

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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 penjelasan dari Arends (sebagaimana dikutip dalam Ratnasari, dkk, 2014), *cooperative learning* adalah model yang unik di antara model-model pengajaran lainnya karena menggunakan struktur tujuan, tugas, dan reward yang berbeda untuk mendukung pembelajaran siswa¹.

Sukmadinata 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” (sebagaimana dikutip dalam Putri, dkk, 2018:3). Zamani (2016) (sebagaimana dikutip dalam Putri dkk,2018:3), pembelajaran Kooperatif sebagai teknik instruksional atau struktur pengelompokan

¹ Ratnasari, Wibowo, and Purwoko, “Eksperimentasi Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Berbantu Alat Peraga Ditinjau Dari Keaktifan Belajar.” Vol. 2 no 2. Ekuivalen. 2014, hal.112

siswa yang dibagi dalam kelompok yang heterogen/homogen untuk menyelesaikan kegiatan pembelajaran.² 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) “menyatakan 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 Ewards yang merupakan model pembelajaran pertama dari Johns Hopkins” (sebagaimana dikutip dalam Ariani & Agustini, 2018).³ 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 dalam buku Rusyanto, mengemukakan bahwa model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang menugaskan kelompok untuk bekerja dan berdiskusi memahami informasi dan praktek.⁴ Menurut Liang at

² Putri, Suwatno, And Sobandi, “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Metode Pembelajaran Team Games Tournaments Dan Team Assisted Individualization.” 2018 Hal 3

³ Tri Ariani and Duwi Agustini, “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, no. 2 (June 26, 2018): 65–77, <https://doi.org/10.31539/spej.v1i2.271>. mengutip dari Robert E. Slavin, *Cooperativr Learning : Teori, Riset & Praktik*

⁴ Rusyanto, *TGT (Teams Game Tournament) dalam Pembelajaran IPS* (Penerbit NEM, 2021). Hal. 61

(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) dalam buku Lestari et al (2023), 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 Ayu Putri Lestari dkk, dijelaskan bahwa model pembelajaran *Team games tournament* (TGT) adalah salah satu model yang dapat digunakan pada kurikulum merdeka.⁵ 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-

⁵ Nyoman Ayu Putri Lestari, S. Pd et al., *Model-Model Pembelajaran untuk Kurikulum Merdeka di Era Society 5.0* (Nilacakra, 2023). Hal. 184

kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku yang berbeda.⁶

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.⁷ 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.⁸

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

⁶ Yuni Gayatri, “COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAM GAME TOURNAMENTS (TGT) SEBAGAI ALTERNATIF MODEL PEMBELAJARAN BIOLOGI” Vol. 8, No. 3, (Oktober 2009): 1–67.

⁷ Fiterianus Gulo, “Tinjauan Teologis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament),” *31/05/2020* Vol. 2, No. 2, (May 2020): 35.

⁸ Mohammad Umar, “Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris,” *Jurnal Edutrained : Jurnal Pendidikan dan Pelatihan* 5, no. 2 (December 20, 2021): 140–47, <https://doi.org/10.37730/edutraind.v5i2.154>.

presentase 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.⁹

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

⁹ Gustha Irawan, "Penerapan Model Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa," December 5, 2013, <https://Repository.Unej.Ac.Id/Xmlui/Handle/123456789/4479>.

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.

Berdasarkan penjelasan permasalahan yang terjadi di kelas VII MTsN 1 Nganjuk peneliti bermaksud mengadakan penelitian tentang “ **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS DAN MOTIVASI BELAJAR IPS SISWA KELAS VII DI MTSN 1 NGANJUK** ”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, identifikasi masalah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Kemampuan berfikir kritis yang rendah, hal ini dapat dilihat dari siswa tidak merespon pertanyaan dari guru, siswa tidak aktif dalam pembelajaran siswa, siswa sulit dalam memahami materi yang di ajarkan.

2. Motivasi belajar siswa yang terjadi pada proses pembelajaran berlangsung yaitu siswa kurang tekun, siswa tidak bersemangat saat pembelajaran IPS, mereka menganggap pelajaran IPS sangat membosankan, kegiatan pembelajaran masih berfokus pada guru.
3. Tidak ada kegiatan diskusi kelompok, hal ini mengakibatkan kurangnya sikap kerjasama antar siswa, kurangnya siswa dalam bertukar pikiran dan pendapat antar siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat diambil rumusan masalah antara lain:

1. Apakah ada Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournaments Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas VII di MTsN 1 Nganjuk ?
2. Apakah Ada Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournaments Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar IPS Kelas VII di MTsN 1 Nganjuk?
3. Apakah ada Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournaments Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis dan Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas VII di MTsN 1 Nganjuk ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournaments Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas VII di MTsN 1 Nganjuk.

2. Mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournaments Terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas VII di MTsN 1 Nganjuk.
3. Mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournaments Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis dan Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas VII di MTsN 1 Nganjuk

E. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan memberi manfaat secara langsung atau tidak langsung dalam dunia pendidikan. Berikut beberapa manfaat dari penelitian, antara lain :

1. Manfaat Teoretis

Secara teori hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Berdasarkan uraian di atas, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara positif dalam kegiatan pembelajaran IPS.

Kontribusi tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:

- Bagi murid, penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournaments) dalam kegiatan pembelajaran dapat lebih efektif, aktif, 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 siswa sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

- 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.
- Bagi lingkungan masyarakat diharapkan agar kita sebagai orang tua dan masyarakat selalu bertindak sebagai komunikator, utamanya pengembangan pendidikan anak ke depan.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan kesimpulan sementara yang tidak pasti, solusi sementara, dugaan sementara, atau konstruksi peneliti terhadap suatu masalah penelitian yang menentukan hubungan antara dua variabel atau lebih. Dengan kata lain, hipotesis adalah proposisi awal mengenai hubungan antara dua variabel atau lebih.¹⁰ Hipotesis di rumuskan dalam 2 cara yaitu hipotesis alternative dan hipotesis nol, hipotesis alternative atau bisa di sebut hipotesis kerja di ungkapkan dengan

¹⁰ Dr Drs Ismail Nuridin M.Si And Dra Sri Hartati M.Si, *Metodologi Penelitian Sosial* (Media Sahabat Cendekia, 2019). Hal.282

menyatakan adanya hubungan atau perbedaan antar dua variable. Hipotesis ini di formulasikan dengan H_a . Hipotesis nol diungkapkan dengan pernyataan yang bersifat menyangkal dari apa yang di harapkan. Hipotesis nol di formulasikan dengan H_0 .¹¹

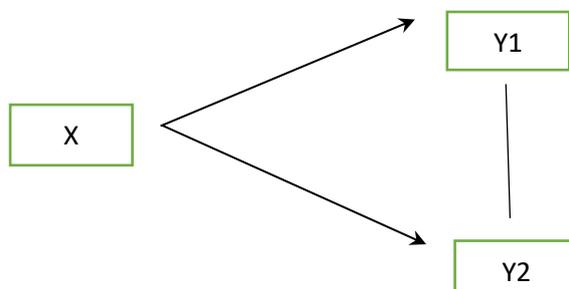
Berdasarkan uraian latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan penelitian, maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. H_a : Terdapat pengaruh dari penerapan model pembelajaran *team games tournament* terhadap kemampuan berfikir kritis dan motivasi belajar IPS siswa kelas VII di MTsN 1 Nganjuk
2. H_0 : Tidak terdapat pengaruh dari penerapan model pembelajaran *team games tournament* terhadap kemampuan berfikir siswa dan motivasi belajar IPS siswa kelas VII di MTsN 1 Nganjuk

G. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel dependen yaitu Y1 (Kemampuan Berfikir Kritis) dan Y2 (Motivasi Belajar). Berikut adalah gambar paradigma penelitian:

Bagan 1, 1 Gambar Bagan Paradigma Penelitian



¹¹ Prof Dr H. Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan* (Prenada Media, 2016). Hal. 351

Keterangan :

X : Model Pembelajaran Team Games Tournamen

Y1 : Kemampuan Berfikir Kritis

Y2 : Motivasi Belajar

H. Penegasan Istilah

Penegasan Istilah dalam penelitian sangat penting dimana bertujuan untuk menghindari multi interpretasi. Penegasan istilah ada dua diantaranya adalah penegasan konseptual dan penegasan operasional. Adapun penjelasan sebagai berikut :

1. Penegasan Konseptual

a. Model Pembelajaran Team Games Tournament

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran team game tournament (TGT) yang memfasilitasi terjadinya hubungan dua arah antara siswa dengan guru serta antara siswa dengan anggota kelompoknya yang lain. Siswa akan lebih terlibat dan aktif dalam proses pembelajaran karena keterlibatan ini, yang juga akan berdampak pada hasil belajar mereka dan membantu mereka memahami konten yang telah disampaikan.

Siswa di sekolah menengah memiliki kebutuhan yang kuat akan aktualisasi diri dan kecenderungan lebih menyukai kelompok, untuk itu penggunaan pendekatan pembelajaran TGT bisa diterapkan dalam pembelajaran. Hal ini bertujuan agar semua siswa, apapun tingkat keterampilan awalnya, mempunyai kesempatan yang sama untuk

memberikan nilai maksimal kepada timnya ketika bekerja dalam kelompok dengan paradigma pembelajaran TGT. Selain itu, soal latihan gaya pengajaran TGT dikemas dalam permainan kompetitif agar siswa dapat memaksimalkan nilai kelompoknya dan memenangkan tournament.¹²

b. Kemampuan Berfikir Kritis

Kemampuan merupakan segala sesuatu yang terdapat pada diri seseorang untuk melakukan suatu pekerjaan yang telah ditugaskan kepadanya.¹³ Menurut Darmina Pratiwi (2016) dalam jurnal Mulyani (2022) menyatakan bahwa “Berpikir kritis adalah kemampuan untuk bernalar dalam suatu cara yang terorganisasi. Berpikir kritis memungkinkan untuk memanfaatkan potensi dalam melihat masalah, memecahkan masalah, menciptakan dan menyadari diri.”¹⁴

c. Motivasi Belajar

Faktor pendorong umum yang melatarbelakangi terciptanya kegiatan belajar siswa dan terpeliharanya kelangsungannya adalah motivasi. Salah satu komponen psikologis non intelektual adalah motivasi belajar. Bahkan siswa yang cerdas pun terkadang kesulitan karena tidak termotivasi untuk belajar. Baik bagi guru maupun siswa, motivasi adalah komponen kunci dari pengajaran dan pembelajaran yang

¹² Sukmadin, “Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Metode Team Game Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas VII SMP” Vol. 1 No. 1 (January 2018): 52–65.

¹³ Mulyasa, Kurikulum Berbasis Kompetensi, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), hal. 39

¹⁴ Atris Yulianti Mulyani, “Pengembangan Critical Thinking Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Di Indonesia,” *Diajar: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 1, no. 1 (January 20, 2022): 102, <https://doi.org/10.54259/diajar.v1i1.226>.

efektif. Untuk menunjang dan meningkatkan semangat belajar siswa, guru harus mempunyai pemahaman yang menyeluruh mengenai motivasinya. Siswa yang bersemangat belajar kemungkinan besar akan termotivasi untuk melakukan kegiatan belajar.¹⁵ Maka dari itu Puspitasari, (sebagaimana mengutip dalam jurnal Andriani,2019) berpendapat bahwa motivasi belajar merupakan syarat mutlak untuk belajar dan memegang peranan penting dalam memberikan gairah atau semangat dalam belajar. Motivasi belajar tidak hanya menjadi pendorong untuk mencapai hasil yang baik tetapi mengandung usaha untuk mencapai tujuan belajar.¹⁶

2. Penegasan Operasional

a. Model Pembelajaran Team Games Tournament

Model pembelajaran team games tournament (TGT) ialah model pembelajaran kooperatif yang cara pengaplikasiannya dengan membentuk kelompok-kelompok kecil, dengan ilmu yang sudah di ajarkan siswa diminta mengerjakan soal yang sudah disediakan dengan waktu yang sudah ditentukan. Setelah kelompok-kelompok itu mengerjakan, dilakukan pengecekan jawaban benar atau salah, kemudian di jumlah skor yang didapat, untuk skor terbanyak diberikan hadiah.

¹⁵ Hendra, "Identifikasi Motivasi Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Berkontribusi Terhadap Keseriusan Belajar Siswa Smp Muhammadiyah Kota Bima.," Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Stkip Taman Siswa Bima Vol. 3, No. 2 (November 2015).

¹⁶ Rike Andriani and Rasto Rasto, "Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4, no. 1 (January 14, 2019): 80–86, <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>. 2019, hal 81

Manfaat dari penerapan model pembelajaran team games tournament adalah siswa dapat belajar lebih rileks, menumbuhkan jiwa tanggung jawab atas kelompoknya, menumbuhkan sikap kerja sama antar anggota kelompok, persaingan sehat (dalam belajar), meningkatkan hasil belajar

b. Kemampuan Berfikir Kritis

Ranah Kognitif (menurut taksonomi Bloom) : pengetahuan (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3), analisis(C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6). Alat untuk berpikir kritis dikembangkan sesuai tingkatan Taksonomi Bloom. Menurut Bloom (1956), berpikir kritis identik dengan berpikir tingkat tinggi, khususnya “evaluasi”. Berpikir kritis dibangun di atas landasan keterampilan evaluasi. Proses berpikir kritis memerlukan penilaian konsep, teori, klaim, dan bukti.

Menurut Ennis (1985) (sebagaimana di kutip dalam jurnal cintamulyana 2014), kemampuan berpikir kritis termasuk dalam tiga tingkatan akhir taksonomi Bloom, yaitu analisis, evaluasi, dan kreasi. Ranah kognitif yang digunakan taksonomi Bloom sebagai definisi. Menggabungkan sintesis, analisis, dan evaluasi adalah pemikiran kritis. Dalam penelitian ini mengambil mulai tingkatan C2 yaitu paham, dimana peneliti ingin melihat sampai mana siswa memahami materi yang peneliti ajarkan setelah itu lanjut ke ting katan C3 dan seterusnya.¹⁷

¹⁷ Imas Cintamulya, “Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP berbasis Gaya Kognitif melalui Pembelajaran TPS (Think Pairs Share) dengan Media Poster,” 2014. Volume 12, Nomor 1. 2014 hal. 10

c. Motivasi Belajar

Motivasi belajar dapat diartikan sebagai kekuatan (energi) seseorang yang dapat menimbulkan tingkat kemauan dalam melaksanakan suatu kegiatan belajar. Kemauan baik yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri (motivasi intrinsik) maupun dari luar individu (motivasi ekstrinsik). Seberapa kuat motivasi yang dimiliki individu akan banyak menentukan kualitas perilaku yang ditampilkannya, baik dalam konteks belajar, bekerja maupun dalam kehidupan lainnya.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penulisan penelitian ini dibagi menjadi tiga bagian yaitu bagian awal, bagian utama atau bagian inti, dan bagian akhir. Pada sistematika ini peneliti menjelaskan urutan-urutan yang dibahas dalam Skripsi adalah sebagai berikut, bagian awal ini memuat hal-hal yang bersifat formalitas yaitu: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, pernyataan keaslian, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, dan abstrak. Bagian utama (inti) terdiri dari 6 bab, yang berhubungan antara bab 1 dengan yang lainnya :

BAB I : Pendahuluan yang terdiri dari Latar Belakang Masalah, Identifikasi, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Hipotesis Penelitian, Kegunaan Penelitian, Penegasan Istilah, Sistematika Pembahasan.

BAB II : Landasan Teori dari Deskripsi Teori yang menjelaskan tentang

Model Pembelajaran *Team Games Toournament* (TGT),
Kemampuan Berpikir Kritis, Motivasi Belajar

- BAB III** : Metode Penelitian dari Rancangan Penelitian, variabel Penelitian, Populasi, dan Sampel Penelitian, Kisi-Kisi Instrumen, Instrumen Penelitian, Teknik Pengumpulan data, Analisis data.
- BAB IV** : Hasil Penelitian dari Deskripsi data yang menjelaskan tentang data yang diperoleh saat penelitian. Pengujian Hipotesis yang bertujuan untuk mengetahui apakah hipotesis penelitian sesuai dengan keinginan peneliti atau sebaliknya.
- BAB V** : Pembahasan terdiri dari pembahasan rumusan masalah 1,2, dan 3. Pembahasan ini bertujuan sebagai jawaban dari rumusan masalah yang telah dibuat oleh peneliti
- BAB VI** : Penutup terdiri dari Kesimpulan yang menjelaskan tentang kesimpulan penelitian. Saran yang ditujukan kepada beberapa pihak terkait dan peneliti selanjutnya.

Bagian akhir, terdiri dari daftar rujukan dan lampiran-lampiran.