

BAB II

STUDI KEPUSTAKAAN

A. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) suatu model pembelajaran dimana siswa dibagi dalam kelompok kecil yang berbeda kemampuan, jenis kelamin, ras atau suku. Model pembelajaran TGT memiliki 5 elemen yang membentuknya yakni: pengenalan kelas, tim, permainan, turnamen dan penghargaan kelompok (Maisundari Ruhaida, 2023). Pembelajaran *Teams Games-Tournaments* (TGT) adalah salah satu metode belajar kooperatif di mana siswa mengumpulkan ke dalam tim yang terdiri dari 4–5 orang dengan beragam kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang.

Model pembelajaran TGT melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya, dan mengandung unsur permainan dan penguatan (reinforcement). Pembelajaran TGT memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar (Ariani, 2018).

1.) Sintaks Pembelajaran TGT

Adapun Sintaks Model Pembelajaran TGT dapat dilihat pada Tabel 2.3

Tabel 2.3 Sintaks Model Pembelajaran TGT

Tahap	Kegiatan guru	Kegiatan siswa
Tahap 1: presentasi kelas	Guru memberikan informasi tentang materi, tujuan dan proses pembelajaran informasikan kepada siswa apa yang akan mereka pelajari dan mengapa hal itu penting. Tumbuhkan rasa ingin tahu siswa melalui masalah dalam kehidupan nyata, dapat berupa pemutaran video, gambar-gambar, atau demonstrasi. Guru menjelaskan skor-skor kuis dan skor-skor tim mereka yang akan diberikan.	Siswa memperhatikan
Tahap 2: tahap kerja	Tim terdiri atas 3 atau 5 anggota secara	siswa mengerjakan

kelompok	heterogen. Tim mengerjakan lembar kegiatan akademik atau lembar kerja siswa (LKS). Guru sebagai fasilitator, kemudian hasil kerja siswa dikumpulkan.	lembaran kegiatan akademik atau lembar kerja siswa (LKS).
Tahap 3: permainan	Pertanyaan dibuat oleh guru sesuai dengan materi pembelajaran. Siswa mengambil salah satu kartu bernomor dan menjawab pertanyaan yang ada pada kartu tersebut.	Siswa mengambil salah satu kartu bernomor dan menjawab pertanyaan yang ada pada kartu tersebut.
Tahap 4: turnamen	Turnamen adalah tempat game atau permainan berlangsung. Guru membentuk meja-meja turnamen 1,2,3 dan 4. Meja 1 untuk kelompok tinggi, meja 2 dan 3 kelompok sedang, dan meja 4 untuk kelompok rendah. Pada setiap turnamen, pemenang turnamen “naik tingkat” ke meja lebih tinggi.	Siswa memperhatikan
Tahap 5: rekognisi tim/ pemberian penghargaan	Guru memberikan sertifikat atau bentuk penghargaan bagi tim yang baik. Bisa dikelompokkan atas tim baik, tim sangat baik dan tim super.	Siswa menerima sertifikat atau bentuk penghargaan bagi tim yang baik.

(Irwandi, 2020)

2.) Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT

Adapun Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT dapat dilihat pada Tabel 2.4

Tabel 2.4 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT.

No	Kelebihan	Kekurangan
1.	Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas	Bagi Guru Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok

		waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.
2.	Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu	Bagi Siswa masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain
3.	Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.	
5.	Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa	
6.	Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain	
7.	Motivasi belajar lebih tinggi	
8.	Hasil belajar lebih baik	
9.	Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi	

(Gusmalinda, 2022).

B. Kemampuan Berpikir Kritis

Berpikir kritis merupakan pendekatan dan cara pemecahan masalah berdasarkan argumentasi yang persuasif, logis dan rasional dengan melibatkan verifikasi, evaluasi dan pemilihan jawaban yang tepat (Florea dan Hurjui, 2015). Sedangkan menurut (Daniati, 2017) Berpikir kritis adalah mengelola dan mentransformasi informasi dalam memori. Aktivitas berpikir kritis dilakukan untuk membentuk konsep, bernalar dan berpikir secara kritis. Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan yang sangat esensial, dan berfungsi efektif dalam semua aspek kehidupan. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kritis menjadi sangat penting sifatnya dan harus ditanamkan sejak dini baik disekolah

maupun di rumah. Proses pembelajaran yang optimal membutuhkan pemikiran kritis dari si pembelajar (Ahmatika, 2017).

Berpikir kritis dalam proses pembelajaran sangat penting untuk diterapkan, karena peserta didik mampu berpikir secara logis yang dibatasi pada proses pengambilan keputusan sesuai dengan dasar pemikiran mereka. Dan peserta didik juga akan mampu menyusun dan merumuskan pertanyaan secara tepat, berani mengemukakan ide, gagasan, serta menghargai perbedaan pendapat. *Teams Games Tournament* (TGT) mampu mengasah cara berpikir peserta didik. Karena dalam proses pembelajarannya mengarahkan siswa untuk awalnya bertukar pikiran dengan teman sekelompok, lalu mendapatkan jawaban dan menulis laporan sendiri-sendiri dengan cara berpikir mereka masing-masing.

Ada 5 perilaku berpikir kritis, yakni 1) keterampilan menganalisis, 2) keterampilan mensintesis, 3) keterampilan mengenal dan memecahkan masalah, 4) keterampilan menyimpulkan, 5) keterampilan mengevaluasi. Adapun kriteria yang dapat dijadikan indikator dalam berpikir kritis menurut (irwandi, 2020) adalah sebagai berikut.

Tabel 2.1 Indikator Kemampuan Berpikir Kritis

No	Aspek	Indikator	Subindikator
1	Memberikan penjelasan secara sederhana	Memfokuskan pertanyaan	- Mengidentifikasi atau merumuskan pertanyaan - Mengidentifikasi atau merumuskan kriteria untuk mempertimbangkan kemungkinan jawaban - Menjaga kondisi berpikir
		Menganalisis pertanyaan	- Mengidentifikasi kesimpulan - Mengidentifikasi kalimat-kalimat pertanyaan - Mengidentifikasi kalimat-kalimat bukan pertanyaan - Mengidentifikasi dan menangani suatu ketidaktepatan - Melihat struktur dari suatu argumen

		- Membuat ringkasan	
		Bertanya dan menjawab pertanyaan tentang suatu penjelasan	Memberikan penjelasan sederhana Menyebutkan contoh
2	Membangun kemampuan dasar	Mempertimbangkan apakah sumber dapat dipercaya atau tidak	- Mempertimbangkan keahlian - Mempertimbangkan kemenarikan konflik - Mempertimbangkan kesesuaian sumber - Mempertimbangkan reputasi - Mempertimbangkan penggunaan produser yang tepat - Mempertimbangkan resiko untuk reputasi - Kemampuan untuk memberikan alasan - Kebiasaan berhati-hati
		Mengamati (mengobservasi) dan mempertimbangkan suatu laporan hasil observasi	- Melibatkan sedikit dugaan - Menggunakan waktu yang singkat antara observasi dan laporan - Melaporkan hasil observasi - Merekam hasil observasi - Menggunakan bukti-bukti yang benar - Menggunakan akses yang baik - Menggunakan teknologi - Mempertanggungjawabkan hasil observasi
3	Menyimpulkan	Mendeduksi dan mempertimbangkan hasil induksi	- Siklus logika euler - Mengkondisikan logika - Menyatakan tafsiran
		Menginduksi dan mempertimbangkan hasil induksi	- Mengemukakan hal yang umum - Mengemukakan kesimpulan dan hipotesis - Mengemukakan hipotesis - Merancang eksperimen - Menarik kesimpulan sesuai fakta - Menarik kesimpulan dan hasil menyelidiki

		Membuat dan menentukan nilai pertimbangan	- Membuat dan menentukan hasil pertimbangan berdasarkan latar belakang fakta-fakta - Membuat dan menentukan hasil pertimbangan berdasarkan akibat - Membuat dan menentukan hasil pertimbangan berdasarkan penerapan fakta - Membuat dan menentukan hasil pertimbangan keseimbangan dan masalah
4	Memberikan penjelasan lanjut	Mendefinisikan istilah dan pertimbangan definisi dalam tiga dimensi	- Membuat bentuk definisi - Strategi membuat definisi - Bertindak dengan memberikan penjelasan lanjut - Mengidentifikasi dan menangani ketidak benaran yang disengaja - Membuat isi definisi
		Mengidentifikasi asumsi	- Penjelasan bukan pertanyaan - Mengkonstruksi argumen
5	Mengatur strategi dan taktik	Menentukan tindakan	- Mengungkap masalah - Memilih kriteria untuk mempertimbangkan solusi yang mungkin - Merumuskan solusi alternatif - Menentukan tindakan sementara - Mengulang kembali - Mengamati penerapannya
		Berinteraksi dengan orang lain	- Menggunakan argumen - Menggunakan strategi logika - Menggunakan strategi retorika - Menunjukkan posisi, orasi, atau tulisan

(Irwandi, 2020)

C. Penelitian yang Relevan

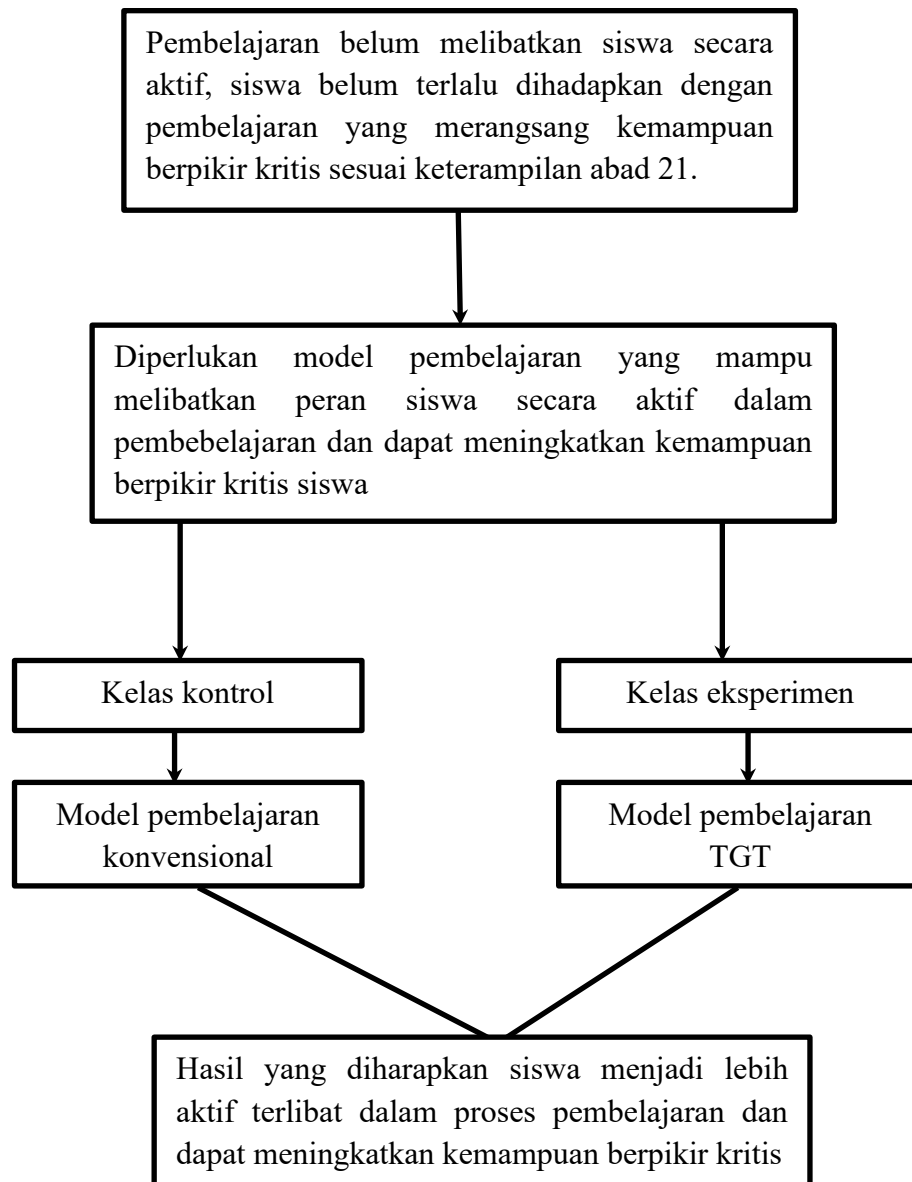
Hasil penelitian Oktaviani, (2024) menggunakan Uji-t menggunakan t hitung sebesar 3,1771 dan t tabel sebesar 1,999 pada taraf signifikan 5% atau ($\alpha = 0,05$). Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka tolak H_0 dan terima H_1 . Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap kemampuan berpikir kritis matematis siswa.

Hasil dari data penelitian Tobia dan Kristin, (2022) menggunakan (uji-t), didapat hasil nilai sig (2-tailed) sebesar 0,046, dikarenakan nilai sig(2-tailed) tidak lebih besar dari 0,05 ($0,046 < 0,05$). Maka H_0 ditolak menyatakan tidak terdapat adanya perbedaan yang signifikan antara penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap kemampuan berpikir kritis IPS siswa kelas 4 dan H_a diterima menyatakan terdapat adanya perbedaan yang signifikan antara model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap kemampuan berpikir kritis IPS siswa kelas 4. Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada muatan pelajaran IPS kelas 4 SD.

Teknik analisis data dengan statistik inferensial. Berdasarkan hasil penelitian Alfasiwi, Darda Meitania (2023). *Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Keterampilan Kolaboratif dan Berpikir Kritis Siswa dalam Materi Sistem Reproduksi Manusia*, a) terdapat pengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan kolaboratif dengan penerapan model pembelajaran TGT dengan p-value 0,00 ($\alpha = 0,05$), b) terdapat pengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis dengan penerapan model pembelajaran TGT dengan p-value 0,00 ($\alpha = 0,05$), c) terdapat perbedaan keterampilan kolaboratif dengan p-value 0,00 ($\alpha = 0,05$) dan N-gain kelas kontrol sebesar 0,2 (rendah) sedangkan N-gain kelas eksperimen sebesar 0,6 (sedang). Pengujian terhadap keterampilan berpikir kritis dengan p-value 0,00 ($\alpha = 0,05$) dan N-gain kelas kontrol sebesar 0,26 (rendah) dan N-gain kelas eksperimen sebesar 0,45 (sedang) berdasarkan penerapan model TGT.

E. Kerangka berpikir

Kerangka berpikir adalah penjelasan sementara terhadap suatu gejala yang menjadi objek permasalahan. yang disusun berdasarkan pada tinjauan pustaka dan hasil penelitian yang relevan atau terkait. Kerangka berpikir merupakan suatu argumentasi kita dalam merumuskan hipotesis.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran biologi terhadap kemampuan berpikir kritis siswa di SMA Negeri 4 Bengkulu selatan.

H1 : Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran biologi terhadap kemampuan berpikir kritis siswa di SMA Negeri 4 Bengkulu selatan.