

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Kemampuan Berpikir Kritis

2.1.1.1 Pengertian Berpikir Kritis

Menurut (Rositawati, 2018) berpikir kritis adalah proses terarah, jelas, terampil, dan aktif dalam menginterpretasi dan mengevaluasi suatu masalah. Proses ini meliputi pengamatan, perumusan masalah, pengambilan keputusan, analisis, serta penelitian ilmiah yang pada akhirnya menghasilkan suatu konsep. Sementara itu, menurut (Wasahua, 2021) berpikir kritis adalah kemampuan untuk mempertanyakan kembali fakta, ide, atau hubungan antar gagasan guna menentukan kebenarannya. Berpikir kritis juga melibatkan upaya membangun ide, konsep, atau gagasan yang didasarkan pada pertanyaan-pertanyaan mengenai validitas suatu pemikiran.

Berpikir kritis adalah proses terarah dan sistematis yang diterapkan dalam aktivitas mental seperti menyelesaikan masalah, mengambil keputusan, serta mengekspresikan pendapat dengan percaya diri. Menurut (Rahardhian, 2022) berpikir kritis berarti mengevaluasi gagasan yang benar dan melakukan refleksi mendalam atas keyakinan dan tindakan kita. (Azizah et al., 2018) juga menjelaskan bahwa berpikir kritis adalah kemampuan berpikir reflektif secara mendalam untuk membuat keputusan dan menyelesaikan masalah dengan cara menganalisis situasi, mengevaluasi argumen, serta menarik kesimpulan yang tepat. Dengan demikian berpikir kritis adalah suatu pola pikir yang kompleks dan masuk akal yang memungkinkan seseorang untuk menganalisis serta mengevaluasi suatu permasalahan secara sistematis berdasarkan data yang relevan untuk mendapatkan kemungkinan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan dengan tepat.

2.1.1.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berpikir Kritis

Menurut (Jiran Does et al., 2020) faktor-faktor yang memengaruhi kemampuan berpikir kritis dapat dikelompokkan menjadi dua kategori. Pertama, faktor psikologi belajar yang mencakup motivasi, kecemasan, dan perkembangan

intelektual. Kedua, faktor fisiologi yang meliputi kemandirian dalam belajar dan interaksi.

Kemampuan berpikir kritis dapat dipengaruhi oleh beragam faktor. Menurut (Nur Adisty et al., 2021) faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kritis meliputi hal-hal berikut:

1. Kondisi fisik

Apabila kondisi fisik peserta didik terganggu, sementara mereka dihadapkan pada situasi yang menuntut pemikiran yang matang untuk menyelesaikan masalah, maka kondisi fisik ini akan sangat memengaruhi kemampuan berpikir mereka

2. Motivasi

Motivasi sangat penting untuk mendorong semangat belajar peserta didik. Motivasi ini tercermin dalam kemampuan menyerap pelajaran, keberanian mengambil risiko, menjawab pertanyaan, memanfaatkan kesalahan sebagai pelajaran, mencapai tujuan dan kepuasan dengan lebih cepat, menunjukkan ketekunan, rasa ingin tahu, serta kesediaan menerima hasil tindakan orang lain.

3. Rasa cemas

Kecemasan muncul secara otomatis ketika terdapat stimulus berlebihan yang tidak dapat dikelola secara konstruktif maupun destruktif. Secara konstruktif, kecemasan terlihat dari dorongan belajar pada peserta didik dan menandakan adanya perubahan, terutama perasaan tidak nyaman dan fokus berlebih pada tujuan. Di sisi lain, secara destruktif, kecemasan dapat menyebabkan perilaku yang mencerminkan rasa takut berlebihan atau panik, yang akhirnya dapat menghambat kemampuan berpikir kritis peserta didik.

4. Perkembangan intelektual

Perkembangan intelektual dapat meningkat seiring waktu, menyesuaikan dengan usia dan tahap perkembangannya. Pada peserta didik tingkat atas, hal ini terlihat dari pola berpikir kognitif yang lebih mengarah ke tingkat C4-C6, di mana mereka cenderung mencari dan menghubungkan masalah yang didiskusikan dengan masalah atau pengalaman relevan lainnya.

5. Interaksi

Komunikasi yang baik antara peserta didik dan pengajar menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak menekan, sehingga peserta didik merasa lebih berani untuk mengungkapkan pendapat mereka. Selain itu, umpan balik juga memiliki dampak signifikan terhadap perkembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Kemampuan berpikir kritis peserta didik akan lebih mudah berkembang jika upaya pengembangan tersebut didukung oleh tindakan yang dilakukan, terutama oleh guru dan peserta didik itu sendiri.

Dari berbagai pendapat yang telah disampaikan di atas, dapat disimpulkan bahwa kondisi fisik, motivasi, kecemasan, perkembangan intelektual, kemandirian, dan interaksi memiliki pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik.

2.1.1.3 Indikator Kemampuan Berpikir Kritis

Untuk mengukur perubahan nilai pada suatu variabel, diperlukan indikator yang berfungsi sebagai alat ukur perubahan tersebut. Menurut (Sriliani et al., 2022), terdapat 12 indikator kemampuan berpikir kritis yang ideal, yang dapat dikelompokkan dalam 5 aspek keterampilan berpikir kritis.

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

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

2.1.2 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

2.1.2.1 Pengertian Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Pembelajaran kooperatif model TGT (*Team Games Tournament*) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan model TGT (*Team Games Tournament*) memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks dan di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar (Fuji Astuti et al., 2022).

TGT (*Team Games Tournament*) mempergunakan kelompok-kelompok yang sama, format pembelajaran dan kertas-kertas kerja. Komposisi anggota tim atau kelompok meliputi peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi, menengah dan rendah, peserta didik laki-laki dan wanita, dan para peserta didik yang berasal dari latar belakang rasial yang beragam, sehingga suatu kelompok akan terlihat sebagai mikrokosmos dari suatu kelas yang besar. dalam TGT (*Team Games Tournament*) peserta didik akan bermain pada aspek akademik untuk menunjukkan kemampuan penguasaannya terhadap suatu materi pelajaran. turnamen ini dapat dilakukan secara mingguan. Para peserta didik akan berkompetisi dalam turnamen tersebut dengan anggota-anggota dari kelompok lain yang berkemampuan seimbang pada waktu turnamen sebelumnya. Kompetisi tersebut dilaksanakan pada suatu meja-meja turnamen yang terdiri dari tiga peserta didik, yang masing-masing dapat berfungsi sebagai, pembaca, penantang I, atau penantang II, secara berputar atau bergilir.

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

Terdapat beberapa langkah yang perlu dilakukan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Slavin dalam (Rahmawati, 2018) langkah-langkah yang diterapkan dalam model pembelajaran kooperatif TGT meliputi hal-hal berikut:

1. Penyajian kelas (*presentation class*)

Di awal pembelajaran, guru menyampaikan materi melalui penyajian kelas, yang biasanya dilakukan dengan metode pengajaran langsung, ceramah, atau diskusi yang dipimpin oleh guru. Selama penyajian kelas, peserta didik perlu memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan dengan baik, karena hal ini akan membantu mereka berkontribusi lebih efektif saat bekerja dalam kelompok dan bermain game, mengingat skor dari permainan akan berpengaruh pada skor kelompok.

2. Belajar dalam kelompok (*teams*)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 hingga 5 peserta didik dengan anggota yang heterogen berdasarkan prestasi akademik, jenis kelamin, serta ras atau etnis. Tujuan pembentukan kelompok adalah untuk mendalami materi secara bersama-sama dengan teman sekelompok dan khususnya untuk mempersiapkan anggota agar dapat bekerja dengan baik dan optimal saat bermain game.

3. Permainan (*games*)

Permainan terdiri dari serangkaian pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh peserta didik dari penyajian kelas dan belajar dalam kelompok. Sebagian besar permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana yang diberi nomor. Peserta didik memilih kartu dengan nomor tertentu dan berusaha menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor tersebut. Peserta didik yang memberikan jawaban yang benar akan mendapatkan skor, yang kemudian akan dikumpulkan untuk turnamen mingguan.

4. Pertandingan (*tournament*)

Biasanya, pertandingan diadakan pada akhir minggu atau setelah setiap unit, setelah guru menyelesaikan presentasi kelas dan kelompok telah mengerjakan

lembar kerja. Pada turnamen pertama, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga peserta didik dengan prestasi tertinggi ditempatkan di meja I, diikuti oleh tiga peserta didik berikutnya di meja II, dan seterusnya.

5. Penghargaan kelompok (*team recognition*)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang berhasil menang, dan masing-masing tim akan menerima sertifikat atau hadiah jika rata-rata skor mereka memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

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

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

Setiap model pembelajaran dirancang untuk memberikan manfaat dalam mencapai tujuan pembelajaran. Namun, setiap model memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing. Menurut Shoimin (dalam (Rahmawati, 2018) model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki sejumlah kelebihan dan kelemahan. Berikut adalah beberapa kelebihan dari model pembelajaran ini:

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tidak hanya melibatkan peserta didik dengan kemampuan tinggi, tetapi juga mendorong peserta didik yang memiliki kemampuan akademis lebih rendah untuk aktif berpartisipasi dan berperan penting dalam kelompok.
2. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan rasa kerja sama dan saling menghormati di antara peserta didik dalam kelompok mereka.
3. Peserta didik menjadi lebih antusias karena guru menetapkan kesepakatan mengenai penghargaan yang akan diberikan kepada kelompok terbaik. Akibatnya, para peserta didik menjadi lebih aktif dan tertarik selama pelajaran, terutama karena adanya aktivitas berupa permainan turnamen dalam model ini.

Model pembelajaran tidak selalu menghasilkan hasil yang optimal dalam mencapai tujuan pembelajaran. Terkadang, jika model ini tidak sesuai dengan

situasi dan kondisi pembelajaran, kelemahan akan muncul dan dirasakan. Berikut adalah kelemahan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT):

1. Memerlukan waktu yang cukup lama, karena pendidik harus menetapkan kondisi-kondisi tertentu dalam penerapan model TGT.
2. Para guru diharuskan untuk mampu memilih mata pelajaran yang sesuai untuk diterapkan dengan metode ini.
3. Guru perlu melakukan persiapan sebelum menerapkan model ini, seperti menyusun pertanyaan untuk setiap turnamen meja atau kompetisi, serta mengetahui distribusi peserta didik dari yang berprestasi akademis tertinggi hingga terendah.

2.1.2.4 Teori Yang Mendukung Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Dalam teori belajar menjelaskan mengenai bagaimana terjadinya belajar serta bagaimana suatu informasi dapat diproses dalam pikiran siswa. Edgar Dale dalam (Ambarwati, 2023) menjelaskan bahwa tingkat pengalaman belajar yang lebih konkret dan langsung (berbasis pada indra) lebih efektif dalam memfasilitasi pemahaman dan pengingatan dibandingkan dengan pengalaman yang lebih abstrak atau teoretis. Untuk mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa, Edgar Dale melukiskannya dalam sebuah kerucut yang kemudian dinamakan *Cone Of Experience*. Selanjutnya (Ambarwati, 2023) juga menjelaskan kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale tersebut memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati, dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa.

Berdasarkan pernyataan diatas maka dapat disimpulkan bahwa teori *Cone Of Experience* dapat di katakan sebagai teori yang melandasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Hal ini dapat terlihat karena dalam penerapan model pembelajaran TGT siswa banyak terlibat dalam aktivitas yang memerlukan kolaborasi dan kompetisi yang menciptakan pengalaman langsung. Hal ini sesuai dengan bagian bawah piramida Dale, yang

menunjukkan bahwa pengalaman langsung dan nyata lebih efektif dalam pembelajaran dibandingkan dengan metode yang lebih abstrak, seperti mendengarkan ceramah.

Teori lain yang mendukung penelitian ini adalah teori belajar konstruktivisme. (Stit, Nusantara and Ntb, 2019) Teori konstruktivisme merupakan teori yang sudah tidak asing lagi bagi dunia pendidikan, sebelum mengetahui lebih jauh tentang teori konstruktivisme alangkah lebih baiknya di ketahui dulu konetruktivisme itu sendiri. Konstruktivisme berarti bersifat membangun. Dalam konteks filsafat pendidikan, konstruktivisme adalah suatu upaya membangun tata susunan hidup yang berbudaya modern. Berdasarkan penjelasan tersebut, bahwa konstruktivisme merupakan sebuah teori yang sifatnya membangun, membangun dari segi kemampuan, pemahaman, dalam proses pembelajaran. Sebab dengan memiliki sifat membangun maka dapat diharapkan keaktifan dari pada siswa akan meningkat kecerdasannya.

Menurut Shymansky dalam (Stit, Nusantara and Ntb, 2019) mengatakan konstuktivisme adalah aktivitas yang aktif, di mana peserta didik membina sendiri pengetahuannya, mencari arti dari apa yang mereka pelajari, dan merupakan proses menyelesaikan konsep dan ide-ide baru dengan kerangka berfikir yang telah ada dimilikinya.

Menurut Bada dan Olisegun dalam (Sugrah, 2019) konstruktivisme dibangun, membangun pengetahuan baru atas dasar pembelajaran sebelumnya. Dua gagasan penting seputar ide sederhana pengetahuan yang dibangun. Pertama adalah bahwa pelajar membangun pemahaman baru dengan menggunakan apa yang sudah mereka ketahui. Tidak ada tabula rasa di mana pengetahuan baru terukir. Sebaliknya, siswa datang ke situasi belajar dengan pengetahuan yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan bahwa pengetahuan sebelumnya mempengaruhi apa yang baru atau pengetahuan yang dimodifikasi mereka akan membangun dari pengalaman belajar baru. Gagasan kedua adalah bahwa belajar itu aktif daripada pasif. Siswa menghadapi pemahaman mereka sehubungan dengan apa yang mereka temui dalam situasi pembelajaran baru. Jika apa yang didapati siswa tidak konsisten dengan pemahaman mereka saat ini, pemahaman

mereka dapat berubah untuk mengakomodasi pengalaman baru. Siswa tetap aktif sepanjang proses ini: mereka menerapkan pemahaman saat ini, mencatat unsur-unsur yang relevan dalam pengalaman pembelajaran baru, menilai konsistensi pengetahuan sebelumnya dan yang muncul, dan berdasarkan penilaian itu, mereka dapat memodifikasi pengetahuan.

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 Bada dan Olisegun 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 *Cardboard*

2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran *Cardboard*

Media *cardboard* merupakan penggunaan karton atau bahan kerta sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Media *cardboard* dapat digunakan sebagai alat bantu visual dalam pembelajaran sistem gerak manusia. Sebagai contoh, guru dapat membuat mode struktur tubuh manusia menggunakan potongan karton untuk memahami lokasi dan fungsi berbagai bagian tubuh (Fauziah, Paujiah, et al., 2023).

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

2.1.3.2 Langkah-langkah Penggunaan Media *Cardboard*

Menurut Slavin, seperti yang dikutip oleh (Rahmawati, 2018) langkah-langkah yang harus dilakukan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe

Teams Games Tournament (TGT) mencakup tahapan-tahapan tertentu yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran secara efektif.

1. Tahap pertama adalah penyajian kelas (*presentation class*) di mana guru menyampaikan materi kepada seluruh peserta didik. Penyampaian ini biasanya dilakukan melalui pengajaran langsung, ceramah, atau diskusi yang dipandu oleh guru. Pada tahap ini, peserta didik perlu fokus dan memahami materi dengan baik karena pemahaman tersebut akan mendukung mereka saat bekerja dalam kelompok dan bermain dalam permainan. Hasil permainan nantinya akan memengaruhi skor kelompok secara keseluruhan.
2. Tahap kedua adalah belajar dalam kelompok (*teams*) di mana peserta didik dibagi ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4 hingga 5 anggota dengan keanggotaan yang beragam berdasarkan prestasi akademik, jenis kelamin, serta latar belakang ras atau etnis. Kelompok ini berfungsi untuk memperdalam pemahaman materi bersama anggota lainnya dan mempersiapkan setiap anggota agar dapat tampil secara maksimal saat mengikuti permainan.
3. Tahap ketiga adalah permainan (*games*) yang dirancang untuk menguji pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari selama penyajian kelas dan sesi belajar kelompok. Permainan ini biasanya terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana yang diberi nomor. Peserta didik akan memilih kartu bernomor dan menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor tersebut. Jawaban yang benar akan memberikan skor kepada peserta didik, dan skor tersebut nantinya akan dikumpulkan untuk turnamen mingguan.
4. Tahap keempat adalah pertandingan (*tournament*) yang biasanya dilaksanakan di akhir minggu atau setelah setiap unit materi selesai dipelajari. Setelah guru menyampaikan materi di kelas dan kelompok menyelesaikan lembar kerja, turnamen pertama dimulai dengan membagi peserta didik ke beberapa meja turnamen. Peserta didik dengan prestasi tertinggi ditempatkan di meja I, diikuti oleh tiga peserta berikutnya di meja II, dan seterusnya.
5. Tahap terakhir adalah pemberian penghargaan kelompok (*team recognition*) di mana guru mengumumkan tim pemenang. Setiap kelompok yang berhasil

mencapai rata-rata skor sesuai kriteria yang ditetapkan akan menerima sertifikat atau hadiah sebagai bentuk apresiasi.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa tahapan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang harus diikuti oleh peserta didik meliputi penyajian kelas, pembelajaran dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan pemberian penghargaan kepada kelompok.

2.1.3.3 Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran *Cardboard* :

Media pembelajaran *cardboard* dapat membantu mengembangkan pola kerja otak pada peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Penggunaan media ini tentu memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing. Menurut (Swadarma, 2014), beberapa kelebihan dari media *cardboard* adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan efektivitas manajemen pengetahuan.
2. Memaksimalkan fungsi sistem kerja otak.
3. Menghubungkan ide dan informasi satu sama lain, sehingga lebih banyak ide yang dapat disajikan.
4. Mendorong kreativitas, sederhana, dan mudah diterapkan.
5. Mudah mengingat kembali data yang ada kapan saja.
6. Menarik perhatian dan mudah dilihat (*eye catching*).
7. Mudah melihat sejumlah besar data secara keseluruhan.

Menurut (Nur Azizah et al., 2018), kelemahan media *cardboard* antara lain adalah hanya peserta didik yang aktif yang terlibat, kurangnya aktivitas fisik dalam proses belajar, serta variasi dalam bentuk *cardboard* yang dibuat peserta didik, yang dapat membuat guru kesulitan dalam memeriksa hasil *cardboard* tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan media pembelajaran *cardboard* adalah kemampuannya untuk memunculkan ide-ide baru dari peserta didik serta mengeksplorasi kreativitas mereka. Dengan media ini, proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Namun, kelemahannya adalah tidak semua peserta didik terlibat aktif sepenuhnya, dan tidak semua informasi serta materi dapat dimasukkan ke dalam media *cardboard*

2.2 Hasil penelitian yang relevan

Tabel 2. 1 Hasil Penelitian yang Relevan

Sumber	Judul	Hasil Penelitian
(Mustika Sari et al., 2020b)	Model TGT Berbantuan Media Permainan Pletokan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar	Hasil Peningkatan aktivitas belajar siswa aspek sikap pada siklus sebesar 75,5 dan meningkat pada siklus II menjadi 80,5. Sedangkan pada aktivitas belajar siswa aspek keterampilan pada siklus I sebesar 70,5 dan meningkat pada siklus II menjadi 79,7. Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada siklus I sebesar 70,2 dan meningkat pada siklus II menjadi 81,6. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil penerapan model tgt berbantuan media permainan pletokan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.
(Rohmah & Prayito, 2024)	Penerapan Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Materi Kalimat Ajakan Kelas II SD Sawah Besar 01 Semarang	Hasil kemampuan berpikir kritis siswa secara klasikal diperoleh pada pra siklus yaitu 25%, siklus I 70% dan siklus II 85%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa model TGT dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas II SD Sawah Besar 01 khususnya pada materi kalimat ajakan.

Sumber	Judul	Hasil Penelitian
(Aisyah et al., 2019))	Penerapan Model <i>Teams Games Toirnement</i> (TGT) dengan Permainan Teka-Teki Silang (TTS) terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik	Hasil menunjukan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT dengan TTS dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.
(Fauziyah & Anugraheni, 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 siswa sebelum menggunakan model pembelajaran TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) nilai rata-rata sebesar 63,27. 2) kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran tematik siswa setelah menggunakan model pembelajaran TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) nilai ratarata sebesar 74,12. 3) hasil analisis data one sample T-test menggunakan teknik one samples test diperoleh hasil t hitung 60,208 > t tabel 1,698 dan nilai signifikansi <0,05 (0,000 < 0,05). Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran tematik siswa

Sumber	Judul	Hasil Penelitian
		kelas V SDN Blotongan 03 Tahun Ajaran 2019/2020 dengan menggunakan model pembelajaran TGT (<i>Teams Games Tournament</i>).

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

Kesamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada variabel dependen yang diteliti, yaitu kemampuan berpikir kritis, serta variabel independen berupa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Perbedaannya dengan keempat penelitian sebelumnya terletak pada subjek penelitian, lokasi penelitian, media pembelajaran yang digunakan, teknik pengumpulan data, serta pada uji hipotesis yang menambahkan uji effect size untuk mengukur besarnya pengaruh model pembelajaran kooperatif TGT terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

2.3 Kerangka Pemikiran

Menurut (Hardani MSi et al., 2020) “Kerangka berpikir adalah sebuah model atau gambaran yang berupa konsep yang didalamnya menjelaskan tentang hubungan antara variabel yang satu dengan variabel yang lainnya”. Kerangka berpikir merupakan konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan beberapa faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Dalam kerangka berpikir akan menjelaskan secara teoritis hubungan antar variabel yang akan diteliti. Hubungan tersebut selanjutnya akan dirumuskan ke dalam bentuk paradigma penelitian. Kerangka berpikir merupakan alur pemikiran dari peneliti sebagai dasar-dasar dari pemikiran yang menjadi latar belakang dari penelitian ini, sekaligus menjadi pedoman dalam pelaksanaan penelitian.

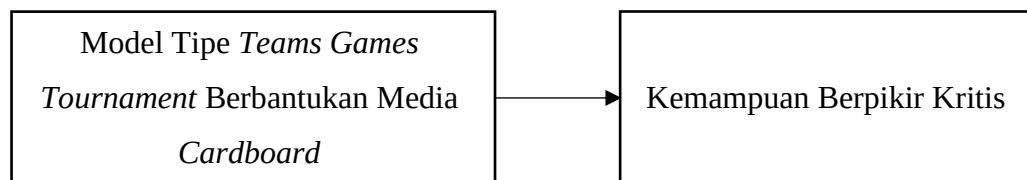
Kemampuan berpikir kritis adalah keterampilan yang sangat diperlukan saat ini. Kemampuan ini harus sudah dimiliki oleh siswa SMA/ sederajat. Karena setelah siswa lulus nanti, mereka akan menghadapi berbagai masalah yang kompleks dan berubah dengan cepat. Siswa diharapkan mampu belajar mandiri dan berkolaborasi, mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang mereka miliki dalam situasi nyata, serta mengeksplorasi berbagai sumber jawaban untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi.

Penelitian ini didasari oleh teori konstruktivisme. Menurut (Stit et al., 2019) "teori konstruktivisme adalah teori yang memberikan kebebasan berpikir kepada peserta didik, di mana mereka diharapkan untuk menerapkan teori yang sudah mereka ketahui dalam kehidupan nyata." Teori konstruktivisme menganggap bahwa setiap peserta didik memiliki potensi dan karakteristik yang unik, yang bisa dikembangkan secara mandiri melalui pencarian informasi atau pengetahuan baru, yang kemudian dihubungkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Melalui interaksi, peserta didik juga dapat mengekspresikan pemikirannya, sehingga memperlancar proses berpikir mereka.

Berpikir kritis adalah salah satu keterampilan abad 21 yang penting dimiliki oleh peserta didik. Dengan kemampuan berpikir kritis, peserta didik dapat membedakan antara informasi yang benar dan yang salah, karena pada dasarnya berpikir kritis adalah sikap mental untuk menganalisis atau mengevaluasi informasi. Namun, permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran adalah rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hal ini disebabkan karena selama proses belajar mengajar, guru seringkali hanya menggunakan metode ceramah atau komunikasi satu arah, tanpa menerapkan model pembelajaran yang bisa merangsang peningkatan kemampuan berpikir kritis. Mengingat pentingnya kemampuan ini, perlu adanya solusi untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Kemampuan berpikir kritis dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Salah satu faktor eksternal yang berperan adalah model pembelajaran yang digunakan guru. Oleh karena itu, guru perlu memilih dan menerapkan model pembelajaran

inovatif yang berpusat pada peserta didik (*student-centered*) untuk mendorong peserta didik menjadi aktif, kreatif, mandiri, dan mampu berpikir kritis.

Teams Games Tournament erat kaitannya dengan masalah kehidupan sehari-hari. Salah satu materi yang ada di mata pelajaran ekonomi yang melibatkan kegiatan tersebut adalah menyelesaikan permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan kehidupan. Hal ini dapat membantu siswa mempelajari materi secara bermakna dengan mengaitkan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari yang mereka alami sendiri yaitu dengan pendekatan kontekstual. Dari uraian tersebut, maka kerangka berpikir dari penelitian ini secara ringkasnya dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran

2.4 Hipotesis

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 hipotesis nol (H_o) yang menyatakan tidak ada kolerasi antara dua variabel atau lebih dan biasanya diuji untuk ditolak. Maka hipotesis pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis peserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *cardboard* pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis peserta didik menggunakan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol sebelum dan sesudah perlakuan.

3. Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *cardboard* dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional setelah perlakuan.