

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan perhitungan analisis data yang dilakukan pada kelas VIII di SMP Negeri 1 Ampek Angkek dapat disimpulkan perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut :

1. Deskripsi hasil tes kemampuan berpikir kritis kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) berbantuan media interaktif *educandy* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII SMP Negeri 1 Ampek Angkek. Diperoleh *mean* (rata-rata) *pretest* dan *posttest* dengan *mean* 57.33% yang mana model TGT berbantuan media *educandy* cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.
2. Deskripsi hasil belajar kelas kontrol yang menerapkan media ekspositori berbantuan media *power point* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII SMP Negeri 1 Ampek Angkek. Diperoleh *mean pretest* dan *posttest* didapatkan *mean* 39.26% yang mana model ekspositori berbantuan media *power point* tidak efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.
3. Hasil uji hipotesis diperoleh nilai sig ($0,012 < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya terdapat perbedaan antara kemampuan berpikir kritis kelas eksperimen yang diberi model kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dan media interaktif *educandy* lebih tinggi dari kelas kontrol menggunakan model ekspositori dan media *power point*. Maka model pembelajaran kooperatif *team games tournament* (TGT) berbantuan media *educandy* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik dibandingkan dengan model ekspositori berbantuan media *power point*.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif *team games tournament* (TGT) berbantuan media *educandy* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik di SMP Negeri 1 Ampek Angkek, maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi pendidik, dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *team games tournament* (TGT) berbantuan media *educandy* di dalam kelas untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, di samping itu pendidik juga harus menguasai materi dan menguasai kelas terlebih dahulu, karena itu merupakan pondasi awal dalam pembelajaran.
2. Kepada kepala sekolah, memberikan motivasi dan dorongan terhadap guru maupun peserta didik dalam meningkatkan kemampuan belajar dan dapat mendukung guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif *team games tournament* (TGT) berbantuan media *educandy*, namun yang utama agar dapat melengkapi sarana dan prasarana yang mendukung dalam pembelajaran.
3. Kepada dinas pendidikan Agam, memberikan pelatihan terhadap guru untuk meningkatkan kemampuan guru pada zaman sekarang, untuk menunjang kemampuan guru dalam mengembangkan metode, strategi, dan media dalam pembelajaran serta mengatasi permasalahan yang ada pada sekolah.
4. Bagi peserta didik, pada zaman saat ini peserta didik harus dapat memanfaatkan teknologi dengan sebaik mungkin salah satunya mencari referensi pembelajaran yang ada dan hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran terutama dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis.
5. Bagi pembaca, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dan acuan untuk memperkaya wawasan yang dimiliki.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y., Aljamaliah, S. N. M., Rakhmayanti, F., & Anggraeni, D. (2022). *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Educandy di Kelas V SD. Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 1230–1242. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v6i2.1789>
- Aisyah, N., Susongko, P., & Fatkhurrohman, M. A. (2019). *Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) dengan Permainan Teka-Teki Silang (TTS) terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik. Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 1–11. <https://doi.org/10.24905/cakrawala.v13i2.200>
- Amri, K., Arinjani, S. M., & Sutriyani, W. (2022). *Analisis Penerapan Model TGT (Teams, Games And Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. Formosa Journal of Applied Sciences*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.55927/fjas.v1i1.708>
- Amrudin. (2022). *Metode Penelitian Ekonomi Islam*. Jakarta: Public Indonesia Utama.
- Anggraeni, R. (2023). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Dan Self-Confidence Siswa Smp Melalui Model Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Quizizz* <https://doi.org/10.13.%20Bab%20V.pdf> Anjarwati
- Anjarwati, E. (2019). *Efeektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Berbantu Media Roda Putar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SMP*. Lampung: UIN Raden Intan Lampung.
- Ardila, Salsa Novianti, Analisis Pentingnya Keterampilan Berpikir Kritis Terhadap Pembelajaran Bagi Siswa, *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(20).
- As-Sa'di, A.-R. N. (2018). *Tafsir As-Sa'adi* (2nd ed.). Madinah: International Islamic Publishing House.
- Atik Fitriya Nurul Fajar. (2022). *Profil Poses Berpikir Kritis Siswa Dalam Pemecahan Masalah Matematika Kontekstual Ditinjau Dari Gaya Kognitif Field Dependent-Independent Dan Gender*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta.

- Brookfield, S. (1998). *Critically Reflective Practice," Contiuing Education in the Health Professions*. 4(14).
- Buna'i. (2020). *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bunga Rindiyan Shafitri. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Course Review Horay Berbantuan Flipchart Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Kelas VII Di SMPN 35 Kota Padang*. Padang: UIN Imam Bonjol.
- E.Mulyasa, M. P. (2006). *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 4(4), Article 4. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Firmansyah, Iman, M. (2019). *Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar Dan Fungsi*. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 17(2), 79–90. <https://doi.org/10.17509/tk.v17i2.43562>
- Fitira, Y. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan dan Literasi Sains*. Yogyakarta: Deepublish.
- Habibati. (2017). *Strategi Belajar Mengajar*, Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Hamidah, S., Nurhafiva, N., Reizahran, R., & Fadhil, A. (2023). *Analisis Berpikir Kritis Dalam Buku Ajar Pendidikan Agama Islam Kelas Xi*. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.32478/piwulang.v5i2.1517>
- Hanafi, S. D., Nur, T. D., & Nashicah, A. Z. (2022). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams-Games-Tournaments (Tgt) Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X Di Sma*

- Negeri 1 Kepulauan SULA. *Jurnal Bioedukasi*, 5(2), 115–123.
<https://doi.org/10.33387/bioedu.v5i2.5208>
- Handayani. (2014). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus VII Suwat, Gianyar. Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1).
<https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v2i1.2283>
- Harahap, M. S. R. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas VIII SMP Negeri 13 Pekanbaru* [PhD Thesis, Universitas Islam Riau]. <https://repository.uir.ac.id/14131/>
- Jazairi, A. B. J. (2007). *Aisarur At-Tafasir li Kalami Al-'Aliyyi Al-Kabir*. Medan: Maktabah Al-'Ulum wa Al-Hukmi.
- Kasdin Sihotang. (2019). *Berpikir Kritis Kecakapan Hidup Di Era Digital*. Jakarta: PT. Kanishinus.
- Lestari, N. A., Hamidah, H., & Kusuma, J. W. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbentuk Quiziz terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Minat Belajar Siswa SMP. Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 10.
- Lilisa. (2019). *Berpikir Kritis dan PBL*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia.
- Maryenti, S. (2022). *Assesment for Learning, Educandy & Wordwall*. Bandung: Yayasan Rumah Rawda Indonesia.
- Merrante, C. T., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2019). *Penerapan Model Ttw (Think, Talk, Write) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Berfikir Kritis Siswa Kelas Iv Sd. Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(2), 928–935.
- Muhammad Rifai. 2022. *Risalah Tuntutan Shalat Lengkap Plus*. Semarang: PT. Karya Toha Putra.

- Nadhiroh, S. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam | Fitrah: Journal of Islamic Education*.
- Nurbaiti, M., & Putra, F. G. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Konsep Gamifikasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis*. *Nabla Dewantara: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 1–13. <https://doi.org/10.51517/nd.v6i1.238>
- Nurlelah. (2023). *Pendidikan Agama Islam*. Yogyakarta: Zahir Publising.
- Nuryanti, L., Zubaidah, S., & Diantoro, M. (2018). *Analisis kemampuan berpikir kritis siswa SMP*, Malang: State University of Malang.
- Oktafiani, Y. (2024). *Model Pembelajaran Teams Games Tournament dengan Pendekatan Realistic Mathematics Education Terhadap Peningkatan kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP Negeri 1 Comal* [Undergraduate_thesis, U.I.N K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan].
- Oktaviana, C. (2021). “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Game Educandy dan Video Animasi Kine Master dan Animaker pada Pembelajaran Pengenalan Kosakata Anggota Tubuh dan Panca Indra beserta Fungsi dan Cara Perawatannya.” *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2). <https://doi.org/10.26740/eds.v5n2.p166-174>
- PeterA. Facione. (2015). *Critical Thinking: What It Is and Why It Counts*. California: Measured Reasons and The Callifornia Academic Press.
- Prawesthi, E., Valencia, G., Marpaung, L., & Mujiwati, M. (2021). *Perbandingan Leaflet dan Video Animasi sebagai Media Edukasi dalam Meningkatkan Pengetahuan terhadap Pentingnya Penggunaan Gigi Tiruan pada Mahasiswa Poltekkes Jakarta II*. *Cakradonya Dental Journal*, 13(2), 144–150. <https://doi.org/10.26740/eds.v5n2.p166-174>
- Putu Yogik Suwara Mahardi. (2019). *Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikarya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter*

- Gotong Royong Dan Hasil Belajar Ipa. Pendidikan Multikultural Indonesia*, 1(3). <https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20821>
- Rachmantika, A. R., & Wardono, W. (2019). *Peran Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Matematika Dengan Pemecahan Masalah. PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 439–443.
- Rahmawati, P., Riswanda, J., Aisyah, N. F., Tastin, T., & Afriansyah, D. (2019). *Berpikir Kritis. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi*, 2(1), 39–43.
- Rahmayulis, (2019). *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Surabaya: Kalam Mulia.
- Remiswal, R. (2020). *Pengembangan Materi Pendidikan Agama Islam Berbasis E-Mobile Instrumental. Potensia: Jurnal Kependidikan Islam*, 6(1).
- Rosnaeni, R. (2021). *Karakteristik Dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. Jurnal Basicedu*, 5(5), Article 5.
- Santayasa, W. (2007). *Model-Model Pembelajaran Inovatif. Universitas Pendidikan Ganesha*, 1(2).
- Sembiring, G. (2019). *Menjadi Guru Sejati*. Jakarta: Best Publisher.
- Siregar, N. (2023). *Hubungan Antara Pretest Dan Posttest Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii B Di Mts Alwashliyah Panta Cermin*. 7(1).
- Sugiata, I. W. (2018). *Penerapan model pembelajaran team game tournament (tgt) untuk meningkatkan hasil belajar. Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78–87. <https://doi.org/10.23887/jpk.v2i2.16618>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Jakarta: Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukarelawa, I. (2024). *N-Gain vs Stacking*. Jakarta: Suryadarma.
- Supardi. (2019). *Statistik Penelitian Pendidikan*. Makasar: Raja Grafindo Persada.
- Supriyadi. (2020). *Pengembangan Instrumen Penelitian Dan Evauas*. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Manajemen.
- Suryabrata, S. (2011). *Metodologi Penelitian*. Makasar: Raja Grafindo.

- Syazai, N. (2019). *Olah Data Penelitian Pendidikan*. Bandar Lampung: Aura'.
- Tatik Pudjiani, Bagus mustakim. 2021. *Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti*. Jakarta selatan: PT tiga serangkai Pustaka Mandiri.
- Tobia, M. I., & Kristin, F. (2020). Perbedaan pengaruh model pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)* dengan *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap kemampuan berpikir kritis pada muatan pelajaran IPS siswa kelas 4 SD. *PIONIR: Jurnal Pendidikan*, 9(2).
- Tri Wahyu Setyaningrum. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Tgt (Teams Games Tournament)* Pada Materi Teks Berita Kelas Xi. *Urnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(2).
- Trinova, Z. (2022). *Model quantum learning dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik*. Tarbiyah Al-Awlad Universitas Imam Bonjol Padang.
- Trinova, Z. (2013). *Pembelajaran Berbasis Student-Centered Learning Pada Materi Pendidikan Agama Islam*. Al-Ta'lim Universitas Imam Bonjol Padang.
- Wahidi, R. (2016). *Tafsir Ayat-Ayat Terbawi Konteks Pendidikan*. Jakarta: Trussmedia Grafik.
- Wahyuni, I. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournaments (Tgt) Dan Minat Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa* [Phd Thesis, Universitas Hamzanwadi].
- Yolanza, R., & Mardianto, M. (2022). Analisis Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Menengah Atas Pada Mata Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), Article 1.
- Yunika Eka Saputri. (2022). *Discovery Learning Through Educandy: Its Effectiveness on Students' Critical Thinking Ability and Self-Confidence*. Universitas Muhammadiyah Surakarta, 6(1). <https://doi.org/10.23887/tscj.v6i1.61737>

Zubaidah, S. (2019). *Berpikir Kritis: Kemampuan berpikir tingkat tinggi yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran sains. Seminar Nasional Sains*, 6(8), 1–14.