

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN Teams-Games-Tournaments (TGT) BERBANTUAN VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS X DI SMA NEGERI 1 KEPULAUAN SULA

Saidah Daeng Hanafi¹, Taslim D Nur², Arini Zahrotun Nasichah²

¹Program Pascasarjana, Universitas Khairun, Jl. Jusuf Abdulrahman Kampus II Unkhair Gambesi Kota Ternate Selatan, Maluku Utara 97728 Indonesia

²Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Khairun
Email: hanafisaidah160@gmail.com, taslimd.nur@unkhair.ac.id, afikashanum@yahoo.com

Abstrak

Era revolusi industri 4.0 pendidikan berbasis data, teknologi dan humanis yang memuat berbagai media sebagai penunjang pembelajaran menjadi lebih efektif untuk meningkatkan pola pikir, minat belajar, menarik perhatian siswa dan mencapai sasaran atau tujuan dari proses pembelajaran yang dilakukan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran Teams-Games-Tournaments (TGT) berbantuan video pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kritis pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Kepulauan Sula. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (Quasy Eksperimen). Sampel penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas X-A sebagai kelas eksperimen, X-B sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 72 siswa. Instrumen yang digunakan adalah tes untuk mengukur hasil belajar kognitif. Analisis data menggunakan uji normalitas dan homogenitas berbantuan SPSS sedangkan uji hipotesis dan uji Hubungan menggunakan uji anacova. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran Teams-Games-Tournaments (TGT) terhadap kemampuan berpikir kritis Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Kepulauan Sula dengan taraf signifikan sebesar 0,009 sedangkan nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis postes pada kelas eksperimen adalah sebesar 67,13 % dan pada kelas kontrol adalah 63,73 %.

Kata Kunci: *Teams-Games-Tournaments, Vidoe pembelajaran, Kemampuan Berpikir Kritis*

Abstract

The era of the industrial revolution 4.0, data-based, technology and humanist education that contains various media as learning support becomes more effective to improve mindsets, interest in learning, attract students' attention and achieve the goals or objectives of the learning process carried out. The purpose of this study was to determine the effect of the application of the Teams-Games-Tournaments (TGT) learning model with video-assisted learning on critical thinking skills in class X students at SMA Negeri 1 Sula Islands. This research is a quasi-experimental research (Quasy Experiment). The sample of this study consisted of two classes, namely class X-A as the experimental class, X-B as the control class with 72 students. The instrument used is a test to measure cognitive learning outcomes. Data analysis used the SPSS-assisted normality and homogeneity test, while the hypothesis test and relationship test used the Anacova test. The results showed that there was an effect of implementing the Teams-Games-Tournaments (TGT) learning model on the critical thinking skills of Class X students at SMA Negeri 1 Sula Islands with a significant level of 0.009 while the average value of post-test critical thinking skills in the experimental class was 67. ,13% and the control class is 63.73%.

Keywords: *Teams-Games-Tournaments, Learning videos, Critical Thinking Ability*

PENDAHULUAN

Hamalik (2014) mengemukakan bahwa “tujuan dari pendidikan adalah seperangkat hasil yang dicapai oleh siswa setelah diselenggarakannya kegiatan pendidikan yakni bimbingan dan pengajaran untuk mencapai tujuan pendidikan”. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan siswa agar menjadi manusia bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Muhaimin, dkk (2019) mengungkapkan bahwa di era revolusi industri 4.0 pendidikan berbasis data, teknologi dan humanis.

Menyadari hal tersebut, pemerintah sangat serius dalam menangani bidang pendidikan untuk memajukan pendidikan Indonesia di masa depan. Sesuai dengan maksud Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Maka dari itu untuk mewujudkan tujuan pendidikan perlu dilakukan perubahan dan perbaikan dalam pendidikan, khususnya dari kegiatan belajar mengajar.

Kaitannya dengan proses belajar mengajar, agar proses ini dapat berjalan dengan maksimal dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, maka tuntutan pertama bagi guru adalah menguasai materi yang akan dipelajari siswa. Dalam menyampaikan mata pelajaran peran guru sangat berpengaruh terhadap strategi didalam mengajar sehingga menyebabkan suasana pembelajaran menjadi aktif dan tidak pasif. Hal ini sebenarnya tidak ada pelajaran yang membosankan, yang benar adalah guru yang belum terlalu paham untuk menyajikan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa agar pembelajaran terasa tidak membosankan.

Berdasarkan Hasil observasi di sekolah menunjukkan bahwa beberapa proses pembelajaran biologi tidak banyak melibatkan siswa, sehingga siswa kurang aktif dan kreatif. Masih banyak guru yang menggunakan model pembelajaran yang masih bersifat konvensional dimana guru sebagai pusat informasi menerangkan materi, sehingga siswa menjadi pasif dan tidak kreatif. Sehingga mempengaruhi kemampuan berpikir kritis, pemahaman konsep, pada materi biologi menjadi rendah. Tidak banyak kesempatan bertanya dan berdiskusi dengan leluasa serta penggunaan media pembelajaran khususnya video pembelajaran yang digunakan sebagai alat peraga dan contoh materi yang belum dikuasai atau dipahami. Kerjasama siswa tidak terjalin dengan baik. Model pembelajaran yang digunakan tidak terlaksana dengan baik. Salah satu adalah model pembelajaran yang relevan sesuai dengan keadaan siswa di atas yaitu dengan menerapkan model pembelajaran Teams- Games-Tournaments (TGT).

Pembelajaran *Teams Games-Tournaments* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Selain itu model pembelajaran *Teams Games-Tournaments* (TGT) dapat diartikan juga suatu tehnik pembelajaran yang sama seperti STAD kecuali satu hal: TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Model pembelajaran *Teams Games-Tournaments* (TGT) dengan berbantuan video pembelajaran merupakan model yang bisa membantu siswa untuk meningkatkan konsep dan hasil belajar biologi. Fase-fase dalam model pembelajaran *Teams Games-Tournaments* (TGT) membantu siswa seperti mengajukan pertanyaan, menyampaikan pendapat serta menghargai pendapat teman. Dalam proses pembelajaran siswa dapat bekerjasama dengan

teman sebaya dan mengambil tanggung jawab yang lebih dalam merancang tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, model pembelajaran *Teams Games-Tournaments* (TGT) dapat membantu siswa untuk mengkonstruksi konsep melalui proses berpikir kritis dalam memahami konsep materi dengan berbantuan video pembelajaran.

Pembelajaran dengan memanfaatkan video pembelajaran yang memuat berbagai media sebagai penunjang pembelajaran akan lebih efektif untuk meningkatkan minat belajar, menarik perhatian siswa dan mencapai sasaran atau tujuan dari proses pembelajaran yang dilakukan (Ammy, 2020). Video pembelajaran akan menjadi media yang cukup efektif digunakan selama pembelajaran Media video menampilkan visual, suara, gambar serta dapat diulang ketika siswa ingin mendalami materi ajar (Qoyimah, 2020).

Kelebihan dari penggunaan video pembelajaran adalah peningkatan penerimaan siswa terhadap informasi atau pengetahuan yang disampaikan. Hal ini didasarkan pada hasil penelitian Geofery Wilson yang menyatakan bahwa sekitar 82% pengetahuan diperoleh melalui indera penglihatan, 12% melalui indera pendengaran dan 6% sisanya diperoleh melalui indera lainnya (S, 2019). Dengan meningkatnya pengetahuan yang diperoleh maka akan mudah bagi siswa untuk mengingat dan memahami materi dengan media video pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan (Fadillah, 2019), pembelajaran visual dapat meningkatkan ingatan sekitar 14% menjadi 38% karena siswa cenderung lebih mudah mengingat dan memahami pembelajaran apabila menggunakan lebih dari satu indra.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games-Tournaments* (TGT) Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Kepulauan Sula”

METODE

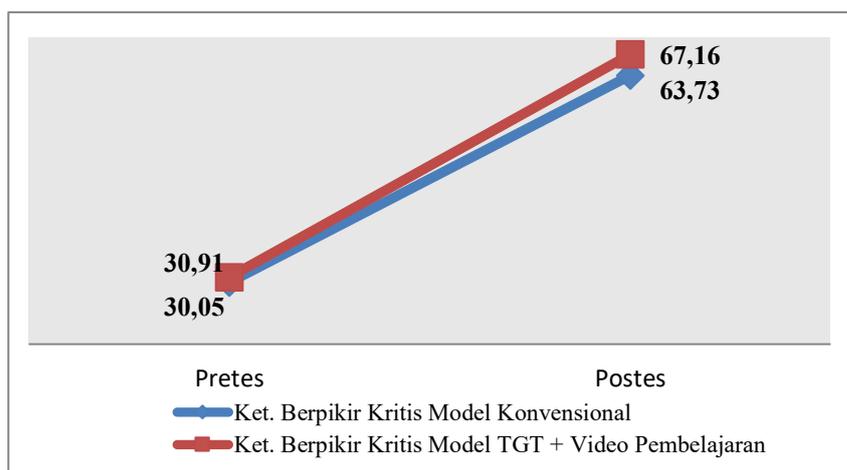
Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Desain penelitian eksperimen ini adalah pretest-posttest group design. Desain ini menggunakan model pembelajaran *Teams Games-Tournaments* (TGT) berbantuan video pembelajaran (X) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas X di SMA Negeri 1 Kepulauan Sula (Y1). Variabel bebas yaitu model pembelajaran *Teams Games-Tournaments* (TGT) berbantuan video pembelajaran variabel terikat yaitu kemampuan berpikir kritis. Desain ini menjelaskan tentang pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games-Tournaments* (TGT) berbantuan video pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas X di SMA Negeri 1 Kepulauan Sula.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas perangkat pembelajaran yang dimaksud meliputi silabus, RPP, rubrik lembar kerja siswa yang berkarakter model pembelajaran model pembelajaran *Teams Games-Tournaments* (TGT) berbantuan video pembelajaran tes soal untuk mengukur kemampuan berpikir kritis. Proses pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi; (a) melakukan pretes pada kelas perlakuan maupun kelas kontrol (pretes dilakukan satu kali selama penelitian. (b) melaksanakan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games-Tournaments* (TGT) berbantuan video pada kelas perlakuan, sedangkan untuk kelas kontrol yaitu kelas dengan menerapkan model konvensional (c) melakukan posttes setelah waktu penelitian berakhir, postes dilakukan satu kali selama penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keterampilan Berpikir Kritis Siswa

Hasil penelitian pretest kemampuan berpikir kritis siswa dilakukan sebelum kegiatan proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams-Games-Tournaments*) berbantuan video pembelajaran dan model pembelajaran konvensional berbantuan video Pembelajaran. Terlebih dahulu peneliti melakukan tes awal pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams-Games-Tournaments*) berbantuan video pembelajaran dan kelas kontrol menggunakan pembelajaran (konvensional) berbantuan video pembelajaran. Sedangkan tes akhir sesudah kegiatan proses belajar mengajar pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams-Games-Tournaments*) berbantuan video pembelajaran sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Hasil tes awal dan akhir siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Nilai Rata Pretes dan Postes Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mode Pembelajaran TGT Berbantuan Video Pembelajaran dan Model Pembelajaran Konvensional

Berdasarkan gambar 1 diatas menunjukan bahwa rata-rata yang diperoleh pretes hasil kemampuan berpikir kritis pada kelas model pembelajaran TGT (*Teams-Games-Tournaments*) berbantuan video pembelajaran sebesar 30,91 dan nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis mahasiswa kelas konvensional sebesar 30,05. Sedangkan hasil rata-rata kemampuan berpikir kritis postes kelas model pembelajaran TGT (*Teams-Games-Tournaments*) berbantuan video pembelajaran adalah 67,16 dan nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis kelas konvensional adalah 63,73. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa berkategori tinggi atau berkategori kritis yaitu pada kelas model pembelajaran TGT (*Teams-Games-Tournaments*) berbantuan video pembelajaran.

Uji Prasyarat Statistik

Berdasarkan hasil analisis uji normalitas kemampuan berpikir kritis dengan menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* diperoleh nilai signifikan pretes 0,846 > 0,05 sedangkan hasil uji nilai signifikan postes 0,855. Hasil uji normalitas data menunjukkan bahwa nilai probabilitas (sig.) kemampuan berpikir kritis siswa yang diperoleh dari hasil pretes dan postes data berdistribusi normal dan tidak memiliki penyimpangan terhadap normalitas data. Hasil uji homegenitas data kemampuan berpikir kritis dilihat bahwa

nilai signifikan yang diperoleh dari hasil pretes sebesar 0,794 sedangkan nilai postes sebesar 0,554 hal ini berarti nilai signifikan $>0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima, dari kelompok data yang memiliki varians yang sama (homogen).

Uji Hipotesis Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Hasil pengujian pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams-Games-Tournaments*) berbantuan video pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kritis yang diuji dengan menggunakan data dari hasil pretest dan posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat disajikan pada tabel 1 sebagai berikut

Tabel 1 Hasil Uji Anacova Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis
Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: Postes KBK

Source	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	1179.534 ^a	2	589.767	34.875	.000
Intercept	1518.378	1	1518.378	89.787	.000
Pretes	968.143	1	968.143	57.250	.000
Model_Belajar	121.174	1	121.174	7.166	.009
Error	1166.845	69	16.911		
Total	311693.873	72			
Corrected Total	2346.379	71			

a. R Squared = .503 (Adjusted R Squared = .488)

Hasil tabel 1 menunjukkan bahwa angka signifikansi yang diperoleh dengan pengaruh model pembelajaran model pembelajaran TGT (*Teams-Games-Tournaments*) berbantuan video pembelajaran dan pembelajaran konvensional adalah 0,009 hasil analisis data yang diperoleh lebih besar dari nilai alfa (0,05) maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Oleh karena itu nilai sig. $<0,05$ maka hipotesis alternatif diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams-Games-Tournaments*) berbantuan video pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas X di SMP Negeri 1 Kepulauan Sula pada tingkat kepercayaan 95, %.

Hasil uji hipotesis dalam penelitian ini dapat nilai F signifikan sebesar 0,009 dengan taraf nilai signifikansi pada $< 0,05$ sehingga nilai F signifikan yang menunjukan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams-Games-Tournaments*) berbantuan video pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kritis. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Bustami dkk (2022) model pembelajaran TGT (*Teams-Games-Tournament*) sangat efektif diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Lebih lanjut Ulfa (2021) menyatakan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran video terhadap kemampuan berpikir kritis. Hal ini bertolak belakang dengan Herling, (2021) yang mengemukakan bahwa tidak ada pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap kemampuan berpikir siswa. Zubaidah (2010) Peningkatan kemampuan berpikir dapat terjadi bila dalam proses pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran, guru memberikan berbagai pertanyaan yang dapat membuat siswa untuk melakukan penyelidikan akan

permasalahan sehingga akan menumbuhkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah yang ada. Pernyataan ini sejalan dengan penelitian Agnafia (2019) yang menuliskan bahwa pengembangan kemampuan berpikir kritis dilakukan oleh guru dengan jalan melatih kemampuan berpikir kritis dan juga memfasilitasi dalam kegiatan pembelajaran dengan indicator – indicator berpikir kritis.

Model pembelajaran dengan media pembelajaran berupa video pembelajaran memiliki keunggulan dalam penggunaannya. Daryanto (2018) dalam Novita (2019) menuliskan kelebihan penggunaan video adalah: 1) menambah dimensi baru di dalam proses pembelajaran, karena video menyajikan gambar dan suara kepada siswa. 2) penggunaan video dapat menampilkan fenomena yang sulit dilihat secara nyata. Selain itu keunggulannya menggunakan video pembelajaran menurut Rusman, dkk (2012) dalam Wisada (2019) adalah: 1) dapat memberikan pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa. 2) sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, 3) dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, 4) lebih realistis karena dapat diulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan, dan 5) memberikan kesan yang mendalam dalam mempengaruhi sikap siswa. Namun dibalik kelebihan yang ada terdapat kelemahan dari penggunaan video pembelajaran yaitu adanya *opposition*, kebutuhan akan material pendukung dan juga budget selama proses pembuatan video. (Novita. 2019) Sebelum penelitian ini dilakukan, telah hadir beberapa penelitian yang menunjukkan pentingnya penggunaan video pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Arsyad (2011) menyatakan bahwa video merupakan gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa video merupakan salah satu jenis media *audio-visual* yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai untuk memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Model pembelajaran tipe TGT (*Team Games Tournamen*) ini membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournamen*) juga di dukung oleh sejumlah teori salah satunya adalah teori konstruktivistik. Teori konstruktivistik maksudnya peserta didik harus secara aktif terlibat dalam membangun dan mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri, sedangkan teori motivasi maksudnya dengan adanya penghargaan yang diberikan berguna untuk merangsang emosi dan kognisi (pikiran) yang diharapkan dapat menghidupkan perilaku untuk selalu mendapatkan penghargaan. Adanya teori motivasi dalam model pembelajaran TGT ini ditunjukkan dengan adanya persaingan antara peserta didik dalam kegiatan turnamen untuk memenangkan permainan dan mendapatkan penghargaan. Dengan model pembelajaran TGT ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dan dapat memotivasi peserta didik agar dapat selalu menjadi yang terbaik dalam meningkatkan kemampuan berpikir.

Berpikir kritis adalah keharusan dalam menyelesaikan masalah, membuat keputusan, menganalisis asumsi-asumsi. Berpikir kritis merupakan salah satu aspek penting dalam memecahkan masalah pada proses pembelajaran sehingga harus dimiliki pada abad 21 (Bustami dkk, 2020; Prihastuti dkk, 2021; Jumrodah dkk, 2021). Selanjutnya, dikemukakan juga oleh Scriven dan Paul (2007), berpikir kritis adalah adalah proses intelektual yang dengan aktif dan terampil mengonseptualisasi, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi informasi yang dikumpulkan atau dihasilkan dari pengamatan, penelaran, pengalaman, refleksi, atau komunikasi, untuk memandu keyakinan dan tindakan. Berpikir

kritis diterapkan kepada siswa untuk belajar memecahkan masalah secara sistematis, inovatif, dan mendesain solusi yang mendasar (Mariza: 2017).

Kemampuan berpikir kritis menjadi salah satu faktor yang mendukung keberhasilan belajar (Wayudi dkk, 2020). Kemampuan berpikir kritis juga dapat meningkatkan kemampuan dalam mengambil keputusan, menentukan materi yang relevan dan perlu dikaji lebih dalam atau tidak (Nadaek dkk 2020). Kemampuan berpikir kritis dan keterampilan proses sains dalam diri siswa akan berkembang dengan baik jika dilatih dan dikembangkan oleh guru dalam proses pembelajaran (Husen dkk, 2017). Karena berpikir kritis adalah kemampuan kognitif yang berdasarkan pengetahuan. Hal ini kemampuan berpikir kritis sangat penting untuk menyiapkan siswa dalam menghadapi berbagai persoalan-persoalan yang ada di dalam kehidupan sehari-hari (Zulfadewina et al., 2020).

Mengacu pada taksonomi kognitif bloom, (Lawrence dalam Aryana 2004) menggolongkan kemampuan berfikir menjadi dua yaitu 1) berfikir tingkat rendah yang meliputi pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi, dan 2) berfikir tingkat tinggi yang terdiri dari analisis, sintesis dan evaluasi. Jadi berpikir kritis merupakan proses kognitif dalam tingkatan analisis, aplikasi, evaluasi, dan sintesis sehingga apabila seorang siswa mampu memahami suatu materi dengan baik dan mampu memecahkan masalah yang dihadapi (salah satu indikator berpikir kritis) sehingga hasil belajar kognitifnya tinggi.

Kemampuan berpikir kritis adalah sebuah kondisi dimana mahasiswa mampu menganalisis sebuah fakta, melakukan generalisasi dan mengorganisasikan ide untuk melakukan penyelesaian, mempertahankan ide tersebut, mampu membandingkannya, untuk kemudian menguji argumennya dan menarik sebuah kesimpulan (Rasiman, 2013). Sejalan dengan pemikiran tersebut, berpikir kritis adalah suatu sikap dimana siswa mau berpikir secara dalam tentang masalah yang berbeda dan jauh dari jangkauan pengalamannya, serta dapat memeriksa, menalar, dan menerapkan metode penyelesaian masalah tersebut (Fisher 2008). Dengan berpikir kritis siswa menganalisis apa yang mereka pikirkan, mensintesis informasi, dan menyimpulkan. Mahasiswa memerlukan kemampuan berpikir kritis yang tinggi karena kemampuan berpikir kritis matematika berperan dalam penyelesaian suatu permasalahan yang berkaitan dengan matematika baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, siswa diharapkan mampu berpikir kritis untuk mencapai hasil atau mengambil keputusan yang benar dan tepat. Hal inilah yang menjadi alasan mengapa kemampuan berpikir kritis menjadi tujuan pembelajaran yang sangat penting.

Jadi, dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa yang dibutuhkan dalam metode belajar yang tepat, salah satunya dengan pemanfaatan model pembelajaran TGT karena model ini bisa memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir lebih lama sehingga siswa mampu mengembangkan ide-idenya. Kemampuan berpikir kritis yang tinggi akan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar yang diperoleh.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data hasil penelitian tentang pengaruh penerapan model pembelajaran TGT (*Teams-Games-Tournaments*) berbantuan video pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konsep pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Kepulauan Sula, maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams-Games-Tournaments* (TGT) berbantuan video pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas X di SMA Negeri 1 Kepulauan dengan taraf nilai signifikan sebesar 0,009 sehingga hipotesis diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Ammy dan Wahyuni. 2020. Analisis Motivasi Belajar Mahasiswa Menggunakan Video Pembelajaran Sebagai Alternatif Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). *Jurnal Mathematics Pedagogic*, 5 (1), 29
- Agnafia, D. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Biologi. *Florea : Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 6, 45. doi: 10.25273/florea.v6i1.4369
- Bustami, dkk. 2022. Model Pembelajaran Teams Games Tournament: Studi Meta-Analisis Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sains. *Jurnal BIOSFER, J.Bio. & Pend.Bio. Vol.7. No.1.*
- Daryanto. (2018). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fadillah, A., & Bilda, W. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Aplikasi Sparkoll Videoscribe. *Jurnal Gantang*, 4(2), 177–182.
- Fisher. 2009. *Berpikir Kritis Sebuah Pengantar*. Terj. Benyamin Hadinata. Jakarta: Erlangga
- Herling. 2021. Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Kemampuan Berpikir Siswa pada Mata Pelajaran Kimia. *Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 5*
- Husen. A., Indriwati, E.S., & Lestari. U. (2017). Peningkatan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan proses sains siswa sma melalui implementasi problem based learning dipadu think pair share. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(6). 853-860. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/articel/view/9547/4528>
- Jumrodah, J., Liliasar, S., Adisendjaja, Y., & Sanjaya, Y. (2021). Peningkatan keterampilan berpikir kritis pada konsep biota laut menuju pembangunan berkelanjutan melalui pembelajaran berbasis proyek. *Biosfer: Jurnal Biologi dan Pendidikan Biologi*, 6(2), 68-78. <http://dx.doi.org/10.23969/biosfer.v6i2.4337>
- Mariza, M. (2017). Penerapan model pembelajaran group investigation untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi bahan kimia dalam kehidupan di kelas viii a sekolah menengah pertama agropolita nurul ma'arif tahun pelajaran 2016/2017. Skripsi. Pada STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Tidak diterbitkan.
- Muhaimin, M., Habibi, A., Mukminin, A., Saudagar, F., Pratama, R., Wahyuni, S., ... & Indrayana, B. (2019). A Sequential Explanatory Investigation of TPACK: Indonesian Science Teachers' Survey and Perspective. *Journal of Technology and Science Education*, 9(3), 269-281
- Nadaek. B., & Juwita, P.C., & Sormin. E. (2020). Hubungan kemampuan berpikir kritis mahasiswa dengan penggunaan media sosial terhadap capaian pembelajaran pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 8(2), 98-104. <http://jurnal.konselingindonesia.com/index.php/jkp/article/view/466/281>
- Novita . 2019. Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Journal of Primary Education. Vol. 3, No. 2*
- Prihastuti, I., Widodo, A., Liliasari, & Riandi. (2021). Belajar melalui video untuk melatih keterampilan berpikir kritis guru IPA. *Biosfer: Jurnal Biologi dan Pendidikan Biologi*, 6(1), 37-43. <http://dx.doi.org/10.23969/biosfer.v6i1.4210>
- Qoyimah, 2020. Efektivitas Penggunaan Aplikasi VN Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia SMP. *JIMP - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan. Vol 5 No 2, ISSN 2503-1945*
- Rasiman & Kartinah. 2013. Penjenjangan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika FPMIPA IKIP PGRI Semarang dalam Menyelesaikan Masalah Matematika. dalam <http://eprints.upgrismg.ac.id/33/1/I.%20MAKALAH%20KIRIM%20uns-2013-uns-eprints.pdf>. diakses tanggal 2 Agustus 2022.
- Rusman, Kurniawan, D. & Riyana, C. (2012). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi mengembangkan profesionalitas guru*. Jakarta: Raja Grafindo
- S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka cipta
- Ulfa, 2021. Pengaruh Media Pembelajaran Video Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pab 25 Medan T.P 2020/2021. <http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/16803>

- Wayudi., M, Suwatno., & Santoso. B. (2020). Kajian analisis keterampilan berpikir kritis siswa sekolah menengah atas. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 5(1). 67-82. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/25853/12241>
- Zubaidah. 2010. Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematika Siswa melalui Pembelajaran dalam Kelompok Kecil Berbasis Masalah secara Klasikal dalam Prosiding Seminar Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Program Studi Pendidikan Matematika UIN SUSKA Riau: Pekanbaru
- Zulfadewina, Z., Sucipto, A., Iba, K., & Zulherman, Z. (2020). Development of Adobe Flash CS6 Multimedia-Based Learning Media on Science Subjects Animal Breeding Materials. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1308–1314. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.551>