

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(*TGT*) DALAM MELATIH BERPIKIR KRITIS
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI**

SKRIPSI



**Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh :

ZAINUDIN ZUHRI

NIM 21210088

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2025**

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(*TGT*) DALAM MELATIH BERPIKIR KRITIS
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh :

ZAINUDIN ZUHRI

NIM 21210088

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament (TGT)* dalam Melatih Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi disusun oleh:

Nama : Zainudin Zuhri

NIM : 21210088

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Untuk disetujui oleh dosen pembimbing skripsi

Bojonegoro, 9 Juli 2025

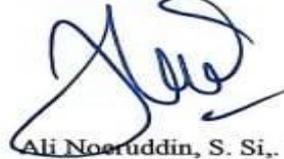
Pembimbing I,



Dr. Taufiq Hidayat, M.Pd.

NIDN. 0727128902

Pembimbing II,



Ali Noeruddin, S. Si., M.Pd.

NIDN 0703027002

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam Melatih Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi disusun oleh:

Nama : Zainudin Zuhri

NIM : 21210088

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro pada hari Rabu, 30 Juli 2025

Bojonegoro, 30 Juli 2025

Ketua,



Dr. Ernia Duwi Saputri, S. Pd, M. H.

NIDN. 0707019001

Sekretaris,



Nur Rohman, M. Pd.

NIDN. 0713078301

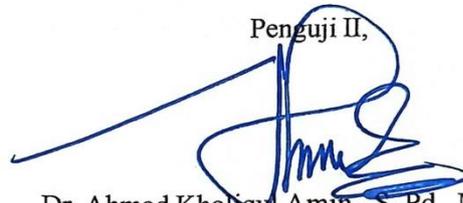
Penguji I,



Ayis Crusma Fradani, M.Pd.

NIDN. 0729048802

Penguji II,



Dr. Ahmad Kholiqul Amin., S. Pd., M.Pd.

NIDN. 0727088801

Rektor,

Dr. Dra. Junarti, M. Pd.

NIDN. 196501141991032002

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zainudin Zuhri

NIM : 21210088

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Fakultas : Ilmu Pengetahuan Sosial

Demi menjunjung tinggi integritas akademik, dengan tulus dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM MELATIH BERPIKIR
KRITIS PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI**

merupakan hasil karya asli saya sendiri dan semua sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar referensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini, saya secara pribadi bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan siap menanggung sanksi hukum.

Bojonegoro, 14 Juli 2025


Zainudin Zuhri

NIM. 21210088

ABSTRAK

Zuhri, Zainudin. 2025. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament (TGT)* dalam Melatih Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi. Skripsi. Program Studi Pendidikan Ekonomi. Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial IKIP PGRI Bojonegoro. Pembimbing I Dr. Taufiq Hidayat Pembimbingan II Ali Noeruddin, S. Si., M.Pd.

Kata Kunci: Kooperatif, *Teams Games Tournament (TGT)*, Berpikir Kritis

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya tingkat keaktifan dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran ekonomi di kelas X6 SMAN 1 Kedungadem yang terdiri dari 32 siswa. Selama ini, kegiatan belajar cenderung bersifat satu arah karena didominasi oleh metode ceramah, sehingga siswa menjadi pasif dan kurang dilibatkan dalam proses berpikir mendalam. Untuk menjawab permasalahan tersebut, peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* sebagai solusi alternatif. Model ini bertujuan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, serta kompetitif. Melalui pembentukan kelompok yang heterogen, pelaksanaan permainan yang bersifat edukatif, turnamen antar kelompok, dan pemberian penghargaan, siswa didorong untuk lebih aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dengan pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, sekaligus mendorong keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran ekonomi.

ABSTRACT

Zuhri, Zainudin. 2025. Implementation of the Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament (TGT) in Training Critical Thinking Skills of Students in Economics Subjects. Undergraduate Thesis. Study Program of Economic Education. Faculty of Social Science Education, IKIP PGRI Bojonegoro. Supervisor I: Dr. Taufiq Hidayat Supervisor II: Ali Noeruddin, S.Si., M.Pd.

Keywords: *Cooperative, Teams Games Tournament (TGT), Critical Thinking*

This research is motivated by the low level of student activeness and critical thinking skills in economics learning in class X6 at SMAN 1 Kedungadem, which consists of 32 students. So far, the learning activities tend to be one-way because they are dominated by the lecture method, causing students to be passive and less involved in deep thinking processes. To address this problem, the researcher chose the cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type as an alternative solution. This model aims to create a more interactive, enjoyable, and competitive learning atmosphere. Through the formation of heterogeneous groups, the implementation of educational games, inter-group tournaments, and the provision of rewards, students are encouraged to be more active and directly involved in the learning process. This study uses a qualitative descriptive approach, with data collection carried out through observation, interviews, and documentation. The data obtained were then analyzed through the stages of data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results of the study show that the application of the TGT model is proven effective in improving students' critical thinking skills, while also encouraging their active involvement in economics learning.

MOTO DAN PERSEMBAHAN

"Perjuangan adalah jalanku, harapan adalah tujuanku, dan doa orang tua adalah kekuatanku."

“Jangan takut gagal, namanya juga hidup, banyakin pengalaman, banyakin belajar. Hal-hal baik akan berujung baik. Begitupun mimpi dan harapan baikmu itu. Percayakan harapanmu, mimpimu, hidupmu, kepada Tuhan, pengatur segala kehidupan”

(Auriksa)

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu, dari semua yang telah Engkau tetapkan rencana indah yang Engkau siapkan. Tidak lupa sholawat dan salam selalu terlimpahkan kepada Rosullah Muhammad SAW. Dengan kerendahan hati, kupersembahkan skripsi ini kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahandalam pengerjaan skripsi saya ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
2. Kepada kedua orang tua saya Bapak dan, Ibu sebagai tanda bukti, hormat, dan rasa terima kasih yang tidak terhingga kupersembahkan skripsi ini kepada kalian yang telah memberikan kasih sayang, dukungan, motivasi, do'a, nasehat serta cinta kasih. Dari tatapan mata kalian, aku belajar arti harapan. Dari genggam tangan kalian, aku merasakan kekuatan. Dari do'a yang kalian panjatkan dalam diam tiada henti, aku menemukan jalan. Terimakasih atas setiap pengorbanan yang tak terucap.
3. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, ZR. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis
4. Terimakasih kepada teman-teman saya yang tidak dapat saya tuliskan satu persatu atas segala bantuan dan dukungan dari kalian semua.
5. Teruntuk saya sendiri Zainudin Zuhri. Terima kasih telah melalui semua perjalanan panjang, telah bertahan di saat ragu datang, tetap melangkah meski jalan terasa terjal, dan tidak menyerah meski badai pernah menghantam.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat serta kasih-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian judul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam Melatih Berfikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi” sesuai waktu yang telah ditentukan. Tidak lupa sholawat dan salam selalu terlimpahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW yang telah membawa kita ke jalan kebenaran.

Terselesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak, sehingga pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat penulis menghaturkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan moril maupun materil baik langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai, terutama kepada yang saya hormati :

1. Ibu Dr. Junarti, M. Pd., selaku Rektor IKIP PGRI Bojonegoro;
2. Ibu Dr. Ernia Duwi Saputri, S. Pd, M. H., selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial IKIP PGRI Bojonegoro
3. Bapak Nur Rohman, M. Pd., selaku kaprodi Pendidikan Ekonomi
4. Dr. Taufiq Hidayat, M. Pd., selaku dosen pembimbing I yang begitu banyak memberikan saran, arahan, serta motivasi dalam penyelesaian skripsi ini
5. Ali Noeruddin, S. Si., M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang begitu banyak memberikan saran, arahan, serta motivasi dalam penyelesaian skripsi ini
6. Bapak dan Ibu dosen program studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan yang bermanfaat

7. Semua teman seperjuangan angkatan 2021 Program Studi Pendidikan Ekonomi IKIP PGRI Bojonegoro yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan menjadi bahan masukan dalam dunia pendidikan. Tidak lupa, segala bentuk kritik dan saran yang membangun semangat penulis harapkan demi kesempurnaan penelitian ini.

Bojonegoro, 9 Juli 2025

Zainudin Zuhri

NIM. 21210088

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERTANYAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRAK.....	vi
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Definisi Operasional	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, DAN KERANGKA BERPIKIR	9
A. Kajian Pustaka.....	9
B. Kerangka Teoretis.....	12
1. Model Pembelajaran Kooperatif.....	12
2. Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	13
3. Berpikir Kritis	20
C. Kerangka Berpikir.....	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	29
A. Pendekatan Penelitian.....	29
B. Tempat dan Waktu Penelitian	29
C. Data dan Sumber Data Penelitian	29
D. Teknik Pengumpulan Data	31
E. Teknik Analisis Data	33
F. Teknik Validasi Data	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	36
A. Hasil Penelitian	36
B. Pembahasan.....	62
1. Desain model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> dalam melatih berpikir kritis	62

2. Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> dalam melatih berpikir kritis	65
3. Hasil model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> dalam melatih berpikir kritis	69
BAB V PENUTUP	73
A. Simpulan.....	73
B. Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN-LAMPIRAN	80

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan	9
Tabel 2.2 Indikator Kemampuan Berpikir Kritis	24
Tabel 4.1 Nama Siswa Kelas X6 SMAN 1 Kedungadem	39
Tabel 4.2 Langkah-langkah implementasi model kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	28
------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar	81
Lampiran 2 Observasi Sebelum Melakukan Penelitian	93
Lampiran 3 Pedoman Observasi.....	95
Lampiran 4 Pedoman Wawancara Siswa.....	96
Lampiran 5 Transkrip Wawancara Siswa	97
Lampiran 6 Transkrip Wawancara Siswa	99
Lampiran 7 Transkrip Wawancara Siswa	101
Lampiran 8 Transkrip Wawancara Siswa	103
Lampiran 9 Transkrip Wawancara Siswa	105
Lampiran 10 Dokumentasi.....	107
Lampiran 11 Surat Kartu Bimbingan Skripsi	108
Lampiran 12 Surat Selesai Bimbingan.....	110
Lampiran 13 Kartu Izin Penelitian	111
Lampiran Kartu Telah Melakukan Penelitian	112

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia, khususnya di negara berkembang seperti Indonesia. Dalam menghadapi persaingan global dan tuntutan zaman yang terus berubah, pendidikan tidak lagi cukup hanya menjadi sarana untuk mentransfer pengetahuan. Lebih dari itu, pendidikan harus mampu menumbuhkan karakter serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hal ini sesuai dengan amanat Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menekankan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, dan mandiri.

Salah satu keterampilan yang sangat esensial di abad ke-21 adalah kemampuan berpikir kritis. Berpikir kritis memungkinkan siswa untuk menganalisis informasi secara logis, mengevaluasi berbagai sudut pandang, dan memecahkan masalah secara objektif. Dengan keterampilan ini, siswa diharapkan tidak hanya menerima informasi begitu saja, melainkan mampu memahami dan mengolahnya menjadi pengetahuan yang bermakna untuk pengambilan keputusan yang tepat. Sayangnya, kondisi ideal ini belum sepenuhnya tercapai di berbagai satuan pendidikan, terutama di tingkat sekolah menengah.

Kondisi pembelajaran yang didominasi metode ceramah juga secara nyata terjadi dalam praktik di kelas X-6 SMAN 1 Kedungadem. Berdasarkan hasil observasi awal, pembelajaran ekonomi di kelas tersebut berlangsung secara

konvensional, di mana guru menjadi pusat informasi dan siswa hanya sebagai penerima materi. Guru lebih banyak menjelaskan materi secara lisan, sementara siswa duduk mendengarkan tanpa banyak kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Suasana kelas tampak pasif, interaksi terbatas, dan kegiatan tanya jawab pun jarang terjadi.

Lebih jauh, siswa terlihat kurang menunjukkan antusiasme terhadap materi yang diajarkan. Ketika guru memberikan penjelasan, sebagian besar siswa tampak tidak fokus, bahkan ada yang terlihat bosan dan hanya mengikuti pembelajaran secara formalitas. Hal ini berdampak langsung pada rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Mereka cenderung hanya mencatat apa yang disampaikan guru tanpa benar-benar memahami konsep-konsep ekonomi yang disampaikan, padahal materi ekonomi seringkali bersifat abstrak dan menuntut kemampuan berpikir logis serta analitis.

Situasi ini menunjukkan bahwa siswa di kelas X-6 tidak mendapatkan ruang yang cukup untuk melatih kemampuan berpikir kritis. Mereka jarang diajak berdiskusi, menyampaikan pendapat, atau menganalisis suatu permasalahan ekonomi secara mendalam. Bahkan ketika diberikan soal, siswa sering kali hanya menjawab secara hafalan, tanpa menunjukkan proses berpikir yang reflektif dan logis. Hal ini tentu mengkhawatirkan, mengingat kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu kompetensi esensial yang harus dikembangkan dalam pembelajaran ekonomi. Menurut Winoto (2020), metode ceramah yang monoton dan kurang inovatif menyebabkan siswa menjadi pasif, jenuh, dan kurang termotivasi dalam belajar. Metode ini tidak mampu mendorong siswa untuk aktif bertanya, berdiskusi, dan berpikir kritis karena pembelajaran cenderung berpusat

pada guru dan siswa hanya sebagai pendengar. Kondisi tersebut berdampak pada kemampuan berpikir kritis siswa, khususnya pada mata pelajaran ekonomi di Kelas X-6 SMAN 1 Kedungadem.

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas X-6 SMAN 1 Kedungadem, pembelajaran ekonomi selama ini masih didominasi oleh metode ceramah yang bersifat satu arah, sehingga menyebabkan suasana kelas menjadi pasif dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sangat terbatas. Kondisi ini berimplikasi pada rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa dalam memahami konsep ekonomi yang kompleks dan abstrak. Siswa hanya berperan sebagai penerima materi, kurang diajak berdiskusi, mengemukakan pendapat, atau menganalisis permasalahan, sehingga kemampuan berpikir kritisnya tidak berkembang secara optimal (Winoto, 2020).

Metode ini cenderung bersifat satu arah, di mana guru berperan sebagai pusat informasi sementara siswa hanya menjadi pendengar pasif. Kondisi ini secara signifikan membatasi kesempatan siswa untuk berinteraksi secara aktif, bertanya, bahkan berdiskusi atau mengemukakan pendapat kritisnya (Nugroho & Widodo, 2023). Selain itu, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran juga sangat minim karena mereka hanya mencatat materi tanpa benar-benar memahami atau menganalisis isi pelajaran secara mendalam.

Pembelajaran yang monoton tersebut membuat suasana kelas terasa kaku dan membosankan. Kurangnya variasi dan stimulasi dalam kegiatan belajar menyebabkan siswa merasa jenuh dan kurang termotivasi untuk aktif menggali materi lebih jauh (Fadillah & Setyawan, 2024). Keadaan ini mendorong rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran, yang berdampak langsung pada

menurunnya motivasi belajar mereka serta keterbatasan dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis.

Lebih jauh, metode ceramah tidak menyediakan ruang yang cukup bagi siswa untuk mengasah kemampuan analisis, evaluasi, serta pemecahan masalah secara reflektif. Siswa cenderung menggunakan cara hafalan dalam menjawab soal tanpa melalui proses berpikir logis yang mendalam, yang merupakan salah satu esensi berpikir kritis (Nugroho & Widodo, 2023). Padahal, di era pendidikan abad 21, keterampilan berpikir kritis sangat dibutuhkan dan harus dilatih melalui kegiatan pembelajaran yang melibatkan diskusi, kolaborasi, dan evaluasi aktif (Hartanti & Wulandari, 2024).

Kondisi tersebut memperlihatkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan partisipasi aktif siswa dengan metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurang inovatif (Pardede, 2019). Oleh karena itu, diperlukan inovasi model pembelajaran yang mampu mengatasi kelemahan metode ceramah sekaligus meningkatkan keterlibatan dan keterampilan berpikir kritis siswa secara efektif.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* hadir sebagai alternatif yang potensial untuk menjembatani kesenjangan ini. Model TGT mengintegrasikan kerja sama kelompok heterogen dengan elemen permainan dan kompetisi yang sehat, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif (Hermawan & Rahayu, 2020). Melalui diskusi kelompok dan turnamen antar tim, siswa didorong untuk aktif berpartisipasi, saling mengajar, dan berpikir kritis dalam memecahkan masalah secara bersama-sama (Pardede, 2019).

Teams Games Tournament (TGT) adalah pendekatan yang menggabungkan elemen permainan dengan kerja tim, di mana peserta didik bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk memecahkan masalah atau tugas tertentu. Setiap kelompok bersaing dalam “turnamen” yang dirancang untuk memotivasi peserta didik agar belajar dengan lebih aktif dan lebih mendalam. Dalam *Teams Games Tournament* (TGT), siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga dari teman sebaya, yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan berpikir kritis mereka.

Menurut Hermawan dan Rahayu (2020), model *Teams Games Tournament* (TGT) membentuk kelompok kecil yang terdiri dari empat hingga enam orang dengan latar belakang akademik, gender, ras, atau suku yang berbeda. Langkah-langkah penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Pardede (2019) mencakup 1) penyajian materi, 2) pembentukan kelompok secara heterogen, 3) pelaksanaan permainan, 4) pertandingan atau turnamen antar tim, dan 5) pemberian penghargaan. Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournaments* (TGT) adalah model yang melibatkan pembentuk tim secara heterogen, bertujuan untuk menguasai materi dengan baik, kemudian dilanjutkan dengan permainan atau turnamen antar tim untuk memperoleh poin tambahan, yang pada akhirnya akan menghasilkan skor tim. Penghargaan diberikan kepada tim dengan skor tertinggi.

Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam konteks ini bertujuan untuk melatih berpikir kritis peserta didik. Dalam *Teams Games Tournament* (TGT), setiap peserta didik tidak hanya berperan sebagai anggota kelompok, tetapi juga sebagai individu yang harus menunjukkan pemahaman dan

kemampuan berpikir kritis di setiap ronde permainan. Setiap kelompok bersaing untuk mendapatkan nilai terbaik, yang mendorong peserta didik untuk berpikir lebih dalam dan bekerja sama dalam memecahkan soal-soal yang diberikan.

Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat melatih berpikir kritis peserta didik, sekaligus memperkuat nilai-nilai kerja sama, kompetisi sehat, dan semangat belajar dalam konteks pembelajaran yang menyenangkan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam melatih berpikir kritis peserta didik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang diatas maka peneliti merumuskan masalah penelitian yang akan dilakukan yaitu:

1. Bagaimana desain model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam melatih berpikir kritis?
2. Bagaimana implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam melatih berpikir kritis?
3. Bagaimana hasil model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam melatih berpikir kritis?

C. Tujuan Penelitian

Sehubung dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui desain model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam melatih berpikir kritis.

2. Mengetahui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam melatih berpikir kritis.
3. Mengetahui hasil model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam melatih berpikir kritis.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk pengembangan ilmu pendidikan khususnya dalam bidang model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam melatih berpikir kritis.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

- 1) Memberikan informasi kepada pendidik dan calon pendidik mengenai proses pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
- 2) Sebagai bahan pertimbangan pendidik dan calon pendidik untuk lebih efektif dan kreatif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

b. Bagi Peserta Didik

Memberikan semangat baru peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran ekonomi secara menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Hasil Penelitian dapat digunakan untuk bahan pertimbangan dalam melakukan perbaruan pembelajaran dan proses belajar untuk menunjang pemecahan masalah yang ada disekolah.

d. Bagi Peneliti

Bermanfaat bagi penulis untuk mengetahui bagaimana terjun ke dunia pendidikan dan sebagai pengalaman.

E. Definisi Operasional

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.

Implementasi model pembelajaran kooperatif *Tipe Teams Games Tournament (TGT)* adalah suatu strategi pembelajaran di mana siswa bekerja dalam kelompok kecil yang disebut tim, yang berkompetisi dengan tim lainnya dalam sebuah permainan atau kuis. Setiap siswa dalam tim bertanggung jawab untuk menguasai materi yang telah diajarkan, kemudian menguji pemahaman mereka melalui permainan atau kompetisi dengan siswa dari tim lain. Proses ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman materi secara kolaboratif, dengan penilaian yang didasarkan pada performa individu dan kelompok.

2. Berpikir Kritis Peserta Didik

Berpikir kritis peserta didik dalam penelitian ini merujuk pada kemampuan individu untuk memahami materi pelajaran yang telah diajarkan, serta kemampuan untuk menganalisis dan mengevaluasi masalah yang berkaitan dengan materi tersebut.