PENGEMBANGAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN SKI KELAS V MI MALIHATUL HIKAM LAMONGAN

TESIS

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Magister
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibridaiyah

Oleh

Shibi Zuharoul Mardliyah

NIM. F02A19298

PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA

2021

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tagan di bawah ini:

Nama : Shibi Zuharoul Mardliyah

NIM : F02A19298

Program : Magister (S-2) Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Institusi : Pascasarjana Universitas Islam negeri Sunan Ampel Surabaya

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk dari sumbernya.

Surabaya, 03 Agustus 2021

Saya yang menyatakan,

Shibi Zuharoul Mardliyah

PENGESAHAN PEMBIMBING

Tesis berjudul "Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas V MI Malihatul Hikam Lamongan" yang ditulis oleh Shibi Zuharoul Mardliyah dengan NIM F02A19298 ini telah disetujui pada tanggal 06 Agustus 2021

Oleh

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Dr. Hisbullah Huda, M.Ag	Dr. Sihabudin, M.Pd.I, M.Pd
NIP. 197001072001121001	NIP. 197702202005011003

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Tesis berjudul "Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas V MI Malihatul Hikam Lamongan" yang ditulis oleh Shibi Zuharoul Mardliyah dengan NIM F02A19298 ini telah di uji pada tanggal 9 Agustus 2021

Tim Penguji :

1. Dr. Hisbullah Huda, M. Ag (Ketua) :
2. Dr. Sihabudin, M.Pd.I, M.Pd (Sekretaris) :
3. Dr. H. Mohammad Nu'man, M.Ag (Penguji I) :
4. Dr. Syafi'I, M.Ag (Penguji II) :

Surabaya,

Direktur,

Prof. dr. H. Aswadi, M. Ag

NIP. 195601031985031002

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Shibi Zuharoul Mardliyah
NIM : F02A19298
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah/PGMI
E-mail address : shibizuharoulmardliyah@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☐ Sekripsi ✓ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (……)
yang berjudul :

Pengembangan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas V Mi Malihatul Hikam Lamongan

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya,

Penulis

(Shibi Zuharoul Mardliyah)

ABSTRAK

Shibi Zuharoul Mardliyah, 2021. Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas V MI Malihatul Hikam Lamongan): Tesis, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Pembimbing (I) Dr. Hisbullah Huda, M. Ag, (II) Dr. Sihabudin, M.Pd.I, M.Pd.

Kata Kunci : *Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT), Motivasi Belajar, Kemampuan Berpikir Kritis*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa dan kemampuan berpikir kritis siswa. Maka perlu inovasi baru dalam pembelajaran yang bertujuan untuk menemukan suatu model pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan kemampuan berpikir kritis siswa yaitu model kooperatif tipe *teams games tournament*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplor tentang 1) pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) 2) Mendeskripsikan Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dan 3) untuk menemukan efektifitas model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V MI Malihatul Hikam Lamongan.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Pengembangan atau (*Research and Development*) dengan pendekatan kuantitatif dan kualitiatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokuementasi dan angket sedangkan teknik analisis datanya menggunakan uji-t dengan bantuan program aplikasi SPSS 21.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) Kondisi Motivasi Belajar siswa dan kemampuan berpikir kritis siswa, 2) Hasil penerapan model kooperatif tipe *teams gemas tournament* mengalami peningkatan, dapat disimpulkan bahwa model model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan kemampuan berpikir kritis siswa, 3) Pengembangan model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) telah dilakukan dengan langkah-langkah yang mengacu pada model ADDIE. Model pengembangan ini dinyatakan valid dengan rata-rata nilai kevalidan 4.00. dan 4) Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dalam penelitian ini tergolong "efektif". Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil motivasi belajar siswa dan kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ABSTRACT

Shibi Zuharoul Mardliyah, 2021. The Development of Team Game Tournament Cooperative Learning Model to Improve Students' Learning Motivation and Critical Thinking Ability in History of Islamic Culture Subject in Grade 5 at MI Malihatul Hikam Lamongan: A Postgraduate Thesis, Islamic Elementary Teacher Education, State Islamic University Sunan Ampel Surabaya , Supervisor (I) Dr. Hizbullah Huda, M. Ag, (II) Dr. Sihabudin, M.Pd.I, M.Pd.

Keywords: *Cooperative Model of Team Game Tournament (TGT) type, Learning Motivation, Critical Thinking Ability*.

This research is motivated by the low motivation of students and students' critical thinking skills. So we need new innovations in learning that aim to find a suitable learning model to increase students' learning motivation and students' critical thinking skills, namely the team games tournament type cooperative model.

This study aims to explore 1) the development of the teams games tournament (TGT) type of cooperative learning model 2) to describe the implementation of the teams games tournament (TGT) type of cooperative learning model and 3) to find the effectiveness of the teams games tournament (TGT) type of cooperative learning model in improve critical thinking skills and student motivation. This research was conducted in class V MI Malihatul Hikam Lamongan.

This study uses Research and Development (Research and Development) with a quantitative and qualitative approach. The data collection techniques used were observation, interviews, documentation and questionnaires, while the data analysis technique used a t-test with the help of the SPSS 21 application program.

The results of this study indicate that 1) the condition of students' learning motivation and students' critical thinking skills, 2) The results of the application of the cooperative model of the teams gemas tournament type have increased, it can be concluded that the cooperative model model of the teams games tournament (TGT) type is able to increase students' learning motivation and ability. students' critical thinking, 3) Team games tournament (TGT) type cooperative model development has been carried out using steps that refer to the ADDIE model. This development model is declared valid with an average validity value of 4.00. and 4) Teams games tournament (TGT) type cooperative learning model in this study is classified as "effective". This is evidenced by an increase in the results of students' learning motivation and students' critical thinking skills before and after being given treatment.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....**Error! Bookmark not defined.**

PENGESAHAN PEMBIMBING iii

PENGESAHAN TIM PENGUJI iv

MOTTO v

PERSEMBAHAN vi

KATA PENGANTAR vii

ABSTRAK vi

ABSTRACT xi

DAFTAR ISI xii

DAFTAR GAMBAR xv

DAFTAR LAMPIRAN xvi

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Identifikasi dan Batasan Masalah 7

C. Rumusan Masalah 9

D. Tujuan Penelitian 9

E. Kegunaan Penelitian 10

F. Penelitian Terdahulu 12

G. Sitematika Pembahasan 17

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II KAJIAN TEORI 19

A. Pembelajaran kooperatif 19

B. Motivasi Belajar 27

C. Metode *Teams Games Tournament* (TGT) 38

D. Kemampuan Berpikir Kritis 42

E. Mata pelajaran SKI 55

F. Efektivitas Belajar 49

G. Pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa 59

BAB III METODE PENELITIAN 61

A. Jenis dan pendekatan penelitian 61

B. Model pengembangan 62

C. Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian 66

D. Sumber Data 66

E. Teknik pengumpulan data 67

F. Validitas dan Relibilitas Instrumen 69

G. Teknik analisis data 72

H. Instrumen pengumpulan data 73

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 75

A. Paparan Data 75

B. Kondisi Motivasi Belajar Siswa dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa MI Malihatul Hikam Lamongan 78

C. Implementasi Pengembangan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) 80

D. Proses dan Hasil Pengembangan 83

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Keefektifan Hasil Pengembangan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) 97

F. Pembahasan 100

BAB V PENUTUP 107

DAFTAR PUSTAKA 111

LAMPIRAN-LAMPIRAN .....

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Enam Kecapakan Berpikir Kritis 45

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rancangan Pengembangan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Lampiran 2. Lembar Validasi Model Lembar Validasi RPP

Lampiran 3. Lembar Pengamatan Guru

Lampiran 4. Lembar Pengamatan aktivitas Siswa

Lampiran 5. Angket Motivasi Belajar Siswa

Lampiran 6. Angket Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Lampiran 7. Hasil Validasi RPP Validator 1

Lampiran 8. Hasil Validasi RPP Validator 2

Lampiran 9. Hasil Validasi Motivasi Belajar Siswa Validator 1

Lampiran 10. Hasil Validasi Motivasi Belajar Siswa Validator 2

Lampiran 11. Hasil Validasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Validator 1

Lampiran 12. Hasil Validasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Validator 2

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar yang dilakukan keluarga, masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran luar dan latihan yang berlangsung di sekolah atau luar sekolah. Usaha tersebut dilakukan dalam bentuk pembelajaran dimana pendidik melayani peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar dan pendidik menilai atau mengukur tingkat keberhasilan belajar dengan posedur yang sudah di tetapkan.[1]

Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang sudah ditetapkan di Negara Indonesia dan berpusat kepada siswa yang lebih menekankan pada proses pembelajaran dengan pola pembelajaran aktif dan diperkuat model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Pada kurikulum 2013 siswa mampu mengkonstruksikan pemikirannya sendiri berdasarkan pola kemampuan berpikir kritis, hal ini diperkuat dengan adanya pendekatan saintifik yang terdiri dari mengamati, menanyai, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan.[2]

Seiring dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat, kemampuan berpikir kritis merupakan komponen wajib yang harus dimiliki oleh setiap siswa karena setiap waktu seseorang dituntut untuk berpikir kritis, tidak hanya menerima informasi saja tetapi harus mampu memilah dan

[1] Zuhairini, dkk, *Metodologi Penelitian Agama* (Solo: Ramdhani, 1998), 72.
[2] Evi Susanti, dkk. "Kemampuan berpikir kritis siswa SDN Margorejo VI Surabaya melalui Model Jigsaw," *Jurnal Bioedusiana*, Vol. 04, No. 01 (Juni, 2019), 57.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memilih informasi yang diterimanya serta mencari sebab akibat dan buktinya secara logis dan rasional.[3]

Dalam rangka untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yanga ada di sekolah melalui proses pembelajaran, setiap guru dituntut untuk membuat hal baru/inovasi pada setiap pembelajaran dengan menggunakan strategi atau metode yang tepat sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan, juga emosi untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Semua ini di dorong karena adanya tujuan kebutuhan atau keinginan.[4] Motivasi yang kuat pada diri siswa dalam proses pembelajaran akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa dan secara otomatis akan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.[5]

Motivasi belajar siswa timbul karena adanya faktor internal dan faktor eksternal, adapun faktor internal bersumber dari dalam diri siswa. Faktor internal berkaitan dengan kondisi jasmani dan rohani siswa. Faktor ini meliputi dua aspek yaitu aspek fisiologis (bersifat jasmaniah) dan aspek psikologis (bersifat rohaniah).[6] Sedangkan faktor eksternal merupaka faktor yang berasal dari luar individu yang sering bersangkutan atau sering disebut dengan faktor

---

[3] Aulia Firdaus, dkk. "Kemampuan Berpikir kritis siswa pada materi barsan dan deret berdasarkan gaya berpikir," *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, Vol. 10, No.01 (Juni, 2019), 69.

[4] Dimyati & Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 80.

[5] Yuliana, dkk. "Pengaruh Keterampilan Mengajar Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPS SMA Katolik Talino,*" Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa,* Vol. 02, No. 07 (Juli, 2013), 3.

[6] Heronimus Delu Pingge, *Mengajar dan Belajar Menjadi Guru Sekolah Dasar* (Klaten: Lakeisha, 2020), 70.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lingkungan. Untuk itu, faktor-faktor yang dapat mempengaruhi Motivasi belajar siswa sangat perlu diperhatikan, terutama pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Sejarah Kebudayaan Islam adalah catatan peristiwa tentang pertumbuhan dan perkembangan Pendidikan Islam sejak lahir sampai sekarang, serta suatu cabang ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan pertumbuhan dan perkembangan Islam baik dari segi gagasan atau ide-ide, konsep, lembaga maupun operasionalisasi sejak zaman Nabi Muhammad SAW hingga saat ini. [7]

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebagai salah satu mata pelajaran yang termasuk dalam rumpun Pendidikan Agama Islam, adapun dalam proses pemebejarannya sangat membutuhkan berbagai macam strategi atau metode untuk mencapai tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam Yaitu menciptakan manusia yang berakhlakul karimah.[8]

Berdasarkan Studi Pendahuluan di MI Malihatul Hikam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kurangnya keaktifan siswa saat proses pembelajaran, hal ini dibuktikan karena pembelajaran masih di dominasi oleh guru, guru berusaha menjelaskan materi dengan metode ceramah dan Tanya jawab efeknya adalah siswa merasa bosan, siswa juga lebih suka pelajaran umum dibanding pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) karena hanya mendengarkan saja dan dituntut untuk hafal materi yang sudah disampaikan, siswa yang aktif hanya siswa itu-itu saja yang lainnya ada

---

[7] Hasbullah, *Sejarah Kebudayaan Islam di Indonesia Lintasan Sejarah Pertumbuhan dan Perkembangan* (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2001), 8.

[8] Kunandar, *Guru Profesional Implementasi Kuirkulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), 293.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bermain musik, berlari, berbicara sendiri bahkan ada yang tidur.[9] Kondisi yang seperti ini akan berpengaruh pada motivasi belajar dan berpikir kritis mereka.

Siswa dinyatakan berhasil apabila hasil yang didapatkan lebih besar daripada KKM (Kriteria Ketentuan Maksimal) yang ditentukan di madrasahnya. KKM pada mata pelajaran SKI adalah 75.00, sedangkan dilihat dari hasil belajarnya masih banyak siswa yang belum mencapai KKM dengan nilai rata-rata 60.00.[10] Hal ini dikarenakan karena motivasi belajar siswa dan kemampuan berpikir kritis siswa belum dikembangkan terutama di sekolah, hal ini terlihat pada rancangan, pelaksanaan dan penilaian pembelajaran di sekolah belum ditujukan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa.[11] Kondisi seperti ini sangat memerlukan perhatian yang lebih dari guru untuk bisa mencari inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan Motivasi belajar dan berpikir kritis siswa.

Untuk menimbulkan ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran maka dibutuhkan metode yang sesuai dengan keadaan siswa. Karena metode merupakan salah satu cara yang diperlukan untuk menyelesaikan permasalah di kelas. Bertolak pada permasalahan ini, peneliti tertarik ingin mengembangkan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tounament* (TGT pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Salah satu alternatif yang memungkinkan untuk menjadikan siswa aktif dan lebih tertarik

---

[9] Hasil wawancara dengan siswa kelas V dan Observasi di MI Malihatul Hikam Lamongan pada tanggal 7 Februari 2021.

[10] Dokumentasi nilai rapor siswa kela V Guru Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MI Malihatul Hikam Lamongan tanggal 7 Februari 2021.

[11] Dw. Ayu Indri Wijayanti, dkk. "Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa kelas V Dalam Pembelajaran IPA di 3 SD Gugus X Kecamatan Buleleng," *Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha.* Vol. 03, No. 01 (April, 2015). 30.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pada materi yang disampaikan dengan metode *Teams Games Tounament* (TGT), yaitu model pembelajaran dengan adanya turnamen. Hal ini diharapkan agar dapat membangkitkan motivasi belajar siswa dan melatih kemampuan berpikir kritis siswa untuk berusaha lebih baik lagi bagi dirinya maupun anggota lain.[12]

Menurut Rusman *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan metode pembelajaran yang menitikeratkan pada keaktifan siswa dalam memainkan permainan (*game*) yang dikemas dengan membentuk anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Pembelajaran dikemas dengan proses permainan ini disusun dalam bentuk kuis yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan diberikan guru.[13] Pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini telah banyak dilakukan oleh pakar pembelajaran maupun guru di sekolah. Dari tinjauan psikologis terdapat dasar teoritis yang kuat untuk memprediksi bahwa metode-metode pembelajaran kooperatif akan meningkatkan pencapaian prestasi murid.[14]

Sesuai dengan definisi di atas, maka model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini sangat cocok untuk dikembangkan dengan mengaitkannya dalam bidang mata pelajaran khususnya mata pelajaran

---

[12] Nafi'an, "Meningkatkan Kemampuan Guru SMA Daerah Binaan Kabupaten Batang Dalam Merancang Pembelajaran Model Teams Games Tournament (TGT) Melalui Workshop Tahun 2017/2018," *Jurnal pendidikan Konvergensi*, Vol. 06 No.02 (Juli, 2019), 86.

[13] Andi Kaharduddin & Nining Hajeniati, *Pembelajaran Inovatif & Variatif* (Sulawesi Selatan: Pusaka Almaida, 2020), 86.

[14] Marhani, dkk. "*Menyikapi Pemilu Berkeadaban: Wujudkan Demokrasi yang Malebbi Warekkadan, Makkiade Ampena (Sopan dalam bertutur santun dalam berperilaku)"* (Parepare: Nusantara pers IAIN Parepare, 2019), 86.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Alasan peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) karena guru belum pernah mengaplikasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), Selain itu siswa diharapkan dapat belajar dengan teman sebayanya, sehingga terbentuk kerjasama, anak semakin termotivasi untuk belajar dan membangun komunikasi yang baik dengan cara berkelompok untuk melatih kemampuan berpikir krtits siswa.

Hal ini didukung oleh penelitian yang pertama dilakukan oleh Hiliasih, dkk. dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Pada Materi Redoks Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata motivasi belajar kimia siswa dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan baik pada siklus I maupun pada siklus II.[15] Yang kedua dilakukan oleh Dewi, dengan judul "Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-*anova* dan uji-*t* menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki perbedaan yang lebih tinggi dibandingkan dengan yang tidak menggunakan model pembelajaran tipe *teams games tournament* (TGT).[16] Dan penelitian yang

[15] Hiliasih, dkk. "Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Pada Materi Redoks Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Kimia Dan Pendidikan*, Vol. 02, No. 01 (Januari, 2017), 26.

[16] Dewi, dkk. "Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, Vol.03, No.02 (Desember, 2017), 163.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ketiga dilakukan oleh oleh Fauziyah, dkk. Dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil analisis data *one sample T-test* menggunakan teknik *one samples test* diperoleh hasil t hitung 60,208 > t tabel 1,698 dan nilai signifikansi < 0,05). Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran tematik siswa kelas V SDN Blotongan 03 Tahun Ajaran 2019/2020 dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*).[17]

Berdasarkan dari permasalahan diatas peneliti tertarik melakukan sebuah penelitian dengan judul: "Pengembangan Model Pembelajara Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas V MI Malihatul Hikam Lamongan".

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diambil identifikasi masala sebagai berikut:

1. Metode yang digunakan guru saat pembelajaran masih konvensional sehingga kurang memberikan daya tarik terhadap siswa
2. Kurangnya keaktifan siswa saat proses pembelajaran, hal ini dibuktikan karena pembelajaran masih didominasioleh guru efeknya adalah siswa

[17] Nur Endah Hikmah Fauziyah, dkk. Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar, "*Jurnal Basicedu*. Vol.04, No.04 (Oktober, 2020), 850.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

merasa bosan, sehingga membutuhkan perhatian khusus dari guru tentang model pembelajaran yang lebih bervariatif

3. Motivasi belajar siswa masih menunjukkan tingkat rendah
4. Buku ajar yang dipakai siswa masih kurang
5. Media pembelajaran yang diapaki tidak variatif
6. Penilaian pembelajaran sering pada ranah kognitif saja
7. Kemampuan berpikir siswa masih menunjukkan tingkat rendah
8. Antusias siswa pada pelajaran Sejarah kebudayaan Siswa masih rendah dibanding dengan pelajaran umum karena hanya mendengarkan cerita saja.

Dengan memperhatikan permasalahan-permasalahan yang muncul ketika melihat latar belakang masalah maka peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Metode yang digunakan guru saat pembelajaran masih konvensional sehingga kurang memberikan daya tarik terhadap siswa
2. Kurangnya keaktifan siswa saat proses pembelajaran, hal ini dibuktikan karena pembelajaran masih didominasi oleh guru efeknya adalah siswa merasa bosan, sehingga membutuhkan perhatian khusus dari guru terkait model pembelajaran yang lebih bervariatif
3. Motivasi belajar siswa masih rendah
4. Kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana motivasi belajar siswa dan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran SKI kelas V di MI Malihatul Hikam Lamongan?
2. Bagaimana implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) untuk meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran SKI kelas V di MI Malihatul Hikam Lamongan?
3. Bagaimana pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) untuk meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran SKI kelas V di MI Malihatul Hikam Lamongan?
4. Bagaimana efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) untuk meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran SKI kelas V di MI Malihatul Hikam Lamongan?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan motivasi belajar siswa dan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran SKI kelas V di MI Malihatul Hikam Lamongan.
2. Untuk mendeskripsikan Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) untuk meningkatkan motivasi belajar dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran SKI kelas V di MI Malihatul Hikam Lamongan

3. Untuk pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) untuk meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran SKI kelas V di MI Malihatul Hikam Lamongan
4. Untuk menemukan efektifitas model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) untuk meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran SKI kelas V di MI Malihatul Hikam Lamongan.

E. Kegunaan Penelitian

Adapun signifikasi penelitian ini dapat dijelaskan dengan spresifikasi sebagai berikut:

1. Teoitis

   Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pengembangan ilmu pengetahuan dan dapat memberikan masukan dalam rangka penyusunan teori dan konsep-konsep baru serta dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian-penelitian selanjutnya mengenai penggunaan metode dapat menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan dapat difahami oleh siswa.

2. Praktis

   a. Bagi peneliti

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dapat menambah ilmu/wawasan, pengetahuan, pengalaman sebagai pengamat langsung tentang metode *Teams Games Tournament* (TGT)

b. Bagi institusi pendidikan

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi di MI Malihatul Hikam Lamongan serta dapat diterapkan pada pembelajaran di sekolah dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT).

c. Bagi Guru

Dapat memberikan informasi agar lebih dapat meningkatkan pengawasan pada siswa-siswi dalam proses belajar mengajar terutama dengan menggunakan berbagai metode, supaya proses KBM yang menyenangkan, dapat difahami, dan siswa-siswi merasa tidak bosan dan monoton.

d. Bagi siswa

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan kemampuan berpikir kritis. Dengan metode pembelajaran *Teams Games Tournament*. yang memungkinkan terciptanya kondisi belajar yang menyenangkan, dan siswa diharapkan memiliki peningkatan kemampuan dalam hasil belajarnya.

e. Bagi peneliti lebih lanjut

Dapat memberikan gambaran yang lebih jelas tentang pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam (SKI) serta sebagai sumbangan literatur

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

informatif bagi yang berminat melakukan penelitian terhadap metode *Teams Games Tournament* (TGT).

F. Penelitian Terdahulu

Berikut ini merupakan hasil penelitian beberapa orang yang telah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu:

1. Penelitan ini dilakukan oleh Listyarini dkk, yang berjudul "Pengaruh Model *Teams Games Tournament* berbantuan permainan halma terhadap minat dan hasil belajar pada materi bunyi siswa kelas IV Sekolah Dasar". Hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh positif terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas IV pada materi bunyi, hal ini dibuktikan dengan perhitungan anova dengan nilai F hitung sebesar 10,519 dengan nilai signifikan 0,003 < 0,05 sehingga hipotesis nol (Ho) ditolak dan Ha diterima, artinya bahwa terdapat perbedaan yang signifikan).[18]
2. Penelitian ini dilakukan Hiliasih, dkk. dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Pada Materi Redoks Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata motivasi belajar kimia siswa dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan baik pada siklus I maupun pada siklus II. Hal ini

[18] Dwi Wahyu Listyarini, "Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Permainan Halma Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Materi Bunyi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan*, Vol.03, No.05 (Mei, 2018), 540.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar dan penguasaan konsep redoks kimia siswa.[19]

3. Nurmahmidah, dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pokok Bahasan Peluang Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas X Mia 2 Sma Negeri 1 Sedayu". Hasil penelitian ini menunjukkan hasil wawancara diperoleh keterangan bahwa secara umum siswa termotivasi dalam belajar. Berdasarkan data hasil angket motivasi belajar, hasil tes belajar, dan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa prestasi dan motivasi belajar siswa meningkat setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.[20]
4. Penelitian ini dilakukan oleh Vina, dengan judul "Pengembangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Literasi di Sekolah Dasar. Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan merupakan modifikasi model pembelajaran TGT yang diinternalisasikan dengan literasi. Berdasarkan konversi penilaian menunjukkan bahwa produk model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis literasi sangat valid, sangat

[19] Hiliasih, dkk. "Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Pada Materi Redoks Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Kimia Dan Pendidikan*, Vol. 02, No. 01 (Januari, 2017), 26.

[20] Nurmahmidah, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pokok Bahasan Peluang Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas X Mia 2 Sma Negeri 1 Sedayu," *Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, Vol.01, No.02 (April, 2017), 139.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

praktis, dan sangat efektif. Hal ini dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan layak untuk digunakan.[21]

5. Peneltian ini dilakukan oleh Dewi, dengan judul "Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Penelitian ini menunjukkan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-anova dan uji-t menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki perbedaan yang lebih tinggi dibandingkan dengan yang tidak menggunakan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT).[22]
6. Penelitian ini dilakukan oleh Fauziyah, dkk. Dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil analisis data one sample T-test menggunakan teknik one samples test diperoleh hasil t hitung 60,208 > t tabel 1,698 dan nilai signifikansi < 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran tematik siswa kelas V SDN Blotongan 03 Tahun Ajaran

[21] Vina Gayu Buana, "Pengembangan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments Berbasis Literasi di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan.* Vol.02 N0.02 (April, 2018), 157.

[22] Dewi, dkk. "Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi,* Vol. 03, No. 02 (Desember, 2017), 163.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2019/2020 dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*).[23]

7. Dewi, dengan judul "Penerapan Model TGT (*Teams Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Sosiologi Kelas X". hasil penelitian menunjukkan bahwa model TGT (*Teams Games Tournament*) dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam proses belajar mengajar karena dapat memberikan variasi dalam pembelajaran Sosiologi yang lebih melibatkan siswa untuk aktif dan termotivasi dalam pembelajaran sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat.[24]
8. Penelitian ini dilakukan oleh Uli dengan judul "Penigkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatve Tipe Tgt Di Sman 1 Batang Toru". Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas diperoleh kesimpulan yaitu adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) di Kelas X SMAN 1 Batang Toru. Hal ini terbukti berdasarkan pengamatan hasil tes kemampuan berpikir kritis diperoleh nilai rata-rata sudah meningkat

[23] Nur Endah Hikmah Fauziyah, dkk. Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar, "*Jurnal Basicedu*. Vol. 04, No. 04 (Oktober, 2020), 850.

[24] Rinta Laksmi Dewi, "Penerapan Model TGT (*Teams Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Sosiologi Kelas X," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, Vol. 09, No. 01 (April, 2020), 26.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sebesar 46,67%, dan menunjukkan bahwa ≥80% siswa sudah mencapai ketuntasan pada siklus II.[25]

9. Isnayati, dkk. dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran bilangan pecahan dengan bentuk soal cerita.[26]
10. Penelitian ini dilakukan oleh Edi, dengan judul "Penggunaan Permainan Monopoli Fisika Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan permainan monopoli fisika dalam pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Kemampuan berpikir kritis siswa juga

[25] Uli Tamana Pardede, "Penigkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatve Tipe Tgt Di Sman 1 Batang Toru, "*Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)*. Vol. 02, N0. 01 (Maret, 2019), 73.

[26] Isnayati Bahagiani, dkk. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah*, Vol. 04, No. 01 (April, 2017), 205.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dilihat dengan peningkatan hasil angket dari 61,96% pada pra siklus, 73,33% pada siklus I dan 80,00% pada siklus II.[27]

Adapun persamaan penelitian terdahulu adalah dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan meningkatkan motivasi belajar maupun kemampuan berpikir kritis siswa, namun terdapat perbedaan dalam kelas yang berbeda, mata pelajaran, sekolahan, dan materinya.

Dari penelitian terdahulu yang dijelskan di atas, terdapat persamaan dan perbedaan penelitian yang kami angkat. Persamaannya adalah meningkatkan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan kemampuan berpikir kritis siswa. Perbedaannya adalah penelitian ini tentang pengembangan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan di uji cobakan di kelas V MI Malihatul Hikam Lamongan dengan tiga kali pertemuan, jenis penelitian R&D dengan menggunakan pendekatan kuantitatif.

G. Sitematika Pembahasan

Agar pembahasan sistematika pembahasan dalam penelitian ini diantaranya adalah:

[27] Egi Gustomo Arifin, dkk. "Penggunaan Permainan Monopoli Fisika Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa," *Jurnal Berkala Pendidikan Fisika*, Vol.04, No.01 (April, 2014), 81.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bab I Pendahuluan terdiri dari latar belakang, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian terdahulu dan sistematika pembahasan.

Bab II Kajian Pustaka berisi konsep dasar dari pengertian model pembelajaran kooperatif, karakteristik, Prinsip, tujuan, prinsip dan prosedur pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), keunggulan dan kelemahan *Teams Games Tournament* (TGT), pengertian dan fungsi motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, motivasi belajar, mata pelajaran SKI.

Bab III Metode Penelitian, pada bab ini membahas tentang jenis dan pendekatan penelitian, tempat dan waktu penelitian, subjek penelitian, prosedur pengembangan, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pengembangan, bab ini membahas tentang data dan proses pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan kemampuan berpikir kritis siswa.

Bab V berisi Penutup, membahas tentang kesimpulan dan saran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II
KERANGKA TEORETIK

A. Pembelajaran kooperatif

1. Pengertian pembelajaran Kooperatif

Menurut Slavin pembelajaran kooperatif merupakan suatu pembelajaran di mana siswa belajar dan berkelompok dalam kelompok kecil secara kolaboratif yang beranggotakan 5 orang secara heterogen.[28]

Sedangkan menurut Aris Shoimin merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa memiliki tingkat kemampuan yang berbeda dalam kelompok-kelompok kecil. Setiap anggota saling bekerja sama dan membantu memahami materi pembelajaran dalam menyelesaikan tugas dan pembelajaran belum selesai jika ada teman kelompok yang belum menguasai materi pembelajaran.

Menurut Rusman merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dengan kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang beranggotakan 4 sampai 6 dengan struktur kelompok heterogen.

Dari beberapa definisi di atas pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa pada kelompok-

[28] Isjoni, *Cooperative Learning* (Bandung: Alfabeta, 2009), 15.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kelompok kecil dengan anggota yang bersifat heterogen untuk saling bekerja sama dan membantu memahami materi pembelajaran.[29]

Pembelajaran kooperatif memiliki enam langkah pembelajaran, yaitu:

a. Fase pertama, menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa. Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memberikan motivasi belajar siswa.
b. Fase kedua, menyampaikan informasi. Guru menyampaikan informasi pada siswa dengan mendemonstrasikan atau melalui bahan bacaan.
c. Fase ketiga, mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok belajar. Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana cara membentuk kelompok belajar serta membantu setiap kelompok untuk melakukan transisi secara efisien.
d. Fase keempat, membimbing kelompok bekerja dan belajar. Guru membimbing kelompok-kelompok belajar ketika mereka mengerjakan tugas.
e. Fase kelima adalah evaluasi. Guru melakukan evaluasi menggunakan strategi evaluasi yang konsisten dengan tujuan pembelajaran.
f. Fase keenam, memberikan penghargaan. Guru mempersiapkan struktur *reward* yang akan diberikan kepada siswa. Guru mencari

[29] Paryanto, *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Team Achievment Division) Untuk Pelajaran Passing Dalam Permainan Bola Voli* (Malang: Ahlimedia Press, 2020), 21.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

cara menghargai upaya atau hasil belajar individu maupun kelompok.[30]

2. Karakteristik pembelajaran kooperatif

Pembelajaran kooperatif memiliki karakteristik sebagai berikut:

a. Pembelajaran secara tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara tim. Sedangkan tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim diharapkan mampu membuat setiap peserta belajar dan setiap anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Didasarkan manajemen kooperatif

Manajemen berfungsi sebagai: 1) Perencanaan pelaksanaan, menunjukkan pembelajaran kooperatif dilaksanakan sesuai perencanaan dan langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan, 2) Organisasi, menunjukkan pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan matang agar proses pembelajaran berjalan efektif, 3) Kontrol, menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan, baik melalui bentuk tes maupun non tes.

[30] Ismail, *Media Pembelajaran (Model-model Pembelajaran)* (Jakarta: Peningkatan Mutu SLTP, 2003), 22.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Kemampuan untuk bekerja sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karenanya prinsip kebersamaan atau kerjasama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif. Tanpa kerjasama yang baik, pembelajaran kooperatif tidak akan mencapai hasil yang maksimal.

d. Keterampilan bekerja sama

Kemampuan bekerjasama Melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara kelompok. Dengan demikian, peserta didik perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dengan anggota lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah diterapkan.[31]

3. Tujuan pembelajaran kooperatif

Pelaksanan pembelajaran kooperatif membutuhkan partisipasi dan kerjasama kelompok dalam proses pembelajaran. Adapun pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan cara belajar siswa menjadi lebih baik, dan mengembangkan sikap saling menolong untuk perilaku sosial. Tujuan utama penggunaan pembelajaran kooperatif adalah peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan temannya untuk mengemukakan pendapat.

[31] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2006), 244

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai tiga tujuan pembelajaran yang dirangkum Ibrahim, dkk sebagai berikut:

a. Hasil belajar akademik. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini sangat membantu siswa memahami konsep-konsep sulit.
b. Penerimaan terhadap perbedaan individu. Menerima berbagai perbedaan orang menurut ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, maupun ketidak mampuan. Mengajarkan untuk saling menghargai satu sama lain.
c. Pengembangan keterampilan sosial. Mengajarkan siswa tentang keterampilan kerja sama dan kolaborasi. Keterampilan ini penting karena banyak anak muda dan orang dewasa masih kurang dalam menerapkan serta memahami keterampilan sosial.[32]

4. Prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif

Menurut Roger dan David Johnson (Lie,) dalam Rusman ada lima unsur dasar pembelajaran kooperatif yaitu :

a. Prinsip ketergantungan positif *(positive interdependence)*, yaitu pada proses pembelajaran kooperatif, keberhasilan penyelesaian tugas tergantung usaha yang dilakukan kelompok tersebut. Keberhasilan kerja kelompok ditentukan oleh kinerja masing-masing anggota. Sehingga, semua anggota dalam kelompok akan merasakan saling ketergantungan satu dengan lainnya.

[32] Isjoni, *Cooperatif Learning* (Bandung: Alfabeta, 2011), 27.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Tanggung jawab perseorangan (*individual accountability*), yaitu keberhasilan kelompok tergantung masing-masing anggotanya. Oleh karena itu, setiap anggota mempunyai tugas dan tanggung jawab yang harus dikerjakan dan diselesaikan.

c. Interaksi tatap muka (*face to face promotion interaction*), yaitu memberikan kesempatan kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka, melakukan interaksi, dan diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari anggota kelompok lainnya.

d. Partisipasi dan komunikasi (*participation communication*), yaitu melatih siswa untuk berpartisipasi aktif dan berkomunikasi selama kegiatan pembelajaran.

e. Evaluasi proses kelompok, yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerjasama mereka, supaya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.[33]

5. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif

Proses Pembelajaran kooperatif memiliki keunggulan dan kelemahan, yaitu:

a. Kelebihan pembelajaran kooperatif

1) Pembelajaran kooperatif siswa tidak terlalu menggantungkan keberadaan guru, namun dapat menambah kepercayaan diri serta kemampuan berpikir kritis sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan saling belajar dari siswa yang lain.

[33] Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), 212

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkan dengan ide-ide orang lain.
3) Dapat membantu anak untuk respek pada orang lain dan menyadari tentang keterbatasannya serta menerima segala perbedaan.
4) Membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
5) Merupakan strategi yang cukup ampuh untuk meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal positif dengan yang lain, mengembangkan keterampilan membagi waktu, dan sikap positif terhadap sekolah.
6) Mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri, menerima umpan balik. Siswa dapat berpraktik memecahkan masalah tanpa takut membuat kesalahan, karena keputusan yang dibuat adalah tanggung jawab kelompoknya.
7) Meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata (riil).
8) Interaksi selama kooperatif berlangsung bisa meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berpikir. Hal ini berguna untuk proses pendidikan jangka panjang.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Kelemahan pembelajaran kooperatif

1) Memahami dan mengerti filosofis pembelajaran kooperatif memang perlu waktu. Sangat tidak rasional jika kita mengharapkan secara otomatis siswa akan mengerti dan memahami filsafat pembelajaran kooperatif. Siswa yang dianggap memiliki kelebihan, mereka akan merasa terhambat oleh siswa yang dianggap kurang memiliki kemampuan. Akibatnya keadaan semacam ini dapat mengganggu iklim kerjasama dalam kelompok.
2) Ciri utama kooperatif adalah siswa saling membelajarkan. Maka dari itu, jika tanpa *peer teaching* yang efektif, maka dibandingkan dengan pengajaran langsung dari guru, bisa terjadi cara belajar yang seharusnya dipelajari dan dipahami tidak pernah dicapai oleh siswa.
3) Penilaian yang diberikan dalam pembelajaran kooperatif didasarkan pada hasil kerja kelompok. Namun demikian, guru perlu menyadari, bahwa prestasi yang diharapkan adalah prestasi setiap individu siswa.
4) Keberhasilan kooperatif merupakan upaya mengembangkan kesadaran berkelompok dengan periode yang cukup panjang, dan hal ini tidak mungkin dapat tercapai hanya dengan satu kali penerapan strategi ini.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5) Walaupun kemauan bekerjasama merupakan kemampuan siswa, namun banyak aktivitas dalam kehidupan yang hanya didasarkan kepada kemampuan secara individual.[34]

B. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi

Dilihat dari asal katanya, motivasi diartikan sebagai dorongan. Motivasi diartikan sebagai sesuatu usaha untuk menimbulkan suatu dorongan pada seseorang atau kelompok agar bertindak atau melakukan sesuatu.[35] Motivasi menurut Oemar Hamalik adalah perubahan energi pada pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dalam definisi ini terdapat 3 unsur yang saling terkait yaitu:

a. Motivasi dimulai dengan adanya perubahan energi dalam pribadi, perubahan motivasi timbul dari perubahan tertentu di dalam sistem neurologis dalam organisme manusia, misalnya karena perubahan dalam sistem pencernaan maka timbul motif lapar, tapi juga ada perubahan energi yang tidak diketahui.

b. Motivasi ditandai dengan timbulnya perasaan. Awalnya bisa tentang ketegangan psikologis, lalu membentuk suatu emosi. Suasana emosi ini menimbulkan kelakuan yang bermotif. Perubahan ini mungkin boleh terjadi, boleh tidak, kita hanya dapat

[34] Wina sanjaya, 249.
[35] Ahmad Mohyi, *Teori dan Perilaku Organisasi* (Surabaya: UMM Press Rajasa, 1996), 157.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melihatnya dalam perbuatan. Seseorang merasa hasil belajarnya rendah, padahal ia memiliki buku pelajaran yang lengkap.

c. Motivasi ditandai dengan reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan. Pribadi yang bermotivasi mengadakan respon-respon yang tertuju ke arah suatu tujuan.[36]

Menurut Abraham Maslow, motivasi adalah sesuatu yang bersifat konstan (tetap), tidak pernah berakhir, berfluktuasi, dan bersifat kompleks. Hal ini kebanyakan merupakan karakteristik universal pada setiap organisme. Sedangkan Atmaja menyimpulkan motivasi belajar adalah segala sesuatu yang bertujuan mendorong atau memberikan semangat kepada seseorang yang melakukan kegiatan belajar supaya lebih giat dalam menjalani proses belajar untuk memperoleh prestasi yang lebih baik lagi.[37]

Menurut Wood Worth dan Marques dalam Mustaqim motivasi adalah tujuan jiwa yang mendorong individu untuk melakukaan aktivitas-aktivitas tertentu dan untuk tujuan-tujuan tertentu terhadap situasi yang ada di sekitarnya.[38]

Mc. Donald mendefinisikan motivasi sebagai perubahan energi dalam diri seseorang, yang ditandai dengan munculnya “feeling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian Mc. Donald ini mengadung 3 elemen penting:

---

[36] Martinis Yamin, *Kiat Membelajarkan Siswa* (Jakarta: Gaung Press, 2010), 217-218

[37] Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru* (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2012), 319.

[38] Mustaqim dan Wahib, *Psikologi Pendidikkan* (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), 72.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energi di dalam sistem "*Neurophysiological*" yang ada pada organisme manusia.
b. Motivasi ditandai dengan munculnya rasa/ feeling, afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persolana-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia.
c. Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respons dari suatu aksi yakni tujuan, tujuan ini akan menyangut soal kebutuhan.

Dari ketiga elemen diatas, maka dapat dikatakan bahwa motivasi itu sebagai sesuatu yang kompleks. Motivasi akan menyebabkan suatu terjadinya perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejalan kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. semua ini didorong karena adanya tujuan, kebutuhan atau keinginan.[39]

Dengan demikian, tampak jelas bahwa motivasi menyangkut proses dinamis dan menghasilkan perilaku yang berorientasi pada tujuan. Perilaku yang timbul pada diri seseorang dalam rangka

[39] Sudirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar- Mengajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), 73.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

motivasi sebagai konsep manajemen didorong oleh adanya kebutuhan yang ada pada diri seseorang.

2. Pengertian belajar

Setiap saat kita menjalani proses belajar. Adapun pengertian belajar sendiri menurut Burton adalah perubahan diri individu sebagai hasil interaksi dengan lingkungan untuk memenuhi kebutuhan dan menjadikanya mampu melestarikan lingkungan secara memadai. Pada definisi itu sudah terlihat kata kunci tentang tingkah laku individu dalam belajar yaitu perubahan, interaksi, dan lingkungan.[40]

Sedangkan belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi lingkungannya.[41] Beberapa mendefinisikan belajar sebagai berikut:

a. Menurut WS. Winkel, belajar dirumuskan sebagai berikut, "Suatu aktivitas/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan-pengetahuan, ketrampilan dan nilai sikap. perubahan itu bersifat secara relatif dan berbekas.[42]

b. Menurut Ibnu Khaldun, belajar merupakan suatu proses mentarsformasikan nilai-nilai yang diperoleh dari pengalaman

[40] Anisah, Basleman, *Teori Belajar Orang Dewasa* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2011), 7
[41] Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi* (Jakarta: Rineka Cipta, 1995), 2.
[42] WS. Winkel, *Psikologi Pengajaran* (Jakarta: Gramedia, 1989), 36.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

untuk dapat mempertahankan eksistensi manusia dalam peradaban masyarakat.[43]

c. Arno F Wittig, Ph.D., mengatakan dalam buku"*Theory and problem of psychology of learning", bahwa "Learning can be defined as any relatively permanent change in an organism's behavioral repertoire that accur as a result of experience*".[44] (Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu perubahan yang relatif tetap dalam tiap-tiap tingkah laku yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman).

d. Soetomo, mendefinisikan belajar adalah penambahan ilmu pengetahuan yang tampak di sekolah.[45]

Belajar merupakan suatu hal yang sangat komplek dan banyak selukbeluknya, maka dari itu dapat timbul definisi-definisi yang berbeda-beda menurut teori belajar yang dianut oleh seseorang. Namun dari berbagai pengertian belajar di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh sesuatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya.[46]

Jadi dapat disimpulkan bahwa belajar adalah setiap pengalaman dari seseorang yang menimbulkan perubahan,

---

[43] Abdul Majid, *Belajar dan pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012),107.
[44] Arno F. Wittig, *Psychology of Learning* (M.C Grow-Hill Book Company, 1997), 2.
[45] Soetomo, *Dasar-Dasar Interaksi Belajar Mengajar* (Bandung:Usaha Nasional, 1993),119.
[46] Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengeruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 2.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

meningkatkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan eksistensi orang tersebut.

3. Pengertian Motivasi belajar

Motivasi belajar perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.[47] Nashar berpendapat motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong siswa untuk belajar dengan senang dan belajar dengan sungguh-sungguh, pada giliranya akan membentuk cara belajar siswa yang sistematis, penuh konsentrasi dan dapat menyeleksi kegiatan-kegiatanya.[48]

Dari pernyataan di atas dapat di ambil kesimpulan bahwa motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat dalam diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan.

4. Fungsi motivasi belajar

Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa. Guru selaku pendidik perlu mendorong siswa untuk belajar dalam mencapai tujuan. Menurut Wina Sanjaya ada dua fungsi motivasi belajar siswa.

a. Mendorong siswa untuk beraktivitas

[47] Sadirman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta : Raja Grafindo Persada. 2010),73.

[48] Nashar, *Peranan Motivasidan Kemampuan Awal Dalam Kegiatan Pembelajaran* (Jakarta: Delia, 2004), 45.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Besar kecilnya semangat seseorang untuk bekerja atau melakukan sesuatu ditentukan oleh motivasi orang tersebut. Semangat siswa dalam menyelesaikan tugas diberikan oleh guru tepat waktu dan ingin mendapatkan nilai yang baik karena siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar

b. Sebagai pengarah

Tingkah laku yang ditunjukkan setiap individu pada dasarnya diarahkan untuk memenuhi kebutuhan ayau untuk mencapai tujuan. Motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik pula.[49]

5. **Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar**

Ada dua faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

a. Faktor internal

Faktor internal berhubungan erat dengan kondisi siswa, meliputi:

1) Kesehatan fisik

Kesehatan fisik yang prima mendukung seorang siswa untuk mengikuti kegiatan belajar dengan baik, sehingga dapat meraih prestasi belajar dengan baik. Sebaliknya, siswa yang sakit, maka tidak akan dapat berkonsentrasi belajar dengan baik.

[49] Wina Sanjaya, *Kurikulum dalam Pembelajaran, Teori dan Praktek pengembangan Kurikulum KTSP* (Jakarta: Kencana, 2010), 225.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Kecerdasan

Kecerdasan merupakan kemampuan belajar yang diikuti oleh kecakapan menyesuaikan diri dengan keadaan yang sedang dihadapinya. Kemampuan ini sangat ditentukan oleh tinggi rendahnya intelegensi seseorang. Intelgensi yang normal selalu menunjukkan kecakapan sesuai dengan tingkat perkembangan sebaya. Adakalanya perkembangan intelegensi ditandai oleh kemampuan yang berbeda antara satu anak dengan anak lainnya. Sehingga ada seorang anak pada usia tertentu sudah memiliki tingkat kecerdasan yang lebih tinggi dibandingkan dengan teman sebayanya. Oleh karena itu, faktor intelegensi sangat berperan penting dalam kegiatan belajar.

3) Bakat

Bakat merupakan kemampuan tertentu yang dimiliki seseorang sebagai kecakaan bawaan. Menuruut Ngalim Purwanto, bakat lebih dekat pengertiannya dengan kata aptitude yaitu kecakapan mengenai kesanggupan-kesanggupan tertentu.[50]

4) Minat

Minat adalah kecenderungan seseorang untuk memperhatikan beberapa kegiatan yang dimiliki secara terus-menerus yang disertai rasa penasaran dan sayang.

5) Kreatifitas

[50] Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar edisi 2* (Jakarta: Rineke Cipta, 2008), 138.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kreatifitas adalah kemampuan berpikir alternatif dalam menghadapi masalah, sehingga dapat menyelesaikannya dengan cara yang baru dan unik.

6) Kondisi emosional

Kondisi emosi adalah keadaan perasaan atau suasana hati yang sedang dialami oleh seseorang.

7) Kebiasaan belajar

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu, berupa lingkungan fisik maupun lingkungan sosial.

1) Faktor sosial, terdiri dari:

a) Lingkungan keluarga

Keluarga adalah lingkungan terkecil dalam masyarakat tempat seseorang dilahirkan. Menurut Slameto, keluarga adalah lembaga pendidikan pertama dan utama. Keluarga yang sehat merupakan lembaga pendidikan yang kecil, namun dapat menentukan dalam ukuran besar yaitu pendidikan bangsa, negara dan dunia. Adanya rasa aman dalam keluarga memiliki peran penting dalam keberhasilan seseorang dalam proses belajar. Rasa aman akan mendorong seseorang untuk belajar secara aktif, karena rasa aman merupakan salah satu kekuatan pendorong dari luar yang bisa menambah motivasi belajar.

b) Lingkungan sekolah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal pertama yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa, karena itu lingkungan sekolah yang baik akan mendorong proses belajar menjadi lebih baik. Keadaan sekolah meliputi cara penyajian pelajaran, hubungan guru dengan siswa, alat-alat pelajaran, dan kurikulum. Jika hubungan antara guru dan siswa kurang baik maka akan mempengaruhi hasil belajarnya.

c) Lingkungan masyarakat

Selain orang tua, lingkungan juga merupakan salah satu faktor yang memberi pengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam proses pelaksanaan pendidikan. Karena lingkungan alam sekitar sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan pribadi anak, sebab dalam kehidupan sehari-hari anak akan lebih banyak bergaul dengan lingkungan di mana anak itu berada.

2) Faktor budaya, adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian.
3) Faktor lingkungan fisik, sepeti fasilitas di rumah, fasilitas belajar, dan iklim.
4) Faktor lingkungan spiritual dan keagamaan

Faktor-faktor tersebut saling berinteraksi secara langsung maupun tidak langsung dalam mencapai motivasi belajar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6. Indikator motivasi belajar

Indikator motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran dapat dilihat dalam beberapa hal, yaitu:

a. Perhatian siswa terhadap penjelasan guru

Perhatian adalah pemusatan konsentrasi yang menjadikan aktivitas individu bertambah terhadap suatu objek yang memberi rangsangan kepada individu tersebut. Sehingga individu fokus pada objek tersebut. Dalam hal ini objek adalah guru. Perhatian siswa terhadap penjelasan guru dalam penelitian ini meliputi:

1) Memperhatikan penjelasan guru tentang materi pelajaran pada sesi awal pembelajaran
2) Menunjukkan minat terhadap kegiatan pembelajaran
3) Siswa membaca isi materi pelajaran
4) Siswa merespon penjelasan hasil presentasi.

b. Kerjasama siswa dalam pasangan

Kerjasama adalah usaha untuk mengatur pasangan guna mencapai tujuan tertentu. Pada penelitian ini, kerjasama siswa dalam pasangan meliputi:

1) Kecepatan siswa mencari pasangannya
2) Bekerjasama memahami isi materi yang sudah diperoleh
3) Kecepatan pasangan mencari informasi untuk menyelesaikan tema diskusi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Kemampuan siswa mengemukakan pendapat

Kemampuan siswa mengemukakan pendapat merupakan proses memberi gagasan atau pikiran ketika pelaksanaan diskusi. Pada peneitian ini, kemampuan siswa mengemukakan pendapat meliputi:

1) Menjawab pertanyaan dari pasangan lain
2) Mengajukan pendapat dari jawaban pasangan lain
3) Memberi apresiasi kepada pasangan yang telah mengemukakan pendapat

d. Kemampuan siswa dalam kedisiplinan

Pada penelitian ini, kemampuan siswa dalam kedisiplinan meliputi:

1) Menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru
2) Siswa datang tepat waktu
3) Siswa tidak malas ketika KBM.[51]

C. Metode *Teams Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian metode

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.[52] Menurut Uno, metode merupakan cara yang digunakan guru untuk

[51] Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru, 2009), 61.

[52] Wina Sanjaya, *Straregi Pembelajaran "Berorientasi Standar Proses Pendidikan",* (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2011), 147.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mencapai tujuan pembelajaran.[53] Sedangkan menurut Kurniawan, metode yaitu cara atau teknik untuk mencapai tujuan tertentu.[54]

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa metode merupakan cara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa. Karena penyampaian itu berlangsung dalam interaksi edukatif, metode mengajar dapat diartikan sebagai cara yang dapat dipergunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, metode mengajar merupakan alat untuk menciptakan proses belajar mengajar.[55]

Terdapat banyak metode yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran, salah satu tipe model kooperatif yang mudah diterapkan yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status di antaranya dan salah satunya adalah metode *Teams games tournament.*

b. Pengertian *Teams Games Tournament*

Menurut Rusman *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan metode pembelajaran yang menitikeratkan pada keaktifan siswa dalam memainkan permainan (*game*) yang dikemas dengan membentuk anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Pembelajaran dikemas dengan proses

[53]Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran "Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan* Efektif*"*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 2.

[54]Deni Kurniawan, *Pembelajaran Terpadu tematik "Teori, Praktik, dan Penilaian"*, (Bandung: Alfabeta, 2014), 42.

[55]Departemen Agama RI, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Depag, 2002), 88.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

permainan ini disusun dalam bentuk kuis yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan diberikan guru.[56]

Adapun menurut Salima, Bakti dan Budi pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terdiri dari 5 tahapan, yaitu:

1) Tahapan penyajian kelas (*class pre-sentation*)
2) Belajar dalam kelompok (*teams*)
3) Permainan (*games*)
4) Pertandingan (*tournament*)
5) Penghargaan kelompok (*team recognition*)

c. Langkah-langkah Metode *Teams Games Tournament*

1) Guru membuka pelajaran dengan menyampaikan tujuan pembelajaran, model pembelajaran yang akan dilakukan.
2) Guru membagi siswa dalam kelompok terdiri 4-5 orang secara heterogen.
3) Guru membagikan LKS pada tiap kelompok.
4) Siswa secara berkelompok
5) siswa mengerjakan LKS, sehingga semua anggota menguasai materi.
6) Guru bersama siswa menilai hasil diskusi.
7) Guru menempatkan siswa pada meja turnamen (kemampuan setara).

[56] Andi Kaharduddin & Nining Hajeniati, *Pembelajaran Inovatif*, 86.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

8) Siswa melakukan pertandingan (turnamen) sesuai dengan prosedur pelaksanaan.

9) Guru memberikan penghargaan individu maupun kelompok.

10) Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran dan tindak lanjut.

d. Indikator *Teams Games Tournament*

Pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1) Siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil.
2) Games tournament.
3) Penghargaan kelompok.[57]

e. Keunggulan dan kelemahan *Teams Games Tornament* (TGT)

Model kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* (TGT) yang digunakan memiliki keunggulan dan kelemahan, yaitu:

1) Keunggulan:
   a) Pembelajaran lebih aktif saat proses belajar mengajar berlangsung
   b) Siswa lebih menguasai materi yang diberikan
   c) Terjalin komunikasi yang baik antar siswa
   d) Pembelajaran lebih menarik
2) Kelemahan:
   a) Sulit mengetahui secara langsung apakah siswa dapat menyelesaikan permasalahan secara intelektual

[57] Rusman, *Model-Model*, 224.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b) Membutuhkan waktu yang lama saat proses berlangsung

c) Setiap pembagian kelompok rebut saat pembagian kelompok.[58]

D. Kemampuan Berpikir Kritis

1. Pengertian

Kemampuan (*ability*) adalah kapasitas individu melakukan berbagai macam tugas dalam suatu pekerjaan.[59] Menurut Sthepen P. Robbins dan Timonthy A. Judge, bahwa kemampuan keseluruhan seorang individu pada dasarnya terdiri dari dua kelompok faktor, yaitu:

a. Kemampuan intelektual (*Intellectual Ability*), yaitu kemampuan yang dibutuhkan untuk melakukan berbagai macam aktifitas mental seperti berfikir, menalar, dan memecahkan masalah

b. Kemampuan fisik (*Physical Ability*), yaitu kemampuan melakukan tugas-tugas yang menuntut stamina, ketrampilan, kekuatan, dan karakteristik serupa.

Sedangkan pengertian berpikir dalam arti luas adalah bergaul dengan abstraksi-abstraksi. Dalam arti sempit berpikir adalah meletakkan atau mencari hubungan pertalian antara abstraksi-abstraksi.[60]

Ada beberapa definisi dari berpikir, diantaranya adalah:

a. Suatu kondisi yang memiliki hubungan antara pengetahuan yang ada dalam diri seseorang dan dikontrol oleh akal. Jadi akal sebagai

---

[58] Hasriati, dkk. *Model Pembelajaran "Permainan Tradisional Bugis Makasar" Ma'boy* (Bandung: Media Sains Indonesia, 2020), 16.

[59] 1 Stephen P. Robbins dan Timonthy A. Judge, *Perilaku Organisasi*, terj. Diana Angelica, dkk., (Jakarta: Salemba Empat, 2009), 57

[60] Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung Remaja Rosdakarya, 2000), 43.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kekuatan yang bisa mengendalikan pikiran. Dengan kata lain berpikir merupakan proses meletakkan hubungan antara bagian pengetahuan yang mencakup segala konsep, gagasan, dan pengertian yang telah dimiliki serta diperoleh manusia.[61]

b. Berpikir melibatkan kegiatan memanipulasi dan mentransformasi informasi dalam memori. Tujuan dari berpikir yaitu membentuk konsep, menalar, berpikir secara kritis, membuat keputusan, berpikir secara kreatif, dan memecahkan masalah.[62]

c. Berpikir adalah proses yang melibatkan operasi-operasi mental, seperti induksi, deduksi, klasifikasi, dan penalaran. Berpikir juga merupakan kemampuan untuk menganalisis, mengkritik, dan mencapai kesimpulan berdasarkan inferensi atau *judgment* yang baik.[63]

Kesimpulan dari beberapa pengertian di atas adalah berpikir merupakan aktivitas psikis terhadap suatu persoalan dengan berupaya untuk memecahkan persoalan, sehingga mendapat jalan keluar yang terbaik. Dengan demikian, segala aktivitas berpikir selalu bertolak dari persoalan yang dihadapi oleh individu dengan memperhatikan proses berpikir. Adapun bentuk proses berpikir yang dilakukan oleh setiap orang tidak akan sama, akan tetapi disesuaikan dengan persoalan yang sedang dihadapi.

---

[61] Riyantono, *Psikologi Pendidikan* (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2010), 57.
[62] Jhon W. Santrock, *Psikologi Pendidikan Edisi 3* (Jakarta: Salemba Humanika, 2009), 7.
[63] Richard I. Arends, *Learning To Teaching* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), 43.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menurut Ennis yang dikutip oleh Alec Fisher, "Berpikir kritis adalah pemikiran yang masuk akal dan reflektif yang berfokus untuk memutuskan apa yang mesti dipercaya atau dilakukan.[64] Dalam penalaran dibutuhkan kemampuan berpikir kritis atau dengan kata lain kemampuan berpikir kritis merupakan bagian dari penalaran.

Berpikir kritis adalah berpikir dengan baik dan merenungkan atau mengkaji tentang proses berpikir orang lain. John Dewey mengatakan, bahwa sekolah harus mengajarkan cara berpikir yang benar pada anak- anak. Kemudian beliau mendefenisikan berpikir kritis (*critical thinking*), yaitu: "Aktif, gigih, dan pertimbangan yang cermat mengenai sebuah keyakinan atau bentuk pengetahuan apapun yang diterima dipandang dari berbagai sudut alasan yang mendukung dan menyimpulkannya.[65]

Berpikir kritis adalah sebuah proses terorganisasi yang memungkinkan siswa mengevaluasi bukti, asumsi, logika dan bahasa yang mendasari pernyataan orang lain, selain itu berpikir kritis juga merenungkan tentang proses berpikir dengan baik.[66]

Kemampuan berpikir kritis sebagai *cognitive skill* yang di dalamnya terdapat kegiatan interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, penjelasan, serta pengelolaan diri.

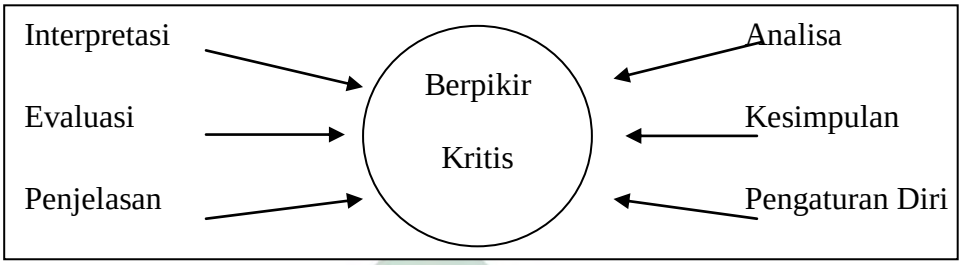
---

[64] Alec Fisher, *Berpikir Kritis* (Jakarta: Erlangga, 2008), 4.

[65] Hendra Surya,*Strategi jitu mencapai kesuksesan belajar* (Jakarta: Elek Media Komputindo, 2011), 129.

[66] Neni Fitriawati, *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Dalam Meingkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII Di Mtsn Selorejo Blitar* (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2010), 36.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 2.1 Enam Kecapakan Berpikir Kritis

Berikut adalah deskripsi dari enam kecakapan berpikir kritis utama:

a. Interpretasi adalah kemampuan untuk memahami dan menjelaskan pengertian dari situasi, pengalaman, kejadian, data, keputusan, konvensi, kepercayaan, aturan, prosedur dan kriteria.
b. Analisis adalah mengidentifikasi hubungan dari beberapa pernyataan-pernyataan, komsep, deskripsi, dan berbagai model yang digunakan untuk merefleksikan pemikiran, pandangan, kepercayaan, keputusan, alasan, informasi dan opini.
c. Evaluasi adalah kemampuan untuk menguji kebenaran
d. Inferensi adalah kemampuan untuk mengidentifikasi dan memilih elemen yang dibutuhkan untuk menyusun simpulan.
e. Kemampuan menjelaskan adalah kemampuan menyatakan hasil pemikiran berdasarkan bukti, konsep, metodologi, kriteriologi dan konteks.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

f. *Self Regulation* kemampuan untuk mengatur sendiri dalam berpikir. berarti secara sadar diri memantau kegiatan-kegiatan kognitif seseorang, unsur-unsur yang digunakan dalam kegiatan-kegiatan tersebut dan hasil-hasil yang diperoleh, terutama dengan menerapkan kecakapankecakapan di dalam analisis dan evaluasi untuk penelitian penilaian inferensial sendiri dengan memandang pada pertanyaan, konfirmasi, validitas atau mengoreksi baik penalarannya atau hasil-hasilnya.[67]

2. Indikator kemampuan berpikir kritis

Adapun indikator seseorang yang memiliki kemampuan berpikir kritis ketika menjawab pertanyaan yang membutuhkan penjelasan, melakukan dedukasi, membuat nilai keputusan dan memutuskan suatu tindakan. Sehingga menurut Dyastuti indikator tersebut dapat dijabarkan lebih luas ke dalam hal-hal berikut:

a. Mencari jawaban dari setiap pertanyaan
b. Mencari alasan sebanyak-banyaknya
c. Mencari alternatif pemecahan masalah
d. Mencari penjelasan sebanyak mungkin.[68]

3. Karakteristik kemampuan berpikir kritis

Karakteristik yang berhubungan dengan berpikir kritis, dijelaskan Beyer secara lengkap dalam buku *Critical Thinking*, yaitu:[69]

---

[67] Lilis Lismaya, *Berpikir Kritis dan (Problem Based Learning*) (Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019), 8.

[68] Asep Nurjaman, *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelejaran Pendidikan Agama Islam Melaui Implementasi Desainpembelajaran "Assure"* (Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2020), 46.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Watak (*Dispositions*)

Seseorang mempunyai keterampilan berpikir kritis, sehingga akan memunculkan sikap skeptis, sangat terbuka, menghargai sebuah kejujuran, respek terhadap berbagai data dan pendapat, respek terhadap kejelasan dan ketelitian, mencari pandangan-pandangan lain yang berbeda, dan sikapnya akan berubah ketika ada ssuatu pendapat yang dianggapnya baik.

b. Kriteria (*Criteria*)

Dalam proses berpikir kritis harus mempunyai suatu kriteria atau patokan yang jelas. Untuk bisa mencapai itu maka harus menemukan sesuatu untuk diputuskan atau dipercayai. Meskipun sebuah argumen dapat disusun dari beberapa sumber pelajaran, namun akan mempunyai kriteria berbeda. Apabila kita akan menerapkan standarisasi maka harus berdasarkan pada relevansi, keakuratan fakta, berlandaskan sumber yang kredibel, teliti, tidak bias, bebas dari logika yang keliru, logika yang konsisten, dan pertimbangan yang matang.

c. Argumen (*Argument*)

Argumen merupakan pernyataan atau proposisi yang dilandasi oleh berbagai data. Keterampilan berpikir kritis akan meliputi kegiatan pengenalan, penilaian, dan menyusun argumen.

d. Pertimbangan atau pemikiran (*Reasoning*)

---

[69] Hendra Surya, *Strategi jitu mencapai kesuksesan belajar* (Jakarta: Elek Media Komputindo, 2011), 129.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Merupakan kemampuan merangkum kesimpulan dari satu atau beberapa premis. Dalam prosesnya meliputi kegiatan menguji hubungan antara beberapa pernyataan atau data yang ada.

e. Sudut pandang (*Point of view*)

Sudut pandang adalah cara memandang atau menafsirkan yang ada di dunia ini, sehingga bisa menentukan konstruksi makna. Seseorang yang berpikir kritis akan memandang sebuah fenomena dari berbagai sudut pandang yang berbeda.

f. Prosedur penerapan kriteria (*Procedures for applying criteria*)

Prosedur penerapan berpikir kritis sangat kompleks dan prosedural. Prosedur tersebut meliputi merumuskan permasalahan, menentukan keputusan yang akan diambil, dan mengidentifikasi berbagai perkiraan atau kemungkinan yang akan muncul.

4. Langkah-langkah berpikir kritis

Menjadi pemikir kritis yang baik dibutuhkan kesadaran dan keterampilan memaksimalkan kinerja otak melalui langkah-langkah berpikir kritis yang baik, sehingga kerangka berpikir dan cara berpikir tersusun dengan pola yang baik. Menurut Kneedler dari *The Statewide History-social science Assesment Advisory committee*, mengemukakan bahwa langkahlangkah berpikir kritis itu dapat dikelompokkan menjadi tiga langkah:[70]

[70] Hendra Surya, ...136

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Mengenali masalah (*defining and clarifying problem*)

1) Mengidentifikasi isu-isu atau permasalahan pokok.

2) Membandingkan kesamaan dan perbedaan-perbedaan.

3) Memilih informasi yang relevan.

4) Merumuskan/memformulasi masalah.

b. Menilai informasi yang relevan

1) Menyeleksi fakta, opini, hasil nalar (judgment).

2) Mengecek konsistensi.

3) Mengidentifikasi asumsi.

4) Mengenali kemungkinan faktor stereotip.

5) Mengenali kemungkinan bias, emosi, propaganda, salah penafsiran kalimat (*semantic slanting*).

6) Mengenali kemungkinan perbedaan orientasi nilai dan ideologi.

c. Pemecahan Masalah/ Penarikan kesimpulan

1) Mengenali data yang diperlukan dan cukup tidaknya data.

2) Meramalkan konsekuensi yang mungkin terjadi dari keputusan atau pemecahan masalah atau kesimpulan yang diambil.

E. Mata pelajaran SKI

1. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Menurut Abdurahman, sejarah berasal dari bahasa Arab "*Syajarah*", artinya pohon. Istilah sejarah dalam bahasa asing lainnya disebut *Histore* (Prancis), *Geschichte* (Jerman), *Histoire / Geschiedenis* (Belanda) dan *History* (Inggris). Sejarah merupakan sebuah ilmu yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berusaha menemukan, mengungkapkan, serta memahami nilai dan makna budaya yang terkandung dalam peristiwa-peristiwa masa lampau.[71]

Sejarah Kebudayaan Islam berupa catatan peristiwa tentang pertumbuhan dan perkembangan pendidikan Islam sejak lahir sampai sekarang. Serta cabang ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan pertumbuhan dan perkembangan Islam dari segi gagasan, konsep, lembaga maupun operasionalisasi sejak zaman Nabi Muhammad SAW hingga saat ini.[72]

Kata kebudayaan memiliki akar kata budaya berasal dari bahasa Sansekerta yaitu Buddhayah, yang merupakan bentuk jamak dari Buddhi (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Dalam bahasa Arab disebut Tsaqafah. Dalam bahasa Inggris, kebudayaan disebut culture yang berasal dari kata latin Colere, yaitu mengolah atau mengerjakan. Kata tersebut dapat diartikan juga dengan mengolah tanah atau bertani. Kata Culture juga sering diterjemahkan sebagai "kultur" dalam bahasa Indonesia.[73] Imam Barnadib, kebudayaan adalah hasil budi daya manusia dalam berbagai bentuk dan sepanjang sejarah sebagai milik manusia yang tidak beku melainkan selalu berkembang dan berubah.[74]

---

[71] Dudung Abdurahman, *Metodologi Penelitian Sejarah* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2007), 14.

[72] Hasbullah, *Sejarah Kebudayaan Islam di Indonesia Lintasan Sejarah Pertumbuhan dan Perkembangan*, 8.

[73] Muhaimin, *Islam dalam Bingkai Budaya Lokal* (Jakarta: Logos, 2001), 153

[74] Imam Barnadib, *Filsafat Pendidikan*, (Yogyakarta: FIP IKIP, 1987), 24

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sedangkan Islam memiliki arti agama yang ajaran-ajarannya diwahyukan Allah SWT kepada manusia melalui Nabi Muhammad sebagai Rasul, baik dengan perantaraan malaikat Jibril, maupun secara langsung.[75]

a. *Aslama*, yaitu menyerahkan diri, taat, tunduk, dan patuh sepenuhnya.
b. *Salima*, yaitu selamat, sejahtera, sentosa, bersih, dan bebas dari cacat/cela.
c. *Salam*, yaitu damai, aman, dan tentram.
d. *Sullam*, artinya tangga yaitu alat bantu untuk naik ke atas.

Berdasarkan pengertian etimologi ini, dapat diketahui secara garis besar bahwa Islam mengandung makna penyerahan diri sepenuhnya kepada Allah SWT yang dibuktikan dengan sikap taat, tunduk, dan patuh kepada ketentuan-Nya sehingga terwujud suatu kehidupan yang selamat, sejahtera, sentosa, bersih, dan bebas dari cacat/cela dalam kondisi damai, aman, dan tentram.

Dari pengertian ketiga kata di atas, yaitu sejarah, kebudayaan, dan Islam dapat diambil kesimpulan bahwa Sejarah Kebudayaan Islam adalah kejadian atau peristiwa masa lampau yang berbentuk hasil karya, karsa, dan cipta umat Islam yang didasarkan kepada sumber nilai-nilai Islam.

[75] Tim Penyusun Studi Islam IAIN Sunan Ampel Surabaya, *Pengantar Studi Islam* (Surabaya: Sunan Ampel Press, 2010), 9.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Pengertian Pelajaran SKI

Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu mata pelajaran PAI yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peran kebudayaan Islam, dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam pada masa lampau. Mulai dari sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran, serta tentang kerasulan.

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan suatu catatan tentang peristiwa pertumbuhan dan perkembangan Pendidikan Islam sejak lahir sampai sekarang, serta suatu cabang ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan pertumbuhan dan perkembangan islam, baik dari segi gagasan atau ide-ide, konsep, lembaga maupun operasionalisasi sejak zaman Nabi Muhammad SAW hingga saat ini.[76]

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menekankan pada kemampuan mengambil ibrah/hikmah dari sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, ilmu pengetahuan dan teknologi, seni, dan sebagainya. Hal ini sebagai sarana untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam pada masa kini dan masa yang akan datang.[77]

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah bertujuan supaya siswa memiliki beberapa kemampuan sebagai berikut:

---

[76] Hasbullah, *Sejarah Kebudayaan Islam di Indonesia Lintasan Sejarah Pertumbuhan dan Perkembangan*, 8.

[77] Lampiran Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 165 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab Pada Madrasah, 38.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Membangun kesadaran siswa tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai, dan norma-norma Islam yang sudah dibangun oleh Rasulullah SAW dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam
b. Membangun kesadaran siswa tentang sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan yang berdasar pada waktu dan tempat
c. Melatih daya berpikir kritis siswa dalam memahami berbagai fakta sejarah secara benar yang didasarkan pada pendekatan ilmiah
d. Menumbuhkan apresiasi serta penghargaan siswa terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti adanya peradaban umat Islam di masa lampau
e. Mengembangkan kemampuan siswa untuk mengambil pembelajaran dari berbagai peristiwa bersejarah dalam Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, ilmu pengetahuan dan teknologi, seni, dan lain sebagainya untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.[78]

3. Tujuan pelajaran SKI

Suatu usaha yang tidak mempunyai tujuan tidak berarti apa-apa. Ibarat seseorang yang bepergian tidak tentu arah. Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan jelas memiliki

[78] Ibid, 42.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tujuan. Sehingga diharapkan dalam penerapannya tidak kehilangan arah dan pijakan.

Sedangkan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah bertujuan supaya siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

a. Membangun kesadaran siswa tentang pentingnya belajar tentang ajaran, nilai-nilai, dan norma-norma dalam Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah SAW dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
b. Membangun kesadaran siswa tentang sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan yang berdasar pada waktu dan tempat
c. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
d. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.
e. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, ilmu pengetahuan dan teknologi, seni, dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sebagainya untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.[79]

F. Evektifitas Belajar

1. Pengertian

Efektivitas berasal dari kata efektif yang mengandung pengertian dicapainya keberhasilan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan titik efektivitas selalu terkait dengan hubungan antara hasil yang diharapkan dengan hasil yang sesungguhnya dicapai titik efektivitas dapat dilihat dari berbagai sudut pandang dan dapat dinilai dengan berbagai cara dan mempunyai kaitan yang erat dengan efisiensi.[80]

Berdasarkan pendapat di atas, bahwa apabila pencapaian tujuan-tujuan dari pada organisasi semakin besar maka semakin besar pula efektifitasnya. Dari Pengertian tersebut dapat disimpulkan adanya pencapaian tujuan yang besar daripada organisasi maka makin besar pula hasil yang akan dicapai dari tujuan-tujuan tersebut.

Pembelajaran dikatakan efektif apabila proses belajar mengajar berjalan dengan baik yang sesuai dengan tujuan belajar dan hasil belajar titik oleh karena itu untuk menyelaraskan proses pembelajaran yang baik maka dibutuhkan peranan guru yang tepat dalam menjalankan proses pembelajaran seperti pemilihan metode, media, dan bagaimana mengevaluasi siswa. Penguasaan dan keterampilan guru dalam

[79] Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia No. 2 Tahun 2008, 22.
[80] Nasution, *Sosiologi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 1983), 56.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penguasaan materi pembelajaran tidak menjamin jaminan untuk mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal. Secara umum ada beberapa variabel yang baik teknis maupun nonteknis yang berpengaruh dalam keberhasilan proses pembelajaran.[81]

Untuk melaksanakan proses pembelajaran suatu materi perlu dipikirkan metode pembelajaran yang tepat. Ketepatan (efektivitas) penggunaan metode pembelajaran tergantung pada kesesuaian metode pembelajaran dengan beberapa faktor yaitu tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kemampuan guru, kondisi siswa, sumber atau fasilitas, situasi kondisi dan waktu.[82]

Konsep efektivitas merupakan suatu konsep yang bersifat multidimensional, artinya dalam mendefinisikan efektivitas berbeda-beda sesuai dengan dasar ilmu yang dimiliki walaupun tujuan akhir dari efektivitas adalah pencapaian tujuan. Kata efektif sering dicampuradukkan dengan kata efisien walaupun artinya tidak sama, sesuatu yang dilakukan secara efisien belum tentu efektif.

Menurut pendapat Markus Zahnd mendefinisikan efektivitas dan efisiensi, sebagai berikut: "Efektivitas yaitu berfokus pada akibatnya, pengaruhnya atau efeknya, sedangkan efisiensi berarti tepat atau sesuai untuk mengerjakan sesuatu dengan tidak membuang-buang waktu, tenaga dan biaya".[83]

---

[81] Made Wena, *Srategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 17.
[82] A. M Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), 49.
[83] Markus Zahnd, *Perancangan Kota Secara Terpadu* (Yogyakarta: Kanisius, 2006), 200.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan penjelasan di atas, bahwa efektivitas lebih memfokuskan pada akibat atau pengaruh sedangkan efisiensi menekankan pada ketepatan mengenai sumber daya, yaitu mencakup anggaran, waktu, tenaga, alat dan cara supaya dalam pelaksanaannya tepat waktu. Lebih lanjut menurut Agung Kurniawan mendefinisikan efektivitas, sebagai berikut: "Efektivitas adalah kemampuan melaksanakan tugas, fungsi (operasi kegiatan program atau misi) daripada suatu organisasi atau sejenisnya yang tidak adanya tekanan atau ketegangan diantara pelaksanaannya".[84]

2. Ukuran Evektifitas

Keluaran (*output*) yang dihasilkan lebih banyak bersifat keluaran (*output*) tidak berwujud (*intangible*) yang tidak mudah untuk dikuantifikasi, maka pengukuran efektivitas sering menghadapi kesulitan. Kesulitan dalam pengukuran efektivitas tersebut karena pencapaian hasil (outcome) seringkali tidak dapat diketahui dalam jangka pendek, akan tetapi dalam jangka panjang setelah program berhasil, sehingga ukuran efektivitas biasanya dinyatakan secara kualitatif (berdasarkan pada mutu) dalam bentuk pernyataan saja (judgement), artinya apabila mutu yang dihasilkan baik, maka efektivitasnya baik pula. Menurut pendapat David Krech, Ricard S. Cruthfied dan Egerton L. Ballachey yang dikutip Sudarwan Danim menyebutkan ukuran efektivitas, sebagai berikut:

[84] Agung Kurniawan. *Transformasi Pelayanan Publik* (Yogyakarta: Pembaharuan, 2005), 109.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a) Jumlah hasil yang dapat dikeluarkan, artinya hasil tersebut berupa kuantitas atau bentuk fisik dari organisasi, program atau kegiatan. Hasil dimaksud dapat dilihat dari perbandingan (*ratio*) antara masukan (*input*) dengan keluaran (*output*).
b) Tingkat kepuasan yang diperoleh, artinya ukuran dalam efektivitas ini dapat kuantitatif (berdasarkan pada jumlah atau banyaknya) dan dapat kualitatif (berdasarkan pada mutu).
c) Produk kreatif, artinya penciptaan hubungannya kondisi yang kondusif dengan dunia kerja, yang nantinya dapat menumbuhkan kreativitas dan kemampuan.
d) Intensitas yang akan dicapai, artinya memiliki ketaatan yang tinggi dalam suatu tingkatan intens sesuatu, dimana adanya rasa saling memiliki dengan kadar yang tinggi.[85]

Berdasarkan uraian di atas, bahwa ukuran dari pada efektifitas harus adanya suatu perbandingan antara masukan dan keluaran, ukuran daripada efektifitas harus adanya tingkat kepuasan dan adanya penciptaan hubungan kerja yang kondusif serta intensitas yang tinggi, artinya ukuran daripada efektivitas adanya keaadan rasa saling memiliki dengan tingkatan yang tinggi. Membahas masalah ukuran efektivitas memang sangat bervariasi tergantung dari sudut terpenuhinya beberapa kriteria akhir.

[85] Sudarwan Dani. *Motivasi Kepemimpinan dan Efektivitas Kelompok* (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), 119.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

G. Pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa

Adapun dalam pengembangan disini dalam model pembelajaran kooperatif tipe *teams games Tournament* (TGT) pada waktu diskusi dikolaborasikan dengan metode Jigsaw**.** Metode Jigsaw adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran.[86] Adapun tahap pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada tahap kesimpulan dikolaborasikan dengan model pembelajaran artikulasi yang prosesnya seperti pesan berantai titik. Artinya yaitu perintah yang sudah diberikan oleh guru, maka siswa wajib untuk meneruskan dan memberi penjelasan pada siswa lain atau pasangan kelompoknya. Hal ini merupakan suatu keunikan dari model pembelajaran artikulasi titik, sehingga siswa dituntut untuk berperan sebagai penerima pesan sekaligus berperan sebagai penyampai pesan.[87]

Pembelajaran merupakan hasil dari proses belajar mengajar. Efektivitas kegiatan tergantung dari terlaksana atau tidaknya suatu perencanaan, maka dalam pelaksanaan proses pengajaran menjadi lebih baik dan efektif.[88] Metode merupakan suatu proses pembelajaran yang baik, yaitu bentuk metode pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah

---

[86] Rahmat, *Metode pembelajaran Pendidikan Agama Islam konteks kurikulum 2013* (Yogyakarta: Bening Pustaka, 2019), 163.
[87] Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran* (Yogyakarta: Aswaja Persindo, 2012), 174.
[88] Suryo Broto, *Dasar-Dasar Proses mengajar* (Bandung: Sinar Algensindo, 2008), 28.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memiliki efisiensi dan efektivitas yang optimal, dengan kata lain metode pembelajaran ini dikatakan efektif kalau sesuai dengan tujuan yang dapat dicapai dalam suatu proses belajar.

Gagasan utama dari *Teams Games Tournament* (TGT) sendiri untuk memotivasi siswa supaya saling mendukung dan membantu dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru titik dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Sehingga siswa bias bekerjasama dalam situasi yang semangat, seperti membutuhkan kerjasama untuk mencapai tujuan bersama dan mengkoordinasikan usahanya untuk menyelesaikan tugas.

Di dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) juga ada kelemahannya, maka dari itu untuk menutupi kelemahan tersebut harus ditambah dengan metode yang lain yaitu, pembelajaran interaktif. Pembelajaran interaktif adalah pembelajaran yang saling berinteraksi antara guru dan siswa dengan media/sumber belajar yang digunakan untuk mencapai indikator pembelajaran.[89]

[89] Wina sanjaya, *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran* (Jakarta: Prenada Media Group, 2009), 172.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan pendekatan penelitian

Dalam penelitian pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* untuk meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa Pada mata pelajaran SKI kelas V MI malihatul hikam Lamongan ini jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Pengembangan atau (*Research and Development*). *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.[90] *Research and Development* (R&D) merupakan penelitian yang melewati langkah-langkah untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.[91]

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif dan kualitiatif. Pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang mulai dari pengumpulan data, penafsiran, serta penampilan dari hasilnya banyak dituntut menggunakan angka. Demikian juga dengan pemahaman dan kesimpulan penelitian akan lebih baik apabila disertai dengan tabel, grafik, bagan, gambar atau tampilan lain.[92] Penelitian ini digunakan untuk mengukur

[90] Sudaryono, dkk., *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: graha Ilmu, 2013), 11

[91] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan "Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D"* (Bandung: Alfabeta. 2012), 407

[92] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 10.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tingkat keterlaksanaan proses pengembangan dan efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa yang dikembangkan berupa angka atau presentase hasil penelitian. Pengkolaborasian dalam penelitian ini dilakukan dengan tujuan memperoleh data yang lebih valid.

Pendekatan kualititatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.[93] Penelitian ini digunakan untuk menghasilkan deskripsi data proses pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa.

B. Model pengembangan

Model ADDIE yang dikembangkan oleh Driscoll memiliki tahapan yang lengkap, yang terdiri dari lima komponen yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis sehingga model desain ini mudah dipelajari. Terdapat lima fase atau tahap utama dengan menggunakan model ini, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.[94]

[93] Ajat Rukajat, *Pendekatan Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2012), 6.
[94] Endang multayaningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2012), 199.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menggunakan model pengembangan ADDIE.

1. Prosedur penelitian pengembangan model ADDIE

Tahap-tahap dalam pengembangan perangkat model ADDIE ini adalah:

a. *Analysis*

Adapun langkah analisis terdiri dari dua tahap, yaitu analisis kinerja (*performance analysis)* dan analiasis kebutuhan (*need analysis)*. Tahapan ini dijelaskan secara rinci yaitu:

1) Analisis kinerja

Analisis kinerja dapat dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi perihal masalah kinerja yang sedang dihadapi. Sehingga memerlukan solusi tentang penyelenggaraan program pembelajaran atau perbaikan manajemen.[95] Analisis kinerja pada penelitian ini bertujuan mengetahui dan mengklarifikasi masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Permasalahan pada penelitian ini yaitu kurang digunakannya metode pembelajaran dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di sekolah. Dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan bersifat konvensional, sehingga diperlukan solusi berupa perbaikan kualitas proses pembelajaran. Adapun solusi

[95] I Made Tegeh, dkk, *Model Penelitian Pengembangan* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), 128.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tersebut dapat berupa penggunaan metode pembelajaran yang menarik pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang mengutamakan aktivitas belajar siswa untuk menguatkan konsep siswa terhadap materi yang dipelajari.

2) Analisis Kebutuhan

Sebelum proses pengembangan produk, terlebih dahulu peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara terhadap siswa dan guru SKI dimasing-masing sekolah tempat penelitian. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, guru SKI membutuhkan perencanaan pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Analisis kebutuhan adalah langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari siswa untuk memfasilitasi pemahaman konsep. Sesuai dengan kondisi di lapangan maka untuk memecahkan masalah pembelajaran, peneliti mengambil alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, agar dapat mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan peneliti mengambil langkah dalam proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan salah satu model pembelajaran kooperatif learning tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

b. *Design*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tahap ini dikenal dengan istilah membuat rancangan (*blue print*) berdasarkan pada analisis masalah yang terjadi di lapangan. Desain ini dilaksanakan berdasarkan analisis masalah pada tahap pertama. Model pengembangan yang dikembangkan adalah model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

c. *Development*

Pada tahap ini, dikembangkan adalah suatu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis pada siswa yang kemudian divalidasi sesuai ahlinya agar mendapat masukan, revisi atau saran perbaikan dari validator tentunya untuk pengembangan dan perbaikan sebelum diuji cobakan kepada siswa

d. *Implementation*

Setelah dilakukan beberapa revisi dari dosen pembimbing dan dari validator tentang kevalidan serta kelayakan model yang akan diuji cobakan, maka dari itu model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sudah siap untuk diimplementasikan. Hal ini untuk mengetahui respon siswa terhadap pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

e. *Evaluation*

Evaluasi dilakukan dengan melihat kembali dampak pembelajaran dengan produk yang telah dikembangkan dan tercapainya tujuan pengembangan produk. Evaluasi ini bertujuan sebagai penentu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kualitas sesuatu, terutama yang berkenaan dengan nilai dan arti.[96] Pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui perbaikan yang perlu dilakukan terhadap model yang dikembangkan. Pada tahap evaluasi juga bertujuan untuk menganalisis validitas, kepraktisan model, motivasi, dan kemampuan berpikir kritis siswa setelah menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikembangkan pada tahap implementasi.

C. Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MI Malihatul Hikam Lamongan. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2020/2021. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V MI Malihatul Hikam Lamongan.

D. Sumber Data

Sumber data adalah subjek dari mana data itu diperoleh.[97] Adapun sumber data ini dapat dikategorikan sebagai berikut:

1. Data Primer

Data primer adalah data yang dibuat oleh peneliti dengan maksud khusus menyelesaikan permasalahan yang sedang ditanganinya. Data dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau

[96] *Zainal* Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya), 6.
[97] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 107.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tempat objek penelitian dilakukan.[98] Data primer ini merupakan sumber data pokok dalam penelitian yang diambil dari subyek penelitian yang berupa data hasil belajar siswa yang diperoleh dari siswa kelas V MI Malihatul Hikam Lamongan.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang telah dkumpulkan dengan maksud untuk menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi. Data ini dapat ditemukan dengan cepat.[99] Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data sekunder adalah berupa data wawancara yang diperoleh dari informan terpilih seperti: Kepala Madrasah, Dewan Guru, dan informan lain yang dapat memberikan informasi, dan data berupa dokumen yang meliputi buku daftar penilaian siswa, daftar hadir siswa, dan dokumen-dokumen lain.[100]

E. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dapat menguraikan secara jelas terkait dengan pengamatan partisipatif, observasi pemahaman belajar siswa di kelas, penggambaran interaksi belajar di kelas, dan lain sebagainya.[101]

Supaya penelitian diperoleh informasi dan data yang relevan sesuai topik yang hendak di teliti, maka peneliti menggunakan teknik antara lain:

---

[98] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), 137.
[99] Ibid., 138.
[100] Ibid., 138.
[101] Anas Sudjiono, *Pengantar* Evaluasi *Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo, 2008), 82.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Observasi

Teknik observasi atau pengamatan bermaksud untuk mengkaji tingkah laku yang dinilai kurang tepat jika diukur dengan tes, inventori maupun kuesioner.[102] Teknik ini dilakukan saat peneliti mulai datang ke MI Malihatul Hikam Lamongan untuk menerapkan model pengembangan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk memperoleh data-data yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran sampai waktu tes akhir.

Observasi dilakukan oleh observer ketika proses pembelajaran menggunakan produk *Research and Development* (R&D) berlangsung, yaitu ketika model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dikembangkan di dalam kelas. Observasi ini bertujuan mengetahui proses pembelajaran secara detail dan jelas terhadap pengembangan model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT).

2. Wawancara

Teknik interview atau wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu.[103] Wawancara dilakukan peneliti untuk memperoleh gambaran secara mendalam tentang perkembangan hasil belajar ataupun segala kesulitan yang dialami siswa mengenai hasil pekerjaan siswa pada setiap materi ataupun tugas yang diberikan guru. Wawancara yang dilakukan ini berupa catatan, sedangkan yang diwawancarai dalam

[102] Pinton Setya Mustafa, dkk. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Olahraga* (Malang: Fakultas Ilmu Keolahragaan, 2020), 66.

[103] Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif,* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), 186.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penelitian ini adalah guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Teknik ini digunakan untuk memperoleh data dari sekolah tentang sejarah berdirinya sekolah, sarana prasarana, struktur organisasi letak geografis serta data-data yang relevan dari pihak sekolah.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk mencari sumber-sumber informasi baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Dokumen-dokumen yang dihimpun tentunya hanya dokumen-dokumen yang relevan dengan tujuan dan fokus masalah penelitian ini.

4. Angket

Angket terdiri dari beberapa pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang pribadinya atau hal-hal yang mereka ketahui.[104] Angket dalam *Research and Development* (R&D) ini digunakan peneliti untuk mendapatkan jawaban kelayakan dan kevalidan produk dari para ahli dan calon pengguna sehingga dapat digunakan sebagai perbaikan bagi peneliti.

F. Validitas dan Relibilitas Instrumen

1. Validitas Instrumen

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti titik Dengan demikian data yang valid adalah data yang tidak

[104] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 128.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berbeda antara data Yang dilaporkan dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian titik Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan validitas isi. Validitas isi adalah validitas yang mempertanyakan bagaimana kesesuaian antara instrumen dengan tujuan dan deskripsi masalah yang akan diteliti.

Pengujian validitas ini menggunakan pengujian validitas isi. instrumen yang berbentuk teks, pengujian validitas ini dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan isi atau rancangan yang telah ditetapkan titik teknik pengujian validitas ini dibentuk dengan menggunakan teknik *Pearson Product Moment*.

Penentuan kualitas dilakukan dengan memberikan skor pada setiap item dan menstabulasi data untuk melihat koefisien korelasi validitas item. Agar perhitungan lebih mudah dan cepat data diolah dengan menggunakan bantuan SPSS versi 21.0 untuk mengetahui koefisien korelasi skor masing-masing item dengan skor total instrumen sehingga dapat diketahui validitas instrumen. Semua item yang mencakup koefisien korelasi > 0,5 dinyatakan valid sedangkan item yang mencapai koefisien korelasi < 0,5 dibuang atau diperbaiki.

2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas atau keajegan suatu skor adalah hal yang sanagt penting dalam menentukan apakah sebuah instrument telah menyajikan pengukuran yang baik. Hal yang paling penting dalam reliabilitas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

instrument adalah adanya pengambilan keputusan tentang siapa yang dikenai instrument tersebut. Pengukuran merupakan proses untuk memperoleh skor perorangan sehingga atribut yang diukur benar-benar menggambarkan kemampuan mereka.[105]

Dalam penelitian ini, peneliti mengukur reliabilitas alat ukur dengan menggunakan koefisien perhitungan Skala Guttman. Skala Guttman dikembangkan oleh Louis Guttman. Penelitian Skala Guttman adalah penelitian yang ingin mendapatkan jawaban yang tegas terhadap suatu masalah yang ditanyakan, yaitu "Ya" dan "Tidak", "Benar" dan "Salah". Untuk pilihan jawaban "Ya" diberi skor 1, dan "Tidak" diberi skor 0. Apabila skor dikonversikan dalam prosentase, maka dapat dijabarkan untuk jawaban "Ya" skor 1=1x100% = 100%, dan "Tidak" skor 0=0x100% = 0% dan Perhitungan reliabilitas dalam penelitian ini dihitung dengan menggunakan program *SPSS for windows versi 21.0*.

Kemudian untuk melihat hasil perhitungan reliabilitas instrumen menggunakan kualifikasi reliabilitas dengan kriteria Guilford seperti tampak pada tabel 3.1

[105] Imam Azhar, *Metode Penelitian dan Analisis Data* (Yogyakarta: Insyira, 2016), 69.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.1
Kualifikasi reliabilitas

No	Koefisien Korelasi	Kualifikasi
1	0,91 – 1,00	Sangat Tinggi
2	0,71 – 0,90	Tinggi
3	0,41 – 0,70	Cukup Tinggi
4	0,21 – 0,40	Rendah
5	Negatif – 0,20	Sangat Rendah

G. Teknik analisis data

Analisis data merupakan bagian yang amat penting dalam metode ilmiah, karena dengan analisis data, data tersebut dapat diberi arti dan makna yang berguna dalam memecahkan masalah penelitian.[106] Teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

a. Analisis data kualitatif

Data kualitatif dianalsis secara deskriptif kualitatif. Hasil masukan dan saran dari ahli materi serta siswa menghasilkan data kualitatif, selanjutnya diolah dan dianalisis secara kualitatif.

b. Analisis data kuantitatif

Analisis data kuantitatif adalah jenis data yang dapat diukur atau dihitung secara langsung, yang berupa informasi atau penjelasan yang dinyatakan dengan bilangan berbentuk angka.[107] Analisis data kuantitatif Untuk mengetahui efektifitas penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams*

[106] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012), 244.
[107] Sugiyono, Statistik *Untuk Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2010), 15.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dengan menggunakan uji-t.

Uji-t digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan dua buah rata-rata (*mean*) yang berasal dari dua distribusi data. Sebelum melakukan uji-t, dilakukan pengujian homogenitas untuk mengetahui dan menunjukkan kelas tersebut homogen/tidak dalam kemampuannya. Selain itu, dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Dalam uji normalitas digunakan untuk mengetahui penyebaran kemampuan peserta didik di dalam kelas.[108]

H. Instrumen pengumpulan data

Bentuk instrumen adalah suatu alat ukur untuk mengukur desain produk atau perangkat pembelajaran. Alat ukur ini bertujuan untuk memberikan informasi tentang kelemahan dan kekuatan dari produk tersebut. Adapun bentuk instrumennya yaitu:

a. Lembar validasi teoritis

Instrumen ini berupa lembar penilaian yang digunakan untuk mengumpulkan data berdasarkan penilaian dosen dan guru Sejarah Pendidikan Islam (SKI) dari hasil validasi. Tujuan dari angket tersebut yaitu untuk menentukan kualitas/kelayakan produk yang akan dikembangkan.

Validator 1 : Dosen Prodi PGMI UIN Sunan Ampel Surabaya

[108] Arikunto, *Prosedur Penelitian* ..., 349

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Validator 2 : Guru Sejarah kebudayaan Islam kelas V MI Malihatul Hikam Lamongan.

b. Instrumen validasi empiris

Angket respon dari siswa merupakan lembar yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang pendapat dan tanggapan siswa terhadap model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikembangkan.

Angket berisi pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa untuk mengetahui respon terhadap pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Pada saat mengisi angket respon siswa, sebelumnya peneliti telah memberikan penjelasan bahwa jawaban dari angket tidak akan mempengaruhi nilai dan tidak perlu ditulis nama siswa. Sehingga diharapkan siswa menjawab semua pertanyaan dalam angket dengan sejujur-jujurnya tanpa adanya pengaruh dari luar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Paparan Data

1. Profil MI Malihatul Hikam

a. Sejarah Berdirinya MI Malihatul Hikam

Madrasah Ibtidaiyah (MI) Malihatul Hikam Tunggul Paciran Lamongan ini didirikan pada tahun 1968, adapun pelopor berdirinya adalah Bapak Kiyai Abdul Wahab Adelan (Cucu dari KH. Musthofa Kranji) Serta didukung oleh masyarakat sekitar.

Sebagai sekolah swasta pada mulanya hanya memiliki siswa yang sangat relative sedikit, namun pada tahun berikutnya mulai bertambah dan sampai sekarang dapat dikatakan bahwa siswa MI Malihatul Hikam lebih banyak dibanding sekolah lain (sekolah tingkat dasar yang ada di tunggul).

Pada tahun pembelajaran 1992/1993, MI Malihatul Hikam sebagai madrasah ibtidaiyah dengan status TERDAFTAR dan baru secara resmi direkomendasikan dari kepala kantor Departemen Agama Kabupaten Lamongan tahun 1993, sesuai dengan serat keputusan nomor: M.m.12/06.00/PP.03.2/124 /1993, tertanggal 23 April 1993.

Seiring dengan perjalanan waktu MI Malihatul Hikam berusaha untuk berbenah diri dengan segala aspek, sehingga pada tahun 1997 berubah status menjadi status DIAKUI oleh Departemen Agama

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kabupaten Lamongan dengan Surat Keputusan nomor : M.m.21/06.00/PP.03.2/3357/SKP/1997, tertanggal 11 Desember 1997.

Pada rentang lima tahun pembelajaran MI Malihatul Hikam (1997-2002) banya mengalami perubahan mengesankan, baik pembenahan administrasi, sarana prasarana, dan fasilitas kantor maupun pembenahan peningkatan kualitas tenaga pengelola dan akhirnya status DIAKUI berubah menjadi status DISAMAKAN oleh kantor Departemen Agama Kabupaten Lamongan dengan nomor surat keputusan : M.m.21/5/PP.03.2/2255/SK/2002, tertanggal 27 Nopember 2007.

Berkat perjuangan yang tidak kenal henti oleh para pengelola, akhirnya pada tahun 2007 MI Malihatul Hikam memperoleh piagam akreditasi madrasah ibtidaiyah nomor: A/Kw.13.4/MI/4068/2007 sebagai madrasah TERAKREDITASI dengan peringkat "A" (Unggul), dan sampai sekarang pun MI Malihatul Hikam tetap berupaya membangun pelayanan pendidikan yang lebih baik.[109]

Berikut ini nama kepala madrasah sejak berdiri sampai sekarang yang ikut berpartisipasi dalam perkembangan MI Malihatul Hikam bisa dilihat pada tabel 4.1:

[109] Dokumentasi Sekolah Profil MI Malihatul Malihatul Hikam Lamongan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.1
Periodesasi Kepala MI malihatul Hikam

No	Nama	Masa Jabatan
1	KH. Abd. Mun'im Karim	1968 – 1971
2	M. Nur Ali	1971 – 1972
3	Abd. Mun'im	1973 – 1982
4	K. Zainul Ma'arif	1982 – 1985
5	Kasmari, S.Pd.I.	1985 – 1995
6	Drs. Nasta'in	1995 – 2005
7	Ainul Yaqin, S.Ag.	2005 – 2007
8	Drs. Iswanan Hadi	2007 – 2010
9	Mahbub Junaidi, S.Ag., M.Pd.I	2010 – 2016
10	Qomari, S.Ag.	2016 – Sekarang

b. Visi dan Misi Lembaga

MI Malihatul Hikam Tunggul memiliki Visi, yaitu Islami, Kreatif dan Berprestasi.

Untuk mewujudkan visi tersebut di atas, maka misi yang ditetapkan adalah sebagai berikut :

1) Menerapkan dan mengamakan nilai-milai ajaran islam berdasarkan Ahlus sunnah wal jamaah dalam kehidupan sehari-hari serta menjadikan sumber dalam bertindak.
2) Menumbuhkan dan mengembangkan potensi akademik secara optimal.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Menumbuhkan dan mengembangkan bakat, minat dan ketrampilan siswa sebagai bekal untuk masa depan.
4) Mengembangkan sistem pendidikan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.[110]

B. Kondisi Motivasi Belajar Siswa dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa MI Malihatul Hikam Lamongan

1. Motivasi Belajar Siswa

Terkait dengan motivasi belajar yang dimiliki siswa, ada siswa yang memiliki motivasi belajar dari diri sendiri atau motivasi intrinsik dan motivasi bealajar dari luar diri sendiri atau motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik yang ditemukan dalam penelitian adalah adanya motivasi siswa untuk mengikuti pelajaran SKI berasal dari diri sendiri, yaitu keinginan mengikuti pelajaran dengan senang. Siswa yang mempunyai motivasi tinggi mengikuti pelajaran dengan serius, aktif, dan rajin mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini dapat dilihat salah satunya berdasarkan nilai ulangan harian yang diperoleh siswa. siswa yang memiliki motivasi tinggi dalam belajar mata pelajaran SKI cenderung memperoleh nilai ulangan harian yang dapat dikatakan baik dibandingkan dengan siswa yang memiliki motivasi kurang dalam belajar, seperti yang diungkapkan oleh beberapa guru dan siswa dalam wawancara.[111]

[110] Dokumentasi Sekolah Visi dan Misi MI Malihatul Malihatul Hikam Lamongan.
[111] Hasil wawancara dengan siswa kelas V MI Malihatul Hikam Lamongan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Motivasi belajar ekstrinsik yang dimiliki siswa Kelas V MI Malihatul Hikam Lamongan adanya nilai yang diberikan oleh guru untuk tugas, ulangan harian, dan ulangan semester. Adanya remidi atau perbaikan nilai juga sebagai motivasi ekstrinsik siswa, bagi beberapa siswa yang tidak menginginkan mengikuti remidi menjadi lebih semangat untuk belajar sungguh-sungguh. Tetapi ada juga siswa yang tidak mempedulikan hasil belajarnya di sekolah sehingga sering mengikuti remidi atau perbaikan nilai.[112]

2. Kemampuan berpikir krtitis siswa

Sebelum dilaksanakan tindakan, peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui kondisi awal dan perrmasalahan dalam proses pembelajaran SKI. Berdasarkan data observasi awal, diketahui bahwa kemampuan berpikir kritis masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya aktivitas siswa dalam menjawab pertanyaan guru ataupun pertanyaan dari siswa. Siswa mau menjawab pertanyaan dari guru ketika ditunjuk oleh guru. Selain itu, ketika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, hanya ada sedikit siswa yang bertanya. Siswa terlihat kurang memperhatikan penjelasan guru. Aktivitas pembelajaran didominasi oleh guru sehingga siswa terlihat pasif dalam pembelajaran. Kurangnya perhatian siswa terhadap materi pelajaran dalam proses pembelajaran

[112] Hasil wawancara dengan Guru mata pelajaran SKI kelas V MI Malihatul Hikam Lamongan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menjadikan tingkat kemampuan berpikir kritis siswa masih kurang. Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya peningkatan kualitas pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Ada banyak model pembelajaran efektif. Diantaranya adalah Pengembangan model pembelajaran Kooperatif tipe *teams games* tournament (TGT).

Melalui Pengembangan model pembelajaran Kooperatif tipe *teams games* tournament (TGT).maka sistem pembelajaran akan lebih efektif karena pembelajaran ini tidak hanya mengacu pada guru, tapi juga mengacu kepada siswa. Siswa juga dilatih untuk berani berbicara di depan kelas. Jadi, jika pembelajaran ini dilakukan akan menjadi sangat efektif karena guru tidak hanya terpacu untuk mengajarkan pelajaran dalam buku paket saja, akan tetapi juga mengembangkan pelajaran dengan pemikiran kritis dari siswa dan mengajarkan cara berkomunikasi siswa di dalam kelas.

C. Implementasi Pengembangan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Berdasarkan data hasil pedoman observasi yang dilakukan oleh observer pada pertemuan pertama ini, peneliti melakukan ketrampilan membuka dan menutup pelajaran terlebih dahulu mulai dari mengaitkan topik pembelajaran dengan topik-topik yang lainnya, mengkomunikasikan tujuan pembelajaran yang akan di ajarkan, mengarahkan perhatian siswa saat proses pembelajaran, dan juga melakukan refleksi pada akhir pembelajaran sudah sangat baik. Kemudian penelitian menjelaskan terlebih dahulu tentang pengertian metode yang akan digunakan sampai siswa memahaminya. Setelah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menjelaskan pengertian metode kepada siswa, peneliti mulai memberikan perlakukan metode pembelajaran, ternyata masih terdapat beberapa kendala selama pembelajaran berlangsung, seperti saat pembagian kelompok *games*. Sehingga pada proses pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama ini, peneliti memberikan bimbingan lagi terkait dengan tata cara pelaksanaan pembelajaran *games*. Pada kesempatan ini, masih ada beberapa kelompok yang belum memahami tugas yang harus diselesaikan, sehingga masih banyak siswa yang gaduh, tidak aktif, dan kerjasama siswa dalam diskusi kelompok tidak dapat terlaksana dengan baik, karena terdapat beberapa siswa yang masih pasif dalam kelompoknya.

Pada pertemuan kedua, sudah lebih baik dari pertemuan sebelumnya. Bimbingan peneliti secara individual ataupun kelompok sudah ditingkatkan, Karena adanya kertrampilan menjelasakan dan menguasai materi yang sangat baik, dan semua konsep sudah tertata mulai dari merancang RPP sebelum pembelajaran dilaksanakan, sehingga saat proses pembelajaran dengan perlakuan model TGT mampu terkonsep dan terlaksana dengan sangat baik. Dan siswa sudah banyak yang memahami pembelajaran yang diterapkan dari pada pertemuan sebelumnya. Jadi, pada pertemuan kedua ini peneliti hanya memberikan bantuan kepada kelompok yang kesulitan. Siswa juga mulai aktif dalam melakukan diskusi, kerjasama kelompok juga semakin baik, Siswa juga sudah tidak merasa canggung lagi untuk menyelesaikan tugasnya secara berkelompok dengan permainan yang sangat menarik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada pertemuan ketiga, proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) tidak jauh berbeda dengan pertemuan kedua, keaktifan dan pemahaman siswa mengenai materi yang diterima dari presentasi temannya dan juga proses evaluasi sudah semakin meningkat, karena komunikasi antar kelompok untuk menyelesaikan *game* dan kekompakan antar kelompok semakin membaik, sehingga pengelolaan kelas dalam proses pembelajaran sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan hasil respon siswa terhadap pembelajaran SKI model kooperatif tipe tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan terdapat peningkatan yang signifikan pada motivasi belajar siswa dan kemampuan berpikir kritis siswa. Adapun hasil motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel 4.9:[113]

Tabel 4.9
Hasil Respon siswa terhadap motivasi belajar

No.	Motivasi Belajar	Rata-rata	Jumlah
1	Motivasi Belajar Tinggi	87.1	29 siswa
2	Motivasi Belajar Rendah	58.0	5 siswa

Berdasarkan hasil tabel 4.9 pada motivasi belajar siswa dapat diketahui nilai rata-rata motivasi belajar tinggi sebesar 87.1 berjumlah 29 siswa. Sedangkan nilai rata-rata motivasi belajar rendah sebesar 58.0 sebanyak 5 siswa. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa di MI Malihatul Hikam Lamongan setelah adanya tindakan tergolong tinggi.

[113] Dokumentasi hasil respon motivasi belajar siswa mata pelajaran SKI di MI Malihatul Hikam Lamongan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sedangkan hasil respon siswa terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dapat dilihat pada tabel 4.10 :[114]

Tabel 4.10
Hasil Respon Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

No.	Kemampuan Berpikir Kritis	Rata-rata	Jumlah
1	Kemampuan Berpikir Kritis Tinggi	86.68	28 siswa
2	Kemampuan Berpikir Kritis Rendah	62.5	6 siswa

Berdasarkan pada hasil tabel 4.10 pada kemampuan berpikir kritis dapat diketahui nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis tinggi sebesar 86.68 berjumlah 28 siswa. Sedangkan nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis rendah sebesar 62.5 sebanyak 6 siswa. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa di MI Malihatul Hikam Lamongan setelah adanya tindakan tergolong tinggi.

D. Proses dan Hasil Pengembangan

Proses pengembangan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang ditulis oleh peneliti dengan mendeskripsikan data hasil pengembangan pada tiap tahapan pengembangannya. Sedangkan untuk memperoleh hasil pengembangan model model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berupa kevalidan dan keefektifan model pembelajaran, dilakukan analisis terhadap data-data yang sudah diperoleh.

[114] Dokumentasi hasil respon kemampuan berpikir kritis siswa mata pelajaran SKI di MI Malihatul Hikam Lamongan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. **Deskripsi Proses Pengembangan Model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)**

Deskripsi dari data hasil pengembangan meliputi deskripsi waktu dan deskripsi hasil pengembangan model pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu a*nalysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi). Berikut adalah uraian lebih lanjut dari deskripsi waktu dan proses pengembangan model pembelajaran.

b. Deskripsi waktu pengembangan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Berikut kegiatan yang dilakukan pada tahap pengembangan perangkat pembelajaran berdasarkan tahapan model ADDIE pada tabel 4.2:

Tabel 4.2
Proses dan waktu pengembangan

No	Tahap Pengembangan	Kegiatan yang dilakukan	Waktu kegiatan
1.	Analisis (*Analysis*)	Identifikasi masalah: ➢ Mencari informasi mengenai masalah dan kebutuhan dasar siswa pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MI Malihatul Hikam Lamongan melalui diskusi dengan guru	Februari 2021

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Guru yang melakukan diskusi dengan peneliti adalah guru yang mengajar kelas V, secara garis besar beliau memberikan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran SKI khususnya di kelas V. ➢ Melakukan analisis terhadap proses pembelajaran pada mata pelajaran SKI ➢ Analisis karakteristik siswa mengenai kemampuan akademik individu, kemampuan kerja kelompok, motivasi belajar, dan kemampuan berpikir kritis	
2.	Perancangan (*Design*)	➢ Mempelajari tentang masalah serta merancang model pembelajaran yang sesuai untuk mengatasi masalah yang telah diidentifikasi. ➢ Membuat rancangan produk sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ➢ Menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran	Februari 2021
3.	Pengembangan	➢ Membuat dan memodifikasi	Juni

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	(*Development*)	model pembelajaran sebagai upaya mengatasi masalah dalam proses pembelajaran, yaitu sintkas model pengembangan kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ➢ Melakukan konsultasi pada dosen pembimbing untuk dilakukan pengecekan dan perbaikan terhadap hal -hal yang perlu diperbaiki ➢ Melakukan permohonan validasi kepada para ahli (validator) terhadap model pembelajaran yang sedang dikembangkan ➢ Melakukan perbaikan (revisi) terhadap model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan saran, masukan, dan penilaian dari validator	2021
4.	Penerapan (*implementation*)	➢ Melakukan uji coba model pembelajaran yang telah dikembangkan kepada subyek penelitian yaitu siswa kelas V MI Malihatul Hikam Lamongan. ➢ Memperoleh data mengenai aktivitas siswa, aktivitas guru, respon siswa terkait motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa	Juli 2021

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5.	Evaluasi (*evaluation)*	➢ Melakukan evaluasi, yaitu dengan mendeskripsikan serta menganalisis data yang telah diperoleh dari tahap uji coba model pembelajaran. ➢ Membuat kesimpulan dari hasil pengembangan model pembelajaran tersebut.	Juli 2021
6.	Laporan penelitian pengembangan model pembelajaran	➢ Menghasilkan produk pengembangan yaitu model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran SKI kelas V di MI Malihatul Hikam di Lamongan.	Juli 2021

c. Deskripsi hasil tahap analisis (*analysis*)

Tahap analisis pada penelitian pengembangan ini digunakan peneliti untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan atau masalah yang menjadi latar belakang perlu atau tidaknya dilakukan pengembangan model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Analisis yang digunakan yaitu mengenai kebutuhan siswa dan kompetensi. Adapun deskripsi dari hasil analisisnya ialah sebagai berikut:

1) Identifikasi masalah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Identifikasi masalah dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai masalah atau kebutuhan siswa dalam melaksanakan proses belajar. Untuk memperoleh informasi tersebut, peneliti melakukan observasi langsung terhadap pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas. Serta melakukan diskusi dengan guru mata pelajaran tersebut. Dari hasil observasi dan diskusi maka dapat diperoleh informasi sebagai berikut:

a) Metode yang digunakan guru ketika proses pembelajaran masih konvensional sehingga kurang memberikan daya tarik terhadap siswa.[115]
b) Kurangnya keaktifan siswa saat proses pembelajaran, hal ini dibuktikan karena pembelajaran masih didominasi oleh guru efeknya adalah siswa merasa bosan, sehingga membutuhkan perhatian secara khusus dari guru terkait model pembelajaran yang lebih bervariatif
c) Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas V masih rendah
d) Kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas V masih rendah.[116]

Berdasarkan deskripsi di atas, peneliti mencoba mengembangkan model pembelajaran yang menerapkan pembelajaran kooperatif dan membantu mengatasi kesulitan belajar siswa secara individu,

[115] Hasil Observasi dikelas pada guru mata pelajaran SKI di MI Malihatul Hikam Lamongan
[116] Hasil Wawancara pada guru Mata Pelajaran SKI di MI Malihatul Hikam Lamongan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memberikan ruang pada siswa untuk saling bertukar wawasan, serta melatih keterampilan kooperatif siswa.

2) Analisis materi

Peneliti melakukan analisis kompetensi dengan menentukan materi pembelajaran, kompetensi inti, dan kompetensi dasar berdasarkan silabus kurikulum 2013, serta merumuskan indikator pencapaian kompetensi yang sesuai. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menyusun secara sistematis konten materi yang relevan untuk dijadikan bahan dalam proses pembelajaran.

Materi yang dipilih oleh peneliti yaitu tentang Umar Bin Khattab Sang Pemberani. Adapun kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian kompetensi bisa dilihat pada tabel 4.3:[117]

Tabel 4.3
Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi inti	
KI 1	Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
KI 2	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
KI 3	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah.
KI 4	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang pencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

[117] Buku Guru *Sejarah Kebudayaan Islam* kelas V MI Malihatul Hikam Lamongan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

KOMPETENSI DASAR	
1.3	Mengamalkan contoh nilai-nilai kesalehan dari Khalifah Umar bin Khattab r.a.
2.3	Meneladani kepribadian Khalifah Umar bin Khattab r.a. dalam kehidupan sehari-hari
3.3	Mengetahui contoh nilai-nilai positif dari Khalifah Umar bin Khattab r.a
4.3	Menceritakan kepribadian Umar bin Khattab r.a dan perjuangannya dalam dakwah Islam.
INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI	
3.3.1	Mengidentifikasi contoh-nilai-nilai positif dari kekhalifahan Umar bin Khattab r.a
3.3.2	Mengidentifikasi Perjuangan Khalifah Umar Bin Khattab Dalam Berdakwah.
4.3.1	Menceritakan contoh nilai-nilai positif dari kekhalifahan Umar Bin Khattab r.a
4.3.2	Menceritakan Perjuangan Khalifah Umar Bin Khattab r.a Dalam Berdakwah.

3) Analisis karakteristik siswa

Analisis karakteristik siswa diperlukan untuk menyusun bahan ajar yang sesuai dengan kemampuan akademik serta minat belajar siswa. Pada penelitian ini, peneliti mengidentifikasi karakteristik siswa meliputi kemampuan awal siswa dan minat/motivasi belajar siswa, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Untuk mengetahui kemampuan siswa terhadap materi Umar Bin Khattab Sang Pemberani, peneliti menggunakan angket.

a) **Klasifikasi motivasi belajar siswa Kelas V di MI Malihatul Hikam Lamongan**

Data motivasi belajar siswa diperoleh dari hasil penyebaran angket yang diberikan kepada 34 responden Selanjutnya peneliti akan memaparkan hasil tingkat motivasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

belajar siswa tinggi dan tingkat motivasi belajar siswa rendah sebelum adanya tindakan pada tabel 4.4.

Tabel 4.4
Hasil angket motivasi belajar siswa sebelum tindakan

No.	Motivasi Belajar	Rata-rata	Jumlah
1	Motivasi Belajar Tinggi	83.33	12 siswa
2	Motivasi Belajar Rendah	57.73	22 siswa

Berdasarkan pada hasil tabel 4.4 pada motivasi belajar dapat diketahui nilai rata-rata motivasi belajar tinggi sebesar 83.3 berjumlah 12 siswa. Sedangkan nilai rata-rata motivasi belajar rendah sebesar 57.73 sebanyak 22 siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa di MI Malihatul Hikam Lamongan tergolong rendah.[118]

b) **Klasifikasi kemampuan berpikir kritis siswa Kelas V di MI Malihatul Hikam Lamongan**

Data kemampuan berpikir kritis siswa diperoleh dari hasil penyebaran angket yang diberikan kepada 34 responden Selanjutnya peneliti akan memaparkan hasil tingkat kemampuan berpikir kritis tinggi dan tingkat kemampuan berpikir kritis siswa rendah sebelum adanya tindakan pada tabel 4.5 :

Tabel 4.5
Hasil Angket Kemampuan Berpikir Kritis Siswa
Sebelum Tindakan

No.	Kemampuan Berpikir	Rata-rata	Jumlah

[118] Dokumentasi Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum Tindakan Kelas V Mata pelajaran SKI MI Malihatul Hikam Lamongan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	Kritis		
1	kemampuan berpikir kritis Tinggi	83.90	9 siswa
2	kemampuan berpikir kritis Rendah	59.40	25 siswa

Berdasarkan pada hasil tabel 4.5 pada kemampuan berpikir kritis dapat diketahui nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis tinggi sebesar 83.90 berjumlah 9 siswa. Sedangkan nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis rendah sebesar 59.40 sebanyak 25 siswa. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa di MI Malihatul Hikam Lamongan tergolong rendah.[119]

d. Deskripsi hasil tahap perancangan (*design*)

Tahap perancangan penelitian pengembangan ini, peneliti melakukan kegiatan dengan membuat, menyusun, dan mendesain kerangka konseptual berdasarkan pada teori-teori yang sudah ada, yaitu berupa sintaks model pembelajaran yang tertuang di Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Selain itu, peneliti juga menyusun instrumen untuk mengetahui kevalidan dan keefektifan model pembelajaran yang dikembangkan berupa lembar validasi perangkat pembelajaran, lembar pengamatan aktivitas guru, lembar pengamatan aktivitas siswa, dan lembar respon siswa. Adapaun uraian rancangan yang akan dikembangkan ada di lampiran 1.

1. Lembar validasi model pembelajaran

[119] Dokumentasi Angket Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sebelum Tindakan Kelas V Mata pelajaran SKI MI Malihatul Hikam Lamongan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada penelitian pengembangan ini, peneliti menyusun instrumen berupa lembar validasi model pembelajaran yang digunakan untuk mengetahui kevalidan model pembelajaran yang sedang dikembangkan. Instrumen validasi yang dibuat terdiri dari lembar validasi RPP. Lembar validasi tersebut diberikan pada validator sebagai bahan acuan penilaian dalam melakukan validasi terhadap model pembelajaran. Adapun aspek penilaian lembar validasi RPP yaitu ketercapaian indikator, langkah-langkah pembelajaran waktu, metode pembelajaran, materi yang disajikan, dan bahasa. selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 2.

2. Lembar pengamatan guru

Lembar pengamatan aktivitas guru pada penelitian pengembangan ini digunakan oleh pengamat untuk mengamati aktivitas guru selama proses pembelajaran berjalan. Lembar pengamatan aktivitas guru selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 3.

3. Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa

Lembar pengamatan aktivitas siswa pada penelitian pengembangan ini digunakan oleh pengamat untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Lembar pengamatan aktivitas siswa selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 4.

4. Lembar respon siswa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Lembar respon siswa pada penelitian ini diberikan kepada siswa untuk memperoleh informasi mengenai tanggapan siswa terhadap proses dan model pembelajaran yang diberikan. Selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 5.

5. Lembar angket motivasi belajar

Lembar angket motivasi belajar pada penelitian pengembangan ini berupa pertanyaan yang digunakan untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk kelas V. Selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 6.

6. Lembar angket kemampuan berpikir kritis siswa

Lembar angket kemampuan berpikir kritis siswa pada penelitian pengembangan ini berupa pernyataan yang digunakan untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa setelah diterapkan pembelajaran SKI model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk kelas V. Selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 7.

e. **Deskripsi hasil tahap pengembangan (*development*)**

Tahap pengembangan pada penelitian ini, peneliti melakukan serangkaian proses pengembangan model pembelajaran dengan melakukan permohonan validasi kepada para ahli (validator) yang berkompeten di bidangnya dan dapat memberi saran/masukan untuk mendapat perangkat pembelajaran yang lebih baik. Berdasarkan penilaian, saran, dan masukan dari validator, peneliti melakukan revisi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

model pembelajaran secara berkala hinga diperoleh model pembelajaran yang siap untuk dijicobakan kepada subyek penelitian. Berikut adalah daftar nama pihak yang menjadi validator dalam penelitian pengembangan pada tabel 4.6 :

Tabel 4.6
Daftar Nama Validator

No.	Nama Validator	Keterangan
1	Dr. Hisbullah Huda, M. Ag	Kaprodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Dosen PGMI Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Ampel Surabaya
2	Abdur Rohim, S.Pd	Guru Mata Pelajaran SKI kelas V MI Malihatul Hikam Lamongan

Adapun hasil dari perbaikan (revisi) Pengembangan Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) disajikan dalam tabel 4.7.

Tabel 4.7
Perbaikan Model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT)

No.	Perbaikan (Revisi))
1.	Menjelaskan alasan langkah-langkah Model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dari awal sampai akhir
2.	Model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) yang sudah dikembangkan selanjutnya dituangkan dalam bentuk RPP
3.	Pada RPP Terdapat kolom indikator 3.1 yang tidak sesuai dengan KD
4.	Kurang jelasnya kata kerja yang digunakana dalam merumuskan indicator
5.	Pada kegiatan inti harus mencerminkan langkah-langkah model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT)
6.	Format penulisan kompetensi dasar dan indikator dalam bentuk tabel
7.	Tujuan pembelajaran harus sama persis dengan indikator
8.	Pada kegiatan inti diberi penjelasan dari poin awal sampai akhir mana saja yang termasuk model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) agar lebih jelas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

f. Deskripsi hasil tahap penerapan (*implementation)*

Pada tahap penerapan, penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengujicobakan model pembelajaran yang dikembangkan kepada subyek penelitian. Uji coba dilakukan oleh peneliti pada kelas yang sudah dipilih. Uji coba dilakukan di MI Malihatul Hikam Lamongan. Berdasarkan kebijakan dari guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), kelas yang menjadi subyek penelitian adalah siswa kelas V sebanyak 34 siswa. Kebijakan tersebut dipilih karena beliau mengajar di kelas tersebut. Serta diketahui bahawa semua kelas V MI Malihatul Hikam Lamongan memiliki kemampuan akademik yang rata-rata sama, yaitu bahwa siswa dalam masing-masing kelas ada yang berkemampuan akademik tinggi, sedang, dan rendah.[120]

Uji coba penelitian dilakukan pada tanggal 14, 15, 17 Juli 2021. Rincian jadwal kegiatan uji coba disajikan dalam tabel 4.8 berikut:

Tabel 4.8
Tabel Kegiatan Uji Coba Penelitian

Hari/Tanggal	Kegiatan
Rabu, 14 Juli 2021	Pertemuan : 1 Jam pelaksanaan : 09.00-10.30 Alokasi waktu : 2 x 45 menit Kegiatan : ➢ Pembelajaran Model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada materi Umar bin Khattab Sang Pemberani. ➢ Pengamatan aktivitas guru dan aktivitas siswa

[120] Hasil Observasi dan wawancara dengan guru mata pelajran SKI di MI Malihatul Hikam Lamongan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	oleh observer
Kamis, 15 Juli 2021	Peretemuan: 2 Jam pelaksanaan: 07.30-09.00 Alokasi waktu: 2 x 45 menit Kegiatan: ➢ Pembelajaran Model Kooperatif tipe Team games tournament (TGT) pada materi Umar bin Khattab Sang Pemberani. ➢ Pengamatan aktivitas guru dan aktivitas siswa oleh observer
Sabtu, 17 Juli 2021	Pertemuan: 3 Jam pelaksanaan: 08.00-09.00 Alokasi waktu: 60 menit Kegiatan: Pelaksanaan tes hasil belajar dan pemberian lembar respon motivasi belajar dan kemampuan berpikir krtitis siswa

g. Deskripsi hasil tahap evaluasi (*evaluation*)

Tahap evaluasi penelitian pengembangan ini, peneliti melakukan analisis hasil belajar siswa, kemudian dievaluasi berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran SKI kelas V MI Malihatul Hikam. Pada tahap ini, dilakukan juga analisis terhadap data yang sudah diperoleh berupa data aktivitas guru, aktivitas siswa, dan respon siswa untuk mengetahui kefektifan model pembelajaran yang dikembangkan.

E. Keefektifan Hasil Pengembangan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)

Untuk menguji keefektifan dalam penelitian ini peneliti melakukan pengujian *Paired Sample T-Test* , dan kriteria pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ho: Pengembangan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tidak efektif terhadap Motivasi belajar siswa dan kemampuan berpikir kritis siswa terhadap mata pelajaran SKI di MI Malihatul Hikam Lamongan.

Ha: Pengembangan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif terhadap Motivasi belajar siswa dan kemampuan berpikir kritis siswa terhadap mata pelajaran SKI di MI Malihatul Hikam Lamongan.

Adapun hasil motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dapat dilihat pada tabel 4.11 :[121]

Tabel 4.11
Hasil Motivasi Belajar Siswa

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sebelum diajar TGT	65,53	34	7,775	1,420
	Sesudah diajar TGT	82,74	33	8,861	1,618

Berdasarkan Tabel 4.11 berisi data deskriptif mengenai hasil motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan metode *Teams Games Tournament* (TGT), di mana nilai rata-rata sebelum diberikan metode *Teams Games Tournament* (TGT) adalah 65,53, standar deviasi sebesar 7,775 dan standar erornya sebesar 1,42. Sesudah diberikan metode TGT, nilai rata-rata menjadi 82,74, standar deviasi berubah menjadi 8,86 dan standar eror rata-

[121] Dokumentasi hasil motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan pengembangan model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) pada mata pelajaran SKI di MI Malihatul Hikam Lamongan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

rata 1,618. Dapat dinyatakan bahwa pengembangan model kooperatif tipe TGT memberikan efek besar terhadap motivasi belajar siswa.

Sedangkan hasil kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dapat dilihat pada tabel 4.12:[122]

Tabel 4.12
Hasil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sebelum diajar TGT	65,62	34	7,766	1,433
	Sesudah diajar TGT	82,94	33	8,884	1,629

Berdasarkan Tabel 4.12 berisi data deskriptif mengenai hasil kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan metode *Teams Games Tournament* (TGT), di mana nilai rata-rata sebelum diberikan metode *Teams Games Tournament* (TGT) adalah 65,62, standar deviasi sebesar 7,766 dan standar erornya sebesar 1,433. Sesudah diberikan metode *Teams Games Tournament* (TGT), nilai rata-rata menjadi 82,94, standar deviasi berubah menjadi 8,84 dan standar eror rata-rata 1,629. Dapat dinyatakan bahwa pengembangan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan efek besar terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

Jadi dapat disimpulkan bahwa keefektifan hasil pengembangan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif terhadap

[122] Dokumentasi hasil kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah diterapkan pengembangan model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) pada mata pelajaran SKI di MI Malihatul Hikam Lamongan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

motivasi belajar siswa dan kemampuan berpikir kritis siswa di MI Malihatul Hikam Lamongan.

F. Pembahasan

Pada pembahasan ini mencakup (1) Kondisi Motivasi Belajar Siswa dan Kemampuan Berpikir Kritis siswa, (2) Penerapan Pengembangan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT), (3) Proses Pengembangan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan (4) keefektifan Pengembangan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa dan kemampuan berpikir kritis siswa.

1. Kondisi Motivasi Belajar Siswa dan Kemampuan Berpikir Kritis siswa

Siswa yang memiliki motivasi belajar dari diri sendiri atau motivasi intrinsik dan motivasi belajar dari luar diri sendiri atau motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik yang ditemukan dalam penelitian adalah adanya motivasi siswa untuk mengikuti pelajaran SKI berasal dari diri sendiri. Motivasi belajar ekstrinsik siswa adanya remidi atau perbaikan nilai juga sebagai motivasi ekstrinsik siswa, bagi beberapa siswa yang tidak menginginkan mengikuti remidi menjadi lebih semangat untuk belajar sungguh-sungguh. Tetapi ada juga siswa yang tidak mempedulikan hasil belajarnya di sekolah sehingga sering mengikuti remidi atau perbaikan nilai.

Adapun kemampuan berpikir kritis siswa berdasarkan data observasi awal, diketahui bahwa kemampuan berpikir kritis tergolong masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya aktivitas siswa dalam menjawab

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pertanyaan guru ataupun pertanyaan dari siswa. Siswa mau menjawab pertanyaan dari guru ketika ditunjuk oleh guru. Selain itu, ketika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, hanya ada sedikit siswa yang bertanya. Siswa terlihat kurang memperhatikan penjelasan guru.

2. Penerapan Pengembangan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan, sebelum adanya tindakan dapat diketahui bahwa nilai rata-rata motivasi belajar tinggi sebesar 83.3 berjumlah 12 siswa. Sedangkan nilai rata-rata motivasi belajar rendah sebesar 57.73 sebanyak 22 siswa. dan pada kemampuan berpikir kritis dapat diketahui nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis tinggi sebesar 83.90 berjumlah 9 siswa. Sedangkan nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis rendah sebesar 59.40 sebanyak 25 siswa. Hal ini dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa dan kemampuan berpikir kritis siswa di MI Malihatul Hikam Lamongan tergolong rendah.

Namun setelah adanya tindakan penerapan Penerapan Pengembangan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* motivasi belajar siswa dan kemampuan berpikir kritis siswa mengalami peningkatan. Hal ini dapat diketahui nilai rata-rata motivasi belajar tinggi sebesar 87.1 berjumlah 29 siswa dan nilai rata-rata motivasi belajar rendah sebesar 58.0 sebanyak 5 siswa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Motivasi belajar perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya feeling dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Senada dengan itu Nashar berpendapat motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong siswa untuk belajar dengan senang dan belajar dengan sungguh- sungguh, yang pada giliranya akan membentuk cara belajar siswa yang sistematis, penuh konsentrasi dan dapat menyeleksi kegiatan- kegiatanya.[123]

Hasil penelitian di atas didukung oleh Nurmahmidah, dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pokok Bahasan Peluang Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas X Mia 2 Sma Negeri 1 Sedayu". Hasil penelitian ini menunjukkan hasil wawancara diperoleh keterangan bahwa secara umum siswa termotivasi dalam belajar. Berdasarkan data hasil angket motivasi belajar, hasil tes belajar, dan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa prestasi dan motivasi belajar siswa meningkat setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT

Sedangkan dan pada kemampuan berpikir kritis dapat diketahui nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis tinggi sebesar 86.68 berjumlah 28 siswa. Sedangkan nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis rendah sebesar 62.5 sebanyak 6 siswa. Hal ini dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar

[123] Nashar, *Peranan Motivasidan Kemampuan Awal Dalam Kegiatan Pembelajaran* (Jakarta: Delia, 2004), 45.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

siswa dan kemampuan berpikir kritis siswa di MI Malihatul Hikam Lamongan setelah adanya tindakan tergolong tinggi.

Berpikir kritis adalah sebuah proses terorganisasi yang memungkinkan siswa mengevaluasi bukti, asumsi, logika dan bahasa yang mendasari pernyataan orang lain, selain itu berpikir kritis juga merenungkan tentang proses berpikir dengan baik.[124]

Hal ini didukung oleh penelitian dari Penelitian ini dilakukan oleh Fauziyah, dkk. Dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil analisis data one sample T-test menggunakan teknik one samples test diperoleh hasil t hitung 60,208 > t tabel 1,698 dan nilai signifikansi < 0,05). Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran tematik siswa kelas V SDN Blotongan 03 Tahun Ajaran 2019/2020 dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*).

3. Proses Pengembangan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Proses penelitian dan pengembangan model Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pelajaran SKI dilakukan mulai

[124] Neni Fitriawati, *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Dalam Meingkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII Di Mtsn Selorejo Blitar* (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2010), 36.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Februari 2021 sampai dengan Juli 2021. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (evaluasi).

Tahapan pertama yang dilakukan yaitu analisis (analysis)Pada tahap ini peneliti mengawali kegiatan dengan mengidentifikasi masalah dalam pelajaran SKI di kelas V MI Malihatul Hikam Lamongan. Hasil kegiatan ini diperoleh beberapa informasi, antara lain: Metode yang digunakan guru saat pembelajaran masih konvensional sehingga kurang memberikan daya tarik terhadap siswa, Kurangnya keaktifan siswa saat proses pembelajaran, hal ini dibuktikan karena pembelajaran masih didominasi oleh guru efeknya adalah siswa merasa bosan, sehingga membutuhkan perhatian khusus dari guru terkait model pembelajaran yang lebih bervariatif, Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI Kelas V masih rendah dan Kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran SKI Kelas V masih rendah.

Setelah mengidentifikasi masalah, kegiatan selanjutnya yaitu melakukan analisis terhadap tujuan pembelajaran yang mencakup kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pembelajaran. Analisis ini bertujuan mengidentifikasi dan menyusun secara sistematis konten materi yang relevan untuk dijadikan bahan pembelajaran. Adapun kompetensi yang dipilih merupakan kompetensi yang mencakup materi Umar bin Khattab Sang Pemberani.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tahap kedua adalah tahap perancangan (*design*). Pada kegiatan ini peneliti melakukan kegiatan membuat, menyusun, dan mendesain kerangka konseptual berdasarkan pada teori yang ada sesuai dengan keadaan dan kebutuhan siswa. Hasil dari tahap ini diperoleh pengembangan model pembelajaran berupa sintaks model *Teams Games Tournament* (TGT) yang tertuang pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan (*development*). Kegiatan ini dilakukan dengan serangkaian kegiatan pengembangan, yang terdiri dari proses validasi dan revisis secara berkala hingga diperoleh langkah-langkah model pembelajaran yang siap diuji cobakan di lapangan. Tahap ini menghasilkan berupa sintaks model *Teams Games Tournament* (TGT) yang tertuang di Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada pelajaran SKI Kelas V MI Malihatul Hikam Lamongan yang telah divalidasi oleh validator, sehingga siap diterapkan dalam proses pembelajaran.

Tahap keempat adalah tahap penerapan (*implementation*). Pada tahap ini, model pembelajaran yang telah mendapat validasi diterapkan pada siswa kelas V MI Malihatul Hikam Lamongan dengan jumlah 34 siswa. Dari tahap ini, diperoleh data mengenai keefektifan pembelajaran yang meliputi aktivitas guru, aktivitas siswa, respon siswa mengenai motivasi belajar siswa dan kemampuan berpikir kritis siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tahap terakhir adalah tahap evaluasi (*evaluation*). Kegiatan yang dilakukan adalah evaluasi terhadap keefektifan pembelajaran dengan menganalisa data-data yang telah diperoleh selama model pembelajaran.

4. Keefektifan Pengembangan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan berisi data deskriptif mengenai hasil motivasi belajar sisswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan metode *Teams Games Tournament* (TGT), di mana nilai rata-rata sebelum diberikan metode *Teams Games Tournament* (TGT) adalah 65,53, standar deviasi sebesar 7,775 dan standar erornya sebesar 1,42. Sesudah diberikan metode *Teams Games Tournament* (TGT), nilai rata-rata menjadi 82,74, standar deviasi berubah menjadi 8,86 dan standar eror rata-rata 1,618. Dapat dinyatakan bahwa pengembangan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan efek besar terhadap motivasi belajar siswa dan mengenai hasil kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan metode *Teams Games Tournament* (TGT), di mana nilai rata-rata sebelum diberikan metode *Teams Games Tournament* (TGT) adalah 65,62, standar deviasi sebesar 7,766 dan standar erornya sebesar 1,433. Sesudah diberikan metode *Teams Games Tournament* (TGT), nilai rata-rata menjadi 82,94, standar deviasi berubah menjadi 8,84 dan standar eror rata-rata 1,629. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikembangkan dalam penelitian ini tergolong "efektif".

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V
PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan melalui studi literatur, pengolahan data serta analisis data yang dilakukan peneliti menyimpulkan bahwa:

1. Motivasi intrinsik yang ditemukan dalam penelitian ini adalah motivasi siswa untuk mengikuti pelajaran SKI berasal dari diri sendiri dan Motivasi belajar ekstrinsik siswa adanya remidi atau perbaikan nilai, bagi beberapa siswa yang tidak menginginkan mengikuti remidi menjadi lebih semangat untuk belajar sungguh-sungguh. Tetapi ada juga siswa yang tidak mempedulikan hasil belajarnya di sekolah. Dan Berdasarkan data observasi awal, diketahui bahwa kemampuan berpikir kritis tergolong masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya aktivitas siswa dalam menjawab pertanyaan guru ataupun pertanyaan dari siswa. hanya ada sedikit siswa yang bertanya. Siswa terlihat kurang memperhatikan penjelasan guru.

2. Hasil penerapan model kooperatif tipe *teams gemas tournament* mengalami peningkatan, yaitu dapat diketahui bahwa nilai rata-rata motivasi belajar tinggi sebesar 87.1 berjumlah 29 siswa dan nilai rata-rata motivasi belajar rendah sebesar 58.0 sebanyak 5 siswa sedangkan nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis tinggi sebesar 86.68 berjumlah 28

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

siswa dan nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis rendah sebesar 62.5 sebanyak 6 siswa. Hal ini dapat disimpulkan bahwa model model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan kemampuan berpikir kritis siswa.

3. Pengembangan model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan kemampuan berpikir kritis siswa pada pelajaran SKI di MI Malihatul Hikam Lamongan telah dilakukan dengan langkah-langkah yang mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (evaluasi). Model pengembangan ini dinyatakan valid dengan rata-rata nilai kevalidan 4,00.

4. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dalam penelitian ini tergolong "efektif". Hal ini dibuktikan dengan hasil motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan di mana nilai rata-rata motivasi belajar siswa sebelum diberikan metode TGT adalah 65,53, Sesudah diberikan metode TGT, nilai rata-rata menjadi 82,74, sedangkan hasil kemampuan berpikir kritis siswa sebelum diberikan metode TGT adalah 65,62, Sesudah diberikan metode TGT, nilai rata-rata menjadi 82,94.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut yang membuktikan bahwa pengembangan model kooperatif tipe *Teams games tournament* (TGT) efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan kemampuan berpikir kritis siswa, maka dapat disarankan kepada pihak-pihak terkait, sebagai berikut:

1. Bagi pihak sekolah MI;
   a) Agar hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam pengembangan kurikulum MI, khususnya pada pengembangan aspek kognisi oleh kepala MI Malihatul Hikam Tunggul Paciran Lamongan.
   b) Agar model kooperatif tipe *Teams games tournament* (TGT) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan kemampuan berpikir kritis siswa mungkin dapat dioptimalkan pelaksanaannya.
2. Bagi orang tua, hasil penelitian ini diharapkan menjadi masukan bagi orang tua mengenai pentingnya peran serta dan perhatian orang tua terhadap perkembangan kognisi siswa. Karena dengan pembelajaran yang menyenangkan siswa lebih mudah memahami. Disamping itu, berdasarkan hasil penelitian ini pula diharapkan kerjasama antara pihak sekolah dan orang tua semakin meningkat.
3. Bagi siswa, dengan hasil kongkrit yang dihasilkan melalui penelitian ini, maka a) diharapkan untuk selalu mempraktekkan model pembelajaran ini, b) lebih banyak bergaul dengan teman-teman yang memiliki hobi belajar dan memiliki kesamaan minat dalam pelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Bagi peneliti, untuk lebih meningkatkan pengetahuan mengenai pengembangan model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dengan banyak membaca buku agar dapat lebih memahami informasi yang lebih jelas, sehingga dapat mempertimbangkan segala sesuatu dalam mengambil keputusan dan tindakan jika dikemudian hari menemukan masalah tentang model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT).
5. Bagi Peneliti Selanjutnya, diharapkan di masa yang akan datang dapat digunakan sebagai salah satu sumber data untuk penelitian selanjutmya dan dilakukan penelitian lebih lanjut berdasarkan faktor lainnya, variabel yang berbeda, jumlah siswa yang lebih banyak.

Demikian dan semoga laporan ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan umumnya pihak-pihak yang terkait.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Abdurahman, Dudung *Metodologi Penelitian Sejarah*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2007.

Anisah. Basleman, *Teori Belajar Orang Dewasa*. Bandung : Remaja Rosdakarya, 2011.

Arends, I. Richard. *Learning To Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008.

Arifin, Egi Gustomo dkk. "Penggunaan Permainan Monopoli Fisika Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa," *Jurnal Berkala Pendidikan Fisika*, Vol.04, No.01 (April, 2014), 81.

Arifin, *Zainal*. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Arikunto, Suharsimi *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2002.

Azhar, Imam. *Metode Penelitian dan Analisis Data*. Yogyakarta: Insyira, 2016.

Bahagiani, Isnayati. dkk. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah*, Vol. 04, No. 01 (April, 2017), 205.

Barnadib, Imam. *Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: FIP IKIP, 1987.

Broto Suryo, *Dasar-Dasar Proses mengajar*. Bandung: Sinar Algensindo, 2008.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Buana, Vina Gayu. “Pengembangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* Berbasis Literasi di Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan.* Vol.02 N0.02 (April, 2018), 157.

Dani, Sudarwan. *Motivasi Kepemimpinan dan Efektivitas Kelompok*. Jakarta: Rineka Cipta, 2012.

Departemen Agama RI. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Depag, 2002.

Dewi, dkk. “Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa,” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi,* Vol.03, No.02 (Desember, 2017), 163.

Dewi, Rinta Laksmi. “Penerapan Model TGT (*Teams Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Sosiologi Kelas X,” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial,* Vol. 09, No. 01 (April, 2020), 26.

Dimyati & Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 80.

Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar edisi 2*. Jakarta: Rineke Cipta, 2008.

Dokumentasi nilai rapor siswa kelas V Guru Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MI Malihatul Hikam Lamongan tanggal 7 Februari 2021.

Fauziyah, Nur Endah Hikmah. dkk. Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar, “*Jurnal Basicedu*. Vol.04, No.04 (Oktober, 2020), 850.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Firdaus, Aulia dkk. "Kemampuan Berpikir kritis siswa pada materi barsan dan deret berdasarkan gaya berpikir," *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, Vol. 10, No.01 (Juni, 2019), 69.

Fisher, Alec. Berpikir Kritis. Jakarta: Erlangga, 2008.

Fitriawati, Neni. *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Dalam Meingkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII Di Mtsn Selorejo Blitar* (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2010), 36.

Hasbullah, *Sejarah Kebudayaan Islam di Indonesia Lintasan Sejarah Pertumbuhan dan Perkembangan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2001.

Hasil wawancara dengan siswa kelas V dan Observasi di MI Malihatul Hikam Lamongan pada tanggal 7 Februari 2021.

Hasriati, dkk. *Model Pembelajaran "Permainan Tradisional Bugis Makasar" Ma'boy*. Bandung: Media Sains Indonesia, 2020.

Hiliasih, dkk. "Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Pada Materi Redoks Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Kimia Dan Pendidikan*, Vol. 02, No. 01 (Januari, 2017), 26.

Isjoni. *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta, 2009.

Ismail. *Media Pembelajaran (Model-model Pembelajaran)*. Jakarta: Peningkatan Mutu SLTP, 2003.

Kaharduddin, Andi & Nining Hajeniati, *Pembelajaran Inovatif & Variatif*. Sulawesi Selatan: Pusaka Almaida, 2020.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kunandar, *Guru Profesional Implementasi Kuirkulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008.

Kurniawan, Agung. *Transformasi Pelayanan Publik*. Yogyakarta: Pembaharuan, 2005.

Kurniawan, Deni. *Pembelajaran Terpadu tematik "Teori, Praktik, dan Penilaian"*. Bandung: Alfabeta, 2014.

Lampiran Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 165 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab Pada Madrasah, 38.

Lismaya, Lilis *Berpikir Kritis dan (Problem Based Learning*). Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019.

Listyarini, Dwi Wahyu. "Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Permainan Halma Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Materi Bunyi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan*, Vol.03, No.05 (Mei, 2018), 540.

Majid, Abdul. *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.

Marhani, dkk. "*Menyikapi Pemilu Berkeadaban: Wujudkan Demokrasi yang Malebbi Warekkadan, Makkiade Ampena (Sopan dalam bertutur santun dalam berperilaku)"* (Parepare: Nusantara pers IAIN Parepare, 2019), 86.

Mohyi, Ahmad. *Teori dan Perilaku Organisasi*. Surabaya: UMM Press Rajasa, 1996.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.

Muhaimin. *Islam dalam Bingkai Budaya Lokal*. Jakarta: Logos, 2001.

Multayaningsih, Endang. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2012.

Mustafa, Pinton Setya. dkk. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Olahraga*. Malang: Fakultas Ilmu Keolahragaan, 2020.

Mustaqim dan Wahib. *Psikologi Pendidikkan*. Jakarta: Rineka Cipta, 1991.

Nafi'an, "Meningkatkan Kemampuan Guru SMA Daerah Binaan Kabupaten Batang Dalam Merancang Pembelajaran Model Teams Games Tournament (TGT) Melalui Workshop Tahun 2017/2018," *Jurnal pendidikan Konvergensi*, Vol. 06 No.02 (Juli, 2019), 86.

Nashar. *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal Dalam Kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Delia, 2004.

Nasution, *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 1983.

Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Persindo, 2012.

Nurjaman, Asep *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelejaran Pendidikan Agama Islam Melaui Implementasi Desainpembelajaran "Assure"*. Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2020.

Nurmahmidah, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pokok Bahasan Peluang Sebagai Upaya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Meningkatkan Prestasi Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas X Mia 2 Sma Negeri 1 Sedayu," *Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, Vol.01, No.02 (April, 2017), 139.

Pardede, Uli Tamana. "Penigkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatve Tipe Tgt Di Sman 1 Batang Toru, "*Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)*. Vol. 02, N0. 01 (Maret, 2019), 73.

Paryanto. *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Team Achievment Division) Untuk Pelajaran Passing Dalam Permainan Bola Voli*. Malang: Ahlimedia Press, 2020).

Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia No. 2 Tahun 2008, 22.

Pingge, Heronimus Delu *Mengajar dan Belajar Menjadi Guru Sekolah Dasar*. Klaten: Lakeisha, 2020.

Prawira, Purwa Atmaja. *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2012.

Purwanto. Ngalim *Psikologi Pendidikan*. Bandung Remaja Rosdakarya, 2000.

Rahmat, *Metode pembelajaran Pendidikan Agama Islam konteks kurikulum 2013*. Yogyakarta: Bening Pustaka, 2019.

Riyantono, *Psikologi Pendidikan*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2010.

Robbins, P. Stephen dan Timonthy A. Judge, *Perilaku Organisasi*, terj. Diana Angelica, dkk. Jakarta: Salemba Empat, 2009.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Rukajat, Ajat. *Pendekatan Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2012.

Rusman. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011.

Sadirman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada. 2010.

Sanjaya, Wina. *Kurikulum dalam Pembelajaran, Teori dan Praktek pengembangan* Kurikulum *KTSP*. Jakarta: Kencana, 2010.

Sanjaya, Wina. *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group, 2009.

Sanjaya, Wina. *Straregi Pembelajaran "Berorientasi Standar Proses Pendidikan"*. Jakarta: Kencana Prenada Media, 2011.

Santrock, Jhon W. *Psikologi Pendidikan Edisi 3*. Jakarta: Salemba Humanika, 2009.

Sardiman, A. M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004.

Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengeruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003.

Soetomo, *Dasar-Dasar Interaksi Belajar Mengajar* (Bandung:Usaha Nasional, 1993.

Sudaryono, dkk., *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: graha Ilmu, 2013.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sudirman. *Interaksi dan Motivasi Belajar- Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010.

Sudjana, Nana. *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru, 2009.

Sudjiono, Anas. *Pengantar* Evaluasi *Pendidikan.* Jakarta: Raja Grafindo, 2008.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan "Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D"*. Bandung: Alfabeta. 2012.

Sugiyono. *Statistik Untuk Pendidikan.* Bandung: Alfabeta, 2010.

Surya,Hendra. *Strategi jitu mencapai kesuksesan belajar*. Jakarta: Elek Media Komputindo, 2011.

Susanti, Evi dkk. "Kemampuan berpikir kritis siswa SDN Margorejo VI Surabaya melalui Model Jigsaw," *Jurnal Bioedusiana*, Vol. 04, No. 01 (Juni, 2019), 57.

Tegeh, I Made dkk, *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014.

Tim Penyusun Studi Islam IAIN Sunan Ampel Surabaya. *Pengantar Studi Islam*. Surabaya: Sunan Ampel Press, 2010.

Uno, B. Hamzah. *Model Pembelajaran "Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang* Kreatif *dan* Efektif*"*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.

Wena, Made. *Srategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.

Wijayanti, Dw. Ayu Indri dkk. "Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa kelas V Dalam Pembelajaran IPA di 3 SD Gugus X Kecamatan Buleleng,"

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. Vol. 03, No. 01 (April, 2015). 30.

Winkel, WS. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia, 1989.

Wittig, Arno F. *Psychology of Learning*. M.C Grow-Hill Book Company, 1997.

Yamin, Martinis. *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta: Gaung Press, 2010.

Yuliana, dkk. "Pengaruh Keterampilan Mengajar Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPS SMA Katolik Talino,*" Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa,* Vol. 02, No. 07 (Juli, 2013), 3.

Zahnd, Markus. *Perancangan Kota Secara Terpadu*. Yogyakarta: Kanisius, 2006.

Zuhairini, dkk, *Metodologi Penelitian Agama*. Solo: Ramdhani, 1998.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id