

## DAFTAR ISI

### LEMBAR PENGESAHAN

<b>PERNYATAAN</b> .....	i
<b>ABSTRAK</b> .....	ii
<b>ABSTRACT</b> .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iv
<b>UCAPAN TERIMAKASIH</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	9
1.3 Tujuan Penelitian .....	9
1.4 Kegunaan Penelitian .....	10
1.4.1 Kegunaan Teoritis .....	10
1.4.2 Kegunaan Praktis.....	10
<b>BAB II TINJAUAN TEORITIS</b> .....	11
2.1 Kajian Pustaka .....	11
2.1.1 Berpikir Kritis .....	11
2.1.1.1 Pengertian Berpikir Kritis.....	11
2.1.1.2 Manfaat Berpikir Kritis dalam Bidang Akademis .....	12
2.1.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Berpikir Kritis.....	12
2.1.1.4 Kriteria Tingkat Kemampuan Berpikir Kritis.....	13
2.1.1.5 Indikator Berpikir Kritis .....	14
2.1.2 Model Pembelajaran Kooperatif.....	14
2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif.....	14
2.1.3 Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) .....	15
2.1.3.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Teams Games             Tournament</i> (TGT) .....	15
2.1.3.2 Karakteristik Model Kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	16
2.1.3.3 Langkah-langkah Model Kooperatif tipe <i>Teams Games</i>	

<i>Tournament</i> (TGT) .....	17
2.1.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Model Kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) .....	18
2.1.4 Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Dengan <i>Quick and Smart</i> .....	19
2.1.4.1 Pengertian <i>Quick and Smart</i> .....	19
2.1.4.2 Kelebihan dan kekurangan <i>Quick and Smart</i> .....	20
2.1.5 Penggunaan Aplikasi <i>Quizizz</i> dalam <i>Quick and Smart</i> .....	21
2.1.5.1 Pengertian Aplikasi <i>Quizizz</i> .....	21
2.1.5.2 Langkah-Langkah Penggunaan Aplikasi <i>Quizizz</i> .....	22
2.1.5.3 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi <i>Quizizz</i> .....	24
2.1.5.4 Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif tipe TGT dengan <i>Quick and Smart</i> Berbantuan Aplikasi <i>Quizizz</i> .....	24
2.1.6 Teori Pembelajaran Konstruktivisme.....	26
2.1.6.1 Teori Edgar Dale (Kerucut Pengalaman).....	28
2.2 Hasil Penelitian yang Relevan .....	29
2.3 Kerangka Pemikiran.....	32
2.4 Hipotesis .....	35
<b>BAB III PROSEDUR PENELITIAN</b> .....	36
3.1 Metode Penelitian .....	36
3.2 Variabel Penelitian .....	36
3.2.1 Definisi Operasional.....	37
3.2.2 Operasionalisasi Variabel.....	37
3.3 Desain Penelitian.....	38
3.4 Populasi dan Sampel .....	39
3.4.1 Populasi .....	39
3.4.2 Sampel.....	40
3.5 Teknik Pengumpulan data.....	40
3.6 Instrumen Penelitian .....	41
3.6.1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian .....	41
3.6.2 Uji Validitas .....	42
3.6.3 Uji Reliabilitas.....	43
3.6.4 Analisis Butir Soal.....	44
3.6.4.1 Tingkat Kesukaran Butir Soal .....	44
3.6.4.2 Daya Pembeda.....	45
3.7 Teknik Analisis Data .....	46
3.7.1 Penskoran .....	46

3.7.2 Uji <i>N-Gain</i> .....	46
3.7.3 Uji Prasyarat Analisis .....	46
3.7.3.1 Uji Normalitas .....	46
3.7.3.2 Uji Homogenitas .....	47
3.8 Uji Hipotesis .....	48
3.9 Langkah-langkah Penelitian .....	49
3.10 Tempat dan Waktu Penelitian .....	50
3.10.1 Tempat Penelitian .....	50
3.10.2 Waktu Penelitian .....	50
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>52</b>
4.1 Deskripsi Temuan Penelitian .....	52
4.1.1 Gambaran Umum .....	52
4.2 Hasil Pengolahan Data .....	53
4.2.1 Data Hasil Analisis Deskriptif Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol .....	53
4.2.2 Hasil Pretest Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	54
4.2.3 Hasil <i>Posttest</i> Kelas eksperimen dan Kelas Kontrol .....	55
4.2.4 Hasil Penelitian Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen .....	56
4.2.5 Hasil Penelitian Pretest dan Posttest Kelas Kontrol .....	57
4.2.6 Perbandingan Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	59
4.3 Hasil Analisis Data .....	60
4.3.1 Uji Prasyarat Analisis .....	60
4.3.1.1 Uji Normalitas .....	60
4.3.1.2 Uji Homogenitas .....	61
4.3.2 Hasil Uji Hipotesis .....	61
4.3.2.1 Hasil Uji Hipotesis Pertama .....	61
4.3.2.2 Hasil Uji Hipotesis Kedua .....	63
4.3.2.3 Hasil Uji Hipotesis Ketiga .....	64
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian .....	66
4.4.1 Perbedaan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Konsep Perdagangan Internasional Di Kelas Eksperimen Yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dengan <i>Quick and Smart</i> Berbantuan Aplikasi <i>Quizizz</i> Pada Pengukuran Awal dan Akhir .....	66
4.4.2 Perbedaan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas Kontrol Pada Pengukuran Awal dan Pengukuran Akhir .....	69

4.4.3 Perbedaan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Antara Kelas Eksperimen Yang Menggunakan model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dengan <i>Quick and Smart</i> berbantuan Aplikasi <i>Quizizz</i> Dan Kelas Kontrol Pada Pengukuran Akhir .....	71
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>74</b>
5.1 Simpulan .....	74
5.2 Saran .....	74
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>76</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>83</b>
SILABUS EKONOMI.....	85
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN .....	87
MATERI PEMBELAJARAN .....	113
LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK.....	125
KISI-KISI SOAL INSTRUMEN .....	134
UJI COBA SOAL .....	136
INSTRUMEN PENELITIAN.....	136
SOAL INSTRUMEN PENELITIAN.....	152
KUNCIJAWABAN SOAL PRETEST DAN POSTTEST .....	157
HASIL UJI VALIDITAS.....	165
HASIL UJI REALIBILITAS .....	165
TINGKAT KESUKARAN SOAL .....	166
DAYA PEMBEDA.....	166
HASIL POSTEST, PRETEST, DAN N-GAIN.....	168
KELAS EKSPERIMEN XI IPS 4 .....	168
HASIL POSTEST, PRETEST, DAN N-GAIN.....	169
KELAS KONTROL XI IPS 3 .....	169
HASIL UJI NORMALITAS.....	171
HASIL UJI HOMOGENITAS.....	171
HASIL UJI PAIRED SAMPLES T-TEST HIPOTESIS PERTAMA .....	172
HASIL UJI PAIRED SAMPLES T-TEST HIPOTESIS KEDUA .....	172
HASIL INDEPENDENT T-TEST HIPOTESIS KETIGA .....	172
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>181</b>