

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

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 didepan 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.

B. Saran

Berdasarkan penelitian tentang kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dan model *Jigsaw* dengan memperhatikan minat belajar siswa, maka penulis menyarankan:

1. Hendaknya untuk mencapai tujuan khusus pembelajaran, sebaiknya guru dapat memilih model pembelajaran *Team Games Tournament* untuk pokok bahasan Sistem ekonomi karena dapat menumbuhkan antusias siswa dalam pembelajaran sehingga siswa lebih efektif dan kemampuan berpikir kritis siswa dapat meningkat.
2. Sebaiknya, jika siswa dalam kelas memiliki minat belajar rendah dalam pembelajaran bisa menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* untuk pokok bahasan Sistem Ekonomi karena dapat menggali potensi berpikir siswa.
3. Sebaiknya, siswa yang memiliki minat belajarnya tinggi dalam pembelajaran dapat menerapkan *Jigsaw* untuk pokok bahasan sistem ekonomi karena dapat memberikan rangsangan kepada siswa agar berminat dalam mengikuti proses belajar mengajar dan termotivasi untuk membantu rekan yang berkemampuan tidak lebih baik dari dirinya.
4. Model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa baik untuk yang memiliki minat belajar tinggi maupun rendah untuk pokok bahasan Sistem ekonomi, sehingga model ini dapat digunakan dalam pembelajaran. Tetapi, pada dasarnya setiap model pembelajaran dapat meningkatkan hasil pembelajaran bergantung bagaimana dalam pelaksanaan dan pengaplikasian model itu sendiri. Pemilihan model pembelajaran juga harus disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari.