

## **II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS**

### **A. Tinjauan Pustaka**

#### **1. Berpikir Kritis**

Presseisen dalam Fisher (2009:14) mengatakan bahwa berpikir kritis diartikan sebagai ketrampilan berpikir yang menggunakan proses berpikir dasar, untuk menganalisis argumen dan memunculkan wawasan terhadap tiap-tiap makna dan interpretasi, mengembangkan pola penalaran yang kohesif dan logis, memahami asumsi yang mendasari tiap-tiap posisi, memberikan model presentasi yang dapat dipercaya, ringkas dan meyakinkan.

Ennis (1985 dalam Costa ed., 1985:54-57) mengungkapkan kemampuan berpikir kritis yang dikelompokkan kedalam 5 indikator kemampuan yaitu :

- a. memberikan penjelasan sederhana;
- b. membangun keterampilan dasar;
- c. menyimpulkan;
- d. memberikan penjelasan lebih lanjut; dan
- e. mengatur strategi dan taktik

Sedangkan Angelo (1995:13) mengemukakan lima indikator dalam berpikir kritis. Lima indikator tersebut adalah sebagai berikut:

- a. keterampilan menganalisis, yaitu keterampilan menguraikan sebuah struktur ke dalam komponen-komponen agar mengetahui pengorganisasian struktur tersebut,
- b. keterampilan mensintesis, keterampilan menggabungkan bagian-bagian menjadi susunan yang baru,
- c. keterampilan mengenal dan memecahkan masalah, yaitu keterampilan aplikatif konsep kepada beberapa pengertian,
- d. keterampilan menyimpulkan, yaitu kegiatan akal pikiran manusia berdasarkan pengertian/pengetahuan yang dimilikinya untuk mencapai pengertian baru,
- e. keterampilan mengevaluasi/menilai, yaitu kemampuan menentukan nilai sesuatu berdasarkan kriteria tertentu.

Dewey dalam Fisher (2009: 2) seorang filsuf, psikolog, dan edukator berkebangsaan Amerika, secara luas dipandang sebagai bapak tradisi berpikir kritis modern. Ia menamakannya sebagai berpikir reflektif dan mendefinisikannya sebagai pertimbangan yang aktif, *persistent* (terus-menerus), dan teliti mengenai sebuah keyakinan atau bentuk pengetahuan yang diterima begitu saja dipandang dari sudut alasan-alasan yang mendukungnya dan kesimpulan-kesimpulan lanjutan yang menjadi kecenderungannya.

Sapriya (2011: 87) mengemukakan bahwa tujuan berpikir kritis ialah untuk menguji suatu pendapat atau ide, termasuk dalam proses ini adalah melakukan pertimbangan atau pemikiran yang didasarkan pada pendapat yang diajukan. Tujuan berpikir kritis untuk menilai suatu pemikiran, menafsir nilai bahkan mengevaluasi pelaksanaan atau praktik suatu pemikiran dan nilai tersebut. Bahkan berpikir kritis meliputi aktivitas mempertimbangkan berdasarkan pada pendapat yang diketahui.

Fisher (2009: 10) mengatakan bahwa agar kritis, berpikir harus memenuhi standar-standar tertentu mengenai kejelasan, relevansi, masuk akal, dan lain-lain, dan seseorang bisa lebih atau kurang terampil dalam hal seperti ini. Sedangkan menurut Ennis dalam Fisher (2009: 4) berpikir kritis adalah pemikiran yang masuk akal dan reflektif yang berfokus untuk memutuskan apa yang mestinya dipercaya atau dilakukan.

Gleser dalam Fisher (2009: 3) mendefinisikan berpikir kritis sebagai.

(1) Suatu sikap mau berpikir secara mendalam tentang masalah-masalah dan hal-hal yang berada dalam jangkauan pengalaman seseorang; (2) pengetahuan tentang Metode-metode pemeriksaan dan penalaran yang logis; dan (3) semacam suatu keterampilan untuk menetapkan metode-metode tersebut. Berpikir kritis menuntut upaya keras untuk memeriksa setiap keyakinan atau pengetahuan asertif berdasarkan bukti pendukungnya dan kesimpulan-kesimpulan lanjutan yang diakibatkannya.

Morgan dalam Septiana (2012: 18) mengutip kemampuan berpikir kritis yang dikembangkan oleh Komite Berpikir Kritis antar-Universitas (*Intercollege Committee on Critical Thinking*) yang terdiri atas.

(1) Kemampuan mendefinisikan masalah, (2) kemampuan menyeleksi informasi untuk pemecah masalah, (3) kemampuan mengenali asumsi-asumsi, (4) kemampuan merumuskan hipotesis, dan (5) kemampuan menarik kesimpulan.

Berdasarkan uraian-uraian diatas dapat diartikan bahwa untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa dapat dilakukan dengan cara tes evaluasi kemampuan mendefinisikan masalah, kemampuan menemukan cara-cara yang dapat dipakai dalam menangani masalah-masalah, menyeleksi dan menyusun informasi yang diperlukan dan kemampuan menarik kesimpulan menggunakan bahasa yang tepat dan jelas. Kemampuan berpikir kritis juga dapat dilihat dari kemampuan seseorang dalam bertanya, menjawab pertanyaan serta kemampuan dalam menanggapi suatu masalah.

## **2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament***

Model Kooperatif tipe TGT dikembangkan oleh De Vries dan Saving (1978) di Universitas John Hopkins. TGT merupakan kegiatan

pembelajaran kooperatif yang terdiri dari kegiatan pengajaran, kelompok belajar, dan pertandingan antar kelompok.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT hampir sama dengan pembelajaran kooperatif tipe STAD. Hal ini sesuai dengan pendapat Wikandari dalam Dedeh Winarti (2004:10) yang mengungkapkan bahwa: Dalam metode yang berkaitan dengan STAD yang disebut *Taem Games Tournamen* (TGT) siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk skor tim mereka.

Berdasarkan ungkapan tersebut dapat diketahui bahwa pada dasarnya pembelajaran kooperatif tipe TGT hampir sama dengan STAD, perbedaannya hanyalah pada akhir kegiatan pembelajaran dengan menggunakan TGT tidak diadakan kuis, tetapi diadakan pertandingan antar kelompok. Pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki komponen-komponen sebagai berikut .

a. Presentasi Kelas

Guru menerangkan konsep-konsep garis besar materi yang berkaitan dengan pembelajaran dan siswa mendengarkan serta memperhatikan dengan baik.

b. Kelompok

Siswa terbagi dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen. Setiap kelompok terdiri 4-5 orang. Setelah guru menjelaskan konsep materi, setiap kelompok mengerjakan LKS, berdiskusi memecahkan masalah bersama-sama, mencocokkan jawaban, dan memberi jawaban yang

benar kepada teman yang melakukan kesalahan. Setiap anggota kelompok harus yakin bahwa dirinya benar-benar telah menguasai materi, mempertanggungjawabkannya dalam presentasi kelas dan mempersiapkan diri dalam turnamen.

c. Pertandingan (*tournament*)

Sebelum pertandingan antar kelompok mulai dilaksanakan, setiap anggota kelompok heterogen di pisah untuk sementara waktu. Siswa yang memiliki kemampuan sama dari setiap kelompok ditempatkan dalam satu meja pertandingan yang terdiri dari tiga meja atau empat orang, setelah siswa yang berkemampuan sama ditempatkan dalam satu meja pertandingan (anak yang cerdas dari ketiga kelompok disatukan di meja 1, anak yang memiliki kemampuan sedang ditempatkan di meja 2, anak yang memiliki kemampuan kurang ditempatkan di meja 3).

d. Penghargaan

Perolehan poin setiap anggota kelompok disumbangkan kepada kelompok dan digunakan untuk menentukan kelompok yang berhak mendapatkan penghargaan. Nilai kelompok dihitung berdasarkan jumlah poin yang diperoleh setiap anggota kelompok dalam pertandingan. Untuk menentukan poin kelompok digunakan rumus:

$$N_k = \frac{\text{Jumlah poin anggota kelompok}}{\text{Jumlah anggota}}$$

Keterangan :

$N_k$  = poin peningkatan kelompok

Selanjutnya, menurut Wartono dkk (2004) menyatakan bahwa dalam TGT ( *Teams Games Tournament* ) atau pertandingan-permainan-tim siswa memainkan permainan pengacakan kartu dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh poin pada skor tim mereka. Permainan ini berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberikan angka. Pertanyaan-pertanyaan yang dimaksud adalah pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi pelajaran yang dirancang untuk mengetes kemampuan siswa dari penyampaian pelajaran siswa dikelas. Setiap wakil kelompok akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Permainan ini dimainkan pada meja-meja pertanyaan yang sesuai.

Menurut Slavin dalam Rusman (2012:225) pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan (*team recognition*).

Selanjutnya menurut Saco dalam Rusman (2012:230), dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran.

Menurut Huda (2014: 197) dalam TGT, siswa mempelajari materi di ruang kelas. Setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Komposisi ini dicatat dalam tabel khusus (tabel turnamen), yang setiap minggunya harus diubah. Dalam TGT setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materinya terlebih dahulu bersama anggota-anggotanya, barulah mereka diuji secara individual melalui *game* akademik.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* ini berlandaskan teori Piaget dan Vigotsky (dalam aliran konstruktivisme). Peserta didik membangun (mengkonstruksi) pengetahuan berdasarkan pengetahuan awal kemudian memadukannya dengan pengetahuan dan pengalaman baru yang didapatkannya. Jadi perolehan pengetahuan ini bukan pemindahan dari guru langsung ke siswa, namun siswa tersebut yang harus aktif membangun pengetahuannya.

Menurut Rusman (2012:221) Kelebihan dan kelemahan dalam penggunaan tipe TGT sebagai berikut.

Kelemahan penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut.

1. Siswa mengembangkan serta menggunakan keterampilan berfikir dan kerjasama kelompok.
2. Menyuburkan hubungan positif diantara siswa yang berasal dari ras yang berbeda.
3. Mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement*.
4. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang diharapkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.
5. Dapat menuntun siswa untuk berkompetisi dalam suasana akademik yang sehat.
6. Dapat melatih keberanian siswa untuk tampil didepan umum.

Kelemahan penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut.

1. Sejumlah siswa mungkin bingung karena belum terbiasa dengan perlakuan seperti ini.
2. Guru pada permulaan akan membuat kesalahan-kesalahan dalam pengelolaan kelas. Akan tetapi usaha sungguh-sungguh yang terus menerus akan dapat terampil menerapkan metode ini.
3. Membutuhkan waktu yang relatif lama.

Berdasarkan pengertian di atas, bahwa model TGT mengandung kegiatan-kegiatan yang bersifat permainan. Secara umum peran guru

dalam model ini adalah memacu siswa agar lebih serius dan semangat, kemudian membandingkannya dengan presentasi siswa (kelompok) lain. Dengan demikian, dapat ditentukan kelompok mana yang berhasil mencapai prestasi yang paling baik. Pembelajaran kooperatif TGT ini merupakan hasil modifikasi pembelajaran tutorial TGT di mana pada saat diskusi kelompok didesain kelompok-kelompok kooperatif.

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Bersumber dari beberapa pendapat dapat dinyatakan bahwa terdapat empat langkah kegiatan dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Langkah-langkah tersebut adalah presentasi kelas, kegiatan kelompok, turnamen yang merupakan ajang kompetisi bagi siswa untuk menunjukkan prestasi mereka dan penghargaan yang menjadi alat ukur keberhasilan kelompok.



### 3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Teknik *jigsaw* pertama kali dikembangkan pada awal tahun 1970 oleh Elliot Aronson dan mahasiswa di University of Texas dan University of California. Sejak itu, ratusan sekolah telah menggunakan kelas *jigsaw* dengan sukses besar. Arti *Jigsaw* dalam bahasa Inggris adalah gergaji ukir dan ada juga yang menyebutnya dengan istilah *puzzle* yaitu sebuah teka-teki menyusun potongan gambar. Pembelajaran kooperatif model *jigsaw* ini mengambil pola cara kerja sebuah gergaji (*zigzag*), yaitu siswa melakukan suatu kegiatan belajar dengan cara bekerja sama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan bersama.

Model pembelajaran *Jigsaw* berlandaskan teori Piaget dan Vigotsky (dalam aliran konstruktivisme). Peserta didik membangun (mengkonstruksi) pengetahuan berdasarkan pengetahuan awal kemudian memadukannya dengan pengetahuan dan pengalaman baru yang didapatkannya. Jadi perolehan pengetahuan ini bukan pemindahan dari guru langsung ke siswa, namun siswa tersebut yang harus aktif membangun pengetahuannya.

Hal ini didukung oleh pendapat Brown (dalam Wardoyo, 2013: 29-30) teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan pembentukan pengetahuan terbentuk melalui interaksi sosial. Sedangkan konstruktivisme kognitif Piaget menekankan bahwa perkembangan kognitif siswa akibat proses konstruksi pengetahuan dan eksplorasi yang dilakukan siswa dimana menekankan pada tahap perkembangan intelektual.

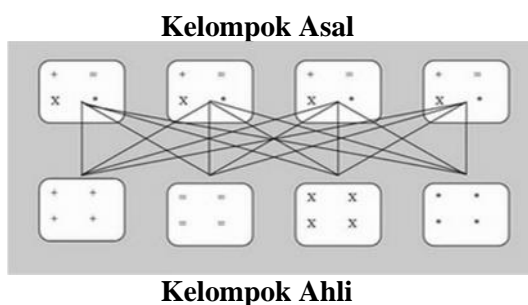
Sementara itu, jhonson and jhonson (dalam Teti Sobari 2006:31) melakukan penelitian tentang pembelajaran kooperatif tipe jigsaw yang menunjukkan bahwa interaksi kooperatif memiliki berbagai pengaruh positif terhadap perkembangan anak. Pengaruh positif tersebut adalah :

- a. Meningkatkan hasil belajar.
- b. Meningkatkan daya ingat.
- c. Dapat digunakan untuk mencapai tarap penalaran tingkat tinggi.
- d. Mendorong tumbuhnya motivasi intrinsik (kesadaran individu).
- e. Meningkatkan hubungan antarmanusia yang heterogen.
- f. Meningkatkan sikap yang positif terhadap sekolah.
- g. Meningkatkan sikap yang positif terhadap guru.
- h. Meningkatkan perilaku penyesuaian sosial yang positif.
- i. Meningkatkan keterampilan hidup gotong royong.

Suprijono (2013:23), mengemukakan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif model jigsaw sebagai berikut :

- a. Siswa dikelompokkan kedalam 1 sampai 5 anggota tim.
- b. Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang berbeda.
- c. Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang ditugaskan.
- d. Anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari bagian yang sama bertemu dalam kelompok baru ( kelompok ahli ) untuk mendiskusikan subbab mereka.
- e. Setelah selesai diskusi sebagai tim ahli anggota kelompok kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang subbab yang mereka kuasai.
- f. Tim ahli mempresentasikan hasil diskusi.
- g. Guru memberi evaluasi.
- h. Penutup.

Hubungan antara kelompok asal dan kelompok ahli digambarkan sebagai berikut :



**Gambar 1. Hubungan Kelompok Asal dan Ahli**

#### 4. Minat Belajar

Minat adalah keingintahuan seseorang terhadap keadaan suatu objek yang terorganisasi melalui pengalaman yang mendorong seseorang untuk memperoleh objek, pemahaman, dan keterampilan untuk tujuan perhatian dan pencapaian (Sunarti, 2014: 47).

Kemudian Djaali (2012: 121) mengemukakan bahwa minat adalah sesuatu yang dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Dari pendapat di atas dapat dinyatakan bahwa minat adalah kecenderungan seseorang untuk menyukai suatu objek atau kegiatan yang terorganisasi melalui pengalaman dalam suatu aktivitas.

Kaitannya dengan belajar, Hansen dalam Susanto, Ahmad (2013: 57-58) menyebutkan bahwa minat belajar siswa erat hubungannya dengan kepribadian, motivasi, ekspresi dan konsep diri atau identifikasi, faktor keturunan dan pengaruh eksternal atau lingkungan. Dalam prakteknya, minat atau dorongan dalam diri siswa terkait dengan apa dan bagaimana siswa dapat mengaktualisasikan dirinya melalui belajar. Di mana identitas diri memiliki kaitan dengan peluang atau hambatan siswa dalam mengekspresikan potensi atau kreativitas dirinya sebagai perwujudan dari minat spesifik yang dia miliki. Adapun faktor keturunan dan pengaruh eksternal atau lingkungan lebih berkaitan dengan perubahan-perubahan yang terjadi dari minat siswa akibat dari pengaruh situasi kelas, sistem, dan dorongan keluarga.

Susanto, Ahmad (2013: 58) berpendapat bahwa minat dapat berperan secara efektif untuk menunjang pengambilan keputusan oleh seseorang atau institusi. Secara konseptual, minat dapat dikatakan memegang peranan penting dalam menentukan arah, pola dan dimensi berpikir seseorang dalam segala aktivitasnya, termasuk dalam belajar.

Hamalik (2004: 158) berpendapat bahwa minat adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan

dan reaksi untuk mencapai tujuan. Tanpa adanya tujuan, orang tidak akan berminat untuk berbuat sesuatu. Seorang siswa melakukan kegiatan belajar selalu mempunyai tujuan mengapa ia melakukan kegiatan belajar tersebut. Oleh karena itu, minat merupakan faktor penting dalam kegiatan belajar. Adanya minat diharapkan dapat memperoleh hasil yang memuaskan dalam setiap kegiatan. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa minat adalah kecendrungan seseorang terhadap suatu kegiatan yang di ekspresikan melalui aktivitas untuk dapat menunjukkan kesukaan terhadap suatu hal daripada hal lainnya.

Menurut Rosyidah dalam Susanto, Ahmad (2013: 60), timbulnya minat dalam diri seseorang pada prinsipnya dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu: pertama, minat yang berasal dari dari pembawaan, timbul dengan sendirinya dari setiap individu, hal ini biasanya dipengaruhi oleh faktor keturunan atau bakat alamiah. Kedua, minat yang timbul karena adanya pengaruh dari luar diri individu, timbul seiring dengan dengan proses perkembangan individu bersangkutan. Minat ini sangat dipengaruhi oleh lingkungan, dorongan orang tua, dan kebiasaan atau adat.

Selanjutnya Elizabeth Hurlock dalam Susanto, Ahmad (2013: 63) menyebutkan ada tujuh ciri-ciri minat, sebagai berikut:

- a. minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental. Minat di semua bidang berubah selama terjadi perubahan fisik dan mental, misalnya perubahan minat dalam hubungannya dengan perubahan usia.
- b. Minat tergantung pada kagiatan belajar. Kesiapan belajar merupakan salah satu penyebab meningkatnya minat seseorang.
- c. Minat tergantung pada kesempatan belajar. Kesempatan belajar merupakan faktor yang sangat berharga sebab tidak semua orang dapt menikmatinya.
- d. Perkembangan minat mungkin terbatas. Keterbatasan ini mungkin dikarenakan keadaan fisik yang tidak memungkinkan.
- e. Minat dipengaruhi budaya. Budaya sangat memengaruhi, sebab jika budaya sudah mulai luntur mungkin minat juga ikut luntur..
- f. Minat berbobot emosional. Minat berhubungan dengan perasaan, maksudnya bila suatu objek dihayati sabagai sesuatu yang sangat

berharga, maka akan timbul perasaan senang yang akhirnya akan diminatinya.

Minat mempunyai pengaruh terhadap kegiatan belajar siswa. Minat merupakan faktor yang sangat penting dalam kegiatan belajar siswa. Suatu kegiatan belajar yang dilakukan tidak sesuai dengan minat siswa akan memungkinkan berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa yang bersangkutan. Dengan adanya minat dan tersedianya rangsangan yang ada sangkut pautnya dengan diri siswa, maka siswa akan mendapatkan kepuasan batin dari kegiatan belajar tadi.

Indikator minat ada empat, yaitu: a) perasaan senang, b) ketertarikan siswa, c) perhatian siswa, dan d) keterlibatan siswa (Safari, 2003). Masing-masing indikator tersebut sebagai berikut.

a. Perasaan Senang

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu matapelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut.

b. Ketertarikan Siswa

Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

c. Perhatian Siswa

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.

d. Keterlibatan Siswa

Ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.

Di dunia pendidikan, minat memegang peran penting dalam belajar.

Karena minat ini merupakan suatu kekuatan motivasi yang menyebabkan seseorang memusatkan perhatian terhadap seseorang, suatu benda, atau

kegiatan tertentu. Dengan demikian, minat merupakan unsur yang menggerakkan motivasi seseorang sehingga orang tersebut dapat berkonsentrasi terhadap suatu benda atau kegiatan tertentu. Dengan adanya unsur minat belajar pada diri siswa, maka siswa akan memusatkan perhatiannya pada kegiatan belajar tersebut. Dengan demikian, minat merupakan faktor yang sangat penting untuk menunjang kegiatan belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan yang telah dikemukakan diatas, maka dapat dikatakan bahwa minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal yang dilakukan seseorang secara sadar untuk memperoleh perubahan tingkah laku baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Dapat ditegaskan pula bahwa minat belajar siswa merupakan faktor yang sangat penting dalam menunjang tercapainya efektivitas proses belajar mengajar, yang pada akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang bersangkutan.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Upaya penulis untuk membandingkan hasil penelitian penulis dengan penelitian terdahulu maka dibawah ini penulis akan menuliskan beberapa penelitian yang relevan yang ada kaitannya dengan pokok masalah.

**Tabel 1. Penelitian Yang Relevan**

Judul	Hasil Penelitian
1. Ike Dewi Septiana (2012)	
Perbandingan Hasil Belajar Fisika Dan Kemampuan Berpikir Kritis Antara Model Pembelajaran PBI Dengan Inkuiri Terbimbing siswa kelas XI SMA Negeri 1 Metro Tahun Pelajaran 2011/2012	Hasil belajar siswa pada model pembelajaran TSTS lebih tinggi dibandingkan dengan model GI. Dengan nilai rata-rata hasil belajar model pembelajaran TSTS 76,83 dan nilai rata-rata model pembelajaran GI 67,59. Kemampuan berpikir siswa pada model pembelajaran TSTS lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran GI. Dengan nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis model pembelajaran TSTS 79,83 dan nilai rata-rata GI 67,93.
2. Eka Noviyanti (2012)	
Studi Perbandingan Hasil Belajar IPS Terpadu Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Dngan Memperhatikan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IX Semester Genap SMP Negeri 7 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2011/2012	<p>(1) pada pengujian hipotesis pertama diperoleh <math>F_{hitung} 5,039 &gt; F_{tabel} 4,11</math> dan terlihat dari hasil belajar IPS Terpadu dengan menggunakan jigsaw 81,30 lebih tinggi dibandingkan siswa yang diajarkan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe STAD 76,15.</p> <p>(2) pada pengujian hipotesis kedua diperoleh <math>T_{hitung} 2,198 &gt; T_{tabel} 2,101</math> dan terlihat dari hasil belajar IPS Terpadu siswa yang memiliki minat belajar tinggi dengan menggunakan metode jigsaw 83,50 lebih tinggi dibandingkan siswa yang diajarkan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe STAD 76,70.</p> <p>(3) pada pengujian hipotesis kedua diperoleh <math>T_{hitung} 1,248 &gt; T_{tabel} 2,101</math> dan terlihat dari hasil belajar IPS Terpadu siswa yang memiliki minat belajar rendah dengan menggunakan metode jigsaw 77,70 lebih tinggi dibandingkan siswa yang diajarkan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe STAD 73,10.</p>

Lanjutan Tabel 1

Nurul Amalia Shadriana Hermasyah (2014)	
Efektivitas Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dengan Teknik Permainan <i>Word Square</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Perancis Tingkat Pemula	Hasil penelitian menunjukan kemampuan menulis bahasa Prancis siswa mengalami peningkatan dengan nilai sebesar 33,2 yaitu selisih dari nilai prates sebesar 65,7 dan nilai pascates 89,9. Berdasarkan perhitungan diperoleh nilai t hitung sebesar 9,76, dengan taraf signifikansi 1% dan derajat kebebasan sebesar 24, maka diperoleh nilai t tabel sebesar 2,79, yang berarti nilai t hitung > t tabel. Jadi hipotesis kerja dalam penelitian ini diterima.
3. Rahma Intan Thalita (2013)	
Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dalam Pendidikan Kewarganegaraan untuk Menciptakan Kecakapan Kewarganegaraan Siswa (Studi Kuasi Eksperimen di Kelas X SMK Pasundan Subang pada Konsep Sistem Politik Indonesia.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa data uji T-test <i>Civic Skills</i> yang merupakan penggabungan dari <i>Intellectual Skills</i> dan <i>Participatory Skills</i> berbeda secara signifikan antara kelas kontrol dan eksperimen. Ini ditandakan oleh kelas eksperimen nilai signifikansi (sig) sebesar 0,000 yang lebih besar dari 0,05. Rata-rata skor <i>civic skills</i> kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan model kooperatif TGT pada pembelajaran PKn untuk meningkatkan kecakapan kewarganegaraan ( <i>Civic Skills</i> ) diperoleh data 164,61 yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan sebesar 144,82. Selisih rata-rata 19,79, artinya keadaan siswa kelas eksperimen lebih tinggi sehingga kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.



### C. Kerangka Pikir

Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel independen (variabel bebas) dan variabel dependen (variabel terikat). Dimana dalam penelitian ini ada dua variabel independen yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (X1) dan *jigsaw* (X2). Variabel dependennya adalah kemampuan berpikir kritis (Y) melalui penerapan model pembelajaran tersebut. Minat belajar siswa sebagai variabel moderator dalam mata pelajaran IPS Terpadu.

#### 1. Perbedaan Kemampuan Berpikir Kritis yang Pembelajarannya Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan *Jigsaw*.

Model pembelajaran merupakan salah satu factor yang menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang mengutamakan adanya kerjasama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajarann. Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa kesamaan dalam langkah pembelajaran, diantaranya dalam cara menentukan kelompok heterogen yang berdasarkan dari kemampuan, akademis, jenis kelamin yang berbeda. Dua jenis model pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu kooperatif tipe *Team Games Tournament* dan *Jigsaw*.

Model pembelajaran TGT, guru menjelaskan materi sebagai pengantar, kemudian guru membagi siswa ke dalam kelompok yang heterogen selanjutnya para siswa berdiskusi memecahkan masalah bersama-sama,

mencocokkan jawaban, dan memberi jawaban yang benar kepada teman yang melakukan kesalahan, kemudian diadakan pertandingan (*tournament*) yang digolongkan berdasarkan tingkat kemampuan siswa dari masing-masing kelompok setelah pertandingan selesai guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang berhasil mengumpulkan skor tertinggi. Dengan demikian diharapkan siswa lebih bisa memahami konsep, menambah pengetahuannya serta dapat menemukan kemungkinan solusi dari permasalahan. Dalam proses pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* ada beberapa indikator dari kemampuan berfikir kritis yang dapat terpenuhi yaitu diantaranya memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar dan mengatur strategi dan taktik.

Metode jigsaw adalah teknik pembelajaran kooperatif di mana siswa, bukan guru, yang memiliki tanggung jawab lebih besar dalam melaksanakan pembelajaran. Tujuan dari jigsaw ini adalah mengembangkan kerja tim, ketrampilan belajar kooperatif, dan menguasai pengetahuan secara mendalam yang tidak mungkin diperoleh apabila mereka mencoba untuk mempelajari semua materi sendirian. Model pembelajaran *jigsaw* terdiri dari empat tahap kegiatan siswa yang menekankan apa yang dikerjakan siswa pada setiap tahapnya. Tahap yang pertama adalah Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang berbeda. Dalam tahap ini siswa secara individu siap mempelajari materi yang menjadi bagiannya membuat catatan apa yang telah dibaca, baik itu berupa apa yang diketahuinya, maupun langkah-langkah penyelesaian

dalam bahasanya sendiri. Setelah tahap tersebut, dilanjutkan dengan tahap berikutnya yaitu anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari bagian yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan subbab mereka. Tahap ini dimaksudkan agar siswa dapat memperoleh informasi yang lebih banyak dengan cara bertukar pikiran dengan teman yang memperoleh bagian materi yang sama.

Tahap selanjutnya yaitu sebagai tim ahli anggota kelompok kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang subbab yang mereka kuasai. Hal ini selain untuk mengasah materi yang mereka kuasai tapi juga untuk melatih kemampuan mereka dalam menyampaikan informasi kepada orang lain. Tahap terakhir dari model pembelajaran *jigsaw* adalah presentasi. Hal ini dimaksudkan agar siswa dapat berbagi pendapat dalam ruang lingkup yang lebih besar yaitu dengan teman satu kelas. Setelah selesai presentasi, kemudian dibuka forum tanya jawab dimana semua siswa berhak mengajukan pertanyaan atau pendapat yang sifatnya mendukung jawaban ataupun menyanggah jawaban temannya yang presentasi. Setelah tanya jawab selesai, dilakukan sebuah penyimpulan bersama tentang materi yang dipelajari. Pada model pembelajaran *Team games tournament* dilakukan secara berdiskusi dan pemahaman tentang materi yang didiskusikan melakukan pematangan materi dengan presentasi kemudian dipertandingkan yang memungkinkan indikator dari kemampuan berfikir kritis dapat terpenuhi

yaitu diantaranya memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar dan mengatur strategi dan taktik.

Model *Jigsaw* dilakukan secara berdiskusi kemudian hasil diskusi ditulis lalu dipresentasikan di depan kelas, hal ini dapat memicu siswa untuk bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan setiap tugasnya dan indikator dari kemampuan berfikir kritis yang dapat terpenuhi yaitu diantaranya memberikan penjelasan sederhana dan membangun keterampilan dasar. Pada saat presentasi siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan lebih mendominasi di kelas, sehingga terdapat perbedaan dalam kemampuan berfikir kritis yang ditunjukkan juga oleh jumlah indikator yang dapat terpenuhi siswa melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* dibandingkan dengan model pembelajaran *Jigsaw*.

**2. Kemampuan Berpikir Kritis pada Siswa yang Memiliki Minat Belajar Rendah yang Menggunakan Model Pembelajaran Tipe TGT Lebih Tinggi Dibandingkan dengan yang Menggunakan Model Pembelajaran Tipe Jigsaw.**

Pemahaman siswa dapat diperoleh dari pembelajaran dan dapat dilihat dari aktivitas belajar serta kemampuan berfikir kritis siswa. Aktivitas belajar pada model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), bagi siswa yang memiliki minat belajar rendah, siswa harus mempersiapkan diri secara optimal karena siswa dituntut untuk berfikir dan menyelesaikan masalah serta harus dapat menjelaskan atau mempresentasikan secara individu dan juga harus mempersiapkan diri dalam pertandingan.

Menurut Slavin (2008), perspektif motivasional pada pembelajaran kooperatif terutama yang memfokuskan pada penghargaan atau struktur dimana para siswa bekerja. Deutsch dalam slavin (2008) mengidentifikasi 3 srtuktur tujuan dalam pembelajaran kooperatif yaitu :

1. Kooperatif, dimana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu memberi kontribusi pada pencapaian tujuan anggota yang lain.
2. Kompetitif, dimana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu menghalangi pencapaian tujuan anggota lainnya.
3. Individualistik, dimana usaha berorientasi tujuan dari individu tidak memiliki konsekuensi apapun bagi pencapaian tujuan anggota lainnya.

Struktur tujuan kooperatif di dalam perspektif motivasional menciptakan sebuah situasi dimana satu-satunya cara anggota kelompok bisa meraih tujuan pribadi mereka adalah jika kelompok mereka sukses. Oleh karena itu, merka harus membantu teman satu timnya untuk melakukan apapun agar kelompok mereka berhasil dan mendorong anggota satu timnya untuk melakukan usaha maksimal. Hal ini mendorong siswa yang mempunyai minat cenderung rendah akan memiliki motivasi lebih agar dapat bersaing dengan teman sekelas yang memiliki kecenderungan lebih aktif dikelas.

Aktivitas belajar siswa yang memiliki minat belajar rendah pada model pembelajaran *Jigsaw* ini, akan merasa sulit menyesuaikan diri, siswa dituntut untuk memahami materi atau harus bisa menguasai materi yang

diberikan, siswa harus berpikir dan memecahkan masalah sesuai kemampuan yang mereka miliki, siswa harus menuliskan hasil diskusi kelompok secara individu serta harus mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas. Dari pemaparan penulis dan didukung oleh teori di atas, maka diduga kemampuan berpikir kritis pada siswa yang memiliki minat belajar rendah yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran *Jigsaw*.

**3. Kemampuan Berpikir Kritis pada Siswa yang Memiliki Minat Belajar Tinggi yang Menggunakan Model Pembelajaran Tipe TGT Lebih Rendah Dibandingkan dengan yang Menggunakan Model Pembelajaran Tipe Jigsaw.**

Aktivitas belajar pada model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), bagi siswa yang memiliki minat belajar tinggi dan berkemampuan untuk menguasai materi terkadang masih kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya karena hanya akan berkonsentrasi dalam mempersiapkan dirinya dalam pertandingan yang akan diadakan di akhir pembelajaran dan tidak menyadari bahwa temannya yang memiliki minat belajar rendah akan berusaha memahami materi secara maksimal.

Kelemahan dalam pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ini merupakan kendala aplikasi model di lapangan yang harus dicari jalan keluarnya, menurut Roy Killen adalah :

1. Prinsip utama pola pembelajaran ini adalah “peer teaching” pembelajaran oleh teman sendiri, akan menjadi kendala karena perbedaan persepsi dalam memahami suatu konsep yang akan didiskusikan bersama dengan siswa lain. Dapat dimungkinkan, siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan lebih aktif dalam diskusi pemecahan masalah, siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan semakin memahami materi dan semakin baik pengetahuannya karena ia memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap materi diskusi pemecahan masalah yang diberikan oleh guru.
2. Dirasa sulit untuk meyakinkan siswa untuk mampu berdiskusi menyampaikan materi kepada teman, jika siswa tidak memiliki kepercayaan diri. Siswa yang memiliki minat belajar rendah cenderung lebih mengandalkan yang memiliki kemampuan berfikir yang lebih dalam menyampaikan informasi dan berdiskusi. Sedangkan, siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan berusaha membuat teman satu kelompoknya dapat mengerti apa yang dia sampaikan, sehingga akan berusaha mencari informasi yang memadai serta berusaha membuat kelompoknya dapat menampilkan presentasi yang maksimal didepan kelas. Diduga kemampuan berpikir kritis pada siswa yang memiliki minat belajar tinggi yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* lebih rendah dibandingkan dengan model pembelajaran *Jigsaw*.

#### 4. **Ada Interaksi antara Model Pembelajaran Kooperatif dengan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Terpadu**

Jika pada model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), siswa yang memiliki minat belajar rendah dalam pelajaran IPS Terpadu kemampuan berpikir kritisnya lebih baik dari pada siswa yang memiliki minat belajar tinggi, dan jika model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, siswa yang memiliki minat belajar tinggi kemampuan berpikir kritisnya lebih baik dari pada siswa yang memiliki minat belajar rendah, maka terjadi interaksi antara model pembelajaran kooperatif dan minat belajar.

#### **D. Hipotesis**

Berdasarkan tinjauan pustaka, hasil penelitian yang relevan, dan kerangka pikir yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*.
2. Kemampuan berpikir kritis pada siswa yang memiliki minat belajar rendah yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Jigsaw*.



3. Kemampuan berpikir kritis pada siswa yang memiliki minat belajar tinggi yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) lebih rendah dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Jigsaw*.
4. Ada interaksi antara model pembelajaran kooperatif dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu.