

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Berpikir Kritis

2.1.1.1 Pengertian Berpikir Kritis

Berpikir kritis sangat penting dalam proses berpikir intelektual secara rasional dengan tujuan untuk memahami dan memecahkan suatu masalah dengan menganalisis, menafsirkan serta mengevaluasi dari informasi yang di peroleh. Kemampuan berpikir kritis yang dimiliki setiap individu siswa memiliki perbedaan masing-masing. Perbedaan berpikir kritis dipengaruhi beberapa faktor, seperti lingkungan, latar belakang, pemahaman, pengalaman dan pelatihan. Kemampuan berpikir kritis perlu dilatih dan dikembangkan melalui proses pembelajaran di sekolah.

Menurut Septiani (2018), “berpikir kritis adalah kemampuan berpikir secara logis dan reflektif yang bertujuan untuk menilai keakuratan suatu pengetahuan atau informasi dengan merinci bukti-bukti pendukung dan menyusun kesimpulan berdasarkan evaluasi tersebut.”. Kemudian menurut Siswono (2018), “berpikir kritis adalah sebuah proses dalam keterampilan berpikir secara efektif yang dapat membantu seseorang untuk membuat sesuatu, mengevaluasi, dan mengaplikasikan keputusan sesuai dengan apa yang dipercaya atau dilakukan”. Sedangkan menurut Walker (Budiarti, 2019), “berfikir kritis merupakan suatu proses yang dilalui dari proses pemecahan masalah dan kolaborasi dengan tujuan agar peserta didik memperoleh pengetahuan baru”. Selanjutnya menurut Ennis (Linda Z, 2019:3) berpendapat bahwa “berpikir kritis merupakan suatu proses berpikir reflektif yang berfokus pada memutuskan apa yang diyakini atau dilakukan”.

Berdasarkan pengertian dari beberapa tokoh di atas, penulis menyimpulkan bahwa berpikir kritis merupakan suatu proses kemampuan berpikir secara logis dan efektif dalam proses pemecahan masalah menganalisis, menafsirkan, mengaplikasikan serta mengevaluasi dari informasi yang diterima.

2.1.1.2 Manfaat Berpikir Kritis dalam Bidang Akademis

Kemampuan memahami dan memecahkan sebuah masalah dalam proses pembelajaran membutuhkan kemampuan berpikir kritis sebagai pondasi dalam menganalisis dan memberikan penilaian terhadap informasi yang diperoleh. Berpikir kritis memberikan manfaat dalam pengaplikasiannya jika kemampuan tersebut dilatih dan diolah saat proses pembelajaran. Menurut Sihotang (2019:43), manfaat berpikir kritis dalam bidang pendidikan adalah sebagai berikut: 1). Menunjukkan kreativitas; 2). Meningkatkan kemampuan berargumentasi; 3). Melakukan evaluasi atas ide dan teori.

2.1.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Berpikir Kritis

Menurut Adisty *et al.* (2021) faktor-faktor yang mempengaruhi 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 keingintahuan, 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, *et al.* (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 dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa kondisi fisik, motivasi, rasa cemas, pengembangan intelektual, interaksi kemandirian belajar dan interaksi dapat mempengaruhi berpikir kritis siswa selama proses pembelajaran.

2.1.1.4 Kriteria Tingkat Kemampuan Berpikir Kritis

Kriteria tingkat kemampuan berpikir kritis bertujuan untuk menilai dan mengukur sejauh mana seorang individu mampu berpikir secara kritis. Hal ini melibatkan kemampuan untuk menganalisis informasi, mengevaluasi argumen, dan membuat keputusan berdasarkan pemikiran yang logis dan terstruktur. Dengan adanya kriteria ini, dapat diketahui seberapa baik seseorang dalam menyusun pemikiran yang mendalam dan reflektif, serta bagaimana mereka menghadapi dan memecahkan masalah dengan cara yang efektif. Menurut Agip, Z. *et al.* (Wayudi, *et al.*, 2020: 72) pengukuran kriteria rata-rata kemampuan berpikir kritis peserta didik berdasarkan persentase dapat dilihat pada tabel 2.1 berikut:

Tabel 2.1 Kriteria tingkat Kemampuan Berpikir Kritis

| Persentase | Kriteria |
|-------------|---------------|
| 0-30% | Sangat Rendah |
| 31% - 50% | Rendah |
| 51% - 70% | Sedang |
| 71% - 85% | Tinggi |
| 86% - 100 % | Sangat Tinggi |

Sumber: Agip, Z. *et al.* (Wayudi, *et al.* 2020: 72)

2.1.1.5 Indikator Berpikir Kritis

Berpikir kritis memiliki beberapa indikator yang dapat digunakan untuk menilai kemampuan seseorang dalam berpikir kritis. Menurut Ennis (Suciono, 2021:22) indikator untuk mengukur berpikir kritis antara lain:

1. Memberikan penjelasan sederhana (*elementary clarification*) yang terdiri dari memfokuskan pertanyaan, menganalisis argumen, dan bertanya menjawab pertanyaan klasifikasi dan pertanyaan yang menantang.
2. Membangun keterampilan dasar (*basic support*) yang terdiri dari mempertimbangkan kredibilitas suatu sumber, mengobservasi dan mempertimbangkan suatu laporan hasil observasi.
3. Menyimpulkan (*inference*) terdiri dari kegiatan membuat deduksi dan mempertimbangkan hasil deduksi, menginduksi atau mempertimbangkan hasil induksi, membuat dan mempertimbangkan sampai pada kesimpulan.
4. Membuat penjelasan lebih lanjut (*advanced clarification*) terdiri atas mendefinisikan istilah-istilah, mempertimbangkan definisi dan dimensi, serta mengidentifikasi asumsi.
5. Mengatur Strategi dan taktik (*strategies and tactics*) terdiri dari menentukan suatu tindakan dan berinteraksi dengan orang lain.

2.1.2 Model Pembelajaran Kooperatif

2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Riana, *et al.* (2022) “model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil dengan tingkat kemampuan yang berbeda”. Sedangkan menurut Mubtadiin (2021), “kooperatif learning adalah suatu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja yang teratur kelompok, yang terdiri dua orang atau lebih”. Selain itu menurut Sulisworo, *et al.* (2018:2) berpendapat “Pembelajaran kooperatif adalah suatu aktivitas belajar yang disediakan lingkungan belajar untuk terjadi aktivitas yang saling mendukung antara satu pelajar dengan pelajar yang lain sehingga secara bersama – sama mereka tumbuh dalam memberikan makna pada suatu fenomena yang dipelajari”. Selanjutnya menurut Wijayanti (2018:626) menyatakan bahwa “kooperatif learning merupakan kegiatan

belajar bersama yang saling berhubungan satu sama lain dengan tugasnya masing – masing dalam kelompok bersama”.

Maka bisa disimpulkan model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan strategi belajar mengajar yang dengan menekankan kemampuan untuk bekerja secara berkelompok yang terdiri dari dua orang atau lebih dengan tugasnya masing-masing untuk memahami materi selama proses pembelajaran. Perencanaan model pembelajaran yang telah disusun kemudian guru memotivasi kemauan siswa untuk bekerja sama dan memiliki keterampilan bekerja secara kelompok untuk mengkomunikasikan hasil dari penguasaan materi selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

2.1.3 Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

2.1.3.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Slavin (Fauziyah *et al*, 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”. Sedangkan menurut Nugraha, *et al*. (2021) dalam (Kurniasih:510), “model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas dan peran seluruh siswa tanpa terkecuali, mengandalkan peran tutor sebaya serta mengandung unsur permainan dan pertandingan antar tim yang menyenangkan”. 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, *et al*. (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”.

Model pembelajaran kooperatif ini mempunyai banyak tipe sehingga bagi setiap guru dapat dapat mengenal dan memahami berbagai macam model

pembelajaran yang dapat digunakan. 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*”.

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu model kooperatif dalam pembelajaran yang membentuk kelompok kecil yang terdiri 3 orang atau lebih melibatkan kerja sama secara aktif dengan diskusi, pemecahan masalah, serta berkompetisi dalam proses pembelajaran dan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Selain itu, aktivitas belajar dengan permainan dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan peserta didik dapat belajar secara nyaman, gembira, santai, berjiwa pemenang dan sportivitas untuk mendapatkan pemahaman serta hasil pembelajaran yang terbaik.

2.1.3.2 Karakteristik Model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*

Menurut Slavin (Sukaisih, 2018: 68-69), mengemukakan bahwa terdapat 4 karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* yaitu:

1. *Team* (membentuk kelompok)

Pembentukan kelompok dilakukan berdasarkan perbedaan kemampuan kognitif, jenis kelamin, suku, dan juga ras. Perbedaan dalam kelompok ini bertujuan untuk menambah motivasi siswa dalam kerja sama dan saling membantu satu sama lain dalam penguasaan materi.

2. *Games*

Permainan terdiri dari pertanyaan yang relevan yang dirancang sedemikian rupa guna menguji pengetahuan dan daya tangkap siswa terhadap informasi yang diperolehnya. Games dimainkan di atas meja dengan 3-5 orang siswa merupakan wakil dari tim yang berbeda.

3. *Tournament*

Permainan yang dimaksud disini adalah permainan akademik yang dimainkan oleh tiap perwakilan dari kelompok yang berbeda. Permainan diawali dengan pembacaan peraturan terlebih dahulu. Biasanya turnamen berlangsung setelah kerja kelompok dalam tim selesai, dimana siswa telah ditentukan di meja ke berapa untuk bermain. Siswa dengan kemampuan tinggi berada dalam satu meja, siswa dengan kemampuan sedang dalam satu meja, siswa dengan kemampuan rendah berada dalam satu meja pula. Hal ini disesuaikan dengan jumlah siswa dalam kelas.

4. Penghargaan Kelompok

Penghargaan diberikan kepada kelompok dengan nilai rata-rata tertinggi (bukan nilai rata-rata permainan turnamen saja).

Karakteristik model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) di mana model tersebut sudah dirancang dengan strategi yang mengharuskan siswa belajar dalam kelompok kecil dan terlibat aktif dalam proses diskusi dengan kelompoknya. Materi diskusi diberikan oleh guru yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang digunakan. Selanjutnya perwakilan kelompok siswa akan ditugaskan untuk menjawab soal yang diberikan dengan konsep turnamen dan mencari pemenang dari setiap perwakilan kelompok yang akan diberikan penghargaan. Siswa akan bertanggung jawab terhadap kemampuan pengetahuan yang diterima dalam proses diskusi dengan kelompok masing-masing sehingga pembelajaran bersifat aktif, kritis, menyeluruh dan dapat mengembangkan pengetahuan yang telah dimilikinya.

2.1.3.3 Langkah-langkah Model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Slavin (Rahmawati, 2018:73) sintak atau langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Learning tipe TGT antara lain sebagai berikut:

1. Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi pada awal pelajaran dalam penyajian kelas, yang juga disebut presentasi kelas. Guru memberi kelompok tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat mengenai soal yang akan diberikan. Kegiatan ini biasanya dilakukan melalui pengajaran langsung atau ceramah yang dipimpin oleh guru. Hal ini akan membantu peserta didik bekerja lebih baik dalam kerja kelompok dan bermain game atau permainan karena nilai kelompok bergantung pada seberapa baik mereka memahami materi yang disampaikan guru.

2. Belajar dalam kelompok (*Teams*)

Guru membagi kelas berdasarkan jenis kelamin, etnik, dan ras. Dalam kebanyakan kasus, kelompok terdiri dari lima hingga enam siswa. Salah satu tugas kelompok adalah untuk mempelajari materi lebih lanjut dengan teman

kelompoknya dan, secara khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok untuk bekerja dengan baik dan optimal saat bermain atau bermain permainan. Setelah guru memberikan penyajian kelas, kelompok (tim atau kelompok belajar) bertugas untuk mempelajari lembar kerja.

3. *Game*

Game atau permainan, yang sebagian besar terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor, dimainkan di meja turnamen atau lomba oleh tiga peserta didik, masing-masing mewakili tim atau kelompoknya. Game atau permainan ini bertujuan untuk menguji pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan di kelas dan belajar dalam kelompok. Peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapat nilai.

4. Turnamen (*Tournament*)

Turnamen atau lomba adalah struktur pendidikan di mana permainan atau game terjadi. Setelah guru menyelesaikan presentasi kelas, turnamen atau lomba biasanya dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit. Pada turnamen atau lomba pertama, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen atau lomba.

5. Penghargaan Kelompok (*Team Recognize*)

Setelah lomba atau turnamen berakhir, guru mengumumkan pemenang. Jika nilai rata-rata mereka memenuhi kriteria, tim atau kelompok akan menerima sertifikat atau hadiah.

2.1.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*

Kelebihan dari penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* menurut Riski dan Rachman (2018:161-165) yaitu: 1). Lebih meningkatkan penerapan waktu untuk tugas gerak; 2). Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu; 3). Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara keseluruhan; 4). Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa; 5). Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain; 6). Motivasi belajar lebih tinggi; 7). Hasil belajar lebih baik. 8). Meningkatkan kebaikan budi, kerja sama, dan persaingan sehat. Sedangkan kekurangan dari penerapan model

kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Riski dan Rachman (2018) yaitu: 1). Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis; 2). Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan pembelajaran yang aktif, membuat kerja sama dengan baik, menumbuhkan interaksi peserta didik dengan teman sebaya dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan kelemahan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) mengakibatkan waktu pembelajaran kurang efektif, menimbulkan kegaduhan jika guru tidak bisa menguasai kelas, dan tidak semua peserta didik mempunyai kemampuan berpikir yang sama. Oleh karena itu, pendidik perlu mengatur jadwal pembelajaran yang efektif dan efisien dari mulai perencanaan sampai evaluasi kegiatan pembelajaran.

2.1.4 Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan *Quick and Smart*

2.1.4.1 Pengertian *Quick and Smart*

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT mengharuskan siswa untuk belajar dan memahami materi dengan metode yang menyenangkan dan menantang. Kelemahan TGT yang sudah dipaparkan di atas membutuhkan waktu yang lama untuk pelaksanaan turnamen dan kesulitan dalam pengontrolan siswa selama proses pelaksanaan turnamen sehingga pembelajaran tidak efektif dan efisien. Turnamen yang tidak membutuhkan waktu lama tetapi tetap dapat memotivasi belajar siswa serta memudahkan pengontrolan siswa dalam proses pelaksanaan turnamen merupakan solusi untuk mengatasi masalah tersebut. *Quick and Smart* dipilih karena dapat mengatasi masalah tersebut, siswa akan berusaha menjawab pertanyaan dengan benar dan cepat supaya menjadi pemenang dari turnamen yang dilaksanakan selama kegiatan pembelajaran. Turnamen ini akan membuat motivasi siswa lebih tinggi dan melatih kemampuan berpikir kritis siswa dalam menjawab pertanyaan dengan cepat dan benar.

Model pembelajaran kooperatif dengan *Quick and Smart* merupakan singkatan dari Cepat dan cerdas, di mana model ini dimodifikasi dari kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Sa'diyah *et al.* (2023) mendefinisikan “model *Teams Games Tournament* dengan *Quick and Smart* sebagai teknik pembelajaran yang dilaksanakan dengan menempatkan siswa dalam sebuah kompetisi atau perlombaan”. Sedangkan menurut Nurwijani (2021) menjelaskan bahwa “penggunaan model *Quick and Smart* yang merupakan model yang diadopsi dari model kompetensi lomba cerdas cermat akan mendukung siswa untuk aktif, cepat, dan cerdas selama proses pembelajaran”. Selanjutnya menurut Herningtyasari, *et al.* (2022:147) menjelaskan bahwa “*Quick and Smart* merupakan turnamen cerdas cermat di mana siswa bertanding kecepatan dan kebenaran dalam menjawab pertanyaan”. Selanjutnya menurut Alifa, *et al.* (2021) menjelaskan bahwa “proses pembelajaran dapat menjadi lebih menyenangkan jika diterapkan dengan permainan cerdas cermat”.

Berdasarkan dari beberapa ahli berpendapat, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan *Quick and Smart* merupakan teknik pembelajaran dalam berbentuk turnamen yang membentuk kelompok kecil di mana siswa akan bertanding dengan kelompok lain untuk menjadi pemenang dengan kecepatan dan kebenaran dalam menjawab soal yang diberikan oleh pendidik. Teknik cerdas cermat dapat meningkatkan keaktifan dan daya berpikir kritis seseorang termasuk pada siswa. Teknik ini dapat dipakai untuk menunjang pembelajaran dan mempertajam kemampuan berpikir kritis siswa dalam menjawab pertanyaan yang diberikan.

2.1.4.2 Kelebihan dan kekurangan *Quick and Smart*

Menurut Muliawan, J. U. (2016) kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan *Quick and smart* (Cerdas cermat) yaitu kelebihanannya sebagai berikut: 1). Dapat melatih dan meningkatnya rasa percaya diri pada siswa; 2). Melatih mental anak dan bersemangat belajar; 3). Melibatkan peran aktif peserta didik dalam proses belajar yang dilakukan oleh pendidik; 4). Merupakan bentuk aplikasi dalam pengembangan dari metode pembelajaran secara mandiri; 5). Mata pelajaran sesuai materi mampu berkembang serta dikembangkan

kedua belah pihak, pihak seorang pengajar sebagai seorang pendidik maupun peserta didik sebagai subjek pembelajar; 6). Melibatkan banyak unsur-unsur kependidikan mulai dari aspek kognitif, afektif, motorik, dan spiritual.

Adapun dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan *Quick and Smart* (Cerdas cermat) memiliki kekurangan utama yaitu tidak semua peserta didik aktif dalam menjawab soal, ada siswa yang malas dan pendiam karena kesulitan menjawab soal yang diberikan. Untuk mengatasi masalah tersebut semua siswa harus ikut dalam kegiatan turnamen dengan mencatat atau merangkum materi yang terdapat dalam soal turnamen.

2.1.5 Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam *Quick and Smart*

2.1.5.1 Pengertian Aplikasi *Quizizz*

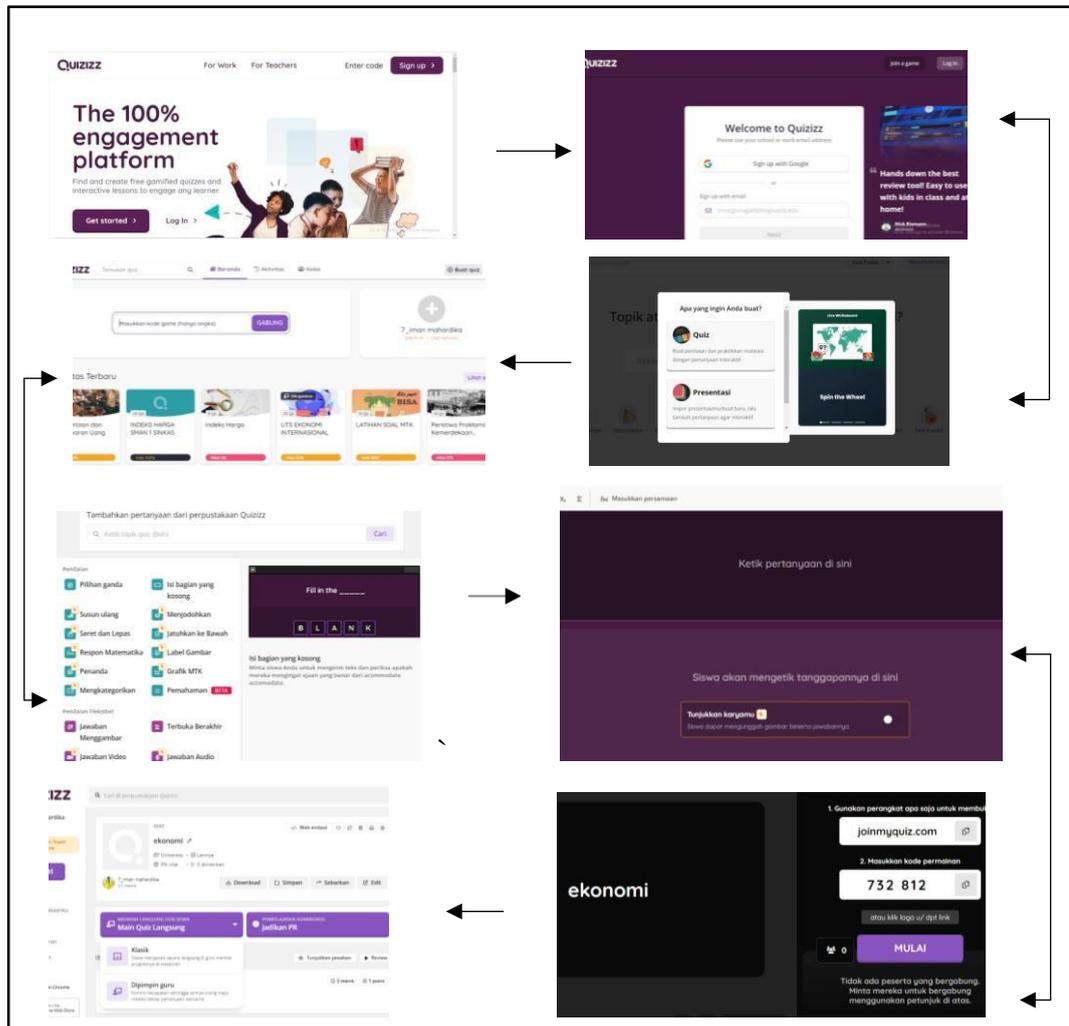
Quizizz Menurut Suhartatik (2020:6), “merupakan sebuah kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas yang dapat digunakan untuk penilaian harian, penilaian tengah semester dan penilaian akhir semester”. Selanjutnya menurut Purba (Sari, 2020:73-74), mengatakan bahwa “permainan *quizizz* ialah aplikasi pembelajaran berbasis permainan dengan aktivitas multi permainan serta membuat soal interaktif yang menyenangkan”. Sedangkan menurut Siti (2021) “*Quizizz* ialah aplikasi multiplayer yang bisa diakses dengan website atau aplikasi oleh guru maupun siswa”. Penjelasan lain diperkuat oleh Susanti (2020:75) “*Quizizz* dapat memungkinkan peserta didik untuk bersaing hingga siswa lebih aktif pada saat pembelajaran serta memotivasi dalam mengerjakan kuis sehingga mampu memperoleh hasil kuis yang tinggi”.

Dari beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *Quizizz* merupakan aplikasi atau situs yang dapat digunakan pendidik berbasis permainan kuis serta dapat meningkatkan daya pikir, hasil belajar dan motivasi peserta didik. Pembelajaran dengan berbantuan *quizizz* membuat suasa belajar lebih menyenangkan, efektif dan modern sesuai pembelajaran abad 21. Guru sebagai fasilitator bisa mempersiapkan dan membuat soal atau materi dalam aplikasi *quizizz*, dan murid bisa mengakses materi atau soal yang diberikan oleh guru.

2.1.5.2 Langkah-Langkah Penggunaan Aplikasi *Quizizz*

1. Pengguna Sebagai Guru

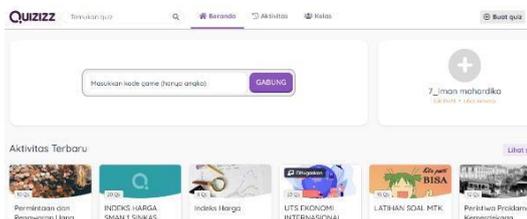
Penggunaan *quizizz* bisa diakses melalui aplikasi yang sudah didownload ataupun melalui web yang tersedia pada *gadget* masing-masing. Jika pengguna baru bisa membuat akun terlebih dahulu, dengan klik fitur “*sign up*” lalu daftarkan akun. Jika sudah mempunyai akun silahkan untuk daftar terlebih dahulu, dan jika sudah tinggal klik fitur “*log in*” di atas. Banyak sekali manfaat *quizizz* karena terdapat fitur-fitur yang digunakan dalam kuis interaktif maupun memasukkan materi pembelajaran. Jika akan membuat materi ataupun kuis bisa mengklik fitur “*Buat quiz*”. Jika sudah diklik fitur “*buat quiz*” maka akan muncul tampilan seperti gambar di atas dimana ada fitur “*quiz*” yang berfungsi sebagai pengguna hendak membuat kuis interaktif dan fitur “*presentasi*” berfungsi jika akan memasukkan materi maupun tugas pembelajaran. Ketika memilih fitur “*terbuka berakhir*”, fitur ini dipilih sesuai dengan model pembelajaran cerdas cermat. Guru bisa mengisi soal dan jawaban bisa langsung diperiksa secara langsung. Guru bisa mengatur batasan waktu untuk dijawab oleh siswa, jika sudah klik tombol simpan pada pojok kanan sesuai gambar di atas. Jika soal sudah tersimpan sebagai kuis, bisa digunakan langsung seperti fitur “*mainkan quiz langsung*” dan fitur “*jadikan pr*” untuk digunakan sesuai keinginan guru. Untuk memulai cerdas cermat maka bisa mengklik fitur “*dipimpin guru*” untuk memantau benar atau salah jawaban murid dan bisa langsung dikoreksi. Jika sudah memilih fitur “*mainkan langsung*”, dan tertera kode atau link untuk dibagikan kepada siswa untuk join memasuki kuis. Ketika sudah semua masuk tinggal klik “*mulai*” untuk menjalankan pertandingan. Langkah – langkah penggunaan *quizizz* bagi guru dapat dilihat pada gambar 2.1.



Gambar 2.1

Penggunaan Quizizz Sebagai Guru

2. Pengguna Sebagai Siswa



Gambar 2.2

Penggunaan Quizizz Sebagai Siswa

Siswa dapat mengakses *quizizz* melalui aplikasi atau website dan memasukkan kode yang dibagikan oleh guru dan memilih fitur “gabung” untuk memulai pertandingan.

2.1.5.3 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Quizizz*

Menurut Paksi, *et al* (2020:14-15) dalam aplikasi *quizizz* terdapat beberapa kekurangan dan kelebihan yang diuraikan sebagai berikut:

1. Kelebihan
 - a. Lebih privat, maksud lebih privat disini artinya bahwa setiap peserta didik akan bisa mengakses kuis pada *quizizz* jika sudah mendapatkan kode digit yang diberikan oleh guru.
 - b. Dapat dijadikan pekerjaan rumah (PR), dalam *quizizz* tidak hanya dapat dilakukan untuk melaksanakan kuis interaktif saja melainkan guru juga dapat menugaskan PR pada aplikasi *quizizz* dan batas pengerjaannya pun dapat diatur sesuai kebijakan yang dibuat oleh guru.
 - c. Tidak dapat mencontek, saat melakukan kuis interaktif peserta didik tidak dapat mencontek karena pada saat proses kuis berlangsung, soal yang diberikan kepada setiap peserta didik telah diacak oleh guru. Sehingga setiap nomor soal pada setiap peserta didik akan berbeda.
 - d. Mengetahui ranking, pada akhir pekerjaan, peserta didik dapat melihat dan mengetahui setiap ranking yang diperoleh oleh setiap peserta didik
 - e. Jawaban benar, tidak hanya ranking yang dapat peserta didik lihat namun juga peserta didik dapat mengetahui setiap jawaban yang benar dari soal yang sudah selesai dikerjakan.
2. Kekurangan
 - a. Mengalami penurunan tingkat pada ranking, penurunan ranking dapat terjadi walaupun peserta didik sudah selesai mengerjakan soal, hal ini terjadi karena cepat atau lambatnya peserta didik menyelesaikan soal akan mempengaruhi hasil nilai yang diperoleh, jika peserta didik mengerjakan soal lebih cepat maka akan memperoleh nilai yang besar pula begitupun sebaliknya.
 - b. Dipengaruhi internet yang kuat, dalam prosesnya *quizizz* akan membutuhkan koneksi internet yang kuat dan stabil terutama pada saat melaksanakan kuis interaktif, jika koneksi internet tidak stabil maka akan menghambat peserta didik dalam mengerjakan kuis.

2.1.5.4 Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif tipe TGT dengan *Quick and Smart* Berbantuan Aplikasi *Quizizz*

Berikut ini langkah model kooperatif tipe *teams games tournament* yang dimodifikasi dengan *quick and smart* dengan aplikasi *Quizizz*:

1. Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Pada awal pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dimodifikasi dengan *Quick and Smart* guru menyampaikan materi pada awal pelajaran dalam penyajian kelas, yang juga disebut presentasi kelas. Guru memberi kelompok tujuan pembelajaran, pokok materi, dan memberi tahu secara umum tentang materi yang akan diberikan. Kegiatan ini biasanya dilakukan melalui pengajaran langsung atau ceramah yang dipimpin oleh guru. Hal ini akan membantu peserta didik bekerja lebih baik dalam kerja kelompok dan bermain game atau permainan karena nilai kelompok bergantung pada seberapa baik mereka memahami materi yang disampaikan guru.

2. Belajar dalam kelompok (*Teams*)

Guru membagi kelas berdasarkan jenis kelamin, etnik, dan ras. Dalam kebanyakan kasus, kelompok terdiri dari lima hingga enam siswa. Salah satu tugas kelompok adalah untuk mempelajari materi lebih lanjut dengan teman kelompoknya dan, secara khusus, untuk mempersiapkan anggota kelompok untuk bekerja dengan baik dan optimal saat turnamen.

3. *Game*

Game atau permainan, yang sebagian besar terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor, dimainkan di meja turnamen atau lomba oleh tiga peserta didik, masing-masing mewakili tim atau kelompoknya. Game atau permainan ini bertujuan untuk menguji pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan di kelas dan belajar dalam kelompok. Peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapat nilai.

4. *Tournament*

Turnamen atau lomba adalah struktur pendidikan di mana permainan atau game terjadi. Setelah guru menyelesaikan presentasi kelas dan kelompok menyelesaikan diskusi dari kisi-kisi soal yang diberikan, maka perlombaan akan dimulai dengan tahapan sebagai berikut:

- a. Pada turnamen atau lomba, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen atau lomba dengan berisi 4-7 orang anggota setiap kelompok.

- b. Guru memerintah setiap kelompok untuk membuka aplikasi atau website *quizizz* sebagai media *quick and smart* dengan memasukkan kode *log in* yang telah diberikan.
- c. Setiap soal berbentuk essay yang disesuaikan dengan indikator berpikir kritis menurut Ennis (Suciono, 2021:22) dan terdiri dari minimal lima soal.
- d. Waktu pengerjaan setiap satu soal yaitu dengan batas 2-5 menit sesuai kerumitan soal.
- e. Guru akan memeriksa setiap jawaban kelompok dari soal yang dikerjakan kelompok.
- f. Kelompok yang sudah menjawab setiap soal mengirimkan jawabannya dan mengacungkan tangan oleh perwakilan kelompok untuk memberi tanda kelompok tercepat.
- g. Jika jawabannya sesuai dengan kunci jawaban guru dan menjadi kelompok tercepat maka akan diberikan poin 100, jika urutan kelompok yang menjawab ke dua maka diberi poin 85, kelompok urutan ketiga 75, dan urutan kelompok selanjutnya tidak diberikan poin walaupun menjawab dengan benar. Ketika jawaban setiap kelompok hampir menyerupai maka urutan kelompok pertama tercepat akan diberi poin 50, urutan kelompok kedua diberi poin 40, urutan kelompok ketiga diberi poin 30 dan jika salah maka akan diberi poin 0.

5. Penghargaan Kelompok (*Team Recognize*)

Setelah lomba atau turnamen berakhir, guru mengumumkan pemenang. Pemenang dipilih dari nilai yang diperoleh dan kecepatan dalam menjawab soal. Kelompok pemenang akan diberikan penghargaan berupa hadiah atau dalam bentuk lainnya.

2.1.6 Teori Pembelajaran Konstruktivisme

Dalam teori belajar menjelaskan mengenai bagaimana proses belajar dan suatu informasi dapat dipahami serta diproses dalam pemikiran siswa. Pembelajaran model kooperatif memfokuskan penggunaan kelompok kecil dalam bekerja sama untuk memaksimalkan kondisi belajar demi tercapainya tujuan belajar. Pada penelitian ini model 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”. Dalam teori ini pengetahuan harus diinterpretasikan sendiri oleh masing-masing individu. Pengetahuan bukan sesuatu yang sudah ada, melainkan suatu proses yang terus menerus berkembang sesuai kemajuan zaman. Dalam proses tersebut keaktifan dan kemampuan berpikir menentukan dalam pengembangan pengetahuan.

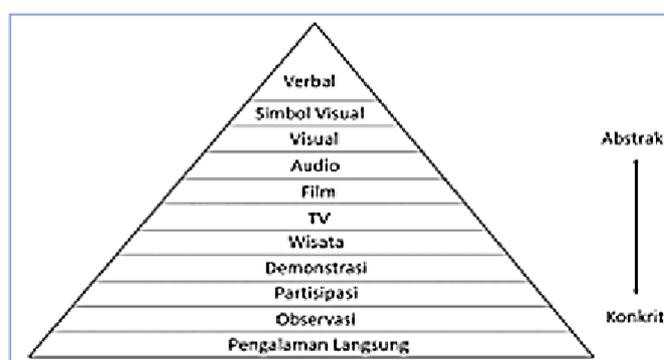
Mengenai teori konstruktivisme menurut Piaget (Sugrah, 2019:129), pemahaman adalah proses penemuan kembali atau rekonstruksi. Piaget menjelaskan bahwa anak-anak melewati serangkaian tahapan di mana mereka menerima ide yang kemudian dapat mereka ubah atau tolak. Dengan demikian, pemahaman berkembang melalui partisipasi dan keterlibatan aktif, di mana siswa tidak dapat dianggap pasif dalam setiap langkah atau tahapan perkembangan. Menurut Ali (2021:252) “pendekatan belajar kooperatif dalam teori Piaget ditujukan terutama kepada siswa yang memiliki kemampuan tinggi agar mampu membangun pengetahuan sendiri melalui interaksi dengan lingkungan. Lingkungan manusia maupun fisik memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan kepribadian dan kemampuan siswa. Dengan demikian, siswa dapat menjadi perancah (*scaffolding*) bagi teman-temannya yang lain”. Adapun pendapat Vygotsky (1978), seperti yang dikutip oleh Hidayatullah (2020:120), mengemukakan bahwa “pembelajaran konstruktivisme mencakup tingkatan atau jenjang yang disebut dengan *scaffolding*. *Scaffolding* merupakan bantuan yang diberikan kepada individu selama mereka berada pada tahap awal pembelajaran, yang kemudian akan dikurangi seiring dengan perkembangan kemampuan individu tersebut. Siswa diberikan bantuan seperti contoh, arahan, atau peringatan selama proses pembelajaran untuk membantu mereka menyelesaikan permasalahan secara mandiri”. Vygotsky (Muhammad *et al.* 2023:82), menggarisbawahi bahwa dalam metode pembelajaran aktif yang didasarkan pada teori konstruktivis, siswa berperan sebagai konstruktor informasi dan aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa teori konstruktivisme dapat dikatakan sebagai teori yang melandasi model pembelajaran

kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan *quick and smart* yang digunakan di kelas eksperimen. Hal ini dapat dilihat dari teori belajar konstruktivisme menurut Piaget dan Vygotsky yang menerangkan bahwa dalam kegiatan belajar peserta didik saling berinteraksi aktif satu sama lain, kemudian diberikan persoalan dari permasalahan yang kompleks untuk mencari solusi, peserta didik dapat menuangkan ide-ide pengetahuan yang dimiliki melalui diskusi dan berkompetisi sesuai konsep *quick and smart* dengan kelompok lain untuk menjadi pemenang turnamen dalam pembelajaran.

2.1.6.1 Teori Edgar Dale (Kerucut Pengalaman)

Teori Edgar Dale menunjukkan pengalaman yang diperoleh dalam menggunakan media dari paling konkret (di bagian paling bawah) hingga paling abstrak (di bagian paling atas). Menurut Edgar Dale (Suryani, *et al.* 2018:23) “tingkatan pengalaman perolehan hasil belajar digambarkan sebagai suatu proses komunikasi. Materi yang disampaikan kepada peserta didik disebut sebagai pesan, guru bertindak sebagai sumber pesan yang menuangkan pesan ke dalam simbol-simbol tertentu (encoding) dan peserta didik sebagai penerima pesan menafsirkan simbol-simbol tersebut sesuai dengan kemampuannya sehingga simbol tersebut dapat dipahami sebagai pesan (decoding)”.



Gambar 2.3
Teori Kerucut Edgar Dale

Pada gambar di atas menjelaskan tentang rentang tingkat pengalaman yang bersifat konkret hingga ke pengalaman melalui simbol-simbol komunikasi yang paling abstrak. Hal tersebut memberikan implikasi tertentu terhadap pemilihan dan bahan pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan belajar di kelas. Tingkat

kesulitan materi bukan dasar pengerucutan, melainkan tingkat keabstrakan jumlah jenis indra yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran atau pesan di kelas.

Teori tersebut selaras dengan penggunaan media *quizizz* yang digunakan dalam penelitian ini, bahwa semakin konkret media yang digunakan maka semakin mudah pengetahuan diperoleh dan kegiatan belajar sangat menyenangkan, oleh karena itu *quizizz* hadir dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemahaman dan daya pikir yang cepat. Penggunaan *quizizz* dari segi tampilan dan penerapan sehingga membuat peserta didik menarik serta antusias dalam terlibat langsung selama proses pembelajaran.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan digunakan untuk merujuk pada temuan atau temuan penelitian sebelumnya yang terkait atau mendukung topik penelitian. Temuan penelitian yang menggaris bawahi pentingnya topik penelitian dalam konteks ilmiah, sosial, atau praktis. Teori atau kerangka konseptual yang digunakan dalam penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik penelitian yang diusulkan. Penelitian yang relevan dijadikan sebagai acuan penulis dalam melakukan penelitian dapat dilihat pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2 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 XI di | Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran <i>Teams-Games-Tournaments</i> (TGT) terhadap kemampuan berpikir kritis Peserta didik Kelas XI di SMA Negeri 1 Kepulauan Sula dengan taraf signifikan sebesar 0,009, sedangkan nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis posttest pada kelas eksperimen adalah sebesar 67,13 % dan pada kelas kontrol adalah 63,73 %. |

| | | | |
|---|--|--|--|
| | | SMA Negeri 1 Kepulauan Sula | |
| 2 | Gadis Herningtyasari dan Ulya Himawati / Jurnal Magistra Vol 13 No (2) Desember 2022 | Efektivitas <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dengan <i>Quick and Smart</i> terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Materi <i>Things In The Classroom</i> | Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan TGT dengan <i>Quick and Smart</i> efektif meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Peningkatan aktivitas belajar posttest siswa pada kelas eksperimen rata-rata adalah lebih dari 80 % sedangkan kelas kontrol masih berada dalam rentang 47.36 % sampai 80%. Dalam hasil belajar posttest kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata yaitu 92 %, sedangkan kelas kontrol memiliki nilai rata-rata yaitu sebesar 71.05 %. |
| 3 | Surya Ningsi, Tabrani Ganis, dan Army Auliah / <i>Chemistry Education Review</i> Vol 4 No (1) September 2020 | Pengembangan Teknik Cerdas Cermat Kimia Berbasis HOTS dalam Model <i>Teams Games Tournament</i> untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik | Hasil penelitian menunjukkan peningkatan dengan pengembangan teknik cerdas kimia dalam model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) layak digunakan dalam pembelajaran kimia untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan berpikir kritis siswa. Kualitas teknik cerdas cermat kimia berbasis HOTS dalam model TGT memenuhi kriteria dengan nilai rata-rata motivasi belajar sebesar 3,31 (tinggi) dan nilai rata-rata keterampilan berpikir kritis peserta didik yaitu 0,79 (tinggi). |
| 4 | Rizal Dzul Fadly, Taty Sulastry, Sumiati Side / Jurnal Chemica | Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz pada Model Pembelajaran | Berdasarkan hasil penelitian bahwa ada pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz pada model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | Vol. 21 Nomor 1 Juni 2020, 100 - 108 | Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI MIA SMAN 1 Gowa | (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI MIA SMAN 1 Gowa terlihat bahwa nilai hasil belajar peserta didik menunjukkan persentase ketuntasan kelas eksperimen (60 %) atau sebanyak 18 peserta didik yang berada diatas nilai KKM (75) dimana angka tersebut lebih besar dari pada kelas kontrol (33,33 %) atau hanya 10 peserta didik yang tuntas pada materi larutan penyangga. |
| 5 | Reni Anggareni, Darto, Subayo / Jurnal Symmetry Vol 7 No X Agustus 2023 | Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan <i>Self Confidence</i> Siswa SMA Melalui Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan <i>Quizizz</i> | Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis siswa yang menggunakan model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantuan <i>Quizizz</i> pada kelas eksperimen dengan hasil indeks N-gain sebesar 0,744 dan kelas kontrol nilai indeks N-gain sebesar 0,415. <i>Self Confidence</i> pada kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 89,23 sedangkan pada kelas kontrol dengan nilai rata-rata 81,92 |
| 6 | Bagus Suseno, Iyan Setiawan, Rani Tania Pratiwi / <i>International Journal of Management and Business Intelligence</i> (IJBMI) Vol. 1, No. 2 2023: 87-106 | <i>The Influence of the Cooperative Learning Model Type of Teams Games Tournaments</i> (TGT) <i>with the Tournament Table Game on Students' Critical Thinking Abilities</i> | Hasil Penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dengan permainan meja turnamen dengan hasil n-gain 0,34 lebih tinggi dari kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas kontrol 0,15. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model pada kelas |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | eksperimen berpengaruh pada kemampuan berpikir kritis siswa. |
|--|--|--|--|

Adapun untuk persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang relevan dapat dilihat pada tabel 2.3 sebagai berikut:

Tabel 2.3

Persamaan dan Perbedaan Penelitian yang Relevan

| Persamaan | Perbedaan |
|---|--|
| Persamaan antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya adalah meneliti tentang model pembelajaran kooperatif tipe <i>teams games tournament</i> (TGT) dengan <i>quick and smart</i> dan media aplikasi <i>quizizz</i> . Variabel yang diukurnya berupa kemampuan berpikir kritis. Selain itu, metode dan design penelitiannya menggunakan metode quasi eksperimen dengan <i>non equivalent control grup design</i> . Kemudian untuk teknik analisis datanya menggunakan uji <i>paired sampel t-test</i> , dan uji <i>independent sample t-test</i> . | Perbedaan dari penelitian terdahulu adalah menambahkan aplikasi <i>quizizz</i> sebagai media berbantuan dalam penerapan <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dengan <i>quick and smart</i> . Pada penelitian ini selain menggunakan uji <i>paired sampel t-test</i> , dan uji <i>independent sample t-test</i> , menambahkan uji <i>N-gain</i> untuk mengukur seberapa besar peningkatan berpikir kritis siswa dan juga menghitung <i>effect size</i> untuk mengetahui besarnya pengaruh model yang digunakan dikelas kontrol terhadap berpikir kritis siswa dibandingkan dengan model pembelajaran di kelas kontrol. |

2.3 Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir menurut Hardiani, *et al.* (2020:321) adalah “sebuah model atau gambaran yang berupa konsep yang di dalamnya menjelaskan tentang hubungan antara variabel yang satu dengan variabel yang lainnya”. Kerangka berpikir merupakan kerangka konseptual yang berhubungan dengan faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka berpikir menjelaskan hubungan variabel yang akan diteliti, hubungan tersebut akan dirumuskan dalam bentuk paradigma penelitian. Kerangka berpikir merupakan alur penelitian dari dasar-dasar pemikiran yang menjadi awal latar belakang penelitian ini, dan menjadi pedoman dalam pelaksanaan kegiatan penelitian.

Teori yang melandasi penelitian ini adalah teori konstruktivisme. Menurut Suparlan (2019:83) “teori konstruktivisme merupakan sebuah teori yang memberikan keluasaan berpikir kepada peserta didik dan peserta didik dituntut untuk mempraktikkan teori yang sudah diketahuinya dalam kehidupannya”. Teori ini memandang peserta didik mempunyai potensi dan karakteristik yang berbeda yang dapat dibentuk secara mandiri dengan mencari informasi baru atau penggabungan informasi yang dimilikinya. Dengan adanya interaksi peserta didik memiliki peluang untuk mencurahkan isi pikiran sehingga memiliki proses berpikir yang lancar dalam kegiatan pembelajaran.

Kemampuan berpikir kritis sangat penting dalam pembelajaran abad 21 dengan perkembangan zaman dan teknologi yang akan menghadapi berbagai masalah yang kompleks. Salah satu keterampilan pembelajaran abad 21 yaitu kemampuan berpikir kritis, karena siswa akan menganalisis atau mengevaluasi informasi yang didapatkan dan memilah baik atau buruknya suatu informasi. Keberadaan teknologi pada perkembangan abad 21 menjadi awal dari salah satu kompetensi guru yang wajib dimiliki yaitu *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK). Terdapat 3 (tiga) aspek pengetahuan utama dalam TPACK adalah pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten atau materi. Implementasi TPACK dalam pembelajaran sangat sesuai dengan pembelajaran abad 21 yang memanfaatkan teknologi dalam meningkatkan berpikir kritis siswa. Permasalahan yang muncul dalam kegiatan belajar di kelas yaitu rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa.

Penyebab rendahnya berpikir kritis siswa terletak pada pelaksanaan metode pengajaran, di mana guru hanya memanfaatkan metode ceramah atau komunikasi satu arah tanpa menerapkan model pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Karena kemampuan berpikir kritis memiliki signifikansi yang penting, diperlukan solusi untuk meningkatkan kemampuan tersebut pada peserta didik. Berbagai faktor yang memengaruhi kemampuan berpikir kritis peserta didik, umumnya berasal dari faktor internal dan eksternal. Salah satu faktor eksternal yang memiliki dampak pada kemampuan berpikir kritis peserta didik adalah model pembelajaran yang

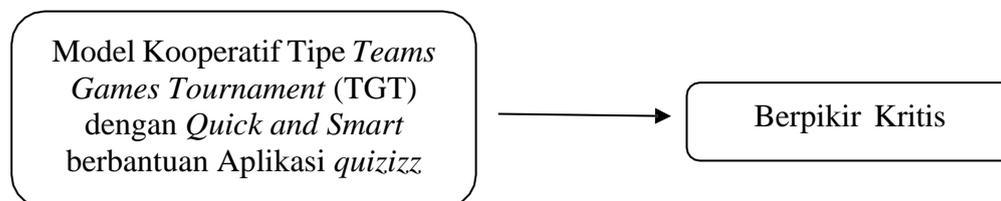
diadopsi oleh guru selama proses pengajaran. Oleh karena itu, dalam konteks pembelajaran, seorang guru perlu mampu memilih dan mengimplementasikan model pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada peserta didik (*student-centered*) agar dapat mendorong peserta didik menjadi aktif, kreatif, mandiri, dan memiliki kemampuan berpikir kritis yang lebih baik.

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan berpikir kritis siswa yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan *quick and smart* pada kelas eksperimen. Penerapan model pembelajaran ini membuat siswa lebih tertantang, menyenangkan dan lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Model pembelajaran ini diimplementasikan dalam membentuk kelompok kecil yang akan bersaing dengan kelompok yang dibentuk sebuah permainan dan turnamen dengan menjawab soal yang diberikan untuk mencari pemenang berdasarkan kecepatan dan kebenaran menjawab soal. Penerapan model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi serta berdiskusi untuk menggali pengetahuan dan pemahaman dalam memecahkan masalah yang dihadapi dari informasi yang didapatkan.

Memanfaatkan teknologi sebagai media pembantu dalam pembelajaran diharapkan untuk memudahkan proses pembelajaran. Supaya kegiatan pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan *quick and smart* lebih menarik siswa, diperlukan media sebagai penunjang pembelajaran. Salah satu media yang digunakan yaitu *quizizz* yang merupakan aplikasi atau situs yang dapat digunakan pendidik berbasis permainan kuis serta dapat meningkatkan daya pikir, hasil belajar dan motivasi peserta didik. Dalam teori kerucut pengalaman edgar dale menjelaskan bahwa semakin konkrit media yang digunakan maka akan semakin mudah pengetahuan diperoleh. Penggunaan *quizizz* sebagai berbantuan media dalam model pembelajaran dapat meningkatkan minat, antusias peserta didik dalam meningkatkan daya pikir karena media tersebut menarik dari segi tampilan dan penerapannya dalam proses pembelajaran.

Dengan penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan *Quick and Smart* berbantuan aplikasi *quizizz* 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 2.4
Kerangka Pemikiran

2.4 Hipotesis

Menurut Nurdin (2019), “hipotesis adalah satu kesimpulan sementara yang belum final, jawaban sementara, dugaan sementara yang merupakan konstruk peneliti terhadap masalah penelitian, yang menyatakan hubungan antara dua atau lebih variabel”. Hipotesis merupakan alat penting dalam metode ilmiah yang membantu membimbing dan memberikan struktur pada proses penelitian serta memastikan bahwa penelitian memiliki tujuan yang jelas dan terarah. Dengan merumuskan hipotesis dengan baik, peneliti dapat mengarahkan penelitiannya secara efektif dan memberikan kontribusi signifikan pada pengetahuan di bidang yang dipilih. Dengan demikian, hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kritis siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan *Quick and Smart* berbantuan Aplikasi *Quiziz* pada kelas eksperimen pada pengukuran awal dan akhir.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kritis siswa di kelas kontrol pada pengukuran awal dan akhir.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kritis siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan *Quick and Smart* berbantuan Aplikasi *Quizizz* dan di kelas kontrol pada pengukuran akhir.