ABSTRAK

Skripsi dengan judul **"Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis dan Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas VII di MTsN 1 Nganjuk"** ditulis oleh Dhea Salsabil Labibah NIM. 126209202065. Pembimbing : Hendra Pratama, M.Pd.

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

Latar belakang dari penelitian ini adalah tingkat kemampuan berfikir kritis siswa yang rendah. Hal ini dapat dilihat dari siswa tidak merspon pertanyan dari guru, siswa tidak aktif dalam pembelajaran siswa, siswa sulit dalam memahami materi yang di ajarkan. Selain itu tingkat motivasi belajar siswa rendah, dimana pada proses pembelajaran berlangsung siswa kurang tekun, siswa tidak bersemangat saat pembelajaran IPS berlangsung, mereka menganggap pelajaran IPS sangat membosankan. Proses pembelajaran IPS di kelas VII MTsN 1 Nganjuk dilakukan dengan menggunakan metode pemberian tugas setelah materi dijelaskan. Pada kegiatan pembelajaran tidak ada kegiatan diskusi kelompok, hal ini mengakibatkan kurangnya siswa bertukar pikiran dan pendapat antar siswa.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah (1) Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap kemampuan berfikir kritis siswa kelas VII di MTsN 1 Nganjuk?, (2) Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap peningkatan motivasi belajar IPS kelas VII di MTsN 1 Nganjuk, (3) Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap kemampuan berfikir kritis dan motivasi belajar IPS siswa kelas VII di MTsN 1 Nganjuk?. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah (1) Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap kemampuan berfikir kritis siswa kelas VII di MTsN 1 Nganjuk, (2) Mengetahui pengaruh model *Pembelajaran Team Games Tournament* terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas VII di MTsN 1 Nganjuk, (3) Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap kemampuan berfikir kritis dan motivasi belajar IPS siswa kelas VII di MTsN 1 Nganjuk.

Manfaat dari penelitian ini yaitu bagi murid, penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam kegiatan pembelajaran dapat lebih efektif, aktf, menyenangkan dan meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memilih model dan mengembangkan pembelajaran yang sesuai dengan kondisi tertentu yang dialami oleh siswa, sehingga dapat mengubah pandangan siswa terhadap IPS dan untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis. Bagi Kepala Sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk merumuskan kebijakan yang mengarah pada peningkatan kemampuan berfikir kritis siswa khususnya di lingkungan SMP/MTS. Bagi peneliti diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournaments) dalam proses pembelajaran.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Eksperimen Research* (Penelitian Eksperimen Semu). Penelitian dilakukan dengan membagi siswa menjadi dua kelompok, yaitu kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional dan kelompok eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Populasi pada Penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VII MTsN 1 Nganjuk, sedangkan sampel yang digunakan yaitu kelas VII-F dan VII-G yang berjumlah 62 siswa. Hal tersebut digunakan untuk menggali atau memperoleh data penelitian yang akan digunakan oleh peneliti.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berpengaruh terhadap kemampuan berfikir kritis dan motivasi belajar IPS siswa. Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model ini menunjukkan adanya kemampuan berfikir kritis dan motivasi belajar yang signifikan dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai *pre test* dan *post test,* hasil analisis data angket dan lembar observasi pada uji hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan uji *Independent Sample Test*. Hasil uji hipotesis data nilai pre test dan post test kemampuan berfikir kritis adalah (2-tailed) 0.000 < 0.05 Hasil uji hipotesis angket kemampuan berfikir kritis adalah (2-tailed) 0.045 < 0.05 dan nilai signifikansi dari lembar observasi kemampuan berfikir kritis adalah (2-tailed) 0.005 < 0.05. Sementara itu, nilai signifikansi dari hasil uji hipotesis angket motivasi belajar adalah (2-tailed) 0.032 < 0.05 dan nilai signifikansi dari lembar observasi motivasi belajar adalah (2-tailed) 0.028 < 0.05. Hal tersebut mengindikasikan bahwa H0 ditolak dan Ha diterima, menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *team games tournament* terhadap kemampuan berfikir kritis dan motivasi belajar siswa.

ABSTRACT

Thesis with the title **"The Effect of Team Games Tournament Learning Model on Critical Thinking Ability and Motivation to Learn Social Studies Class Students at MTsN 1 Nganjuk"** written by Dhea Salsabil Labibah NIM. 126209202065. Advisor: Hendra Pratama, M.Pd.

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

The background of this study is the low level of students' critical thinking skills. This can be seen from the students' lack of response to teachers' questions, their inactivity during learning sessions, and their difficulty in understanding the material being taught. In addition, students' learning motivation is low, as they are less diligent during the learning process, unenthusiastic when Social Studies is being taught, and perceive Social Studies as a very boring subject. The learning process of Social Studies for Grade VII students at MTsN 1 Nganjuk is conducted using a task-based method after the material is explained. However, there are no group discussion activities, which results in students having fewer opportunities to exchange ideas and opinions. This situation contributes to the lack of critical thinking skills and low motivation among students.

The formulation of the problem in this research is (1) Is there an influence of the Team Games Tournament learning model on the critical thinking skills of class VII students at MTsN 1 Nganjuk?, (2) Is there an influence of the Team Games Tournament learning model on increasing motivation to learn social studies in class VII at MTsN 1 Nganjuk, (3) Is there an influence of the Team Games Tournament learning model on the critical thinking skills and social studies learning motivation of class VII MTsN 1 Nganjuk students? Meanwhile, the aims of this research are (1) To determine the influence of the Team Games Tournament learning model on the critical thinking abilities of class VII students at MTsN 1 Nganjuk, (2) To determine the effect of the Team Games Tournament learning model on the social studies learning motivation of class VII students at MTsN 1 Nganjuk, (3) To determine the effect of the Team Games Tournament learning model on critical thinking skills and social studies learning motivation for class VII MTsN 1 Nganjuk students.

The benefit of this research is that for students, the use of the Teams Games Tournament Learning Model in learning activities can be more effective, active, fun and improve students' critical thinking skills. For teachers, it is hoped that the results of this research can be used as consideration in choosing models and developing learning that is appropriate to the specific conditions experienced by students, so that it can change students' views on social studies and improve critical thinking skills. For School Principals, it is hoped that the results of this research can be used as input for formulating policies that lead to improving students' critical thinking abilities, especially in the SMP/MTS environment. Researchers are expected to gain direct experience in implementing the TGT (Teams Games Tournaments) Cooperative Learning Model in the learning process.

The research method used in this research is quantitative research with a Quasi Experimental Research approach. The research was carried out by dividing students into two groups, namely the control group which followed conventional learning and the experimental group which applied the Team Games Tournament learning model. The population in this study were all students in class VII MTsN 1 Nganjuk, while the sample used was class VII-F and VII-G, totaling 62 students. This is used to explore or obtain research data that will be used by researchers.

The results of the research show that the application of the Team Games Tournament learning model has an effect on students' critical thinking skills and social studies learning motivation. Students who take part in learning using this model show significant critical thinking abilities and learning motivation compared to students who take part in conventional learning. This is proven by the results of the pre-test and post-test scores, the results of questionnaire data analysis and observation sheets in hypothesis testing which was carried out using the Independent Sample Test. The results of the hypothesis test data on the pre-test and post-test values for critical thinking ability are (2-tailed) 0.000 < 0.05. The results of the hypothesis test for the critical thinking ability questionnaire are (2-tailed) 0.045 < 0.05 and the significance value of the critical thinking ability observation sheet is (2 -tailed) 0.005 < 0.05. Meanwhile, the significance value of the hypothesis test results of the learning motivation questionnaire is (2-tailed) 0.032 < 0.05 and the significance value of the learning motivation observation sheet is (2-tailed) 0.028 < 0.05. This indicates that H0 is rejected and Ha is accepted, indicating that there is a significant influence from implementing the team games tournament learning model on students' critical thinking abilities and learning motivation.

خلاصة

أطروحة بعنوان "**أثر نموذج التعلم بالألعاب الجماعية في بطولة الألعاب الجماعية على قدرة التفكير** **نجانجوك الناقد**1 والدافعية لتعلم طلاب صف الدراسات الاجتماعية في مدرسة المدرسة الداخلية الإسلامية الحكومية" .من تأليف ضياء سلسبيل لبيبة ن .م .م .126209202065 .المشرف :هندرا براتاما، دكتوراه في الطب

.الكلمات المفتاحية :بطولة الألعاب الجماعية، والقدرة على التفكير النقدي، ودوافع التعلم

خلفية هذه الدراسة هي انخفاض مستوى مهارات التفكير النقدي لدى الطلاب .ويمكن ملاحظة ذلك من ،خلال طرح المعلم للأسئلة، وعدم استجابة الطلاب، وعدم طرح الطلاب للأسئلة عند وجود مادة لم يتم فهمها ،وصعوبة استنتاج الطلاب للمادة التي تم تدريسها .بالإضافة إلى ذلك، فإن مستوى الدافعية للتعلم لدى الطلاب منخفض ،حيث يكون الطلاب في عملية التعلم أقل اجتهاداً، ولا يشعر الطلاب بالحماس عند تعلم الدراسات الاجتماعية ويعتبرون دروس الدراسات الاجتماعية مملة جداً، ولا يزال المعلم يهيمن على أنشطة التعلم .تتم عملية تعلم الدراسات الاجتماعية في الصف السابع المدرسة الداخلية الإسلامية الحكومية 1 نجانجوك باستخدام طريقة إعطاء الواجبات بعد شرح المادة .في أنشطة التعلم لا توجد أنشطة مناقشة جماعية، وهذا يؤدي إلى عدم تبادل الطلاب للأفكار والآراء .بين الطلاب

وتتمثل صياغة المشكلة في هذه الدراسة في)1 (هل هناك تأثير لنموذج تعلم بطولات الألعاب الجماعية على قدرة التفكير الناقد لدى طلاب الصف السابع في مدرسة المدرسة الداخلية الإسلامية الحكومية 1 نجانجوك،)2(هل هناك تأثير لنموذج تعلم بطولات الألعاب الجماعية على زيادة الدافعية لتعلم الدراسات الاجتماعية للصف السابع في مدرسة المدرسة الداخلية الإسلامية الحكومية 1 نجانجوك،)3 (هل هناك تأثير لنموذج تعلم بطولات الألعاب الجماعية على قدرة التفكير الناقد والدافعية لتعلم الدراسات الاجتماعية لطلاب الصف السابع في مدرسة المدرسة الداخلية الإسلامية الحكومية 1 نجانجوك؟ في حين أن الغرض من هذه الدراسة هو)1 (معرفة تأثير نموذج تعلم بطولات الألعاب الجماعية على قدرة التفكير الناقد لدى طلاب الصف السابع في مدرسة المدرسة الداخلية الإسلامية الحكومية 1 نجانجوك،)2 (معرفة تأثير نموذج تعلم بطولات الألعاب الجماعية على دافعية تعلم الدراسات الاجتماعية لدى طلاب الصف السابع في مدرسة المدرسة الداخلية الإسلامية الحكومية 1 نجانجوك،)3 (معرفة تأثير نموذج تعلم بطولات الألعاب الجماعية على القدرة على التفكير الناقد ودافعية تعلم الدراسات الاجتماعية لدى طلاب الصف .السابع في مدرسة المدرسة الداخلية الإسلامية الحكومية 1 نجانجوك

تتمثل فوائد هذا البحث بالنسبة للطلاب، في أن استخدام نموذج تعلم بطولات ألعاب الفرق في أنشطة التعلم يمكن أن يكون أكثر فعالية ونشاطاً ومتعة وتحسين مهارات التفكير النقدي لدى الطلاب .بالنسبة للمعلمين، من المتوقع ،أن تُستخدم نتائج هذه الدراسة كأحد الاعتبارات في اختيار النموذج وتطوير التعلم وفقاً لظروف معينة يمر بها الطلاب وذلك لتغيير آراء الطلاب حول الدراسات الاجتماعية وتحسين مهارات التفكير الناقد لدى الطلاب وفقاً للأهداف المتوقعة .بالنسبة لمدير المدرسة، من المتوقع أن تُستخدم نتائج هذه الدراسة كمدخلات لصياغة سياسات تؤدي إلى تحسين مهارات التفكير الناقد لدى الطلاب، خاصة في بيئة المدرسة الإعدادية/الثانوية .بالنسبة للباحثين، من المتوقع أن يكتسبوا خبرة مباشرة في تطبيق نموذج التعلم التعاوني)بطولات ألعاب الفرق (في عملية التعلم .أما بالنسبة للبيئة المجتمعية، فمن المأمول أن نعمل كآباء ومجتمع على التواصل الدائم مع الطلاب، خاصة في تطوير تعليم الأطفال .في المستقبل

إن أسلوب البحث المستخدم في هذه الدراسة هو البحث الكمي بمنهج البحث شبه التجريبي .وقد أجري البحث بتقسيم الطلبة إلى مجموعتين، هما المجموعة الضابطة التي اتبعت التعلم التقليدي والمجموعة التجريبية التي طبقت نموذج التعلم بالألعاب الجماعية في البطولة .كان مجتمع الدراسة في هذه الدراسة جميع طلاب الصف السابع نجانجوك، بينما كانت العينات المستخدمة هي الصفوف السابع-ف والسابع- MTsN 1 في الصف السابع في مدرسة ج بمجموع 62 طالبًا .تم استخدام هذا لاستكشاف أو الحصول على البيانات البحثية التي سيتم استخدامها من قبل .الباحثين

ظهرت النتائج أن تطبيق نموذج التعلّم بنموذج التعلّم بالألعاب الجماعية يؤثر على مهارات التفكير النقدي والدافعية للتعلم لدى طلاب الدراسات الاجتماعية .فقد أظهر الطلبة الذين اتبعوا التعلم بهذا النموذج تفوقاً ملحوظاً في مهارات التفكير الناقد ودافعية التعلم مقارنة بالطلبة الذين اتبعوا التعلم التقليدي .ويتضح ذلك من خلال نتائج متوسط قيمة الاختبار البعدي، ونتائج تحليل بيانات الاستبيان وأوراق الملاحظة واختبار الفرضيات الذي أجري باستخدام اختبار العينة المستقلة .كانت نتائج اختبار الفرضية لقيم الاختبار القبلي والبعدي لبيانات القدرة على التفكير النقدي > 0.000 <0.05، وكانت نتائج اختبار الفرضية لاستبيان القدرة على التفكير النقدي)2-الذيل (0.045 (الذيل-2) وقيمة دلالة ورقة ملاحظة القدرة على التفكير النقدي)2-الذيل (0.005 <0.05 .في حين أن قيمة الدلالة ،0.05 لنتائج اختبار الفرضية الخاصة باستبيان دوافع التعلم هي)2-الذيل (0.032 <0.05 وقيمة الدلالة الخاصة بورقة مما يشير إلى وجود ،Ha وقبول H0 ملاحظة دوافع التعلم هي)2-الذيل (0.028 <0.05 .وهذا يشير إلى رفض تأثير معنوي لتطبيق نموذج التعلم بالألعاب الجماعية في بطولة الألعاب الجماعية على مهارات التفكير الناقد ودافعية التعلم لدى الطلاب.