

KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA MENGGUNAKAN TGT DAN JIGSAW DENGAN MEMPERHATIKAN MINAT BELAJAR

Irfan Hidayat, Edy Purnomo, Yon Rizal
Pendidikan Ekonomi PIPS FKIP Unila
Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung

Abstract: This research is motivated by The lack of students critical thinking skills. The purpose of this research were to know the difference of critical thinking skills of students and the presence or absence of interaction between students whose learning using TGT and Jigsaw models regarding to the learning interest. Methods which is used was quasi experimentation. The population are 81 students with 54 students as the sample. Data collection is through interviews, observation, documentation, tests and poll. Hypotheses testing was using two sample independent test and variance two ways analysis. Based on analysis of data, it was obtained that there are differences between critical thinking skills of students and there is interaction between students whose learning are using TGT and Jigsaw model regarding to the interest of learning .

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan berpikir kritis siswa yang rendah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa dan ada tidaknya interaksi antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model TGT dan Jigsaw dengan memperhatikan minat belajar. Metode yang digunakan eksperimen semu. Populasi berjumlah 81 siswa dengan sampel 54 siswa. Pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dokumentasi, tes dan angket. Uji hipotesis menggunakan t-test dua sampel independen dan analisis varians dua jalan. Berdasarkan analisis data diperoleh bahwa terdapat perbedaan antara kemampuan berpikir kritis siswa dan ada interaksi antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model TGT dan Jigsaw dengan memperhatikan minat belajar.

Kata kunci: berpikir kritis, Jigsaw, minat, TGT

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat (Hamalik, 2004: 79). Sedangkan menurut UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan. Dengan demikian pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia yaitu peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka.

Penyelenggaraan pendidikan tidak terlepas dari kegiatan proses belajar mengajar, yang mengarah pada proses pencapaian tujuan pembelajaran.. Mengajar tidak hanya memberikan informasi dari guru kepada siswa. Banyak kegiatan maupun tindakan yang harus dilakukan oleh guru dalam mengajar, terutama bila menginginkan hasil belajar yang baik bagi seluruh siswa. Tujuan pembelajaran dinyatakan tercapai apabila peserta didik memiliki keterampilan sesuai dengan indikator – indikator yang terdapat dalam kompetensi dasar. Jika pencapaian prestasi belajar siswa rata-rata tergolong baik maka tujuan pembelajaran itu tercapai, sebaliknya jika prestasi belajar siswa rata-rata tergolong rendah maka tujuan pembelajaran itu belum atau tidak tercapai. Berdasarkan definisi dan pemaparan penulis tersebut, maka pendidikan bukan hanya terfokus pada pemberian teori - teori yang menuntut hafalan semata, Namun lebih dari itu, pendidikan hakikatnya harus mampu mengembangkan segala potensi siswa baik fisik maupun mental tanpa terkecuali dengan kemampuan berpikir kritis siswa pada pelajaran IPS Terpadu.

Zubaedi (2012: 288) mendefinisikan ilmu pengetahuan sosial sebagai mata pelajaran di sekolah yang didesain atas dasar fenomena, masalah dan realitas

sosial dengan pendekatan interdisipliner yang melibatkan berbagai cabang ilmu-ilmu dan humanioran seperti kewarganegaraan, sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, pendidikan. Sebagai salah satu mata pelajaran pokok yang diajarkan di sekolah, termasuk di SMP/MTs, IPS Terpadu seharusnya mampu mengembangkan segala potensi yang ada pada siswa tidak hanya dalam segi pemahaman konsep dan keterlibatan aspek kognitif saja. Tujuan utama dari matapelajaran IPS itu sendiri juga harus diperhatikan.

Tujuan matapelajaran IPS menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah (1) mengenal konsep - konsep pelajaran yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya ; (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial ; (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan ; (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global (Depdiknas, 2006). Oleh karena itu, idealnya guru harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mencari, menemukan, menyimpulkan dan mengomunikasikan sendiri berbagai pengetahuan, nilai-nilai pengalaman yang dibutuhkan yang dapat menumbuhkan motivasi dan kesadaran siswa akan pentingnya pembelajaran IPS Terpadu sehingga proses pembelajaran yang dilakukan akan terasa lebih bermakna sehingga mampu mewujudkan cita-cita pendidikan nasional.

Metode pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran IPS Terpadu di kelas VIII MTs Miftahul Huda selama ini adalah metode ceramah atau disebut juga pembelajaran langsung. Kondisi pembelajaran berpusat pada guru (*teacher center*), guru bersikap aktif sedangkan siswanya pasif sehingga proses pembelajaran kurang melibatkan para siswa baik secara fisik maupun mental dalam kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran demikian membuat sebagian besar siswa kurang beminat. Dari hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran kelas VIII, jumlah siswa yang bertanya sangat sedikit, kurang adanya keberanian untuk berpendapat yang berbeda, dengan pendapat guru, siswa

cenderung bersikap pasif, dan merasa cukup menerima materi yang telah dipersiapkan oleh guru dalam pembelajaran. Situasi dan kondisi pembelajaran tersebut berpengaruh pada tingkat pencapaian peningkatan pemahaman siswa yang rendah.

Berdasarkan paparan di atas, maka diperlukan sebuah inovasi pembelajaran yang mampu merealisasikan keterampilan berpikir kritis. Salah satu inovasi pembelajaran yang dapat dilakukan ialah dengan cara menerapkan model dan strategi yang relevan sesuai dengan tujuan keterampilan berpikir kritis yang diharapkan. Salah satu model pembelajaran yang diduga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa ialah *Model Pembelajaran Kooperatif*. Menurut Davidson dan Warsham (dalam Isjoni, 2011: 28), Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengelompokkan siswa untuk tujuan menciptakan pendekatan pembelajaran yang berefektivitas yang mengintegrasikan keterampilan sosial yang bermuatan akademik.

Dalam peningkatan berfikir kritis, tipe model pembelajaran yang bervariasi akan memudahkan guru untuk memilih tipe yang paling sesuai dengan pokok bahasan, tujuan pembelajaran, suasana kelas, sarana yang dimiliki dan kondisi internal siswa. Model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran tipe *Team Games Tournament (TGT)* dalam TGT siswa harus mempersiapkan diri secara optimal karena siswa dituntut untuk berpikir dan menyelesaikan masalah serta harus dapat menjelaskan atau mempresentasikan secara individu dan juga harus mempersiapkan diri dalam pertandingan. Kemampuan berfikir kritis siswa diduga dapat teruji terutama dalam fase turnamen. Kemudian, model pembelajaran Jigsaw siswa akan berusaha membuat teman satu kelompoknya dapat mengerti apa yang dia sampaikan, sehingga akan berusaha mencari informasi yang memadai serta berusaha membuat kelompoknya dapat menampilkan presentasi yang maksimal didepan kelas. Kedua model pembelajaran tersebut adalah sebuah model pembelajaran yang berpusat pada siswa dimana siswa ikut berpartisipasi dalam kelompok kecil selama proses pembelajaran berlangsung untuk membantu menumbuhkan proses pembelajaran yang lebih mendalam. Dalam kedua model

pembelajaran kooperatif tersebut, siswa dihadapkan pada situasi pemecahan masalah dalam kelompok. Kemampuan berpikir kritis siswa dikembangkan melalui diskusi kelompok, penyampain pendapat dalam turnamen dan presentasi.

Salah satu unsur dalam kepribadian yang ada kaitannya dengan penyesuaian diri terhadap lingkungan belajar yang dapat mempengaruhi kemampuan cara berpikir kritis siswa adalah minat belajar. Djaali (2012: 121) yang mengemukakan bahwa minat adalah sesuatu yang dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula dilakukan melalui partisipasi dalam suatu aktifitas. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, maka semakin besar minat yang akan tumbuh.

Berdasarkan hal tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui perbedaan model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) dibandingkan dengan *Jigsaw* dalam kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu.
2. Mengetahui keefektifan model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) dibandingkan dengan *Jigsaw* dalam kemampuan berpikir kritis pada siswa yang memiliki minat belajar rendah.
3. Mengetahui keefektifan model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) dibandingkan dengan *Jigsaw* dalam kemampuan berpikir kritis pada siswa yang memiliki minat belajar tinggi.
4. Mengetahui interaksi antara model pembelajaran dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen dengan pendekatan komparatif. Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dicapai yaitu untuk mengetahui perbedaan satu variabel, yaitu hasil belajar siswa dengan perlakuan yang berbeda. Metode eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu (*quasi experimental design*).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs Miftahul Huda Tahun Pelajaran 2014/2015 yang berjumlah 81 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster random sampling* dan diperoleh kelas VIII A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 27 siswa menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dan VIII C sebagai kelas kontrol yang berjumlah 27 siswa menggunakan model pembelajaran *Jigsaw*. Pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dokumentasi, tes dan angket. Teknik analisis data menggunakan t-test dua sampel independen dan analisis varians dua jalan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan di dalam penelitian ini, maka diperoleh hasil sebagai berikut.

- 1. Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*.**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen tidak lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Perbedaan kemampuan berpikir kritis tersebut terjadi karena penggunaan model pembelajaran yang berbeda antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Lebih tingginya kemampuan berpikir kritis IPS Terpadu di kelas kontrol dibandingkan kelas eksperimen dibuktikan melalui uji hipotesis pertama yaitu dengan menggunakan rumus analisis varian dua jalan, diperoleh F_{hitung} sebesar 9,922 dan F_{tabel} dengan dk pembilang = 1 dan dk penyebut 50 diperoleh 4,03 berarti $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $9,922 > 4,03$ serta tingkat Signifikansi sebesar $0.010 < 0.05$, dengan demikian H_0 ditolak yang berarti Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*.

Kelas eksperimen dan kelas kontrol diajarkan menggunakan model pembelajaran yang berbeda. Kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dan kelas kontrol menggunakan model *Jigsaw*. Kedua model tersebut memiliki langkah-langkah yang berbeda tetapi tetap satu jalur yaitu pembelajaran berkelompok yang berpusat pada siswa. Perbedaan mendasar dari kedua model tersebut adalah *Team Games Tournament* di akhir pembelajaran melakukan turnamen mingguan sedangkan *jigsaw* tidak dan lebih mengutamakan komunikasi.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dikatakan bahwa kedua model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas VIII MTs Miftahul Huda Nambah Dadi tahun pelajaran 2014/2015 walaupun kelas kontrol ternyata sedikit lebih unggul. Hasil temuan ini sesuai dengan penelitian Hermansyah (2014) yang berjudul “Efektivitas Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan Teknik Permainan *Word Square* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Perancis Tingkat Pemula”. Hasil penelitian menunjukan bahwa kemampuan menulis bahasa Prancis siswa mengalami peningkatan Jadi hipotesis kerja dalam penelitian tersebut diterima.

2. Kemampuan berpikir kritis pada siswa yang memiliki minat belajar rendah yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Jigsaw*.

Hasil penelitian diketahui bahwa kemampuan berpikir kritis siswa pada siswa yang memiliki minat belajar rendah pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memiliki minat belajar rendah pada kelas kontrol. Hal ini dibuktikan dengan pengujian hipotesis kedua menggunakan rumus *t-test separated*, t_{hitung} sebesar 4,256 dengan tingkat signifikansi diperoleh sebesar 0,000. Berdasarkan daftar t_{tabel} dengan Sig. 0.05 dan $dk = 12 + 12 - 2 = 22$, maka diperoleh 2,074 dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau

4,256 > 2,074 , dan nilai sig. 0,000 < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang menyatakan ; Kemampuan berpikir kritis pada siswa yang memiliki minat belajar rendah yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Jigsaw* Hal ini disebabkan karena minat belajar siswa merupakan rasa keterikatan terhadap aktivitas yang timbul dengan sendirinya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Slameto (2013:180) bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Dalam prakteknya, minat atau dorongan dalam diri siswa terkait dengan apa dan bagaimana siswa dapat mengaktualisasikan dirinya melalui belajar. Di mana identitas diri memiliki kaitan dengan peluang atau hambatan siswa dalam mengekspresikan potensi atau kreativitas dirinya sebagai perwujudan dari minat spesifik yang dia miliki. Faktor keturunan dan pengaruh eksternal atau lingkungan lebih berkaitan dengan perubahan-perubahan yang terjadi dari minat siswa akibat dari pengaruh situasi kelas, sistem, dan dorongan keluarga.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa minat belajar siswa merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis pada siswa kelas VIII di MTs Miftahul Huda Nambah Dadi Tahun Pelajaran 2014/2015. Hasil penelitian ini sejalan dengan Thalita (2013) dengan judul penelitian “Efektifitas Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dalam Pendidikan Kewarganegaraan untuk Menciptakan Kecakapan Kewarganegaraan Siswa (Studi Kuasi Eksperimen di Kelas X SMK Pasundan Subang pada Konsep Sistem Politik Indonesia). Secara umum hasil penelitian menunjukkan bahwa data uji T-test *Civic Skills* yang merupakan penggabungan dari *Intellectual Skills* dan *Participatory Skills* berbeda secara signifikan antara kelas kontrol dan eksperimen, artinya

keadaan siswa kelas eksperimen lebih tinggi sehingga kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.

3. Kemampuan berpikir kritis pada siswa yang memiliki minat belajar tinggi yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) lebih rendah dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Jigsaw*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa yang memiliki minat belajar tinggi pada kelas eksperimen lebih rendah dibandingkan kemampuan berpikir kritis siswa yang memiliki minat belajar rendah pada kelas kontrol. Sehingga ada perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa yang memiliki minat belajar rendah yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dan *Jigsaw*. Hal ini sesuai dengan pengujian hipotesis ketiga yang menggunakan rumus *t-test separated*, diperoleh t_{hitung} sebesar 4,070 dengan tingkat signifikansi diperoleh sebesar 0,000. Berdasarkan daftar t_{tabel} dengan Sig. 0.05 dan $dk = 15 + 15 - 2 = 28$, maka diperoleh 2,048, dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $4,070 > 2,048$, dan nilai sig. $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan menerima H_1 yang menyatakan Kemampuan berpikir kritis pada siswa yang memiliki minat belajar tinggi yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) lebih rendah dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Jigsaw*

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Sani (2013: 189) bahwa model pembelajaran *Jigsaw* adalah kombinasi dari belajar kooperatif dengan belajar individu. Dalam pembelajaran *Jigsaw*, siswa dapat mengembangkan pengetahuan dan pengalamannya. Peran guru di sini hanya sebagai fasilitator dan penertiban terhadap jalannya pembelajaran. Model pembelajaran *Jigsaw*, siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok kecil yaitu kelompok asal dan kelompok ahli (4 sampai 5 siswa) yang heterogen dan selanjutnya diikuti dengan pemberian bantuan secara individu bagi siswa yang memerlukannya.

Sebelum dibentuk kelompok, siswa diajarkan bagaimana bekerja sama dalam suatu kelompok. Siswa diajari menjadi pendengar yang baik, dapat memberikan penjelasan kepada teman sekelompok, berdiskusi, mendorong teman lain untuk bekerja sama, menghargai pendapat teman lain, dan sebagainya.

Masing-masing anggota dalam kelompok memiliki tugas yang setara. Karena pada pembelajaran kooperatif keberhasilan kelompok sangat diperhatikan, maka siswa yang pandai ikut bertanggung jawab membantu temannya yang lemah dalam kelompoknya. Dengan demikian, siswa yang pandai dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilannya, sedangkan siswa yang lemah akan terbantu dalam memahami permasalahan yang diselesaikan dalam kelompok tersebut. Dapat diartikan bahwa siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan berusaha membantu dengan pemberian bantuan agar kelompoknya dapat berhasil. Sehingga siswa tersebut akan bisa memperoleh kemampuan berpikir kritis yang tinggi.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dikatakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* lebih baik digunakan untuk siswa yang memiliki minat belajar tinggi. Hasil temuan ini sesuai dengan Eka Noviyanti (2012) dengan penelitian yang berjudul “Studi Perbandingan Hasil Belajar IPS Terpadu Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Dan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Stad* Dengan Memperhatikan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IX Semester Genap SMP Negeri 7 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2011/2012”.

4. Ada interaksi antara model pembelajaran kooperatif dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu.

Hasil pengujian hipotesis keempat, diperoleh koefisien F_{hitung} sebesar 33,346 dan F_{tabel} dengan dk pembilang 1 dan dk penyebut 50 diperoleh 4,03 dengan demikian maka $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $33,346 > 4,03$ dengan tingkat

Signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$, dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti ; “Ada interaksi antara model pembelajaran kooperatif dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu”, hal ini berarti terdapat pengaruh bersama atau *joint effect* antara model pembelajaran dengan minat belajar siswa terhadap rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa. Semua model pembelajaran tidak akan efektif walaupun guru sudah berusaha dan mendorong siswa untuk berpartisipasi jika tidak didukung faktor dari dalam diri siswa salah satunya yaitu minat belajar. Jika siswa dengan sendirinya telah tertanam minat belajar, semangat belajar maka semua penerapan model akan efektif. Hal ini sesuai dengan pendapat Slameto (2013: 180) yang mengungkapkan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa adanya interaksi antara model pembelajaran dengan minat belajar terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Sesuai dengan pembatasan masalah pada penelitian ini yang hanya membatasi pada perbandingan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dan model *Jigsaw* dengan memperhatikan minat belajar pada pokok bahasan sistem perekonomian.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis maka dapat ditarik kesimpulan yaitu: (1) Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*. Kemampuan berpikir kritis tersebut diperoleh berbeda karena kedua model ini diterapkan di dua kelas yang berbeda. Model *Team Games Tournament* diterapkan di kelas eksperimen sedangkan model *Jigsaw* diterapkan di kelas kontrol. (2) Kemampuan berpikir kritis pada siswa yang memiliki minat belajar rendah yang pembelajarannya menggunakan

model kooperatif tipe *Team Games Tournament* lebih tinggi dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Jigsaw*. Hal ini dikarenakan pada siswa yang memiliki minat belajar rendah yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* mereka akan berusaha lebih aktif dalam diskusi dan tidak ingin kelompoknya mendapat hasil turnamen yang buruk, dan mereka cenderung memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap turnamen yang diberikan oleh guru. (3) Kemampuan berpikir kritis pada siswa yang memiliki minat belajar tinggi yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* lebih rendah dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Jigsaw*. Hal ini dikarenakan siswa yang memiliki minat belajar tinggi yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* merasa sudah mempersiapkan diri secara optimal dan percaya dengan kemampuannya dibandingkan dengan rekan yang cenderung memiliki minat rendah. Sedangkan siswa yang memiliki minat belajar tinggi yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Jigsaw* akan berusaha membantu dengan sekuat tenaga agar kelompoknya dapat melakukan presentasi dengan baik di depan kelas. Sehingga siswa tersebut bisa memperoleh kemampuan berpikir kritis yang lebih tinggi. (4) Ada interaksi antara model pembelajaran kooperatif dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu. Hal ini berarti terdapat pengaruh bersama atau *joint effect* antara model *Team Games Tournament* dan *Jigsaw* dengan minat belajar siswa terhadap rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Depdiknas, 2006, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi*, Jakarta.

Djaali. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hermansyah, Nurul Amalia Shadriana 2014. *Efektivitas Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Teknik Permainan Word Square untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Perancis Tingkat Pemula*. Universitas Pendidikan Indonesia.

- Isjoni. 2011. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Noviyanti, Eka. 2012. *Studi Perbandingan Hasil Belajar IPS Terpadu Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Dngan Memperhatikan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IX Semester Genap SMP Negeri 7 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2011/2012*. (Skripsi). Universitas Lampung. Bandar Lampung.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Talitha, Rahma Intan. 2013. *Efektifitas Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Pendidikan Kewarganegaraan untuk Menciptakan Kecakapan Kewarganegaraan Siswa (Studi Kuasi Eksperiment di Kelas X SMK Pasundan Subang pada Konsep Sistem Politik Indonesia*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Zubaedi. 2012. *Desain Pendidikan Karakter konsepsi dan Aplikasinya dalam Lebaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.