

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut (Kemendikbud) dalam Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang standar kompetensi pendidikan dasar dan menengah, disebutkan bahwa yang dideskripsikan dalam kompetensi keterampilan yang harus dimiliki siswa tingkat SMA adalah keterampilan untuk menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif. Unsur-unsur keterampilan tersebut merupakan bagian dari keterampilan yang digagas dalam keterampilan abad 21.

Abad 21 merupakan era globalisasi, pada abad ini terjadi perubahan yang begitu pesat dalam semua aspek kehidupan, baik dalam bidang ekonomi, sosial, politik serta ilmu pengetahuan dan teknologi. Seiring perubahan tersebut untuk menghadapi era globalisasi perlu dibangun manusia Indonesia yang berkualitas dan memiliki kemampuan kreatif, inovatif, cerdas, serta mampu bersaing secara global. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional Indonesia yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif dan mandiri dengan menjadi warga Negara yang demokratis yang bertanggung jawab (UU Sisdiknas, 2003). Adapun keterampilan yang harus dimiliki siswa pada abad 21 yaitu kreativitas, komunikasi, kolaborasi dan berpikir kritis (Trilling & Fadel, 2009:162). Berpikir kritis merupakan salah satu aspek keterampilan yang sangat esensial dan berfungsi efektif dalam semua aspek kehidupan, sehingga keterampilan berpikir kritis harus ditanamkan dan dilatihkan sejak dini untuk meningkatkan kualitas manusia. Menurut Khasanah, dkk, (2017:188); dan Anazifa & Djukri (2017:346) salah satu *life skill* yang dibutuhkan di era globalisasi ini adalah kemampuan berpikir kritis.

Seiring perkembangan teknologi di abad 21 ini banyak dimanfaatkan dari berbagai bidang terutama bidang pendidikan, pada kegiatan pembelajaran menuntut agar guru mengurangi metode ceramah hingga pada akhirnya

pembelajaran sedikit demi sedikit berkembang menggunakan media, menekankan pada proses keterampilan siswa yang ikut berperan aktif dan tanggap dalam pembelajaran. Perlu disadari peran media pembelajaran sangat penting sebagai alat penunjang pembelajaran yang efektif dan efisien. Disamping itu hadirnya media dapat memaksimalkan waktu proses belajar mengajar serta meningkatkan kualitas belajar mengajar sebab media belajar dapat menyalurkan informasi belajar yang relevan dari sumber terpercaya melalui riset-riset maupun hasil penelitian terdahulu (Nurseto, 2011: 20).

Pemanfaatan media teknologi dalam proses belajar mengajar membawa pengaruh positif salah satunya digunakan sebagai alat evaluasi dalam mengukur sejauh mana pencapaian belajar dan mengajar dalam mencapai kompetensi yang dituju. Melalui media, perubahan gaya belajar yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan dapat terakomodasi dengan baik secara audio maupun visual (Nurseto, 2011: 20). Media berbasis kuis interaktif menjadi salah satu inovasi terbaru bagi para guru yang saat ini sedang dituntut oleh keadaan dimana pandemi Covid-19 mengharuskan guru dan siswa belajar mengajar dari rumah, melihat situasi tersebut maka diperlukan cara evaluasi belajar yang terbaik dengan menyesuaikan situasi yang ada, sebelumnya alat evaluasi melalui media kertas kini guru memiliki inovasi dengan menggunakan media digital yang sekarang sedang ramai digunakan oleh para guru se-Indonesia salah satunya yaitu aplikasi *Quizizz*.

Aplikasi *Quizizz* berbasis game dan turnamen yang selaras jika dipadukan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* oleh karena berbasis game membuat siswa tertantang untuk cepat dan tepat dalam menjawab soal dengan persaingan yang sehat (Ju & Zalika, 2018: 198). Melalui turnamen, proses pembelajaran akan lebih menarik dan punya motivasi dalam memenangkan turnamen tersebut, disamping itu memudahkan juga untuk guru dalam menilai siswa melalui *pretest* maupun *posttest* atas perolehan skor masing-masing individu siswa, fitur-fitur yang disajikan pada aplikasi tersebut seperti musik, gambar, dan video menambah suasana persaingan sehat pada turnamen menjadi menarik dan interaktif dengan siswa (Anjini, Fatchan, & Amirudin, 2016: 1789). Adapun

tujuan penggunaan *Quizziz* yaitu untuk menumbuhkan jiwa kompetisi siswa dengan siswa kelompok lain dalam mengumpulkan poin-poin yang diraihnya ke dalam kelompok masing-masing sehingga diantara kelompok yang mengumpulkan poin tertinggi mendapatkan penghargaan dari guru dan teman kelompok lainnya (Salsabila, 2020: 165).

Keterampilan berpikir kritis merupakan kemampuan unggul yang memegang peranan penting dalam segala aspek kehidupan. Pemikiran kritis merupakan pemikiran, reflektif yang beralasan yang menekankan pada pengambilan keputusan tentang apa yang harus dipercaya dan dilakukan (Novitasari, (2014:6); Abed, dkk. (2015:112). Peserta didik yang memiliki keterampilan kritis akan dapat mengajukan pertanyaan yang tepat, memberikan informasi yang efektif dan efisien, memiliki alasan yang masuk akal, menjadi kreatif, menggabungkan pemecahan masalah yang relevan, membuat keputusan, dan memiliki kesimpulan yang konsisten dan kredibel (Bustami, (2017:13); Ku, (2009:74); Fisher, (2009:116); Carter dkk., (2016:209).

Tujuan pendidikan bukan mengenai penguasaan kemampuan berpikir secara kritis semata, tetapi mengatasi hal yang tidak pasti yang terjadi pada masa mendatang dan dialami oleh siswa sebagai proses fundamental (Kurniasih, 2017:751). Berpikir kritis mengharuskan adanya usaha, kemauan, rasa peduli tentang keakurasian, dan sikap tidak mudah menyerah saat menghadapi tugas yang sulit. Begitupun, orang yang berpikir kritis memerlukan adanya suatu sikap keterbukaan terhadap ide-ide baru. Hal tersebut tidak mudah dilakukan tanpa adanya motivasi dari lingkungan terdekat dimulai dari keluarga, teman dan guru sebagai pembimbing disekolah dengan upaya mengembangkan kemampuan berpikir (Fisher, 2009:152).

Menurut Kharbach (2012:265) kemampuan intelektual yang paling dibutuhkan pada abad 21 adalah kemampuan berpikir kritis, hal ini didukung oleh penelitian Zivkovic (2016:103) yang melibatkan mahasiswa sarjana teknik ESP sebagai objek dalam berpikir tingkat tinggi untuk mempersiapkan daya saing global di abad ke-21 dengan hasil siswa menjadi komunikatif, kolaboratif, kreatif, inovatif, berpikir kritis dan analitis. Berpikir kritis adalah berpikir rasional dan

reflektif yang berpusat pada memutuskan apa yang diyakini atau dilakukan. Ennis, (2011:15) yang diterjemahkan ke dalam lima indikator yaitu: 1) klarifikasi dasar, 2) dasar pengambilan keputusan, 3) memutuskan, 4) klarifikasi lanjutan, 5) perkiraan dan integrasi. Keterampilan berpikir kritis dapat dipelajari, sehingga keterampilan tersebut dapat diajarkan. Thomas (2011:26). Berdasarkan hal tersebut, seorang pendidik harus memfasilitasi peserta didik untuk memiliki dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan. Sehingga keterampilan berpikir kritis perlu dikembangkan secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran.

Fakta dilapangan menunjukkan keterampilan berpikir kritis masih rendah, berdasarkan hasil studi pendahuluan di salah satu MA di Kabupaten Majalengka melalui tes keterampilan berpikir kritis pada materi sistem pernapasan sebanyak 5 butir soal essay dengan reliabilitas dan validitas dalam kategori baik, masing-masing terdapat indikator keterampilan berpikir kritis, dari 30 siswa yang diuji diperoleh nilai rata-rata 50 kemudian dilakukan wawancara terhadap guru dan siswa untuk mengetahui proses belajar dan mengajar. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru biologi kelas XI dan pengisian angket terhadap 10 orang siswa di MA Putri PUI Talaga diketahui bahwa keterlaksanaan pembelajaran biologi yang berfokus pada metode ceramah, model yang berfokus terhadap guru dan tidak melibatkan media aplikasi kuis online salah satunya *Quizizz* dalam melakukan evaluasi pembelajaran 65% siswa mengatakan setuju, maka dalam hal ini kurangnya penyerapan materi yang diterima oleh siswa sehingga menimbulkan rasa bosan dan tidak memiliki semangat belajar membuat nilai ujian harian siswa kurang dari 50 terutama pada materi Sistem Pernapasan. Dalam kegiatan belajar mengajar tersebut guru belum memaksimalkan dan memanfaatkan media yang ada untuk menunjang siswa kearah berpikir kritis. Secara umum proses pembelajaran di SMA/MA masih menggunakan pembelajaran konvensional seperti buku teks dan berorientasi guru yang menghasilkan pembelajaran yang pasif dan tidak berhubungan dengan kehidupan nyata. Hal ini sejalan dengan Wulandari dkk. (2014:72) yang menyatakan bahwa rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa diawali dengan pembelajaran pasif. Rendahnya kemampuan

berpikir kritis dapat dilihat dari sebuah penelitian yang dilakukan oleh Muhlisin (2012:143) pada siswa SMP Nusantara 1 Gubug Kabupaten Grobogan Provinsi Jawa Timur di kelas VII yang terdiri dari 3 kelas a, b, dan c dengan total siswa 91, yang mengungkapkan bahwa 80,9% keterampilan berpikir kritis siswa biologi termasuk dalam kategori rendah. Lebih lanjut, Fuad dkk. (2017:101) menunjukkan keterampilan berpikir kritis siswa biologi memperoleh skor rata-rata hanya 21,89 dan dikategorikan rendah.

Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa disebabkan oleh strategi, model, metode dan proses pembelajaran yang kurang optimal (Bustami & Corebima, 2017:9). Fakta lapangan menjelaskan bahwa guru biasanya menggunakan pembelajaran ekspositori. Guru menjadi sumber dan informasi utama, menghasilkan guru yang aktif namun siswa yang pasif. Selain itu, siswa tidak diberi banyak kesempatan untuk mengungkapkan pendapatnya tentang konsep yang dipelajari. Hal ini tentunya dapat menyebabkan kemampuan berpikir kritis siswa yang rendah. Hal ini sejalan dengan Hairida (2016:211) bahwa proses belajar-mengajar yang berpusat pada guru tidak dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Anazifa (2017:348) mengatakan bahwa kegiatan pembelajaran di sekolah belum dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara optimal. Lebih penting lagi, peningkatan kreativitas dan keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran biologi belum menjadi perhatian yang serius dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian Choy & Oo (2012:182) menunjukkan bahwa banyak siswa yang tidak dapat berpikir kritis karena guru mereka tidak dapat mengintegrasikan berpikir kritis ke dalam praktik pembelajaran mereka setiap hari. Muhlisin dkk. (2016:4) juga menjelaskan bahwa metode pembelajaran atau model pembelajaran yang digunakan kurang mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Hal ini sejalan dengan penelitian Corebima (2016:12) yang mengungkapkan bahwa proses pembelajaran biologi hampir pasti tidak tertarik untuk memberdayakan keterampilan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model *Team Games Tournament* (TGT)**

Berbantu *Quizizz* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Sistem Pernapasan“

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana keterlaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantu *Quizizz* pada materi sistem pernapasan?
2. Bagaimana pengaruh model *Team Games Tournament* (TGT) berbantu *Quizizz* pada materi sistem pernapasan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa?
3. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran sistem pernapasan dengan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantu *Quizizz*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Menganalisis keterlaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantu *Quizizz* pada materi sistem pernapasan.
2. Menganalisis pengaruh model *Team Games Tournament* (TGT) berbantu *Quizizz* pada materi sistem pernapasan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.
3. Menganalisis respon siswa terhadap model *Team Games Tournament* (TGT) berbantu *Quizizz* pada materi sistem pernapasan.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, diharapkan penelitian ini memiliki manfaat diberbagai kalangan diantaranya:

- a) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi terkait metode *Team Games Tournament* (TGT) berbantu *Quizizz* ketika diterapkan di sekolah.

b) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan dan melatih keterampilan berpikir kritis ke depannya.

c) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan dalam penyelenggaraan kurikulum di sekolah.

d) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi dalam memilih alat evaluasi dan metode pembelajaran yang tepat ketika nanti penulis menjadi seorang guru.

e) Bagi Peneliti lain

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi yang akan dikembangkan pada penelitian selanjutnya.

E. Batasan Masalah

Agar masalah yang diteliti dalam penelitian ini lebih jelas dan terarah, maka dibuat batasan masalah sebagai berikut:

1. Materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pada pokok bahasan sistem pernapasan.
2. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).
3. *Quizizz* digunakan sebagai alat evaluasi formatif berbasis kuis interaktif pada saat kegiatan pembelajaran dan juga digunakan sebagai *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*.
4. Kemampuan berpikir kritis siswa yang diukur ada 5 aspek indikator, berdasarkan penelitian Ennis tahun 1985 yaitu memberikan penjelasan sederhana (*elementary clarification*), membangun keterampilan dasar (*basic support*), menyimpulkan (*inference*), memberikan penjelasan lebih lanjut (*advance clarification*) dan strategi dan taktik (*strategy and tactics*).

5. Respons siswa diukur menggunakan kuesioner yang menggunakan pernyataan positif dan negatif dengan rentang skala Likert 1-4, yaitu Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju.

F. Definisi Operasional Variabel

Untuk memperjelas masalah penelitian ini, berikut penjelasan definisi variable dari beberapa istilah tertentu:

1. Metode kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yaitu kegiatan pembelajarandidalam kelas dimana terdapat beberapa kelompok kecil yang dibentuk secara heterogen. Didalam kelompok tersebut siswa akan memperdalam materi yang telah disampaikan gurudengan mengerjakan suatu lembar kerja. Selain pembelajarankelompok juga dilakukan game dan turnamen antar tim. Masing-masing tim akan memperoleh penghargaan tim berdasarkan perolehan poin yang didapat.
2. *Quizizz* adalah alat evaluasi berbasis online kuis yang memiliki keunggulan yakni fitur live score dimana dapat dilihat oleh siswa maupun guru selain itu pada *Quizizz* ini dapat melihat persentase soal yang di jawab benar dan salah oleh siswa dan juga dapat meranking secara otomatis.
3. Kemampuan berpikir kritis suatu kemampuan berpikir siswa secaraberalasan dan reflektif dengan menekankan pada pembuatan keputusan terhadap apa yang harus dipercayai atau dilakukan. Indikator kemampuan berpikir kritis siswa dapat dilihat dari lima aspek yaitu: memberikan penjelasan sederhana (*elementary clarification*), membangun keterampilan dasar (*basic support*), menyimpulkan (*inference*), memberikan penjelasan lebih lanjut (*advance clarification*) dan strategi dan taktik (*strategy and tactics*).

G. Kerangka Berpikir

Dalam proses pembelajaran di kelas, sebelum memulai materi tentu guru menganalisis terlebih dahulu tiap-tiap komponen yang tercantum di dalam RPP

salah satunya Kompetensi Inti dimana suatu sikap yang harus terbentuk dari siswa dalam menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya, menghargai dan menghayati perilaku jujur, tanggung jawab, serta berinteraksi dengan lingkungan sosial dan alam sekitar, dengan begitu dapat memahami dan menerapkan pengetahuan secara prosedural, faktual, dan konseptual. Memiliki rasa ingin tahu terkait ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya yang berhubungan dengan fenomena atau kejadian secara langsung diharapkan siswa dapat mengolah, menalar dan menyajikan ke ranah konkret diantaranya membuat, menggunakan, merangkai, dan memodifikasi. Adapun ranah abstrak yang meliputi mengarang, menggambar, menulis, menghitung dan membaca disesuaikan dengan apa yang dipelajari di sekolah serta sumber lain yang sama dalam teori. Melalui kompetensi inti ini terbentuklah hubungan sinergis antara proses belajar dengan mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan begitu disebut kompetensi dasar pada penelitian ini yaitu siswa mampu menganalisis sistem pernapasan pada manusia serta memahami mekanisme pada sistem pernapasan manusia. Melalui proses pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) siswa diharapkan mampu menganalisis sistem pernapasan manusia dan memahami mekanisme sistem pernapasan manusia melalui media kuis interaktif pada aplikasi *Quizizz*, secara tidak sadar siswa membangun suatu tim dan bekerja sama dalam tim tersebut sehingga dapat menghargai dan menghayati perilaku jujur, adil, peduli serta bertanggung jawab dan mampu berinteraksi secara efektif dengan lingkungannya sosial dan alam sekitarnya.

Materi sistem pernapasan pada manusia terdapat di kelas XI MIPA tingkat SMA/MA dipelajari pada semester genap. Kompetensi Dasar yang dituntut pada materi sistem pernapasan manusia yaitu KD 3.8 yang akan membahas pada penelitian ini dengan struktur dan fungsi organ penyusun sistem pernapasan manusia, mekanisme pernapasan manusia, serta faktor yang mempengaruhi frekuensi pernapasan manusia.

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap keterampilan berpikir kritis. Model *Team Games Tournament* (TGT) salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mengelompokkan siswa

kelompok kecil beranggotakan 5-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda (Rusman, 2012: 225). Menurut Slavin (2000:192) model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdapat lima sintaks yaitu, penyajian/presentasi kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*) dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Model pembelajaran TGT tidak hanya melatih menguasai pelajaran, juga membuat siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran serta melatih bagaimana cara bekerjasama dalam kelompok (Rusman, 2012: 225). Berpikir kritis dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang optimal dibutuhkan berpikir secara aktif. Hal ini berarti proses pembelajaran yang optimal membutuhkan pemikiran kritis dari pembelajar. Oleh karena itu, berpikir kritis sangat penting dalam proses kegiatan pembelajaran dengan tujuan membuat keputusan yang rasional serta diarahkan dalam melakukan sesuatu (Ahmatika, 2017: 135). Indikator kemampuan berpikir kritis siswa dapat dilihat dari lima aspek yaitu: memberikan penjelasan sederhana (*elementary clarification*), membangun keterampilan dasar (*basic support*), menyimpulkan (*inference*), memberikan penjelasan lebih lanjut (*advance clarification*) dan strategi taktik (*strategy and tactics*) dengan lima indikator tersebut memungkinkan siswa untuk belajar lebih efektif, tanggung jawab, terjadi persaingan sehat, kerjasama serta melatih kemampuan siswa untuk berpikir kritis.

Korelasi model *Team Games Tournaments* (TGT) dengan keterampilan berpikir kritis pada tabel berikut:

➤ **Kelas Eksperimen**

No	Sintaks TGT berbantu <i>Quizizz</i>	Indikator
1.	<p>Tahap Penyajian Kelas (<i>class presentation</i>)</p> <p>Penyajian kelas dimulai dengan memberikan materi sistem pernapasan dengan sistem persentasi menggunakan <i>power point</i> yang dilakukan oleh guru, siswa cukup menyimak materi yang disampaikan guru.</p>	- Memberi penjelasan sederhana (<i>elementary clarification</i>)

2.	<p>Tahap Pembagian Kelompok (<i>teams</i>)</p> <p>Pembagian kelompok di kelas eksperimen (<i>Quizizz</i>) siswa dibagi secara heterogen hingga membentuk 7 kelompok tiap kelompok berisi 6 atau 7 siswa karena jumlah siswa di kelas eksperimen sebanyak 35 siswa.</p>	- Membangun keterampilan dasar (<i>basic support</i>)
3.	<p>Tahap Permainan (<i>games</i>)</p> <p>Pertanyaan berupa kuis atau <i>game</i> yang diberikan kepada siswa menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i> dan setiap kelompok wajib mengikuti dan masuk dalam kuis dengan memasukkan pin <i>game</i> yang didapat dari guru dan mulai menjawab setiap pertanyaan yang tampil didalam <i>game</i> tersebut. Setiap kelompok yang menjawab benar maka memperoleh satu skor.</p>	- Memberikan penjelasan lebih lanjut (<i>advance clarification</i>)
4.	<p>Tahap Pertandingan (<i>turnament</i>)</p> <p>Setiap kelompok dalam mengerjakan kuis dilihat dari kecepatan dan ketepatan menjawab semua pertanyaan yang ada dalam kuis, bagi kelompok yang mendapatkan skor tertinggi itulah pemenangnya.</p>	- Strategi dan taktik (<i>strategy and tactics</i>)
5.	<p>Tahap Penghargaan Kelompok (<i>team recognition</i>)</p> <p>Penghargaan kelompok dalam setiap kelas diberikan <i>reward</i> bagi kelompok yang masuk ke dalam 3 besar berdasarkan skor</p>	- Menyimpulkan (<i>inference</i>)

	tertinggi yang telah terkumpul di tahap permainan (<i>game</i>)	
--	---	--

➤ **Kelas Kontrol**

No	Sintaks TGT	Indikator
1.	<p>Tahap Penyajian Kelas (<i>class presentation</i>)</p> <p>Penyajian kelas dimulai dengan memberikan materi sistem pernapasan dengan sistem persentasi menggunakan <i>power point</i> yang dilakukan oleh guru, siswa cukup menyimak materi yang disampaikan guru.</p>	- Memberi penjelasan sederhana (<i>elementary clarification</i>)
2.	<p>Tahap Pembagian Kelompok (<i>teams</i>)</p> <p>Pembagian kelompok di kelas kontrol siswa dibagi secara heterogen hingga membentuk 7 kelompok dengan anggota berisi 6 atau 7 siswa karena jumlah siswa di kelas kontrol sebanyak 35 siswa.</p>	- Membangun keterampilan dasar (<i>basic support</i>)
3.	<p>Tahap Permainan (<i>games</i>)</p> <p>Pertanyaan berupa kuis atau <i>game</i> yang diberikan kepada siswa menggunakan kertas lembar jawaban siswa dan setiap kelompok wajib mengikuti mulai menjawab setiap pertanyaan yang diberikan oleh guru melalui layar slide <i>power point</i>. Setiap kelompok yang menjawab benar maka memperoleh satu skor.</p>	- Memberikan penjelasan lebih lanjut (<i>advance clarification</i>)
4.	<p>Tahap Pertandingan (<i>turnament</i>)</p> <p>Setiap kelompok dalam mengerjakan kuis dilihat dari kecepatan dan ketepatan</p>	- Strategi dan taktik (<i>strategy and tactics</i>)

	menjawab semua pertanyaan yang ada dalam kuis, bagi kelompok yang mendapatkan skor tertinggi itulah pemenangnya.	
5.	<p>Tahap Penghargaan Kelompok (<i>team recognition</i>)</p> <p>Penghargaan kelompok dalam setiap kelas diberikan <i>reward</i> bagi kelompok yang masuk ke dalam 3 besar berdasarkan skor tertinggi yang telah terkumpul di tahap permainan (<i>game</i>).</p>	- Menyimpulkan (<i>inference</i>)

Adapun kelebihan dan kekurangan model *Team Games Tournament* (TGT).

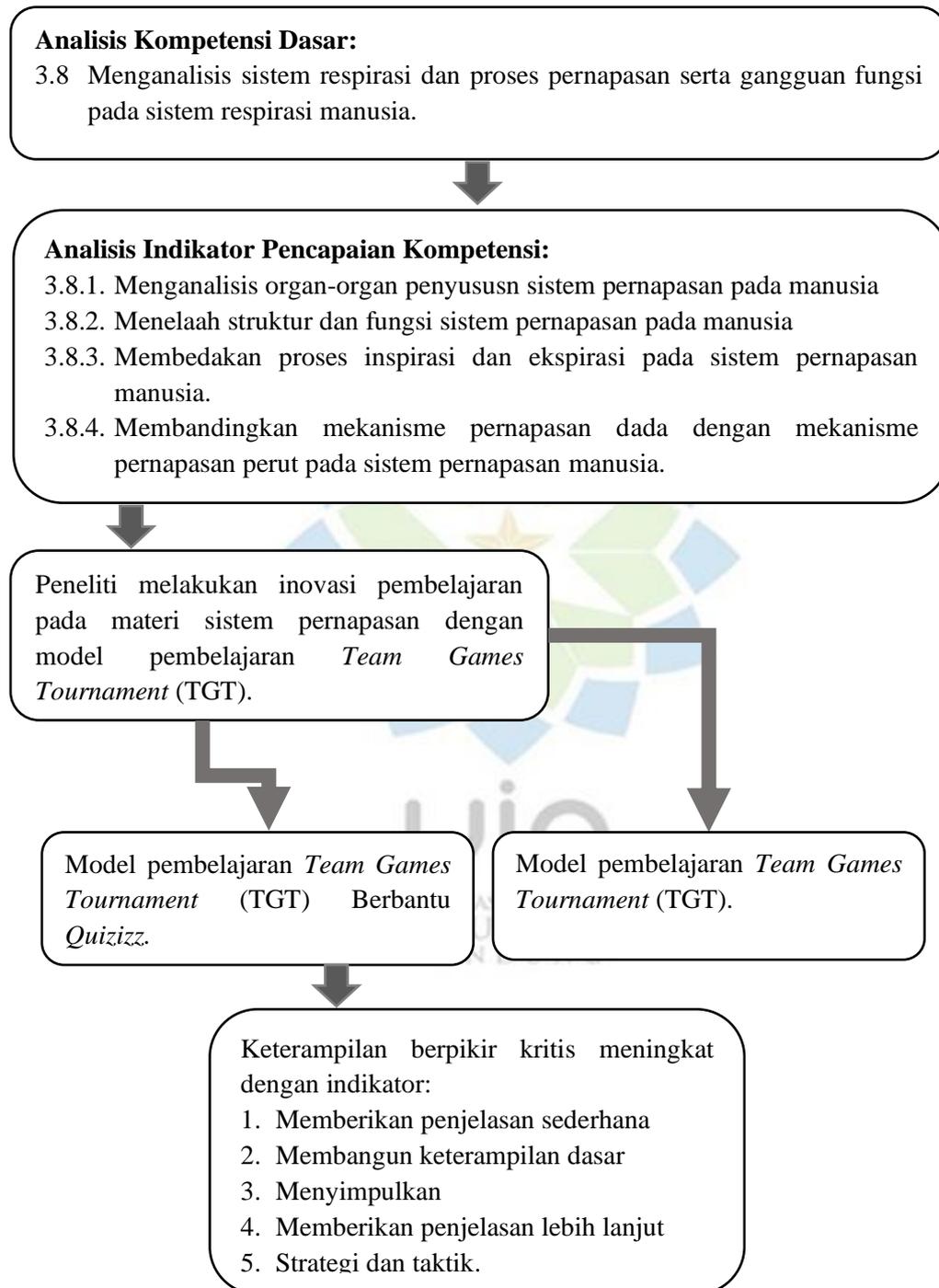
Menurut Bahari (2016:14), kelebihan model TGT yaitu:

- 1) Siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya,
- 2) Rasa percaya diri siswa akan menjadi lebih tinggi,
- 3) Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil, dan
- 4) Motivasi belajar siswa bertambah, meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru

Disamping kelebihan terdapat pula kekurangan model TGT yaitu:

- 1) Sering terjadi dalam pembelajaran, tidak semua siswa ikut menyumbangkan pendapatnya,
- 2) Kekurangan waktu dalam proses pembelajaran,
- 3) Kemungkinan akan terjadi kegaduhan di dalam kelas bila guru tidak dapat mengelola kelas

Adapun skema kerangka berpikir nya dapat dilihat pada Gambar 1.1 sebagai berikut:



Gambar 1.1 Bagan kerangka berpikir

H. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan beberapa pendapat mendasar dari penelitian terdahulu di atas maka hipotesis dari penelitian ini, yaitu:

- H₀ : Tidak terdapat perbedaan keterampilan berpikir kritis antara siswa yang menggunakan Model TGT Berbantuan *Quizizz* dengan Model TGT.
- H₁ : Terdapat perbedaan keterampilan berpikir kritis antara siswa yang menggunakan Model TGT Berbantuan *Quizizz* dengan Model TGT.

I. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Zuhara, dkk. (2020: 373), hasil penelitian pengaruh model PBL menggunakan evaluasi *Quizizz* terhadap hasil belajar kognitif sains siswa sekolah dasar di SDIT Al-Madina Semarang kelas V terdapat pengaruh yang signifikan berdasarkan hasil *pretest* 66,25 dan *post-test* 81,70 hal ini pada saat penelitian siswa terlihat antusias dan gembira. Model *Problem Based Learning* dengan evaluasi berbasis *Quizizz* memberikan pengalaman langsung kepada siswa melalui praktik, sehingga pengalaman tersebut akan membekas dalam ingatan siswa dalam waktu yang lama.
2. Permatasari (2018:10), model TGT dan STAD terdapat pengaruh yang signifikan melalui nilai rata-rata kelas yang menggunakan TGT sebesar 7,4% dengan N-gain 1,26 dan kelas yang menggunakan STAD mendapatkan 5,7% dengan N-gain 1,02. Skor $T_{tabel} < \text{signifikansi}$ atau $0,00 < 0,05$ atau H_a diterima. Dengan begitu kedua model pembelajaran TGT dan STAD mampu meningkatkan hasil belajar IPA kelas V di SDN 03 Cijujung, Kec. Sukaraja, Kab. Bogor.
3. Solihatin (2018:95), melakukan penelitian di kelas IV SDN Kedung Badak Dua Kecamatan Tanah Sareal Kota Bogor. Adanya perbedaan keterampilan berpikir kritis siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran TGT dan model pembelajaran STAD. Kemampuan berpikir kritis siswa dengan model pembelajaran TGT lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran STAD.

Hasil analisis di atas diperkuat dengan hasil perhitungan keefektifan penggunaan model pembelajaran TGT dan model pembelajaran STAD secara keseluruhan diperoleh $F_{hitung} = 9,75$ pada $F_{tabel} (0,05) = 4,11$, maka H_0 ditolak. Dengan demikian, terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT (A_1) dengan model pembelajaran STAD (A_2).

4. Susilo (2019:132), penerapan model TGT dalam permainan *What's In Here* pada siswa kelas IV SDN Gabus 04 pati dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dilihat dari peningkatan hasil perhitungan uji-t diperoleh t_{hitung} untuk kemampuan berpikir kritis sebesar 7,232 dan t_{tabel} sebesar 1,694 sebab $t_{hitung} (7,232) > t_{tabel} (1,694)$ dalam hal ini menunjukkan uji-t kemampuan berpikir kritis mengalami peningkatan secara signifikan. Sedangkan untuk hasil observasi pada aspek yang tinggi yaitu keterampilan mensintesis sebesar 78,2%.
5. Bolhassan (2016:4), pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan permainan kartu flash dapat meningkatkan prestasi belajar kimia, dengan nilai rata-rata kelompok eksperimen (47), dan uji-t menghasilkan nilai ($t = 9.024$, $p < 0.05$) hasil hitung yang menggunakan SPSS. Terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest pada kelompok perlakuan, yakni rata-rata skor posttest pada kelompok kontrol (45), dan nilai t-test ($t = -4,840$, $p < 0,05$) yang menunjukkan perbedaan prestasi yang signifikan secara statistik.