pada proses memeriksa dan menilai sesuatu untuk meningkatkan karya dan menumbuhkan pemahaman dan apresiasi yang lebih luas terhadapnya. Istilah "berpikir kritis" biasanya mengacu pada tingkat kemampuan kognitif dan mentalitas yang diperlukan

untuk berbagai tugas, termasuk mengenali, menilai, dan memberikan argumen yang mendukung kesimpulan.

Menurut M. Neil Browne Dan Stuart M. Keeley Dalam Buku *A Guide To Critical Thinking* Berisi tentang kemampuan berfikir kritis dimulai dengan mengajukan pertanyaan yang tepat untuk mengevaluasi argument dan membuat keputusan yang lebih baik. Bertanya adalah kunci berpikir kritis karena membantu kita menemukan asumsi, bukti, dan logika di balik sebuah argumen. Dengan bertanya yang tepat, kita tidak hanya menerima informasi begitu saja, tetapi juga bisa menganalisis dan mengevaluasi apakah informasi tersebut benar atau tidak.

Pengertian motivasi belajar

Motivasi berasal dari kata “motif”, diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak dari dalam dan didalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intren (kesiapsiagaan). Berawal dari kata “motif” itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan atau mendesak. Dalam kamus Bahasa Indonesia dan menurut Sobry Sutikno, maka dapat disimpulkan bahwa keduanya itu mengarahkan motivasi itu adalah dorongan yang dapat mengakibatkan untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai. Dalam kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang baik tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak mungkin melakukan aktivitas belajar.

3. METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Berdasarkan permasalahan pada penelitian ini maka pendekatan pada penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif, karena penelitian ini mencari tingkat pengaruh, hipotesis ditentukan sejak awal penelitian, analisis data menggunakan statistic.

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan konsep eksperimen (*Eksperimental Research*). Menurut Sugiyono tahun (2009) konsep eksperimen (*Eksperimental Research*) adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain. Peneliti akan menguji coba model pembelajaran Team Games Toarnamen (TGT) untuk mengetahui adakah

pengaruh terhadap kemampuan berfikir Kritis dan motivasi belajar siswa, kemudian membandingkan dengan pembelajaran konvensional yang biasa diterapkan.

Tempat Penelitian

Penelitian ini berlokasi di MTsN 1 Nganjuk. Madrasah ini dipilih oleh peneliti karena madrasah belum menggunakan metode Team Games Tournament pada pembelajaran IPS. Dimana populasi yang di ambil dari siswa MTsN 1 Nganjuk dan sampel yang diambil dari siswa kelas VII F. Hal ini bertujuan agar siswa maupun guru mendapatkan pengalaman dan manfaat dari menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament, sehingga diharapkan model ini dapat diterapkan seterusnya saat pembelajaran aktif dikelas. Selain itu, berdasarkan observasi awal bersama guru di madrasah tersebut, terdapat permasalahan peserta didik kurang aktif, kurang memperhatikan pelajaran IPS, kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh guru, dengan demikian interaksi antara guru dan siswa maupun siswa dengan siswa lain berkurang sehingga membuat peserta didik bosan selama pembelajaran berlangsung, serta kemampuan berpikir kritis yang rendah dilihat dari beberapa indikator kemampuan berpikir kritis yang belum terpenuhi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa

Temuan dari penelitian ini yaitu ada pengaruh dari penerapan model pembelajaran *team games tournament* terhadap kemampuan berfikir kritis siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai tes (pre-tes dan post-test) yang memiliki perbedaan dimana nilai kelas eksperimnt lebih tinggi dari nilai kelas kontrol, hal ini dibuktikan dengan tabel 4.12. Selain itu pada uji hipotesis menggunakan uji *Independent Sample Test* yang mendapat nilai signifikan (2-tailed) $0,000 < 0,05$, pada hasil angket berfikir kritis mendapat hasil signifikan (3-tailed) $0,040 < 0,05$, dan pada lembar observasi mendapatkan hasil signifikan (2-tailed) $0,005 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berpengaruh terhadap kemampuan berfikir kritis siswa.

Kemampuan berfikir kritis siswa pada penelitian ini diukur menggunakan tes berupa 10 soal uraian yang telah divalidasi. Validasi tes kemampuan berfikir kritis ini menggunakan validasi beberapa dosen ahli dan validasi eksternal dengan melakukan uji coba instrumen kepada 31 responden. Selanjutnya dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas instrumen dengan menggunakan program IBM SPSS statistics 25 for windows Berdasarkan hasil uji validitas dan

uji reliabilitas terbukti bahwa data terbukti valid dan reliabel. Maka tes kemampuan berfikir kritis dapat diujikan kepada sampel penelitian (kelas eksperimen dan kelas kontrol). Setelah validasi dan reliabilitas selanjutnya dilakukan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan homogenitas. Pada uji normalitas menggunakan data hasil tes pre test dan post test hasil angket dan lembar observasi variabel kemampuan berfikir kritis, uji yang digunakan yaitu *Kolmogorov-Smirnov* di dapat hasil signifikan sebesar (0,200), (0,188), (0,164), (0,108), (0,074), (0,165) > 0,05. Maka uji normalitas pada instrument tersebut dinyatakan data berdistribusi normal. Begitu juga dengan uji homogenitas menggunakan data hasil tes (*Pre Test*), hasil angket dan lembar observasi variabel kemampuan berfikir kritis di dapatkan hasil signifikan (0,258), (0,085), (0,854) > 0,05 yang dapat dinyatakan bahwa kedua kelas tersebut bersifat homogen.

Adapun nilai rata-rata kelas kontrol dan eksperimen dari hasil tes, hasil angket dan lembar observasi motivasi belajar siswa sebagai berikut nilai rata-rata hasil tes, hasil angket dan lembar observasi kemampuan berfikir kritis kelas kontrol yaitu pre test (56,806) dan post test (78,161), (81,387) dan (79,967), sedangkan berikut nilai rata-rata hasil tes, angket dan lembar observasi kemampuan berfikir kritis kelas eksperimen yaitu pre test (52,290) dan post test (83,925), (84,129) dan (82,483). Jadi jika di bandingkan antara nilai rata-rata dari hasil tes, angket dan lembar observasi kemampuan berfikir kritis kelas eksperimen lebih tinggi di bandingkan kelas kontrol.

Hal ini juga dibuktikan dengan respon siswa ketika pembelajaran menggunakan model team games tournament. Dimana dengan adanya model pembelajaran team games tournament siswa berani bertanya ketika ada materi yang kurang di pahami, siswa juga lebih aktif menjawab beberapa kuis, dan siswa mampu menyampaikan pendapat saat berdiskusi. Jadi dapat di tarik kesimpulan bahwa model pembelajaran team games tournament dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa.

Dengan berdiskusi dan bermain kelompok, siswa lebih mudah belajar dengan menggunakan model TGT atau Jigsaw. Untuk saling mendukung, kelompok siswa dapat bertanya kepada teman yang lebih memahami materi. Pada kegiatan berkelompok dalam proses pembelajaran dengan lingkungan yang santai akan menjadikan siswa lebih mudah mempelajari materi yang di ajarkan dan juga tidak merasa bosan dengan materi yang di ajarkan. Menurut (Bustami: 2022) menyatakan bahwa “Kemampuan berpikir kritis siswa ditingkatkan lebih efektif melalui penerapan model pembelajaran TGT”. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan diagram hasil penyebaran angket kemampuan berfikir kritis sebagai berikut:

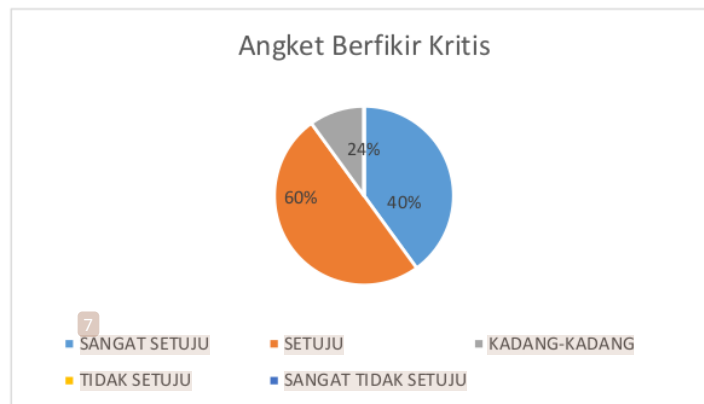


Diagram 1. Berdasarkan Angket Kemampuan Berfikir Kritis Siswa poin ke -3

Dari diagram diatas menunjukkan bahwa pernyataan pada poin ke 3 yaitu “ saya suka bertanya jika ada materi yang belum saya pahami” dari 31 responden terdapat 10 responden menjawab dari kategori sangat setuju, 15 responden menjawab dari kategori setuju, 6 responden menjawab dari kategori kadang-kadang. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model team games tournament siswa berani bertanya ketika ada materi yang belum dipahami.

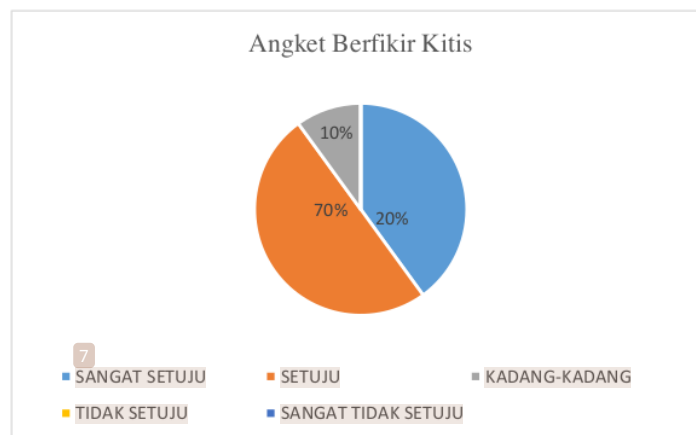


Diagram 2. Berdasarkan Angket Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Poin 10

Dari diagram diatas menunjukkan bahwa pernyataan pada poin ke 3 yaitu “ saya suka bertanya jika ada materi yang belum saya pahami” dari 31 responden terdapat 20 responden menjawab dari kategori sangat setuju, 11 responden menjawab dari kategori setuju. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model team games tournament siswa berani menyampaikan pendapat saat berdiskusi.

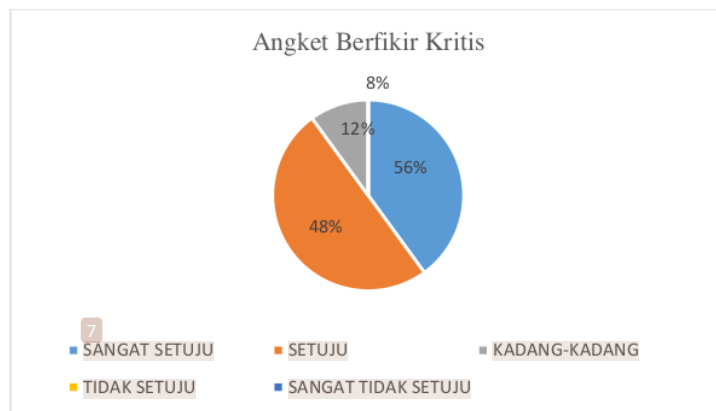


Diagram 3. Berdasarkan Angket Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Poin ke-16

Dari diagram diatas menunjukkan bahwa pernyataan pada poin ke 16 yaitu “ saya mampu menyimpulkan materi kegiatan ekonomi” dari 31 responden mendapatkan 14 responden dari kategori sangat setuju, 12 respon dari kategori setuju, 3 respon dari kategori kadang-kadang dan 2 respon dari kategori tidak setuju. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model team games tournament siswa dapat menyimpulkan materi yang telah di ajarkan.

Dalam model TGT dan Jigsaw siswa diberi kebebasan untuk membaca dari berbagai sumber ajar seperti buku pelajaran dan internet sehingga siswa dipacu untuk aktif mempelajari materi secara mandiri. Hal ini juga di lakukan peneliti saat melakukan penelitian di MTsN 1 Nganjuk, dimana siswa mencari informasi terkait kegiatan ekonomi di buku, internet dan di kehidupan sehari-hari. Model pembelajaran team games tournament ini dapat membantu siswa dalam lebih aktif ketika pembelajaran. Penggunaan model TGT dapat membangun pola pikir peserta didik agar dapat berpikir kritis, kreatif dan inovatif dalam menyelesaikan suatu masalah.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang di lakukan oleh Yulia Safrina (2017) dengan judul “Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Getaran Dan Gelombang Di Smpn 2 Kota Jantho Aceh Besar” dengan pengumpulan data dilakukan dengan tes objektif dalam bentuk essay. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes awal (Pre-test) dan tes akhir (Post-test). Hasil analisis data menggunakan Uji-t dan diperoleh hasil perhitungan $t_{hitung} 3,290 > t_{tabel} 2,045$ untuk taraf signifikan 5%, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh model kooperatif tipe TGT terhadap kemampuan

berpikir kritis siswa pada materi getaran dan gelombang di SMPN 2 Kota Jantho Aceh Besar. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian saat ini, dimana hasil uji T mendapatkan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,666 > 0,2500$ yang artinya terdapat pengaruh model pembelajaran team games tournament terhadap kemampuan berfikir kritis siswa pada pelajaran IPS kelas VII di MTsN 1 Nganjuk.

Penelitian dari Irfan Hidayat, Edy Purnomo, Yon Rizal (2015) juga mendukung penelitian saat ini yang berjudul “Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Tgt Dan Jigsaw Dengan Memperhatikan Minat Belajar” Hal ini dibuktikan dengan pengujian hipotesis kedua menggunakan rumus t-test separated, t hitung sebesar 4,256 dengan tingkat signifikansi diperoleh sebesar 0,000. Berdasarkan daftar t table dengan Sig. α 0.05 dan $dk = 12 + 12 - 2 = 22$, maka diperoleh 2,074 dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $4,256 > 2,074$, dan nilai sig. $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang menyatakan ; Kemampuan berpikir kritis pada siswa yang memiliki minat belajar rendah yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) lebih tinggi dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe Jigsaw Hal ini disebabkan karena minat belajar siswa merupakan rasa keterikatan terhadap aktivitas yang timbul dengan sendirinya. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang di lakukan oleh peneliti yaitu

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa temuan pada penelitian ini adalah terdapat pengaruh model pembelajaran team games tournament terhadap kemampuan berfikir kritis siswa kelas VII di MTsN 1 Nganjuk. Pada kenyataannya model ini belum pernah digunakan di kelas VII pada mata pelajaran IPS. Sehingga ketika di terapkan model ini siswa mampu memberikan kesimpulan terhadap materi yang sudah di ajarkan, lebih aktif bertanya ketika ada materi yang belum di pahami dan siswa mampu menyampaikan pendapat saat berdiskusi.

Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Temuan dari penelitian ini yakni ada pengaruh dari penerapan model pembelajaran *team games tournament* terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan uji *Independent Sample Test* yang mendapat nilai signifikan (2-tailed) $0,016 < 0,05$ untuk hasil angket motivasi belajar , pada hasil lembar observasi motivasi belajar mendapat hasil signifikan (2-tailed) $0,028 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak

dan H_a diterima yang berarti penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa setelah diberikannya pada kelas eksperimen.

Motivasi belajar siswa pada penelitian ini diukur menggunakan angket motivasi dan lembar observasi motivasi belajar yang telah divalidasi. Validasi motivasi belajar ini menggunakan validasi beberapa dosen ahli dan validasi eksternal dengan melakukan uji coba instrumen kepada 31 responden. Selanjutnya dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas instrumen dengan menggunakan program IBM SPSS statistics 25 for windows. Berdasarkan hasil uji validitas dan uji reliabilitas terbukti bahwa data ini valid dan reliabel. Maka tes kemampuan berfikir kritis dapat diujikan kepada sampel penelitian (kelas eksperimen dan kelas kontrol).

Peneliti melakukan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan homogenitas. Pada uji normalitas menggunakan data hasil angket dan lembar observasi variabel kemampuan berfikir kritis, uji yang digunakan yaitu *Kolmogorov-Smirnov* di dapat hasil signifikan sebesar $(0,051), (0,200), (0,344), (0,852) > 0,05$. Maka uji normalitas pada instrument tersebut dinyatakan data berdistribusi normal. Begitu juga dengan uji homogenitas menggunakan data hasil angket dan lembar observasi variabel kemampuan berfikir kritis di dapatkan hasil signifikan $(0,103), (0,248) > 0,05$ yang dapat dinyatakan bahwa kedua kelas tersebut bersifat homogen. Adapun nilai rata-rata kelas kontrol dan eksperimen dari hasil angket dan lembar observasi motivasi belajar siswa sebagai berikut nilai rata-rata hasil angket dan lembar observasi motivasi belajar kelas kontrol yaitu $(84,580)$ dan $(79,354)$, sedangkan berikut nilai rata-rata hasil angket dan lembar observasi motivasi belajar kelas eksperimen yaitu $(87,032)$ dan $(82,548)$. Hal ini di buktikan juga dengan peristiwa di kelas di mana siswa merasa nyaman saat pembelajaran berlangsung, antusias siswa saat memulai pelajaran, rasa gembira saat mendapat penghargaan

Hal ini sejalan dengan pendapat Hamzah Uno (2018) motivasi belajar adalah kekuatan dalam diri seseorang untuk melakukan tujuan tertentu yang ingin dicapainya. Dengan kata lain motivasi belajar dapat diartikan sebagai suatu dorongan yang ada pada diri seseorang sehingga seseorang mau melakukan aktivitas atau kegiatan belajar guna mendapatkan beberapa keterampilan dan pengalaman. Dan sejalan dengan teori yang dikemukakan dalam buku "**A Theory of Human Motivation**" karya **Abraham Maslow**, motivasi belajar dapat dipahami sebagai dorongan untuk memenuhi berbagai kebutuhan. Menurut Maslow hal yang dapat memengaruhi motivasi belajar salah satunya adalah siswa termotivasi oleh kebutuhan akan penghargaan, baik dalam bentuk pengakuan dari diri sendiri maupun dari orang lain. Pencapaian akademis, penghargaan dari guru atau teman sebaya, serta perasaan kompeten

dalam mata pelajaran tertentu dapat mendorong motivasi belajar. Ketika siswa merasa dihargai atas usaha dan prestasinya, mereka cenderung lebih bersemangat untuk terus belajar dan berprestasi.

Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai rata-rata dari angket dan lembar observasi motivasi belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan adanya model pembelajaran *team games tournament* siswa lebih semangat dalam mengikuti pelajaran, siswa merasa senang ketika guru menghargai usahanya, dan siswa bersemangat untuk meningkatkan nilai di mata pelajaran IPS di atas KKM. Dimana model pembelajaran *team games tournament* ini belum pernah diterapkan di kelas VII. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan diagram sebagai berikut

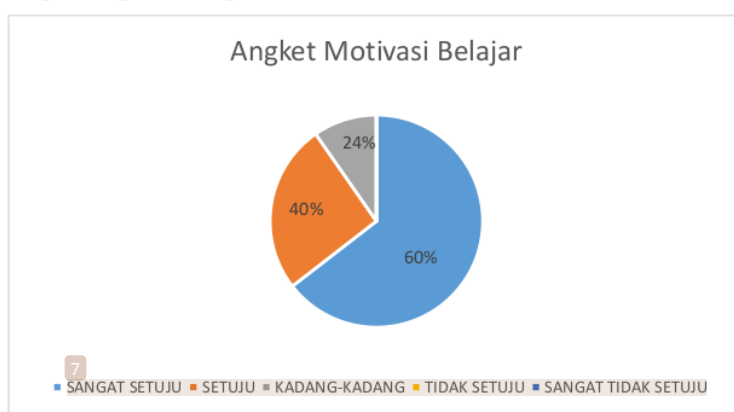


Diagram 4. Berdasarkan Angket Motivasi Belajar Siswa Poin 11

Dari diagram diatas menunjukkan bahwa pernyataan pada poin ke 11 yaitu “ saya bersemangat mengikuti pembelajaran dikelas dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournament*” dari 31 responden terdapat 15 responden menjawab dari kategori sangat setuju, 10 responden menjawab dari kategori setuju, 6 responden menjawab dari kategori kadang-kadang. Presentase pada tabel di atas menunjukkan bahwa dengan penerapan model *team games tournament* membuat siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

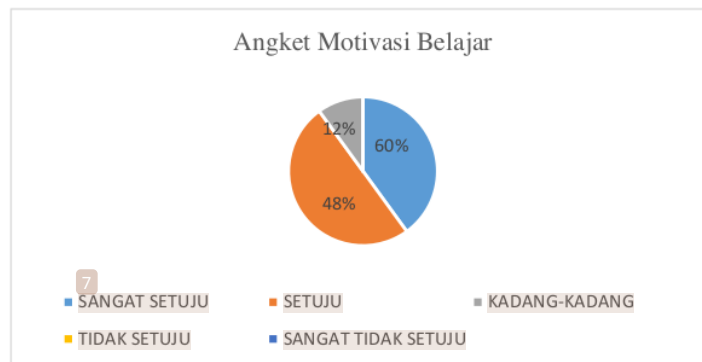


Diagram 5. Berdasarkan Angket Motivasi Belajar Siswa Poin 22

Dari diagram diatas menunjukkan bahwa pernyataan pada poin ke 22 yaitu “ saya memiliki target untuk mendapatkan nilai di atas KKM” dari 31 responden terdapat 15 responden menjawab dari kategori sangat setuju, 12 responden menjawab dari kategori setuju, dan 3 responden menjawab dari kategori kadang-kadang. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model team games tournament guru dapat menghargai usaha siswa dengan memberikan hadiah untuk setiap pencapaian.



Diagram 6. Berdasarkan Angket Motivasi Belajar Siswa Poin 26

Dari diagram diatas menunjukkan bahwa pernyataan pada poin ke 11 yaitu “ saya senang ketika guru menghargai usaha saya” dari 31 responden terdapat 18 responden menjawab dari kategori sangat setuju, 10 responden menjawab dari kategori setuju, 3 responden menjawab dari kategori kadang-kadang. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model team games tournament guru dapat menghargai usaha siswa dengan memberikan hadiah untuk setiap pencapaian.

Motivasi belajar yang kuat adalah sesuatu yang dikembangkan dan disadari oleh siswa. Namun, motivasi internal lebih unggul daripada dorongan eksternal, apapun cara penyampaian. Tukiran Taniredja dkk mengemukakan bahwa salah satu kelebihan TGT yaitu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang diambil oleh peneliti yaitu penerapan model pembelajaran team games tournament terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas VII di MTsN 1 Nganjuk. Pada penelitian ini salah satu hal yang mendorong siswa termotivasi dalam belajar adalah pemberian hadiah ketika siswa mendapat pencapaian. Hal ini juga dikuatkan oleh Sardiman yang menyatakan bahwa cara menumbuhkan motivasi belajar yaitu dengan memberi angka, hadiah, saingan/kompetisi, ego-involvement, memberikan ulangan, mengetahui hasil pekerjaan, pujian, hukuman, hasrat untuk belajar, minat dan tujuan yang diakui.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yupinda Prima Putri (2015) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas VII Mts Negeri 1 Tulang Bawang Tahun Ajaran 2015/2016” dengan hasil analisis data yang telah dilakukan dengan menggunakan rumus uji koefisien korelasi theta dan kai kuadrat diperoleh hasil yaitu theta (θ) 0,4577 dan χ^2 15,28. Hal ini berarti bahwa ada pengaruh positif yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas VIII MTs. Negeri 1 Tulang Bawang Tahun Ajaran 2015/2016. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu adanya pengaruh model pembelajaran team games tournament terhadap motivasi belajar IPS kelas VII di MTsN 1 Nganjuk, dibuktikan oleh hasil perolehan pada uji T angket motivasi belajar yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ $2.200 > 0,2500$.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Yorman (2023) yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbasis Direct Instruction Bermuatan Budaya Lokal Maja Labo Dahu Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Sikap Social Dalam Mata Pelajaran IPS “ dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournaments (TGT) berbasis Direct Instruction bermuatan Budaya Lokal Maja labo Dahu (MID) diimplementasikan secara efektif signifikan ($< 0,05$) dalam meningkatkan motivasi belajar dan sikap sosial dalam pembelajaran IPS, terdapat perbedaan motivasi Belajar Siswa secara signifikan dengan perolehan nilai $F = 117,663$, Sig. .000 (49,5%) sebelum dan sesudah pengimplementasian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournaments (TGT) berbasis Direct Instruction bermuatan Budaya Lokal Maja labo Dahu (MID) dalam pembelajaran IPS, terdapat perbedaan Sikap

Sosial Siswa secara signifikan dengan perolehan nilai $F = 62,079$, Sig. ,000 (339%) sebelum dan sesudah pengimplementasian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournaments (TGT) berbasis Direct Instruction bermuatan Budaya Lokal Maja labo Dahu (MID) dalam pembelajaran IPS.

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournaments (TGT) berbasis Direct Instruction bermuatan Budaya Lokal Maja labo Dahu (MID) berpengaruh secara simultan terhadap Motivasi Belajar dan Sikap Sosial Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan perolehan nilai $F = 31,895$, Sig.,000 (20,6 %). Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu adanya pengaruh model pembelajaran team games tournament terhadap motivasi belajar IPS kelas VII di MTsN 1 Nganjuk, dibuktikan oleh hasil perolehan pada uji T lembar observasi motivasi belajar yaitu $t_{hitung} > t_{tabel} 2.911 > 0,2500$.

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian dari Ni Made Ayu Diah Darmiati, Ida Bagus Made Astawa, I Wayan Treman (2021) dengan judul “Pengaplikasian Model Pembelajaran Teams Games Tournaments Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII Di SMPN 2 Gerokgak” dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaplikasian model pembelajaran TGT dalam pembelajaran IPS berkualifikasi baik (skor 70- 80), terdapat perbedaan secara signifikan antara motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas control ($t_{hitung} 7.46 > t_{tabel} 1.99$ dengan $dk = 78$ dan taraf signifikan 0.05), terdapat perbedaan secara signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas control ($t_{hitung} 3.51 > t_{tabel} 1.99$ dengan $dk = 78$ dan taraf signifikan 0.05). dan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol berpijak. Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran TGT. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu hasil perolehan pada uji T angket motivasi belajar yaitu $t_{hitung} > t_{tabel} 2.200 > 0,2500$ dapat diartikan bahwa adanya pengaruh model penerapan team games tournament terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas VII di MTsN 1 Nganjuk.

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa temuan pada penelitian ini adalah terdapat pengaruh model pembelajaran team games tournament terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di MTsN 1 Nganjuk. Pada kenyataannya model ini belum pernah digunakan di kelas VII pada mata pelajaran IPS. Sehingga ketika diterapkan model ini siswa yang lebih semangat dalam mengikuti pelajaran, siswa merasa senang ketika guru menghargai usahanya, dan siswa bersemangat untuk meningkatkan nilai di mata pelajaran IPS di atas KKM.

Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis dan Motivasi Belajar Siswa

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *team games tournament* (TGT) terhadap kemampuan berfikir kritis dan motivasi belajar siswa. Model pembelajaran ini diterapkan di kelas eksperimen sedangkan model konvensional diterapkan di kelas kontrol. Untuk mengetahui secara akurat perbedaan tingkat kemampuan berfikir kritis dan motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen dan kontrol maka diberikan soal tes uraian dan angket sebagai tolak ukur. Berdasarkan hasil sampel pada bab 4 dengan menerapkan model pembelajaran *team games tournament* terhadap kemampuan berfikir kritis dan motivasi belajar IPS siswa menunjukkan hasil yang signifikan. Peneliti menganalisis data menggunakan uji Multivariate Analysis of Variance (MANOVA) pada IBM SPSS statistics 25 for windows. Sebelum melakukan uji MANOVA harus dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu yaitu uji homogenitas.

Temuan data hasil penelitian ini menunjukkan hasil sebagai berikut, pada tabel 4.32 Test of Between Subjects Effects diperoleh kemampuan berpikir kritis $0,000 < 0,05$ dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil perhitungan menggunakan uji Manova yang telah dilakukan sebesar 0,000. Hal ini berarti nilai kedua $\text{Sig.} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dari perhitungan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *team games tournament* terhadap kemampuan berfikir kritis dan motivasi belajar siswa kelas VII MTsN 1 Nganjuk.

Uraian di atas sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Yakobus Bustami, Mirnawati dan Yuniarti Essi Utami (2022) yang berjudul “Model Pembelajaran Teams Games Tournament: Studi Meta-Analisis Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sains” dengan hasil penelitian model pembelajaran Teams Games Tournament menunjukkan rerata *gain* pada kemampuan berpikir kritis sebesar 0,35 dan hasil belajar kognitif sebesar 0,24. Hasil effect size kemampuan berpikir kritis sebesar 0,44 dan hasil belajar kognitif sebesar 0,50 dengan kategori besar. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *model pembelajaran Teams Games Tournament* efektif diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar kognitif siswa. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang mendapatkan hasil nilai berbeda dari kelas kontrol dan kelas eksperiment, dimana nilai kelas eksperiment lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

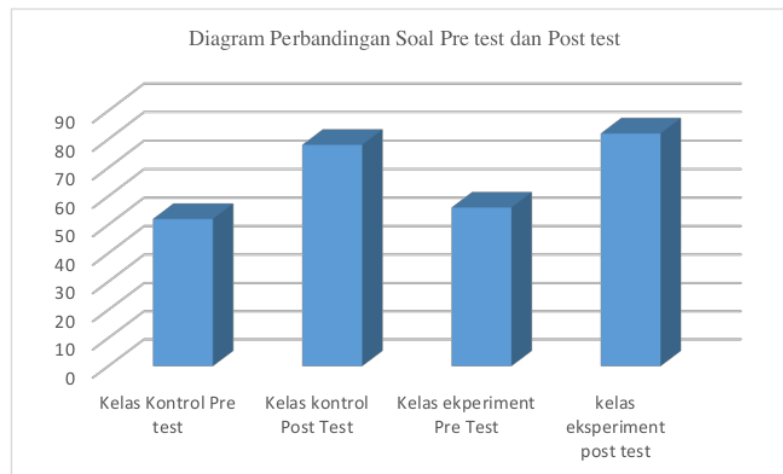


Diagram 7. Perbandingan Hasil Nilai Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan tabel 7 dapat dilihat melalui nilai rata-rata dimana lebih tinggi nilai di kelas Eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dibanding kelas Kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Peserta didik perlu memiliki kemampuan berpikir kritis sehingga memiliki andil dalam mencerdaskan kehidupan bangsa melalui peningkatan kualitas pendidikan. Berpikir kritis dapat diwujudkan dengan pemberdayaan keterampilan memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, menyimpulkan, membuat penjelasan lanjut, dan keterampilan mengatur strategi dan taktik pada diri peserta didik saat proses belajar mengajar.

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan Kasmawati, Nawir Rahman (2023) yang berjudul “Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi, Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Sungguminasa” dengan hasil penelitian tersebut ditemukan bahwa : (1) Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa persentase rata-rata dari semua indikator motivasi belajar siswa pada siklus I sebesar 75,012% mengalami peningkatan nilai pada siklus II sebesar 79,024%. Hal ini menunjukkan motivasi belajar siswa berada pada kategori tinggi. (2) Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan rata-rata persentase indikator aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 62,05% dan pada siklus II meningkat menjadi 75,00%. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa berada pada kategori baik. (3) Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran

IPS kelas VII di SMP Negeri 3 Sungguminasa. Dengan rata-rata nilai hasil posttest mahasiswa pada siklus I sebesar 64,38 dan pada siklus II meningkat menjadi 80,10. Dari persentase ketuntasan juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II yang menunjukkan bahwa siswa pada kelas tersebut berada pada kategori cukup, tinggi dan sangat baik.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan yaitu adanya pengaruh model team games tournament terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas VII di MTsN 1 Nganjuk. Tetapi pada penelitian saat ini dibuktikan dengan adanya perbedaan hasil lembar observasi antar kelas kontrol (tidak menggunakan model team games tournament) dengan kelas eksperiment (menggunakan model pembelajaran team games tournament).

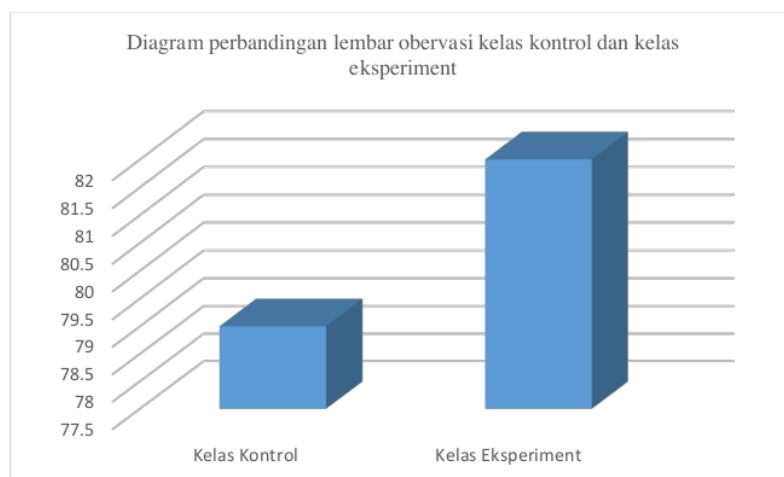


Diagram 8. Perbandingan Hasil Lembar Observasi Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperiment

Berdasarkan diagram di atas dapat disimpulkan bahwa kelas eksperiment yang menggunakan model pembelajaran team games tournament memiliki hasil yang lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran team games tournament terhadap kemampuan berfikir kritis dan motivasi belajar IPS siswa IPS MTsN 1 Nganjuk.

5. PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang berkaitan dengan rumusan masalah, maka dapat ditarik kesimpulan hasil penelitian sebagai berikut:

- 1) Ada pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan berfikir kritis siswa kelas VII MTsN 1 Nganjuk. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai tes (pre-tes dan post-test) yang memiliki kontrol, hal ini dibuktikan dengan tabel 4.12. Selain itu pada uji hipotesis menggunakan uji *Independent Sample Test* yang mendapat nilai signifikan (2-tailed) $0,000 < 0,05$, pada hasil angket berfikir kritis mendapat hasil signifikan (3-tailed) $0,040 < 0,05$, dan pada lembar observasi mendapatkan hasil signifikan (2-tailed) $0,005 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berpengaruh terhadap kemampuan berfikir kritis siswa setelah diberikannya pada kelas eksperimen.
- 2) Ada pengaruh model *Team Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di MTsN 1 Nganjuk. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan uji *Independent Sample Test* yang mendapat nilai signifikan (2-tailed) $0,016 < 0,05$ untuk hasil angket motivasi belajar, pada hasil lembar observasi motivasi belajar mendapat hasil signifikan (2-tailed) $0,028 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa setelah diberikannya pada kelas eksperimen.
- 3) Ada pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa pada peserta didik kelas VII di MTsN 1 Nganjuk. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan menggunakan uji Manova yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel 4.33 pada kolom kelas nilai signifikansi Pillai's Trace, Wilk's Lambda, Hotelling's Trace, Roy's Largest Root sebesar 0,000. Hal ini berarti nilai kedua $Sig. < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *team games tournament* terhadap kemampuan berfikir kritis dan motivasi belajar siswa kelas VII MTsN 1 Nganjuk.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disampaikan saran sebagai berikut:

1) Bagi Sekolah

Diharapkan dengan adanya model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) maka terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), maka diharapkan dapat diterapkan pada saat pembelajaran agar nantinya bisa menjadi lebih efektif.

2) Bagi Guru

Disarankan dalam hal penyampaian materi, pendidik mampu memberi inovasi dan membangkitkan semangat peserta didik dengan model pembelajaran yang membuat suasana kelas lebih menyenangkan dengan metode diskusi dan tanya jawab sehingga mampu mendorong dan meningkatkan keaktifan peserta didik ketika proses pembelajaran sehingga berpengaruh pada kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa

3) Bagi Peserta Didik

Diharapkan peserta didik lebih meluangkan waktu dalam membaca (Read) dan memahami materi. Sehingga ketika ada hal yang belum di pahami siswa berani untuk bertanya dan siswa mampu menyampaikan pendapat.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan peneliti selanjutnya dapat dimanfaatkan sebagai bahan referensi dan penelitian lanjutan tentang penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) ini pada materi lain dan variabel penelitian lainnya.

REFERENSI

- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80–86. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Ariani, T., & Agustini, D. (2018). Model pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) dan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT): Dampak terhadap hasil belajar fisika. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 1(2), 65–77. <https://doi.org/10.31539/spej.v1i2.271>
- Ariawan, K. U., Arsa, I. P. S., & Putra, I. G. P. N. H. P. (2017). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament untuk meningkatkan hasil belajar perakitan komputer. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 6(3), 109–110.
- Arif, D. S. F., & Cahyono, A. N. (n.d.). Analisis kemampuan berpikir kritis matematis pada model Problem Based Learning (PBL) berbantu media pembelajaran interaktif dan Google Classroom.
- Browne, M. N., & Keeley, S. M. (2007). *Asking the right questions: A guide to critical thinking* (8th ed.). Upper Saddle River, N.J.: Pearson Prentice Hall.
- Bustami, Y., Mirnawati, & Utami, Y. E. (2022). Model pembelajaran Teams Games Tournament: Studi meta-analisis berpikir kritis dan hasil belajar kognitif siswa sains. *BIOSFER: Jurnal Biologi dan Pendidikan Biologi*, 7(1). <https://doi.org/10.23969/biosfer.v7i1.5454>
- Cahyani, N. (2019). Peningkatan motivasi belajar IPS melalui model TGT (Teams Games Tournament) pada siswa kelas IV.
- Cintamulya, I. (2014). Analisis kemampuan berpikir kritis siswa SMP berbasis gaya kognitif melalui pembelajaran TPS (Think Pairs Share) dengan media poster.
- Fahrizal, M. (2020). Penerapan model pembelajaran Cooperative Learning tipe Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis pembelajaran IPS peserta didik kelas V sekolah dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(1), 29. <https://doi.org/10.20961/jpiuns.v6i1.40511>
- Fierro, I., Pinto, D., & Afanador, D. (2014). Pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Game Tournament) terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada materi fotosintesis di SMPN 31 Batam.
- Gulo, F. (2020). Tinjauan teologis model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament). *Vol. 2*(2), 35.
- Haryanto. (2020). *Evaluasi pembelajaran (konsep dan manajemen)*. UNY Press.
- Haryono, S. (2012). *Metodologi penelitian bisnis dan manajemen: Teori dan aplikasi*. PT. Intermedia Personalia Utama.
- Hasanah, N. (2024). Pengaruh metode eksperimen terhadap pemahaman siswa tentang gaya dapat mengubah gerak suatu benda. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan*

- Hidayat, I., Purnomo, E., & Rizal, Y. (2015). Kemampuan berpikir kritis siswa menggunakan TGT dan Jigsaw dengan memperhatikan minat belajar. file:///C:/Users/hp/Downloads/8942-17053-1-PB%20(2).pdf
- Hunter, D. A. (2014). *A practical guide to critical thinking: Deciding what to do and believe*. John Wiley & Sons.
- Irawan, G. (2013). Penerapan model Team Games Tournament untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. <https://repository.unej.ac.id/xmlui/handle/123456789/4479>
- Istianah, E. (2013). Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif matematik dengan pendekatan Model Eliciting Activities (MEAS) pada siswa SMA. *Infinity Journal*, 2(1), 43. <https://doi.org/10.22460/infinity.v2i1.23>
- Kasmawati, & Rahman, N. (2023). Pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan motivasi, aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Negeri 3 Sungguminasa. *JERUMI: Journal of Education Religion Humanities and Multidisciplinary*, 1(2), 243–247. <https://doi.org/10.57235/jerumi.v1i2.1288>
- Khasanah, D. M. (2023). Upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran produktif pemasaran kelas XI pemasaran 2 SMK Negeri 1 Karanganyar. *Educator: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan*, 3(1), 14–19. <https://doi.org/10.51878/educator.v3i1.2183>
- Lestari, N. A. P., Kurniawati, K. L., Dewi, M. S. A., Hita, I. P. A. D., Astuti, N. M. I. P., & Fatmawan, A. R. (2023). *Model-model pembelajaran untuk Kurikulum Merdeka di Era Society 5.0*. Nilacakra.
- Marliani, N. (2015). Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa melalui model pembelajaran Missouri Mathematics Project (MMP). *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(1). <https://doi.org/10.30998/formatif.v5i1.166>
- Maslow, A. (2013). *A theory of human motivation*. Lulu.com.
- Putri, D. A., Suwatno, S., & Sobandi, A. (2018). Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa melalui metode pembelajaran Team Games Tournaments dan Team Assisted Individualization. *Jurnal Manajerial*, 17(1), 1. <https://doi.org/10.17509/manajerial.v17i1.9739>
- Ratnasari, M. D., Wibowo, T., & Purwoko, R. Y. (n.d.). Eksperimentasi pembelajaran kooperatif tipe Numbered Heads Together berbantu alat peraga ditinjau dari keaktifan belajar.
- Rosidah, N. A., Ramalis, T. R., & Suyana, I. (n.d.). Karakteristik tes keterampilan berpikir kritis (KBK) berdasarkan pendekatan teori respon butir.
- Rusyanto. (2021). *TGT (Teams Game Tournament) dalam pembelajaran IPS*. Penerbit NEM.

- Safrinal. (2022). *Model pembelajaran kooperatif tipe Student Achievement Division (STAD) dan Team Games Tournament (TGT)*. CV. Azka Pustaka.
- Sardiman, A. M. (2007). *Interaksi & motivasi belajar mengajar*. RajaGrafindo Persada.
- Sihotang, K. (n.d.). *Berpikir kritis: Kecakapan hidup di era digital*. PT Kanisius.
- Solihah, A. (2016). Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan, 1(1)*. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i1.1010>
- Sudaryono. (2016). *Metode penelitian pendidikan*. Prenada Media.
- Sukmadin. (2018). Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran PKn melalui metode Team Game Tournament (TGT) pada siswa kelas VII SMP. *Vol. 1(1)*, 52–65.
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Taniredja, T., Faridli, E. M., Harmianto, S., & Taniredja, T. (2011). *Model-model pembelajaran inovatif* (2nd ed.). Alfabeta.
- Tanzeh, A. (2009). *Pengantar metode penelitian*. TERAS.
- Umar, M. (2021). Implementasi model pembelajaran Team Game Tournament untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris. *Jurnal Edutrained: Jurnal Pendidikan dan Pelatihan, 5(2)*, 140–147. <https://doi.org/10.37730/edutrained.v5i2.154>
- Uno, H. B. (2023). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Yorman. (2023). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Team

Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament terhadap Kemampuan Berfikir Kritis dan Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas VII di MTSN 1 Nganjuk

ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

25%

INTERNET SOURCES

14%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	rayyanjournal.com Internet Source	3%
2	prin.or.id Internet Source	2%
3	jurnal.fkip.unila.ac.id Internet Source	2%
4	Submitted to Universitas Terbuka Student Paper	1%
5	jurnalp4i.com Internet Source	1%
6	Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta Student Paper	1%
7	repository.umy.ac.id Internet Source	1%
8	bdksemarang.e-journal.id Internet Source	1%

9	repository.radenfatah.ac.id Internet Source	1 %
10	digilib.ikipgriptk.ac.id Internet Source	1 %
11	Submitted to IAIN Metro Lampung Student Paper	1 %
12	digilib.uinsa.ac.id Internet Source	1 %
13	de.scribd.com Internet Source	1 %
14	www.ejournal-jp3.com Internet Source	1 %
15	Submitted to UIN Sunan Ampel Surabaya Student Paper	1 %
16	Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha Student Paper	1 %
17	journal.iaimsinjai.ac.id Internet Source	1 %
18	jurnal.stkipngawi.ac.id Internet Source	1 %
19	Indah Nurbaiti, Bambang Trisno, Endang Sukawati. "Model Pembelajaran Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Qur'an Hadits	1 %

Kelas VIII DI MTS Muhammadiyah Alamanda
Kec. Kinali Kab. Pasaman Barat", Indonesian
Research Journal On Education, 2022

Publication

20

Lutfi Rohmawati, Poy Saefullah Zevender.
"Pengaruh Metode Pembelajaran Discovery
Learning terhadap Keterampilan Berpikir
Kritis Siswa dengan Variabel Moderator
Motivasi Belajar", AMAL INSANI (Indonesian
Multidiscipline of Social Journal), 2022

Publication

1 %

21

Nurul Aeni, Ahmad Syarif, Ernawati Ernawati.
"PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS GAMES
TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA DI MI TARBIYATUL FALAH
CITEUREUP-BOGOR", EduInovasi: Journal of
Basic Educational Studies, 2021

Publication

1 %

22

repository.poliupg.ac.id

Internet Source

1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament terhadap Kemampuan Berfikir Kritis dan Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas VII di MTSN 1 Nganjuk

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13

PAGE 14

PAGE 15

PAGE 16

PAGE 17

PAGE 18

PAGE 19

PAGE 20

