

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORITIS**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

##### **2.1.1 Kemampuan Berpikir Kritis**

###### **2.1.1.1 Pengertian Kemampuan Berpikir Kritis**

Berpikir kritis merupakan suatu proses yang terarah dan jelas yang digunakan dalam kegiatan mental antara lain seperti memecahkan masalah, mengambil keputusan, serta kemampuan untuk berpendapat mengatakan sesuatu dengan penuh percaya diri. Menurut Ennis (Rahardhian, 2022: 91) “berpikir kritis merupakan evaluasi ide yang benar serta pemikiran reflektif tentang apa yang kita yakini dan apa yang kita lakukan”. Menurut Stobaugh (Azizah et al. 2018: 62) menyatakan “berpikir kritis merupakan kemampuan berpikir reflektif secara lebih mendalam dalam mengambil keputusan dan memecahkan masalah untuk menganalisis situasi, mengevaluasi argumen, dan menarik kesimpulan yang tepat”.

Menurut Rositawati (2018: 77) berpikir kritis merupakan suatu proses kegiatan dalam menginterpretasi dan mengevaluasi secara terarah, jelas, terampil dan aktif tentang suatu masalah yang meliputi observasi, merumuskan masalah, menentukan keputusan, menganalisis dan melakukan penelitian ilmiah yang akhirnya dapat menghasilkan suatu konsep. Sedangkan menurut Wasahua (2021: 76) “berpikir kritis adalah berpikir yang menanyakan kembali fakta, ide, gagasan, atau hubungan antar ide apakah benar atau tidak. Berpikir kritis juga diartikan berpikir membangun suatu ide, konsep atau gagasan dari hasil pertanyaan-pertanyaan yang menanyakan kebenaran suatu pikiran”.

Dari beberapa pendapat mengenai definisi kemampuan berpikir kritis dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan berpikir secara reflektif dalam menghubungkan berbagai fakta serta berpikir logis untuk memecahkan suatu masalah dan mengambil keputusan dengan tepat.

### 2.1.1.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Menurut Adisty, Evayenny, & Hasanah (2021: 5) faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kritis adalah sebagai berikut:

1. Kondisi fisik  
Jika dilihat dari kondisi fisik peserta didik terganggu, sementara peserta didik dihadapkan pada situasi yang menuntut pemikirannya agar matang dalam memecahkan permasalahan, maka kondisi fisik pun sangat mempengaruhi pikirannya.
2. Motivasi  
Motivasi sangat dibutuhkan untuk memberikan stimulus belajar terhadap peserta didik. Motivasi ini dapat dilihat dari kemampuan daya serap dalam belajar, mengambil resiko, menjawab pertanyaan, mempergunakan kesalahan sebagai kesimpulan belajar, semakin cepat memperoleh tujuan dan kepuasan, memperlihatkan tekad diri, sikap keingintauan, serta kesediaan untuk menyetujui hasil perilaku orang lain.
3. Rasa cemas  
Rasa cemas timbul secara otomatis apabila stimulus berlebih dan tidak dapat ditangani secara konstruktif dan destruktif. Secara konstruktif dilihat dari motivasi peserta didik untuk belajar dan menandakan perubahan terutama perasaan tidak nyaman dan terlalu fokus pada tujuan. Kemudian secara destruktif menimbulkan tingkah laku yang menggambarkan kecemasan berat atau panik, hal ini dapat membatasi peserta didik dalam berpikir kritis.
4. Perkembangan intelektual  
Perkembangan intelektual dapat meningkat dengan seiring berjalannya waktu dengan menyesuaikan usia dan tingkah perkembangannya. Hal ini dapat dilihat dari segi berpikir kognitif peserta didik kelas tinggi lebih mengarah pada C4-C6 yang selalu mencari dan memaparkan hubungan antara masalah yang didiskusikan dengan masalah atau pengalaman yang relevan.
5. Interaksi  
Dengan adanya komunikasi yang baik antar peserta didik dengan pengajar akan membuat suasana belajar asik dan tidak tertekan sehingga peserta didik menjadi lebih berani mengemukakan pendapatnya. Kemudian umpan balik juga sangat berpengaruh bagi perkembangan berpikir kritis peserta didik. Kemampuan berpikir kritis peserta didik akan lebih mudah berkembang jika pengembangan kemampuan didukung dengan upaya-upaya yang dilakukan terutama oleh guru dan peserta didik.

Menurut Dores, Wibowo, & Susanti (2020: 252-253) “faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kritis dibagi ke dalam dua faktor yaitu: faktor

psikologi belajar yang meliputi faktor motivasi, kecemasan, dan perkembangan intelektual, kemudian faktor fisiologi yang meliputi faktor kemandirian belajar dan interaksi”.

Dari beberapa pendapat yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa kondisi fisik, motivasi, rasa cemas, perkembangan intelektual, kemandirian, dan interaksi dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kritis peserta didik.

### **2.1.1.3 Indikator Kemampuan Berpikir Kritis**

Untuk mengetahui perubahan nilai pada suatu variabel maka diperlukan indikator sebagai alat ukur perubahan tersebut. Menurut Ennis (Sriliani et al., 2022: 183-184) “terdapat 12 indikator kemampuan berpikir kritis yang ideal. Indikator tersebut terangkum dalam 5 aspek keterampilan berpikir kritis.

1. Memberikan penjelasan sederhana (*elementary clarification*) yang meliputi memfokuskan pertanyaan, menganalisis argumen, bertanya dan menjawab pertanyaan.
2. Membangun keterampilan dasar (*basic support*) yang meliputi mempertimbangkan keabsahan suatu sumber, dan mengobservasi dan mempertimbangkan hasil observasi.
3. Menyimpulkan (*inferring*) yang meliputi membuat deduksi dan mempertimbangkan hasil deduksi, membuat induksi dan mempertimbangkan hasil induksi, membuat dan mempertimbangkan nilai keputusan.
4. Memberikan penjelasan lebih lanjut (*advanced clarification*) yang meliputi mendefinisikan istilah dan mempertimbangkan suatu definisi dan mengidentifikasi asumsi.
5. Mengatur strategi dan taktik (*strategies and tactics*) yang meliputi memutuskan suatu tindakan, dan berinteraksi dengan orang lain”.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis memiliki indikator-indikator yang harus dicapai oleh peserta didik sehingga mampu memenuhi kriteria kemampuan berpikir kritis yaitu menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

## **2.1.2 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)**

### **2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif**

Menurut Arifin (2018: 254) “model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk

belajar secara berkelompok yang beranggotakan 3-5 peserta didik dengan karakter yang berbeda-beda, yang mana model pembelajaran tersebut dapat menyesuaikan berbagai unsur yang terlibat dalam proses belajar mengajar”. Menurut Rusman (Wardah, 2020: 33) “model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan model pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen”.

Model pembelajaran kooperatif ini mempunyai banyak tipe sehingga bagi setiap guru atau pun calon guru perlu mengenal dan memahami berbagai macam model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai bekal mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Menurut Sulistio & Haryanti (2022: 16-62) “model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe yaitu: *Students Team Achievement Division (STAD)*, *Jigsaw*, *Group Investigation (GI)*, *Teams Games Tournament (TGT)*, *Think Pair Share (TPS)*, *Numbered Heads Together (NHT)*, *Make a Match*, *Rotating Trio Exchange*”.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dalam penerapannya melibatkan peserta didik secara aktif dengan membaginya dalam beberapa kelompok yang bersifat heterogen dan bekerja secara kolaboratif untuk menguasai materi yang disampaikan oleh guru.

#### **2.1.2.2 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)***

Menurut Slavin (Fauziyah & Anugraheni, 2020: 852) “model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* yaitu suatu model pembelajaran yang diimplementasikan dengan cara melakukan pertandingan permainan antar tim atau antar anggota kelompok”. Menurut Grabowski, Barbara, dan Fengfeng, K dalam Aras (2018: 122).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu model kooperatif dimana peserta didik ditempatkan dalam tim dengan kemampuan yang heterogen untuk berkompetisi dalam *game tournament*. Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* memiliki tiga elemen dasar yaitu tim, permainan, dan turnamen yang dalam

penerapannya melibatkan peserta didik yang aktif dalam belajar dan bermain bersama kelompoknya.

Menurut Hanafi, Nur, & Nasichah (2022: 116) “pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda”. Pendapat tersebut diperkuat oleh Shoimin (Saputra, Untari, & Mudiono, 2020: 1778) yang mengemukakan bahwa “model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran yang melibatkan seluruh peserta didik tanpa ada perbedaan status dan melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya yang mengandung unsur permainan dan *reinforcement*”. Menurut Bustami et al. (2022: 38) “penerapan model pembelajaran TGT lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik”. Hal ini sejalan dengan pendapat Fahrizal, Poerwanti, & Wahyuningsih (2020: 30) yang menyatakan bahwa “Model TGT ialah model pembelajaran yang mampu mendorong peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Mereka dihadapkan pada pemecahan masalah dalam kelompok belajarnya. Kemampuan berpikir kritis dikembangkan melalui diskusi kelompok, presentasi dan penyampaian pendapat dalam bentuk turnamen akademik ketika pembelajaran”.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah suatu model pembelajaran yang di dalamnya berisi tiga elemen dasar, yaitu tim, permainan, dan turnamen yang dalam penerapannya melibatkan seluruh peserta didik secara aktif dan berkelompok guna menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

### **2.1.2.3 Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)**

Ada beberapa langkah-langkah yang harus dilakukan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Slavin (Rahmawati, 2018: 73) langkah-langkah yang diterapkan dalam model

pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) antara lain sebagai berikut:

1. Penyajian kelas (*presentation class*)  
Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas, peserta didik harus benar-benar memerhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan *game* karena skor *game* akan menentukan skor kelompok.
2. Belajar dalam kelompok (*teams*)  
Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang peserta didik yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.
3. Permainan (*games*)  
Permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan peserta didik untuk turnamen mingguan.
4. Pertandingan (*tournament*)  
Biasanya pertandingan dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.
5. Penghargaan kelompok (*team recognition*)  
Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah bila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah implementasi dari model model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang harus dilalui oleh peserta didik adalah penyajian kelas, kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok.

#### **2.1.2.4 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)**

Setiap model pembelajaran dirancang agar memberikan manfaat guna menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Namun setiap model pembelajaran mempunyai kelebihan dan kelemahan masing-masing. Menurut Shoimin (Rahmawati, 2018: 73) model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dari model pembelajaran ini sebagai berikut:

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tidak hanya membuat peserta didik dengan kemampuan tinggi, tetapi peserta didik yang mampu akademis lebih rendah akan mendorong untuk aktif, dan memiliki peran penting dalam grup.
2. Model pembelajaran ini dapat mengembangkan rasa kerjasama dan saling menghormati antara peserta didik dalam anggota kelompoknya.
3. Peserta didik menjadi antusias karena guru membuat kesepakatan tentang penghargaan yang akan diberikan untuk peserta didik sebagai kelompok terbaik. Akhirnya para peserta didik menjadi lebih aktif dan tertarik di kelas karena ada aktivitas dalam bentuk permainan turnamen dalam model ini.

Tidak selamanya model pembelajaran memberikan hasil yang optimal dalam membantu tercapainya tujuan dari pembelajaran, terkadang model pembelajaran ini jika tidak adaptif dengan situasi dan kondisi pembelajaran akan ditemukan dan dirasakan suatu kelemahan. Kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai berikut:

1. Memakan waktu yang lama, karena pendidik harus menetapkan kondisi yang ditentukan dalam penerapan TGT.
2. Para guru dituntut untuk pandai memilih mata pelajaran yang cocok untuk metode ini.
3. Guru harus mempersiapkan sebelum diterapkan, misalnya, untuk membuat pertanyaan untuk setiap turnamen meja atau kompetisi, dan guru perlu mengetahui ukuran peserta didik yang secara akademis tertinggi ke terendah.

#### **2.1.2.5 Teori yang Melandasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)**

Pembelajaran melalui model kooperatif merupakan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil peserta didik dalam bekerjasama untuk memaksimalkan kondisi belajar demi tercapainya tujuan belajar. Model

pembelajaran kooperatif dilandasi oleh teori konstruktivisme. Menurut Suparlan (2019: 83) “teori konstruktivisme merupakan sebuah teori yang memberikan keluasan berpikir kepada peserta didik dan peserta didik dituntut untuk mempraktikkan teori yang sudah di ketahuinya dalam kehidupannya”.

Menurut Saputro & Pakpahan (2021: 31) teori konstruktivisme dikembangkan oleh Jean Piaget yang dikenal sebagai *Piaget Constructivism Cognitive* dan Lev Vygotsky yang dikenal sebagai *Constructivism Social*. Dalam teori konstruktivismenya, Piaget mengatakan bahwa potensi anak dapat berkembang dan berhasil karena dirinya sendiri yang membentuk atau mengkonstruksi. Sedangkan Vygotsky mengatakan anak dapat mengembangkan konsep-konsep yang lebih logis, sistematis dan rasional karena adanya dialog dengan orang disekitarnya yang memiliki kompetensi lebih. Maka dalam hal ini proses belajar dari kedua teori tersebut akan saling melengkapi seiring dengan masalah yang kondisional.

Menurut Mashudi (2018: 154-155) mengemukakan bahwa implikasi dari teori Piaget dalam pembelajaran yakni, bahwa peserta didik harus terlibat secara aktif dalam pengetahuannya sendiri dan ini sesuai dengan prinsip pembelajaran kooperatif yang memungkinkan setiap peserta didik memberi sumbangan bagi kelompoknya yang sangat diperlukan dalam belajar kooperatif. Dalam model pembelajaran kooperatif memungkinkan peserta didik saling berinteraksi dengan peserta didik lain. Hal ini sejalan dengan teori Vygotsky, melalui interaksi dengan temannya peserta didik dapat mempunyai peluang untuk mengungkapkan apa yang ada dalam pikiran dan dapat menjadikan proses berpikir lebih lancar. Proses ini nantinya dapat membantu peserta didik menyelesaikan permasalahan pembelajaran. Keadaan ini dapat diwujudkan dalam pembelajaran kooperatif yang meningkatkan aktivitas peserta didik dalam membicarakan mengenai apa yang kurang dipahami peserta didik bersama dengan peserta didik yang lainnya.

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa teori konstruktivisme dapat di katakan sebagai teori yang melandasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Hal ini dapat dilihat dari teori belajar konstruktivisme menurut Piaget dan Vygotsky yang



menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran peserta didik saling berinteraksi satu sama lain dengan temannya di dalam kelas, kemudian peserta didik diberikan materi masalah yang kompleks untuk di pecahkan, peserta didik diberikan kesempatan untuk mengungkapkan ide-ide dan pengetahuan yang dimilikinya dengan cara berdiskusi bersama temannya terkait dengan topik masalah yang diberikan. Sehingga peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya dengan kemampuan yang dimilikinya.

### **2.1.3 Media Pembelajaran *Mind Mapping***

#### **2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran *Mind Mapping***

Menurut Swadarma (2013: 2) “*mind mapping* adalah teknik pemanfaatan keseluruhan otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan”. Menurut Maili, Kurniawan, & Yasa (2021: 61) “*mind mapping* adalah suatu teknik pembuatan catatan yang dapat digunakan pada situasi dan topik tertentu, seperti dalam pembuatan perencanaan, penyelesaian masalah, membuat ringkasan, membuat struktur, dan pengumpulan ide-ide”. Sedangkan menurut Windura (Erwanda et al. 2022: 136) mendefinisikan “*mind mapping* sebagai strategi dalam melakukan pencatatan yang menggabungkan dan mengembangkan kapasitas aktivitas otak, sehingga dapat mempermudah setiap individu untuk mengatur serta menyimpan semua jenis informasi dengan cara menggabungkan dan mengembangkan potensi kerja otak”. Menurut Wardhani, Rustama, & Wibowo (2022: 986) “memakai media *mind mapping* bisa dipergunakan untuk mengetahui peningkatan berpikir kritis peserta didik”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *mind mapping* adalah sebuah teknik yang menggabungkan otak bagian kanan dan kiri untuk menerima berbagai macam ide baru. Ide-ide ini dituangkan ke dalam bentuk visual berupa tulisan dan gambar sehingga dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

#### **2.1.3.2 Langkah-langkah Membuat Media Pembelajaran *Mind Mapping***

Dalam pembuatan media *mind mapping* terdapat langkah-langkah atau kiat yang harus ditempuh saat membuatnya. Menurut Maili, Kurniawan, & Yasa

(2021: 61) langkah-langkah dalam membuat *mind mapping* adalah sebagai berikut:

1. Menyiapkan kertas putih pada posisi horizontal, letakkan pokok masalah di tengah kertas. Hal ini dapat memberi kebebasan pada otak untuk mengungkapkan pikiran dengan lebih bebas ke segala arah.
2. Menempatkan sebuah gagasan yang berkaitan dengan tema utama dan buatlah garis penghubung tebal, melengkung, dan cabang-cabang dari gambar inti di tengah-tengah kertas.
3. Menuliskan suatu kata kunci yang berhubungan dengan cabang sebelumnya dengan menggunakan warna-warna yang serasi. Cabang-cabang dapat dimulai dengan garis tebal lalu menipis.
4. Menggambarkan cabang-cabang kecil yang keluar dari subtopik-subtopik dan tuliskan kata kunci dibawahnya.
5. Membuatkan cabang yang lebih banyak jika dikehendaki dengan tulisan yang semakin lama semakin mengecil. Buatlah jenjang huruf besar untuk gagasan utama, penggunaan garis bawah untuk gagasan penting dibawahnya dan huruf kecil untuk yang lebih bawah lagi.
6. Membuatkan gambar-gambar pada bagian yang dirasa perlu untuk menanamkan pikiran.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam pembuatan *mind mapping* nantinya akan menuangkan pemikiran ide-ide kreatif bagi peserta didik dengan menyajikan materi secara lebih ringkas sehingga dapat lebih memudahkan dalam memahami materi.

### **2.1.3.3 Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran *Mind Mapping***

Dengan media pembelajaran *mind mapping* dapat mengembangkan pola kerja otak pada peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Dalam penggunaan media *mind mapping* tentu memiliki kelebihan dan kelemahannya tersendiri. Menurut Swadarma (2013: 9) kelebihan media *mind mapping* antara lain:

1. Meningkatkan kinerja manajemen pengetahuan.
2. Memaksimalkan sistem kerja otak.
3. Saling berhubungan satu sama lain sehingga semakin banyak ide dan informasi yang dapat disajikan.
4. Memacu kreativitas, sederhana dan mudah dikerjakan.
5. Sewaktu-waktu dapat me-*recall* data yang ada dengan mudah.
6. Menarik dan mudah tertangkap mata (*eye catching*).
7. Dapat melihat sejumlah besar data dengan mudah.

Kelemahan media *mind mapping* menurut Azizah, Ruminiati, & Zainudin (2018: 122) yaitu hanya peserta didik yang aktif yang terlibat, kurangnya aktivitas belajar peserta didik secara fisik, dan *mind map* peserta didik bervariasi sehingga guru akan kewalahan memeriksa *mind map* peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan media pembelajaran *mind mapping* dapat memunculkan ide-ide baru dari pemikiran peserta didik serta dapat mengeksplor kreativitas peserta didik, dengan adanya media *mind mapping* proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Sedangkan untuk kelemahannya, tidak peserta didik tidak sepenuhnya terlibat aktif dan tidak semua informasi dan materi dapat dimasukkan ke dalam media *mind mapping*.

## 2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan yang dijadikan sebagai acuan peneliti dalam melakukan penelitian dapat dilihat pada Tabel 2.1.

**Tabel 2.1**  
**Hasil Penelitian yang Relevan**

No.	Sumber Penelitian	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	Saidah Daeng Hanafi, Taslim D Nur, dan Arini Zahrotun Nasichah/Jurnal Bioedukasi Vol 5 No (2) Oktober 2022	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran <i>Teams-Games Tournaments</i> (TGT) Berbantuan Video Pembelajaran terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Kelas X di SMA Negeri 1 Kepulauan Sula	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran <i>Teams-Games-Tournaments</i> (TGT) terhadap kemampuan berpikir kritis Peserta didik Kelas X di SMA Negeri 1 Kepulauan Sula dengan taraf signifikan sebesar 0,009 sedangkan nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis postes pada kelas eksperimen adalah sebesar 67,13 % dan pada kelas kontrol adalah 63,73 %.
2	Fathor Rozi/Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan Volume 10,	Penerapan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> dalam Meningkatkan Cara Berfikir Siswi	Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswi telah mencapai ketuntasan belajar yang diharapkan, yaitu sebesar 75%. Artinya, tingkat berfikir siswi semakin tinggi sehingga tujuan

	Nomor 1, Mei 2022		belajar yang telah dirancang dapat tercapai dengan baik. Ini terbukti dengan jumlah nilai rata-rata siswi 80,25 dan siswi yang dinyatakan tuntas belajar sebanyak 17 siswi atau sebesar 70,83 %.
3	Ady Saputra, Sri Untari, dan Alif Mudiono/Jurnal Pendidikan, Vol. 5, No. 12, 2020	Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Melalui Penggunaan Model <i>Teams Games Tournaments</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata persentase keterlaksanaan pembelajaran dengan model <i>Teams Games Tournaments</i> oleh guru dari siklus I ke II yaitu dari 77% menjadi 88% dan persentase rata-rata hasil keterlaksanaan pembelajaran oleh peserta didik dari 77% menjadi 90%. Kemudian kemampuan berpikir kritis peserta didik juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 37,1 (kritis) menjadi 4,2 (sangat kritis).
4	Nur Endah Hikmah Fauziah/ Jurnal Basicedu Volume 4 Nomor 4 Tahun 2020	Pengaruh Model Pembelajaran TGT ( <i>Teams Games Tournament</i> ) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar	Hasil penelitian: 1) kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran tematik peserta didik sebelum menggunakan model pembelajaran TGT ( <i>Teams Games Tournament</i> ) nilai rata-rata sebesar 63,27. 2) kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran tematik peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran TGT ( <i>Teams Games Tournament</i> ) nilai rata-rata sebesar 74,12. 3) hasil analisis data <i>one sample T-test</i> menggunakan <i>teknik one samples test</i> diperoleh hasil t hitung 60,208 > t tabel 1,698 dan nilai signifikansi < 0,05). Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh

			kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran tematik peserta didik kelas V SDN Blotongan 03 Tahun Ajaran 2019/2020 dengan menggunakan model pembelajaran TGT ( <i>Teams Games Tournament</i> ).
--	--	--	--

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, terdapat persamaan pada hasil penelitian yang dilakukan oleh masing-masing peneliti yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan model belajar kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap variabel yang diteliti oleh peneliti sebelumnya.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah terletak pada variabel dependen yang diteliti yaitu kemampuan berpikir kritis dan variabel independen yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Sedangkan perbedaan dari keempat penelitian sebelumnya yaitu subjek penelitian, tempat penelitian, media pembelajaran yang digunakan, teknik pengumpulan data, dan pada uji hipotesis menambahkan uji *effect size* untuk mengetahui besarnya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

### 2.3 Kerangka Berpikir

Menurut Sugiyono (2019: 60) mengemukakan bahwa “kerangka berpikir merupakan penjelasan secara teoritis keterkaitan antar variabel yang diteliti, atau menjelaskan hubungan antara variabel dependen dan variabel independen”.

Teori yang melandasi penelitian ini adalah teori konstruktivisme. Menurut Suparlan (2019: 83) “teori konstruktivisme merupakan sebuah teori yang memberikan keluasan berpikir kepada peserta didik dan peserta didik dituntut untuk mempraktikkan teori yang sudah diketahuinya dalam kehidupannya”. Pemahaman konstruktivisme memandang peserta didik mempunyai potensi dan karakteristik masing-masing yang dapat dibentuk secara mandiri dengan mencari informasi atau pengetahuan baru untuk digabungkan dengan informasi yang dimiliki sebelumnya. Dan melalui interaksi, peserta didik memiliki peluang untuk

mengungkapkan apa yang ada dalam pikiran dan dapat menjadikan proses berpikir lebih lancar.

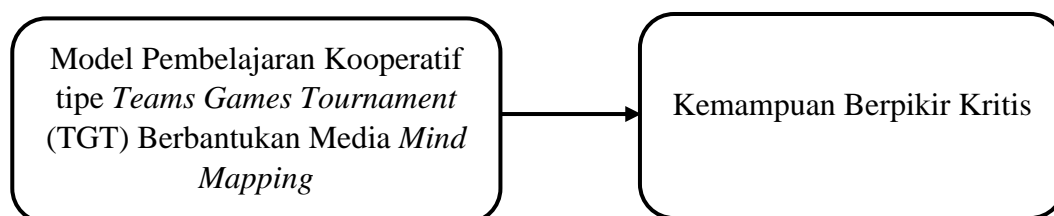
Berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan abad 21 yang harus dimiliki oleh peserta didik. Hal ini dikarenakan dengan memiliki kemampuan berpikir kritis maka peserta didik akan mampu untuk membedakan mana yang benar dan mana yang salah, karena pada dasarnya kemampuan berpikir kritis sendiri merupakan sikap mental untuk menganalisis atau mengevaluasi informasi. Permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran yaitu kemampuan berpikir kritis peserta didik yang rendah. Dimana hal tersebut disebabkan pada proses pelaksanaan belajar mengajar, guru hanya menggunakan metode ceramah atau komunikasi satu arah dan tidak menggunakan model pembelajaran yang mampu merangsang peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Mengingat pentingnya kemampuan berpikir kritis, maka diperlukan solusi untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kritis peserta didik, biasanya dapat dilihat dari faktor internal dan eksternal. Salah satu faktor eksternal yang dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kritis peserta didik yaitu pada model pembelajaran yang digunakan oleh guru saat mengajar. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran seorang guru harus dapat memilih dan menerapkan model pembelajaran inovatif dan berpusat pada peserta didik (*student centered*) agar mampu membuat peserta didik menjadi aktif, kreatif, mandiri, dan mampu berpikir kritis.

Salah satu model pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan kemampuan kritis pada peserta didik adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Penerapan model pembelajaran TGT lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Model pembelajaran ini diimplementasikan dalam bentuk permainan dan turnamen akademik dengan memakai kuis, yakni peserta didik bersaing sebagai wakil kelompoknya dengan anggota kelompok lainnya yang melibatkan persaingan imajinasi, pemikiran kreatif, dan mampu mendorong peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Dalam model pembelajaran

kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) peserta didik ditekankan untuk lebih aktif selama proses pembelajaran dan dituntut untuk dapat mengkonstruksikan pengetahuannya. Penerapan model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk menggali pengetahuan dan kemampuannya secara mandiri, aktif dalam kegiatan ilmiah, serta terampil dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi berdasarkan informasi dan pengetahuan yang telah didapatkan.

Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) juga diperlukan motivasi belajar untuk menekankan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran sebagai sarana pembantu yang dapat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media *mind mapping*. Media *mind mapping* dapat membantu peserta didik untuk membentuk, memvisualisasi, mendesain, mencatat, memecahkan masalah, membuat keputusan, merevisi dan mengklarifikasi topik utama ke dalam bentuk visual berupa tulisan dan gambar. Sehingga hal ini dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya.

Dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *mind mapping* pada mata pelajaran ekonomi diduga memiliki pengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Sehingga hubungan variabel tersebut dapat digambarkan ke dalam kerangka pemikiran, sebagai berikut:



**Gambar 2.1**  
**Kerangka Pemikiran**

#### **2.4 Hipotesis Penelitian**

Menurut Sugiyono (2019: 63) mengemukakan bahwa “hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang telah dinyatakan dalam

bentuk pertanyaan”. Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang memiliki rumusan dan implikasi dan biasanya diuji dan diterima. Dan yang kedua yaitu hipotesis nol ( $H_0$ ) yang menyatakan tidak ada korelasi antara dua variabel atau lebih dan biasanya diuji untuk ditolak. Maka hipotesis pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1.  $H_0$  : Tidak terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis peserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *mind mapping* pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah perlakuan.  
 $H_a$  : Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis peserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *mind mapping* pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah perlakuan.
2.  $H_0$  : Tidak terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis peserta didik menggunakan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol sebelum dan sesudah perlakuan.  
 $H_a$  : Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis peserta didik menggunakan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol sebelum dan sesudah perlakuan.
3.  $H_0$  : Tidak terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *mind mapping* dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan.  
 $H_a$  : Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *mind mapping* dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan.