

**PENERAPAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)
BERBANTUAN MEDIA *BOARD GAME* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN KOLABORASI SISWA**

SKRIPSI



**NURUL HABIBAH
NIM. 2281050064**

**JURUSAN TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER SYEKH NURJATI CIREBON
2026M / 1447H**

PENERAPAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN
MEDIA *BOARD GAME* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR
KRITIS DAN KOLABORASI SISWA

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Tadris Matematika

UINSSC
NURUL HABIBAH
NIM. 2281050064
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER SYEKH NURJATI CIREBON
2026M / 1447H

ABSTRAK

PENERAPAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *BOARD GAME* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN KOLABORASI SISWA

Kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi menjadi keterampilan penting dalam pembelajaran matematika karena dapat membantu siswa dalam menganalisis masalah dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas. Namun, pada kenyataannya kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi siswa masih tergolong rendah. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *board game*. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui apakah penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *board game* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, (2) mengetahui apakah penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *board game* dapat meningkatkan kolaborasi siswa, dan (3) mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *board game* dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain *quasi experiment*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Kota Cirebon tahun ajaran 2025/2026. Sampel penelitian ini adalah kelas VIII F sebagai kelas kontrol dan kelas VIII I sebagai kelas eksperimen yang masing-masing berjumlah 38 siswa dan dipilih melalui teknik *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes kemampuan berpikir kritis dan angket kolaborasi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *board game* dengan kategori tinggi dan rata-rata N-Gain sebesar 0,76, (2) terdapat peningkatan kolaborasi siswa dengan kategori sedang dan rata-rata N-Gain sebesar 0,56, dan (3) terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kritis antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$) dengan rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 68,73 dan kelas kontrol sebesar 48,05 sehingga selisihnya sebesar 20,68, serta terdapat perbedaan kolaborasi siswa yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi 0,017 ($<0,05$). Selain itu, nilai *effect size* sebesar 1,71 menunjukkan bahwa model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *board game* lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Kata kunci: *Team Games Tournament* (TGT), *Board Game*, Kemampuan Berpikir Kritis, Kolaborasi Siswa, Pembelajaran Matematika.

ABSTRACT

THE IMPLEMENTATION OF THE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) MODEL ASSISTED BY BOARD GAME MEDIA TO IMPROVE STUDENTS' CRITICAL THINKING AND COLLABORATION

Critical thinking and collaboration are important skills in mathematics learning because they help students analyze problems and work together in completing tasks. However, in reality, students' critical thinking and collaboration skills are still relatively low. One alternative that can be applied to overcome this problem is the implementation of the Team Games Tournament (TGT) model assisted by board game media. This study aims to: (1) determine whether the implementation of the Team Games Tournament (TGT) model assisted by board game media can improve students' critical thinking skills, (2) determine whether the implementation of the Team Games Tournament (TGT) model assisted by board game media can improve students' collaboration skills, and (3) determine the differences in the improvement of critical thinking and collaboration between students who learn using the Team Games Tournament (TGT) model assisted by board game media and those who learn using conventional learning. This study used a quantitative research method with a quasi-experimental design. The population of this study consisted of all eighth-grade students of SMP Negeri 7 Kota Cirebon in the 2025/2026 academic year. The sample consisted of class VIII F as the control class and class VIII I as the experimental class, each consisting of 38 students, selected using the cluster random sampling technique. Data were collected using a critical thinking skills test and a student collaboration questionnaire. The results showed that: (1) students' critical thinking skills increased after the implementation of the Team Games Tournament (TGT) model assisted by board game media with a high category and an average N-Gain of 0.76, (2) students' collaboration increased with a moderate category and an average N-Gain of 0.56, and (3) there was a difference in the improvement of critical thinking skills between the experimental and control classes indicated by a significance value of 0.000 (<0.05) with the average score of the experimental class 68.73 and the control class 48.05, resulting in a difference of 20.68, and there was also a difference in students' collaboration indicated by a significance value of 0.017 (<0.05). In addition, the effect size value of 1.71 indicates that the Team Games Tournament (TGT) model assisted by board game media is more effective than conventional learning.

Keywords: *Team Games Tournament (TGT), Board Game, Critical Thinking Skills, Student Collaboration, Mathematics Learning.*

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENERAPAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN
MEDIA *BOARD GAME* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
BERPIKIR KRITIS DAN KOLABORASI SISWA**



UINSSC

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIRIBON**

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Herani Tri Lestiana, M.Sc
NIP. 19880325 201801 2 003

Dr. Hj. Indah Nursuprianah, M.Si
NIP. 19750402 200604 2 001

NOTA DINAS

Kepada:

Yth. Ketua Jurusan Tadris Matematika

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon

di

Cirebon

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi

Nama : Nurul Habibah

NIM : 2281050064

Judul : Penerapan Model *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Board Game* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kolaborasi Siswa

Kami bersepakat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk dimunaqosahkan. Atas pertimbangan dan kebijakannya, kami haturkan banyak terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

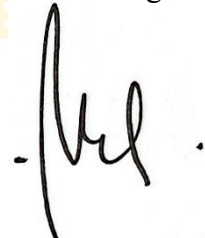
Pembimbing I



Herani Tri Lestiana, M.Sc
NIP. 19880325 201801 2 003

Cirebon, Maret 2026

Pembimbing II



Dr. Hj. Indah Nursuprianah, M.Si
NIP. 19750402 200604 2 001

PERNYATAAN KEASLIAN

Bismillahirrahmaanirrahiim

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Nurul Habibah

NIM : 2281050064

Fakultas / Jurusan : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/ Tadris Matematika

Judul : Penerapan Model *Team Games Tournament* (TGT)
Berbantuan Media *Board Game* untuk Meningkatkan
Kemampuan Berpikir Kritis dan Kolaborasi Siswa

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya penulis yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana (S1) di Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon.
2. Semua sumber yang penulis gunakan dalam penulisan skripsi ini telah dicantumkan sesuai ketentuan atau pedoman karya tulis ilmiah.
3. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini sebagian maupun keseluruhan isinya merupakan karya plagiat, penulis bersedia menerima sanksi yang berlaku di Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon.

Cirebon, 10 Maret 2026
Pembuat Pernyataan,

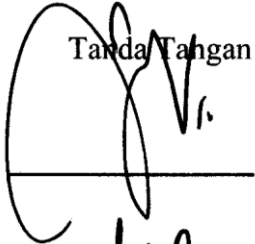
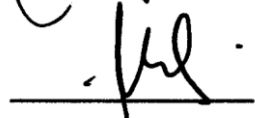
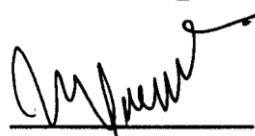


Nurul Habibah
NIM. 2281050064

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “**Penerapan Model Team Games Tournament Berbantuan Media Board Game untuk Meningkatkan Kemampuann Berpikir Kritis dan Kolaborasi Siswa**” oleh Nurul Habibah NIM. 2281050064 telah dimunaqasyahkan pada hari Jum’at tanggal 24 April 2026 di hadapan dewan penguji dan dinyatakan lulus.

Skripsi ini telah memenuhi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada Jurusan Tadris Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon.

	Tanggal	Tanda Tangan
Ketua Jurusan <u>Arif Abdul Haqq, S.Si., M.Pd</u> NIP. 19871216 201503 1 004	06 – 05 - 2026	
Sekretaris Jurusan <u>Dr. Hj. Indah Nursuprianah, M.Si</u> NIP. 19750402 200604 2 001	06 – 05 - 2026	
Penguji I <u>Dr. H. Darwan, M.Kom</u> NIP. 19810910 200801 1 010	05 – 05 - 2026	
Penguji II <u>Hendri Handoko, M.Pd</u> NIP. 19810802 201503 1 002	28 – 04 - 2026	
Pembimbing I <u>Herani Tri Lestiana, M.Sc</u> NIP. 19880325 201801 2 003	28 – 04 - 2026	
Pembimbing II <u>Dr. Hj. Indah Nursuprianah, M.Si</u> NIP. 19750402 200604 2 001	28 – 04 - 2026	

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan


Dr. H. Saifuddin, M.Ag.
NIP. 19720107 200312 1 001

RIWAYAT HIDUP



Nama Lengkap : Nurul Habibah
Tempat/Tanggal Lahir : Cirebon, 01 Februari 2004
Jenis Kelamin : Perempuan
Nama Bapak : Mohamad Taufik
Nama Ibu : Nining Mulyaningsih
Telp./ HP : 081809020844
e-mail : nurulhabibah0102@gmail.com

Alamat Lengkap : Jalan Gunung Merapi III No, 74 Perumnas Kota Cirebon

Riwayat Pendidikan:

1. SD Negeri Merapi, lulus tahun 2016
2. SMP Negeri 7 Kota Cirebon, lulus tahun 2019
3. SMA Negeri 3 Kota Cirebon, lulus tahun 2022
4. Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon, Jurusan Tadris Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, lulus tahun 2026

Riwayat Pelatihan/*Workshop*/Seminar, Pengabdian dan Magang:

1. Mengikuti Seminar Bedah Buku berjudul “Membumikan Matematika : dari Kampus ke Kampung” karya Dr. Budi Manfaat, M.Si. yang diselenggarakan oleh Pusat Perpustakaan Universitas Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon.
2. Mengikuti Seminar “Dialog Interaktif Antar Toko Agama (Membangun Mahasiswa yang Inklusif Melalui Keragaman Budaya di Era Digital)” dalam acara Dema Fest Vol.1 pada tahun 2024 yang diselenggarakan oleh DEMA Universitas Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon.
3. Mengikuti kegiatan sebagai volunteer panitia dalam Liga Matematika dan Seminar (LIMAS) Nasional XXIII pada tahun 2023 yang diselenggarakan oleh

Himpunan Mahasiswa Matematika (HIMKA) Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon.

4. Mengikuti kegiatan sebagai volunteer panitia dalam Liga Matematika dan Seminar (LIMAS) Internasional XXIV pada tahun 2024 yang diselenggarakan oleh Himpunan Mahasiswa Matematika (HIMKA) Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon.
5. Mengikuti kegiatan sebagai volunteer panitia Pengenalan Budaya Akademik dan Kemahasiswaan (PBAK) pada tahun 2024 yang diselenggarakan oleh Dewan Eksekutif Mahasiswa (DEMA) Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon.
6. Mengikuti kegiatan sebagai volunteer panitia Dema Fest Vol.1 pada tahun 2024 yang diselenggarakan oleh Dewan Eksekutif Mahasiswa (DEMA) Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon.
7. Mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) dengan mengusung tema “Literasi Baca dan Tulis Masyarakat” di Desa Banjarwangunan, Kecamatan Mundu, Kabupaten Cirebon, Jawa Barat pada Tahun 2025 yang diselenggarakan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon.
8. Mengikuti kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) atau Magang di SMP Negeri 7 Kota Cirebon, Kecamatan Harjamukti, Jawa Barat pada Tahun 2025, yang diselenggarakan oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon.

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat, kehendak, kekuatan, pertolongan dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada baginda Rasulullah SAW, keluarga dan para sahabat yang telah memberikan penerangan bagi umat Islam.

Skripsi dengan judul “Penerapan Model *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Board Game* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kolaborasi Siswa” ini disusun untuk memenuhi syarat kelulusan serta untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon (UIN SSC). Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, iringan do’a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. H. Aan Jaelani, M. Ag., Rektor Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dr. H. Saifuddin, M. Ag., Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. Arif Abdul Haqq, S.Si. M.Pd., Ketua Jurusan Tadris Matematika
4. Dr. Hj. Indah Nursuprianah, M.Si., sekretaris jurusan Tadris Matematika
5. Herani Tri Lestiana, M.Sc., Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, bantuan dan kesabaran dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Dr. Hj. Indah Nursuprianah, M.Si., Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, bantuan dan kesabaran dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Segenap dosen Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon, khususnya dosen Matematika yang telah memberikan ilmunya dengan sabar dan tanpa pamrih kepada penulis sehingga penulis mempunyai masa depan dan wawasan yang lebih dalam.
8. Ibu Dra. Euis Sulastri, M.Pd., Kepala SMP Negeri 7 Kota Cirebon, yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan

penelitian serta mendukung kelancaran proses penelitian. Terima kasih juga kepada Bapak Rizki Yulianto, S.Pd., selaku guru matematika, serta dewan guru, staf tata usaha, dan siswa-siswi kelas VIII dan IX yang telah memberikan dukungan dan kerja sama selama penelitian, sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

9. Kepada mamah dan papah yang senantiasa memberikan do'a, dukungan, dan kasih sayang tanpa henti, serta selalu memberikan kekuatan dalam setiap proses yang dilalui penulis. Dalam setiap perjalanan yang penuh tantangan, dukungan dan kepercayaan dari mamah dan papah menjadi alasan bagi penulis untuk terus berusaha. Segala pengorbanan, perhatian, dan perjuangan yang diberikan menjadi sumber kekuatan bagi penulis untuk terus melangkah hingga akhirnya mampu menyelesaikan pendidikan ini.
10. Kepada kakak penulis Linda Fajriyanti, S.Kep Ners, yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Terima kasih atas perhatian dan ketulusan yang diberikan selama penulis menempuh pendidikan.
11. Terima kasih kepada sahabat seperjuangan saya dengan NIM 2281050095 dan 2281050082, yang selalu mendampingi penulis selama penelitian, memberikan dukungan, serta mendengarkan setiap keluh kesah penulis selama proses perkuliahan.
12. Terima kasih kepada Nando Wili Saputra yang selalu mendukung dan menemani penulis selama proses penyusunan skripsi, serta menjadi sumber semangat bagi penulis hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
13. Terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan doa selama penulis menyelesaikan skripsi ini, meskipun tidak dapat disebutkan satu persatu. Segala kebaikan dan perhatian yang diberikan senantiasa menjadi motivasi bagi penulis, semoga Allah SWT membalas semuanya dengan pahala yang berlipat ganda.
14. Terakhir, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri, yaitu Nurul Habibah, atas kesabaran, ketekunan, dan kerja keras yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah berjuang melewati setiap tantangan, tetap konsisten, dan tidak menyerah hingga akhirnya skripsi

ini dapat diselesaikan. Semoga setiap langkah yang telah dijalani selalu diberi kekuatan, dikelilingi oleh orang-orang baik, dan setiap mimpi yang diperjuangkan perlahan-lahan dapat terwujud. Aamiin.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca sehingga dapat menyempurnakan penulisan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang membutuhkan.

Cirebon, 10 Maret 2026
Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
Kata Pengantar	x
Daftar Isi.....	xiii
Daftar Tabel	xvi
Daftar Gambar.....	xviii
Daftar Lampiran.....	xx
Bab I PENDAHULUAN	1
1. 1. Latar Belakang	1
1. 2. Identifikasi Masalah	5
1. 3. Cakupan Masalah	6
1. 4. Rumusan Masalah	6
1. 5. Tujuan Penelitian	6
1. 6. Manfaat Penelitian	7
1.6.1. Manfaat Teoritis.....	7
1.6.2. Manfaat Praktis	7
Bab II TELAAH PUSTAKA DAN KERANGKA TEORITIS	9
2. 1. Kajian dan Kerangka Teori	9
2.1.1. Teori Belajar Kooperatif.....	9
2.1.2. Teori <i>Active Learning</i>	10
2.1.3. Model <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	11
2.1.4. Langkah-Langkah dalam Model <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	12
2.1.5. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	14
2.1.6. Media <i>Board Game</i>	15
2.1.7. Jenis-Jenis Media <i>Board Game</i> dalam Pembelajaran Matematika	17
2.1.8. Kemampuan Berpikir Kritis.....	19
2.1.9. Kolaborasi Siswa	21

2.1.10.	Kerangka Teoritis.....	23
2. 2.	Kajian Penelitian Relevan Terdahulu.....	24
2. 3.	Kerangka Pemikiran.....	30
2. 4.	Hipotesis Penelitian.....	32
Bab III	METODE PENELITIAN.....	33
3. 1.	Metode dan Desain Penelitian.....	33
3. 2.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	34
3.2.1.	Tempat Penelitian.....	34
3.2.2.	Waktu Penelitian.....	35
3. 3.	Populasi dan Sampel Penelitian.....	36
3.3.1.	Populasi Penelitian.....	36
3.3.2.	Sampel Penelitian.....	36
3. 4.	Variabel Penelitian.....	37
3.4.1.	Variabel Bebas.....	37
3.4.2.	Variabel Terikat.....	38
3. 5.	Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	38
3.5.1.	Tes.....	38
3.5.2.	Angket Kolaborasi Siswa.....	43
3.5.3.	Observasi.....	45
3. 6.	Validitas dan Realibilitas Instrumen.....	45
3.6.1.	Validasi Ahli Instrumen Tes dan Angket.....	45
3.6.2.	Uji Coba Instrumen Tes.....	49
3. 7.	Teknik Analisis Data.....	56
3.7.1.	Uji Statistik Deskriptif.....	56
3.7.2.	Uji Statistik Inferensial.....	57
Bab IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	60
4. 1.	Hasil Penelitian.....	60
4.1.1.	Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Setelah Penerapan Model <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media <i>Board Game</i>	60

4.1.2.	Peningkatan Kolaborasi Siswa Setelah Penerapan Model <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media <i>Board Game</i>	63
4.1.3.	Perbedaan Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kolaborasi Siswa Antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	67
4. 2.	Pembahasan.....	79
4.2.1.	Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Setelah Penerapan Model <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media <i>Board Game</i>	79
4.2.2.	Peningkatan Kolaborasi Siswa Setelah Penerapan Model <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media <i>Board Game</i>	85
4.2.3.	Perbedaan Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kolaborasi Siswa Antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	86
Bab V	PENUTUP.....	89
5. 1.	Simpulan	89
5. 2.	Implikasi.....	90
5. 3.	Saran.....	90
	Daftar Pustaka	91
	Lampiran-Lampiran	104

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu	24
Tabel 2. 2 Hasil Penelitian Terdahulu	28
Tabel 3. 1 Desain Penelitian	34
Tabel 3. 2 Waktu Penelitian	35
Tabel 3. 3 Populasi Penelitian	36
Tabel 3. 4 Sampel Penelitian	37
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kritis Siswa	39
Tabel 3. 6 Rubrik Penilaian Tes Kemampuan Berpikir Kritis	41
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Instrumen Angket Kolaborasi Siswa	43
Tabel 3. 8 Pedoman Penskoran Angket Kolaborasi Siswa	44
Tabel 3. 9 Kriteria Interpretasi Validitas Tes	46
Tabel 3. 10 Hasil Uji Validitas Ahli Instrumen Tes	46
Tabel 3. 11 Kriteria Interpretasi Validitas Angket	47
Tabel 3. 12 Hasil Uji Validitas Ahli Instrumen Angket	47
Tabel 3. 13 Hasil Uji Validitas Uji Coba Instrumen Tes	50
Tabel 3. 14 Kriteria Koefisien Korelasi Uji Realibilitas Instrumen	51
Tabel 3. 15 Hasil Uji Realibilitas Uji Coba Instrumen Tes	52
Tabel 3. 16 Kriteria Indeks Kesukaran Instrumen	52
Tabel 3. 17 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Uji Coba Instrumen Tes	53
Tabel 3. 18 Kriteria Indeks Daya Pembeda Instrumen	54
Tabel 3. 19 Hasil Uji Daya Pembeda Uji Coba Instrumen Tes	54
Tabel 3. 20 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Instrumen Tes	55
Tabel 3. 21 Pedoman Penentuan Uji Normalitas	57
Tabel 3. 22 Pedoman Penentuan Uji Homogenitas	57
Tabel 3. 23 Kriteria Penilaian Uji N-Gain	58
Tabel 4. 1 Nilai Pretest-Posttest Kemampuan Berpikir Kritis Kelas Eksperimen	60
Tabel 4. 2 N-Gain <i>Score</i> Tes Kemampuan Berpikir Kritis Kelas Eksperimen	61
Tabel 4. 3 Hasil Uji N-Gain Tes Kemampuan Berpikir Kritis Kelas Eksperimen	62
Tabel 4. 4 Hasil Uji Normalitas N-Gain <i>Score</i> Kelas Eksperimen	63

Tabel 4. 5 Nilai <i>Preangket-Postangket</i> Kolaborasi Siswa Kelas Eksperimen.....	64
Tabel 4. 6 N-Gain <i>Score</i> Angket Kolaborasi Siswa Kelas Eksperimen	65
Tabel 4. 7 Hasil Uji N-Gain Angket Kolaborasi Siswa Kelas Eksperimen	66
Tabel 4. 8 Hasil Uji Normalitas N-Gain <i>Score</i> Kelas Eksperimen	67
Tabel 4. 9 Nilai <i>Pretest-Posttest</i> Kemampuan Berpikir Kritis Kelas Kontrol.....	68
Tabel 4. 10 N-Gain <i>Score</i> Tes Kemampuan Berpikir Kritis Kelas Kontrol	69
Tabel 4. 11 Hasil Uji N-Gain Kemampuan Berpikir Kritis Kelas Kontrol.....	70
Tabel 4. 12 Hasil Uji Normalitas Tes N-Gain <i>Score</i> Kelas Kontrol.....	70
Tabel 4. 13 Hasil Uji Normalitas N-Gain <i>Score</i> Tes Kemampuan Berpikir Kritis	71
Tabel 4. 14 Hasil Uji Homogenitas.....	72
Tabel 4. 15 Hasil Uji <i>Independent Sample t-Test</i>	73
Tabel 4. 16 Hasil Perhitungan Effect Size	74
Tabel 4. 17 Nilai <i>Preangket-Postangket</i> Kolaborasi Siswa Kelas Kontrol	75
Tabel 4. 18 N-Gain <i>Score</i> Angket Kolaborasi Siswa Kelas Kontrol	76
Tabel 4. 19 Hasil Uji N-Gain Angket Kolaborasi Siswa Kelas Kontrol.....	77
Tabel 4. 20 Hasil Uji Normalitas Angket N-Gain <i>Score</i> Kelas Kontrol.....	77
Tabel 4. 21 Hasil Uji <i>Mann-Whitney U</i>	78

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Aturan Permainan <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	14
Gambar 2. 2 Kerangka Teoritis	23
Gambar 2. 3 Kerangka Pemikiran	30
Gambar 4. 1 Tampilan Papan Ular Tangga Matematika	80
Gambar 4. 2 Penggunaan Tampilan Papan Ular Tangga Matematika	80
Gambar 4. 3 Tampilan Papan Ludo Matematika	81
Gambar 4. 4 Penggunaan Tampilan Papan Ludo Matematika.....	82
Gambar 4. 5 Tampilan Papan Monopoli Matematika	82
Gambar 4. 6 Penggunaan Tampilan Monopoli Matematika	83
Gambar 4. 7 Penggunaan <i>Infocus</i> sebagai Media Visual Pembelajaran	87
Gambar 4. 8 Pengisian Angket Kolaborasi	88
Gambar 5. 1 Dokumentasi Kegiatan Uji Coba Tes Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sebelum Pelaksanaan Penelitian.....	310
Gambar 5. 2 Dokumentasi Pelaksanaan <i>Pretest</i> Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Kelas Kontrol Sebelum Pembelajaran Dilaksanakan	311
Gambar 5. 3 Dokumentasi Pelaksanaan <i>Posttest</i> Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Kelas Kontrol Setelah Proses Pembelajaran Dilaksanakan.....	311
Gambar 5. 4 Dokumentasi Pelaksanaan <i>Pretest</i> Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Kelas Eksperimen Sebelum Pembelajaran Dilaksanakan.	312
Gambar 5. 5 Dokumentasi Pelaksanaan <i>Posttest</i> Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Kelas Eksperimen Setelah Proses Pembelajaran Dilaksanakan	312
Gambar 5. 6 Dokumentasi Pelaksanaan Pengisian <i>Preangket</i> Kolaborasi Siswa Pada Kelas Kontrol Sebelum Pembelajaran Dilaksanakan	313
Gambar 5. 7 Dokumentasi Pelaksanaan Pengisian <i>Postangket</i> Kolaborasi Siswa Pada Kelas Kontrol Setelah Proses Pembelajaran Dilaksanakan.....	313
Gambar 5. 8 Dokumentasi Pelaksanaan Pengisian <i>Preangket</i> Kolaborasi Siswa Pada Kelas Eksperimen Sebelum Pembelajaran Dilaksanakan	314

Gambar 5. 9 Dokumentasi Pelaksanaan Pengisian <i>Postangket</i> Kolaborasi Siswa Pada Kelas Eksperimen Setelah Proses Pembelajaran Dilaksanakan.	314
Gambar 5. 10 Dokumentasi Penggunaan Bahan Ajar Dalam Proses Pembelajaran Matematika Di Kelas.....	315

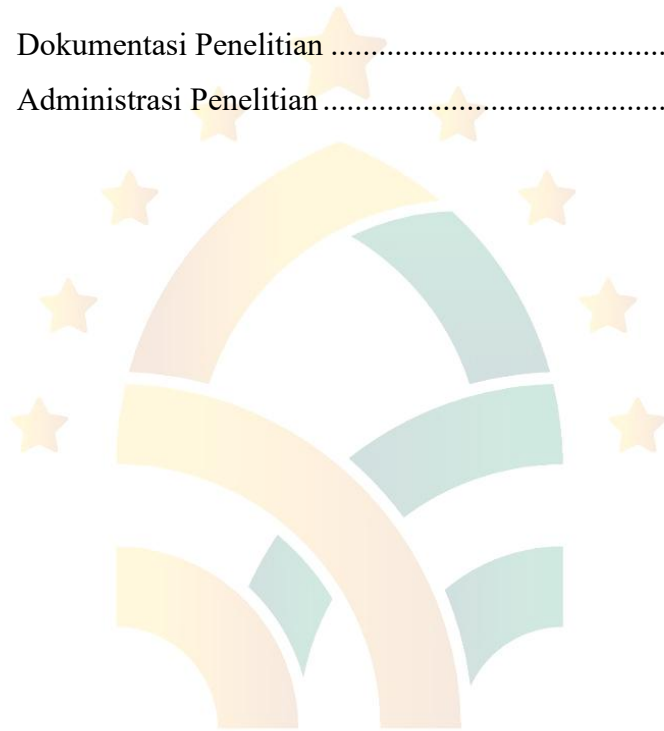


UINSSC

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON**

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Literatur Review.....	105
Lampiran 2	Perangkat Pembelajaran	122
Lampiran 3	Data Validasi dan Uji Coba Instrumen	196
Lampiran 4	Data Hasil Penelitian.....	276
Lampiran 5	Dokumentasi Penelitian	309
Lampiran 6	Administrasi Penelitian	316



UINSSC

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON