

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses membangun pengetahuan dan pemahaman melalui interaksi dengan lingkungan. Pendidikan dalam arti sempit adalah sekolah. Sistem ini berlaku bagi mereka yang berstatus pelajar, yakni siswa sekolah, atau mahasiswa di perguruan tinggi. Sebuah lembaga pendidikan formal menyatakan bahwa dalam proses pendidikan terdapat siswa yang belajar dan guru yang mengajar. Hal ini sejalan dengan pernyataan dari bapak pendidikan yaitu, Ki Hajar Dewantara ia menyatakan bahwa pendidikan mempunyai prinsip-prinsip pembimbingnya yang terkenal, yaitu, “*Ing Ngarso Sung Tulodo* (Di depan memberi teladan), *Ing Madyo Mangun Karso* (Di tengah Menciptakan peluang untuk berprakarsa), *Tut Wuri Handayani* (Di belakang memberi dorongan)” . Jika kita maknai dan hayati isi semboyan tersebut, maka itu dapat diartikan bahwa peran guru sebagai akar dan ujung tombak dalam menjalankan roda pendidikan nasional.¹ Dengan semboyan pendidikan tersebut, memiliki arti yang sama dengan istilah “*pedagogik*” yang berarti

¹ Natasya Febriyanti, *Implementasi Konsep Pendidikan Menurut Ki Hajar Dewantara*, (Bekasi: UNISMA Bekasi, (2021). Hlm 5.

pendidikan itu sebagai keterampilan mengarahkan diri, pengalaman belajar, kesiapan belajar, dan orientasi bahwa belajar itu adalah kehidupan.²

Pendidikan juga diartikan sebagai sebuah proses humanisme yang dikenal dengan istilah memanusiakan manusia.³ Manusia selalu ingin tahu dan ingin mengembangkan keterampilan yang dimilikinya. Pengembangan keterampilan manusia terjadi melalui proses pendidikan. Proses pendidikan memungkinkan seseorang untuk meningkatkan pembelajaran, karena pembelajaran sangat penting untuk keberhasilan disekolah. Jika proses pembelajaran baik maka siswa akan menghasilkan output positif. Tanpa adanya proses dalam pembelajaran tujuan pendidikan tidak akan berhasil, hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan.⁴ Tujuan pendidikan secara umum yakni mencapai insan paripurna tiada lain untuk memotivasi manusia-manusia yang senantiasa mengembangkan potensi fitrah dalam dirinya secara maksimal melalui pendidikan secara terus menerus, baik melalui pembelajaran dalam kelas maupun pembelajaran diluar kelas.⁵ Pengembangan potensi fitrah ini mencakup aspek kognitif, efektif, dan psikomotorik yang terintegrasi dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran dilaksanakan secara interaksi edukatif antara dua unsur, yaitu siswa yang belajar dan guru yang mengajar, yang

² Nur Asiah and Harjoni, *Inovasi Pembelajaran Analisis Teori Dan Praktik Mendesain Pembelajaran, Angewandte Chemie International Edition*,(Tulungagung: IAIN Tulungagung, 2021). Hlm 951.

³ Sartika Ujud and others, "Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan", *Jurnal Bioedukasi*,(Riau: Universitas Pahlawan Tuaku Tambusai,2023). Hlm.7912.

⁴ *Ibid.*,hal 2

⁵ Munir Yusuf, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Surabaya: Usaha Nasional, 2018). Hlm. 126.

berlangsung dalam suatu ikatan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam penerapannya, interaksi edukatif sangat penting, namun masih ada masalah dan kesulitan dalam pembelajaran. Sehingga harus menerapkan metode pengajaran yang berbeda dari guru dan memanfaatkan kemampuan teknologi dalam pembelajaran, pemanfaatan teknologi untuk proses pembelajaran sangatlah penting. Salah satu yang harus didorong dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran yaitu kemampuan guru dalam mengembangkan keterampilan mereka, terutama dalam menggunakan alat-alat teknologi pendidikan, seperti platform e-learning, aplikasi pembelajaran, dan perangkat lunak presentasi. Hal ini diharapkan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.⁶

Sudah semestinya di era modern ini lembaga pendidikan haruslah memperhatikan etika-etika dari siswa agar bisa menghadapi perkembangan zaman dengan baik. Dalam upaya menghadapi tantangan zaman ini, potensi dan sumber daya manusia perlu ditingkatkan. Salah satunya dengan mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi keterampilan berpikir kritis diantaranya adalah bahan ajar/pelajaran dan juga sikap guru dalam mengajar. Maka dari itu, guru harus menyesuaikan kondisi dan suasana kelas. Proses pendidikan di sekolah masih banyak yang mementingkan aspek kognitifnya ketimbang psikomotoriknya, masih banyak guru di setiap sekolah yang hanya asal mengajar agar terlihat formalitasnya,

⁶ 'Persiapan Pelaksanaan Pembelajaran Tahun Akademik 2024-2025'.

tanpa mengajarkan bagaimana etika-etika yang baik yang harus dilakukan.⁷

Dalam hal ini, guru memiliki peranan penting dalam membimbing peserta didik agar memiliki perubahan-perubahan, terutama perubahan ilmu pengetahuan dan teknologi sesuai kemajuan zaman dan lingkungan masyarakat. Salah satu ilmu pengetahuan yang sangat penting untuk dipelajari dan memberikan kontribusi terhadap Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) adalah matematika.⁸ Matematika merupakan produk dari sosial budaya yang digunakan sebagai alat pikir untuk memecahkan sebuah masalah didalamnya memuat beberapa definisi, teorema, aksioma, pembuktian, masalah dan solusi.⁹ Mata pelajaran matematika harus diberikan keseluruhan peserta didik dari jenjang sekolah dasar sampai lanjutan guna untuk memberikan bekal peserta didik dengan kemampuan berfikir, logis, analitis, kreatif, sistematis, dan kritis serta dapat menyelesaikan masalahnya dalam kehidupan sehari-hari.¹⁰

Adapun dalam proses pembelajaran, keterampilan berpikir kritis bagian dari penalaran yang perlu ditanamkan pada siswa. Berpikir kritis memungkinkan siswa untuk mengolah informasi secara mendalam,

⁷ Dian Eliza A., *Pengaruh Model Pembelajaran TGT Terhadap Minat IPS Siswa Kelas 7 semester 2 SMP Muallimin Wonodadi Kabupaen Blitar*, (Tulungagung:UIN Tulungagung, 2024). Hlm 4.

⁸ Nurbaiti, 'Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament(TGT) Berbantuan Konsep Gamifikasi Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik', *Skripsi*, 2021, p. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lamp <<http://www.ejournal.unitaspalembang.ac.id/index.php/nabla/article/view/238>>.

⁹ Hutaaruk, *Buku Ajar Matematika Sekolah SMP* (Yogyakarta: Deepublish, 2018). Hlm 1.

¹⁰ Mashuri, Sufri. *Media Pembelajaran Matematika*. (Yogyakarta: Deepublish, 2019).Hlm 2.

menganalisis berbagai sudut pandang, dan membuat keputusan yang didasarkan pada pertimbangan matang. Namun faktanya, keterampilan berpikir kritis siswa masih tergolong rendah karena masih ditemukannya siswa yang belum memahami permasalahan yang diberikan, seperti mengidentifikasi permasalahan, memilih strategi yang digunakan, menyatakan hasil pemikiran, serta mengoreksi hasil kesalahan dari permasalahan yang diberikan.¹¹ Berdasarkan hasil studi PISA bahwa peringkat bidang matematika di Indonesia masih tergolong rendah dan juga keterampilan berpikir kritis siswa masih rendah. Hal ini dikarenakan karakteristik soal-soal dalam pembelajaran matematika masih ditahap hanya berbentuk pemecahan masalah, sementara siswa di Indonesia kurang terbiasa untuk menyelesaikan soal pemecahan masalah, berargumentasi, dan berkomunikasi.¹²

Didalam islam juga diperintahkan untuk berpikir kritis, sebagaimana firman allah dalam Q.S Al-Imran ayat 190-191 sebagai berikut:

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمُوتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ ۝ ١٩٠

¹¹ Nur Ainun Siti Fadilah and Dori Lukman Hakim, 'Efektivitas Pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP', *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8.22 (2022), pp. 565–74 <<https://doi.org/10.5281/zenodo.7357396>>.

¹² Fuji Lestari, Agustiany Dumeva Putri, and Ambarsari Kusuma Wardani, 'Identifikasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VIII Menggunakan Soal Pemecahan Masalah', *Jurnal Riset Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Matematika (JRPIPM)*, 2.2 (2019), p. 62, doi:10.26740/jrpipm.v2n2.p62-69.

الَّذِينَ يَذْكُرُونَ اللَّهَ قِيَامًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُونَ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ

وَالْأَرْضِ ۗ رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هَذَا بَاطِلًا ۖ سُبْحَانَكَ فَقِنَا عَذَابَ النَّارِ ۙ ١٩١

Artinya:

190. “*Sesungguhnya pada kejadian langit dan bumi, dan pada pertukaran malam dan siang, ada tanda-tanda (kekuasaan, kebijaksanaan, dan keluasan rahmat Allah) bagi orang-orang yang berakal*”

191. “*(Iaitu) orang-orang yang menyebut dan mengingati Allah semasa mereka berdiri dan duduk dan semasa mereka berbaring mengiring, dan mereka pula memikirkan tentang kejadian langit dan bumi (sambil berkata): "Wahai Tuhan kami! Tidaklah Engkau menjadikan benda-benda ini dengan sia-sia, Maha Suci Engkau, maka peliharalah kami dari azab neraka.*¹³

Pada ayat 190-191, ayat ini mengajak manusia untuk memikirkan tentang langit dan bumi serta kejadiannya. Hal-hal menakjubkan seperti bintang, bulan, matahari, laut, gunung, pohon, buah-buahan, dan hewan menunjukkan pentingnya berpikir kritis dalam hidup.

Fenomena rendahnya keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran matematika tidak hanya terjadi secara nasional, tetapi juga ditemukan secara spesifik di SMPN 2 Kalidawir, Kabupaten Tulungagung. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru

¹³ Menteri Agama RI. 1997. *Alqur'an dan terjemahannya*. Jakarta, Hlm 75.

matematika kelas VII di sekolah tersebut, diperoleh informasi bahwa keterampilan berpikir kritis siswa dalam menyelesaikan soal-soal matematika, khususnya pada materi aljabar, masih tergolong rendah. Permasalahan ini disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, siswa cenderung kurang antusias dan menunjukkan sikap resistensi ketika dihadapkan pada soal-soal matematika yang berkaitan dengan pemecahan masalah kontekstual atau soal cerita. Siswa lebih nyaman mengerjakan soal-soal rutin yang bersifat prosedural dan hanya memerlukan penerapan rumus secara langsung, tanpa perlu menganalisis situasi atau mengidentifikasi strategi penyelesaian yang tepat. Ketika diberikan soal yang menuntut keterampilan berpikir tingkat tinggi, seperti menganalisis hubungan antar konsep, mengevaluasi strategi penyelesaian, atau mengaplikasikan konsep dalam konteks kehidupan nyata, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dan bahkan cenderung menyerah tanpa mencoba menyelesaikannya.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukan inovasi dalam model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Keterampilan berpikir kritis siswa dapat ditingkatkan dengan menerapkan pembelajaran yang berpusat pada siswa, yaitu dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa, karena TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan

mengandung unsur permainan atau *tournament*.¹⁴ Salah satu pendekatan pembelajaran matematika yang dapat membentuk keterampilan berpikir kritis siswa adalah pendekatan *Realistic Mathematic Education*. Di samping itu pendekatan ini juga mengedepankan proses belajar secara kompleks sehingga membentuk siswa menjadi pembelajar aktif selama kegiatan belajar mengajar.¹⁵

Proses belajar secara kompleks tidak hanya meningkatkan pemahaman akademis siswa, tetapi juga membentuk karakter dan keterampilan. Selain itu, siswa juga diajak untuk memecahkan dan menyelesaikan masalah guna mencapai suatu proses pendekatan. Memecahkan dan menyelesaikan masalah matematika juga merupakan strategi penting yang untuk digunakan, karena dapat mempermudah peserta didik dalam mengembangkan serta meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Berpikir kritis juga menekankan pada siswa untuk menyelesaikan soal matematika terlebih dalam soal aljabar. Dimana siswa diajak untuk menganalisis dan memecahkan masalah pada soal matematika yang akan guru sediakan. Penyajian soal ini akan dibuat dengan sistem TGT yang menggunakan platform *quizalize*. *Quizalize* merupakan platform pembelajaran digital yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif dan melacak kemajuan siswa secara *real-time*. Penggunaan *Quizalize* dapat

¹⁴ Intan Diyah Retno Palupi and Theresia Sri Rahayu, "Efektivitas Model Pembelajaran Group Investigation (GI) Dan Teams Games Tournament (TGT) Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Matematika", *Journal: Thinking Skills and Creativity*, Vol.4, No. 1 (2021). Hlm 11.

¹⁵ S Syaharuddin and V Mandailina, 'Penerapan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa: Sebuah Meta-Analisis', ... *Pendidikan Matematika* ..., 6.1 (2024), pp. 1151–60 <<https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/sandika/article/view/1757%0Ahttps://proceeding.unikal.ac.id/index.php/sandika/article/download/1757/1279>>.

menjadi pelengkap yang potensial dalam penerapan model TGT, karena dapat memfasilitasi komponen *games* dan *tournament* dengan cara yang lebih menarik dan efisien. Penerapan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa SMP.¹⁶ Model TGT secara signifikan dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan minat belajar matematika siswa.¹⁷ Di era digital saat ini, integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Penelitian sebelumnya juga telah menguji bagaimana *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Pada penelitian yang dilakukan oleh Ayu Wulandari dan Adi winanto penelitian yang dilakukan mereka yaitu Efektivitas Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan NHT (*Numbered Head Together*) Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis yang hasilnya menunjukkan bahwa keefektifan model TGT terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.¹⁸ Adapun penelitian lain yang dilakukan oleh Edy Nurhaedi, dkk. penelitian yang dilakukan mereka yaitu Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Motivasi Siswa SD yang

¹⁶ Handayani, R. "Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP". *Jurnal Pendidikan Matematika*:(2022). Hlm 145-158.

¹⁷ Nugroho. "Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Minat Belajar Matematika Siswa". *Jurnal Pendidikan Matematika*:2023. Hlm 112-125.

¹⁸ Adi Winanto Ayu Wulandari., 'Efektifitas Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Dan NHT (Numbered Head Together) Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD', *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7.10 (2022). Hlm 1154

hasilnya menunjukkan bahwa penerapan TGT mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan motivasi siswa.¹⁹ Sehingga dapat disimpulkan bahwa keefektifan *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan kemampuan dan keterampilan berpikir kritis siswa.

Keefektifan pembelajaran dapat mempengaruhi semangat belajar matematika. Dikarenakan pembelajaran matematika masih kurang efisien, model pembelajaran yang kurang bervariasi serta sarana dan prasarana yang kurang memadai, sehingga membuat minat siswa dalam pembelajaran matematika sangat rendah dan juga membuat siswa merasa bosan, sulit berkonsentrasi dan tidak bersemangat untuk belajar. Siswa juga menjadikan matematika sebagai pelajaran yang ditakuti terkesan kaku, dan abstrak karena selalu berhubungan dengan angka dan menghitung. Maka sulit bagi guru untuk dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu untuk merubah pola pikir siswa bahwa pembelajaran matematika itu menyenangkan tidak untuk ditakuti dan mudah dipahami dapat dilakukan dengan berbagai cara yaitu diantaranya dengan menggunakan pendekatan, media, metode, dan juga model pembelajaran.²⁰

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian model *Teams Games Tournament* (TGT) yang dapat

¹⁹ Yumiati Edy Nurhaedi, Cecep Anwar Hadi Firdos Santoso, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Motivasi Siswa SD', *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7.09 (2022), doi:10.36418/syntax-literate.v7i9.13767.

²⁰ Safia Sa'adilla, Sofiyon Sofiyon, and Fadilah Fadilah, "Dengan Menggunakan Model Teams Games Tournament (Tgt) Pada Pembelajaran", *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, Vol. 3 No. 1 (2022). Hlm. 28–35.

meningkatkan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran Matematika kelas VII SMPN 2 Kalidawir Tulungagung. Maka peneliti melakukan penelitian dengan judul "**Efektivitas Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Quizalize* pada Materi Aljabar Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas VII SMPN 2 Kalidawir Tulungagung**".

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalah penelitian ini adalah:

- a. Masih banyak pembelajaran yang lebih mementingkan aspek kognitif daripada aspek psikomotorik, sehingga kurang mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa secara menyeluruh.
- b. Keterampilan berpikir kritis siswa masih tergolong rendah, yang ditandai dengan minimnya aktivitas pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk berpikir kritis. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang diterapkan masih berpusat pada guru (*teacher-centered*) sehingga siswa cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Guru masih menggunakan model pembelajaran yang kurang bervariasi dan belum optimal dalam mengintegrasikan teknologi pembelajaran.

2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini dibatasi pada beberapa hal sebagai berikut:

- a. Penelitian difokuskan pada efektivitas model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizalize* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas VII SMPN 2 Kalidawir Tulungagung.
- b. Materi pembelajaran yang menjadi fokus penelitian adalah materi Aljabar sesuai dengan kurikulum yang berlaku di SMPN 2 Kalidawir Tulungagung.
- c. Indikator keterampilan berpikir kritis diukur menggunakan klarifikasi dasar (*basic clarification*), dasar pengambil keputusan (*the bases for a decision*), penarikan kesimpulan (*inference*), klarifikasi tingkat lanjut (*advanced clarification*), asumsi dan integrasi (*assumption and integration*).

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keefektifan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Quizalize* pada materi aljabar terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas VII SMPN 2 Kalidawir Tulungagung?
2. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi aljabar terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas VII SMPN 2 Kalidawir Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menguji efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Quizalize pada materi aljabar dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas VII SMPN 2 Kalidawir Tulungagung
2. Untuk mengetahui besarnya pengaruh siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Quizalize* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas VII SMPN 2 Kalidawir Tulungagung.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan sumbangan pemikiran dalam pengembangan ilmu pendidikan khususnya terkait model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizalize*.
 - b. Menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan upaya peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran matematika.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, khususnya pada materi aljabar.
- 2) Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui model pembelajaran TGT berbantuan *Quizalize*.
- 3) Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika.

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.
- 2) Mendorong inovasi dalam pembelajaran matematika melalui integrasi teknologi digital.
- 3) Memperluas wawasan tentang pentingnya pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa.

c. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan kontribusi dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran matematika di SMPN 2 Kalidawir Tulungagung.
- 2) Mendorong pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti

- 1) Menambah pengalaman dan pengetahuan dalam melaksanakan penelitian pendidikan.

- 2) Mengembangkan keterampilan dalam merancang pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian di atas, maka dirumuskan ruang lingkup sebagai berikut:

1. Ruang Lingkup Subjek
 - a. Penelitian ini dibatasi pada siswa kelas VII SMPN 2 Kalidawir Tulungagung.
 - b. Sampel penelitian akan diambil dari kelas VII dengan teknik pengambilan sampel yang ditentukan (random sampling/purposive sampling).
 - c. Karakteristik siswa yang menjadi subjek penelitian adalah siswa dengan rentang usia 12-13 tahun yang mempelajari aljabar sesuai dengan kurikulum berlaku.
2. Ruang Lingkup Objek
 - a. Model pembelajaran yang diteliti adalah *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan aplikasi *Quizalize*.
 - b. Materi pembelajaran dibatasi pada pokok bahasan Aljabar untuk kelas VII semester genap sesuai dengan Kurikulum yang berlaku di SMPN 2 Kalidawir Tulungagung.
 - c. Aspek yang di ukur adalah keterampilan berpikir kritis siswa dalam memahami dan menyelesaikan permasalahan aljabar.
3. Ruang Lingkup Wilayah

- a. Penelitian dilaksanakan di SMPN 2 Kalidawir, Tulungagung, Jawa Timur.
 - b. Implementasi penelitian akan dilakukan di dalam kelas dan laboratorium komputer sekolah (jika diperlukan untuk penggunaan aplikasi *Quizalize*).
4. Ruang Lingkup Waktu
- a. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran yang sedang berlangsung.
 - b. Durasi penelitian mencakup masa persiapan, pelaksanaan pembelajaran dengan model TGT berbantuan *Quizalize*, pengukuran keterampilan berpikir kritis, dan analisis data.
5. Ruang Lingkup Teoretis
- a. Indikator keterampilan berpikir kritis yang diukur meliputi: klarifikasi dasar (*basic clarification*), dasar pengambilan keputusan (*the bases for a decision*), penarikan kesimpulan (*inference*), klarifikasi tingkat lanjut (*advanced clarification*), asumsi dan integrasi (*assumption and integration*).
 - b. Cakupan materi aljabar yang diteliti meliputi: bentuk aljabar, operasi hitung pada bentuk aljabar, dan penerapan aljabar dalam pemecahan masalah sehari-hari.

G. Penegasan Variabel

Agar mudah dimengerti dan dipahami secara jelas judul skripsi “Efektivitas *Model Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan *Quizalize*

pada Materi Aljabar Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas VII SMPN 2 Kalidawir Tulungagung” maka perlu dijelaskan arti kata tersebut:

1. Penegasan Konseptual

a. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk melaksanakan proses pembelajaran. Rencana atau model yang dapat digunakan untuk membentuk rencana pembelajaran jangka panjang, merancang materi pembelajaran serta membimbing pembelajaran dikelas atau yang lain.²¹

b. Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang mengutamakan kerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan belajar. Dalam konteks ini, TGT digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi aljabar melalui permainan dan kompetisi yang terstruktur.²²

c. *Quizalize*

Quizalize adalah platform pembelajaran berbasis teknologi yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif. Dalam penelitian ini, *Quizalize* digunakan sebagai alat bantu untuk mendukung penerapan model TGT dalam pembelajaran aljabar.²³

²¹ Pardomuan Nauli and others, *MODEL-MODEL PEMBELAJARAN*, ed. by M.Pd. Muhamad Rizal Kurnia, M.E. Farida Nur Kartikasari (PENERBIT PT SADA KURNIA PUSTAKA, 2022). Hlm 35.

²² Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Diterbitkan oleh: Nusa Media PO Box 13 Ujungberung, Bandung (2005). Hlm 13.

²³ Samuel Adenubi Onasanya Faculty Ebenezer Omolafe Babalola, ‘Influence of Online and Physical Classrooms on Students Academic Performance Ebenezer’, 4.1 (2024), p. 29.

d. Materi Aljabar

Materi aljabar yang dimaksud mencakup konsep-konsep dasar aljabar, seperti variabel, persamaan, dan operasi aljabar yang diajarkan kepada siswa kelas VII.²⁴

e. Keterampilan Berpikir Kritis

Keterampilan berpikir kritis merupakan kemampuan berpikir secara sistematis, mendalam, dan berorientasi pada tujuan untuk mengkaji informasi dengan teliti melalui proses interpretasi, analisis, evaluasi, dan penarikan kesimpulan. Kemampuan ini memungkinkan individu untuk menghasilkan pertimbangan yang logis dan terarah, baik dalam konteks kajian ilmiah maupun penerapan di kehidupan nyata.²⁵

2. Penegasan Operasional

Dalam penelitian ini, model *Teams Games Tournament* (TGT) dirancang untuk mengetahui seberapa efektif pembelajaran dikelas, model. *Teams Games Tournament* (TGT) adalah metode pembelajaran yang mengorganisir siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk berkompetisi melalui permainan edukatif berbasis materi aljabar. Setiap kelompok berupaya memperoleh poin tertinggi berdasarkan hasil kinerja mereka dalam mengerjakan kuis dan menyelesaikan berbagai aktivitas pembelajaran. Sedangkan platform

²⁴ Ibnu Taufiq, Abdur Rahman As'ari, Mohammad Tohir, Erik Valentino, Zainul Imron, *Matematika SMP/MTS Kelas VII Semester 1*, Cetakan Ke (Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud., 2017).

²⁵ Robert Ennis, 'Critical Thinking: Reflection and Perspective Part I', *Inquiry: Critical Thinking Across the Disciplines*, 26.1 (2011), pp. 4–18.

digitasi *Quizalize* dirancang untuk melengkapi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), *Quizalize* merupakan platform digital yang dimanfaatkan untuk merancang kuis interaktif terkait materi aljabar, yang memungkinkan siswa dapat membangun perspektif yang menarik dan berpartisipasi secara aktif serta memperoleh umpan balik langsung mengenai hasil pekerjaan mereka. Materi aljabar yang diajarkan mencakup beberapa topik penting seperti pengenalan konsep variabel, teknik penyelesaian persamaan sederhana, serta penerapan operasi aljabar dalam menyelesaikan permasalahan kontekstual sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Adapun keterampilan berpikir kritis diukur melalui instrumen penilaian yang dirancang khusus untuk mengevaluasi kemampuan siswa dalam menganalisis dan memecahkan masalah aljabar, yang meliputi tes tertulis berbentuk uraian, observasi terhadap aktivitas pembelajaran siswa, serta penilaian terhadap tugas proyek yang dikerjakan.

H. Sistematika Pembahasan

Skripsi dengan judul “Efektivitas Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Quizalize* pada Materi Aljabar Kelas VII SMPN 2 Kalidawir Tulungagung” memiliki sistematika penulisan berikut ini:

1. Bagian awal

Pada bagian ini memuat halaman sampu, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan penguji, halaman pernyataan keaslian tulisan, motto, halaman persembahan, kata

pengantar, halaman daftar isi, halaman tabel, halaman daftar bagan, halaman daftar lampiran, dan halaman abstrak.

2. Bagian Utama

Pada bagian ini terbagi dari berbagai bagian:

a. Bab I Pendahuluan

Berisi latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

b. Bab II Landasan Teori

Berisi deskripsi teori, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir penelitian

b. Bab III Metode Penelitian

Berisi rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel, dan sampling, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, data, sumber data, dan skala pengukuran, teknik pengumpulan data, dan analisis data.