

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan dituntut untuk menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kualitas tinggi yang juga memiliki jiwa kritis, inovatif, dan efisien sehingga peran strategis dan subjektif ini dapat dijalankan dengan baik. Pendidikan tinggi memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mendorong pertumbuhan ekonomi dan perkembangan sosial di suatu negara. Seluruh dunia, lembaga-lembaga pendidikan tinggi terus berupaya untuk meningkatkan kualitas, sekaligus mengakomodasi perubahan sosial, ekonomi dan teknologi yang cepat. Proses dan tujuan pendidikan tidak hanya membuat peserta didik cerdas dan pandai, namun pendidikan juga harus memiliki karakter dan budaya yang dapat diikuti perkembangannya.

Tantangan pendidikan di masa depan akan semakin kompleks. Sistem pendidikan di masa depan dituntut untuk menghadapi berbagai tantangan dengan berbagai pendekatan dalam pengolahan pendidikan tinggi. Tidak hanya bidang akademik saja, namun tantangan dalam pola kreativitas, imajinasi, belajar, dan pola pikir. Pada akhirnya, peserta didik diharuskan dapat beradaptasi dengan setiap perubahan yang terjadi serta menjadi lebih mandiri. Kegiatan pembelajaran di sekolah harus merujuk pada kecakapan abad 21 (*partnership for 21 century skills*) yang mengidentifikasi 4 karakter belajar yang dirumuskan dalam 4C yakni *Critical Thinking and problem solving* (berpikir kritis dan menyelesaikan masalah), *Creativity* (kreativitas), *Communication skills* (kemampuan komunikasi), dan *Ability to work collaboratively* (kemampuan berkerjasama).

Pentingnya berfikir kritis dikemukakan oleh Jhonson E, yang merupakan pelopor pembelajaran *Contextual Teaching Learning*. Jhonson E (2010) berpendapat bahwa siswa yang memiliki kemampuan berfikir kritis yang memadai memiliki kemungkinan besar untuk dapat mempelajari masalah secara sistematis, menghadapi berjuta tantangan dengan cara terorganisir, merumuskan masalah secara inovatif dan merancang penyelesaian yang dipandang relatif baru. Berpikir kritis adalah suatu proses berpikir yang bertujuan untuk membuat keputusan yang rasional tentang apa yang diyakini atau dilakukan. Dengan demikian, berpikir kritis mempertimbangkan dan mengevaluasi informasi yang pada akhirnya

memungkinkan siswa secara aktif membuat keputusan Ennis (2011). Berpikir kritis sangat penting bagi siswa karena berpikir kritis memungkinkan siswa untuk mempelajari masalah secara sistematis, menghadapi tantangan dengan cara yang terorganisasi, merumuskan pertanyaan inovatif, dan merancang solusi original (Johnson, 2010).

Berpikir kritis merupakan kemampuan yang bukan hanya berdasarkan pada hafalan melainkan peserta didik didorong untuk membuat pengetahuan sendiri dalam bentuk hipotesis, mengamati hubungan sebab akibat, menganalisis dan mensintesis peristiwa, penggalian ide berdasarkan contoh, serta melangkah lebih jauh dengan mengembangkan hipotesis baru terhadap fakta yang ada. Kemampuan berpikir kritis yang dimiliki peserta didik diharapkan akan selalu menemukan hal baru atau menyelesaikan permasalahan yang timbul di kehidupan sehari-hari. Berpikir kritis juga dapat menghadirkan sebuah teori atau solusi dalam menyelesaikan sebuah kasus serta keterampilan tersebut diperlukan di dunia pendidikan. Maka berpikir kritis ialah hal wajib yang perlu dimiliki oleh masyarakat yang berguna untuk memajukan peradaban sebuah bangsa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru yang bersangkutan menyatakan bahwa terdapat terdapat siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis yang masih rendah pada saat kegiatan pembelajaran mata pelajaran Ekonomi kelas XI, dan pembelajaran yang bersifat satu arah membuat siswa kurang diberi kesempatan berdiskusi sehingga cenderung pasif dan kurang mampu mengeksplorasi kemampuan berpikirnya. Peserta didik kurang mampu berpikir secara mendalam membuat gagasan tanpa melihat buku atau catatan. Hal tersebut mengindikasikan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih rentan dan belum terlatih secara optimal. Peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih tergolong rendah, hal ini disebabkan oleh ketidakmampuan siswa. Hasil studi pendahuluan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1.1
Hasil Nilai Pra Penelitian Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI
SMA 1 Ciwaru

Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi	KKM	Rata-rata Nilai	Kategori Kemampuan
Kemampuan berpikir kritis	75	60	Rendah

Berdasarkan tabel 1.1 dapat dilihat kemampuan kritis siswa masih rendah. kondisi tersebut dapat diatasi dengan cara melaksanakan pembelajaran yang menarik dan inovatif, dengan memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang tepat, sehingga proses pembelajaran berlangsung optimal dan mampu mengembangkan kemampuan berfikir kritis. Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh melalui proses pembelajaran yang baik dan tepat. Salah satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis adalah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Slavin (2005) menyebutkan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan turnamen permainan akademik. Permainan berarti siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim-tim yang setara bertanding mewakili timnya dengan anggota tim yang setara dalam kinerja akademik mereka yang lalu. Selanjutnya, guru menyampaikan pelajaran lalu siswa berpikir dalam tim.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang dapat mengembangkan sikap sosial siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan gaya belajar dimana siswa berada dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 siswa secara bersama-sama. Kelompok ini merupakan kelompok yang heterogen dan terdiri dari campuran siswa tingkat lanjut, rendah, dan menengah. Setelah belajar, siswa menghadapi turnamen akademik. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) digunakan untuk revisi mata pelajaran sebelum siswa mengikuti ujian secara terpisah. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dikembangkan oleh Robert Slavin dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa antara kelas eksperimen yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan siswa kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran Metode Ceramah pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Ciwaru?
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa antara kelas eksperimen yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan siswa kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran Metode Ceramah pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Ciwaru?

1.3 Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diungkapkan dalam penelitian di atas maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk medeskripsikan perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa antara siswa di kelas eksperimen yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournamment* (TGT) dengan siswa kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran menggunakan Metode Ceramah pada siswa kelas XI SMA di Negeri 1 Ciwaru.
2. Untuk medeskripsikan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa antara siswa di kelas eksperimen yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournamment* (TGT) dengan siswa kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran menggunakan Metode Ceramah pada siswa kelas XI SMA di Negeri 1 Ciwaru.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memiliki kegunaan baik secara teoritis maupun secara praktis, yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam memahami efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi landasan bagi penelitian-penelitian selanjutnya dalam mengembangkan dan mengevaluasi metode pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat memperkaya literatur mengenai pembelajaran berbasis kooperatif, khususnya yang berorientasi pada pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa. Dengan semakin banyaknya penelitian terkait, diharapkan akan muncul lebih banyak model pembelajaran yang efektif dan relevan dengan kebutuhan zaman serta mampu mengakomodasi berbagai tingkat pemahaman siswa.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, termasuk siswa, guru, sekolah, dan peneliti lain, dengan rincian sebagai berikut:

a. Manfaat Bagi siswa

- 1) Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.
- 2) Membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, yang sangat penting untuk menghadapi berbagai tantangan di dunia akademik maupun kehidupan sehari-hari.
- 3) Mengajarkan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, berbagi ide, dan menghargai pendapat orang lain dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

- 4) Meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah secara mandiri dan sistematis melalui kegiatan turnamen akademik yang menuntut pemikiran cepat dan tepat.
- b. Manfaat Bagi guru
- 1) Memberikan alternatif strategi pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.
 - 2) Memudahkan guru dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menarik, sehingga siswa tidak hanya menjadi penerima materi secara pasif, tetapi juga menjadi partisipan aktif dalam pembelajaran.
 - 3) Membantu guru dalam mengidentifikasi sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi pelajaran melalui interaksi dan diskusi yang terjadi dalam kelompok belajar.
 - 4) Meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola kelas dengan metode pembelajaran berbasis aktivitas yang mengutamakan kerja sama dan kompetisi yang sehat di antara siswa.
- c. Manfaat Bagi sekolah
- 1) Memberikan sumbangsih dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dengan menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada peningkatan keterampilan abad ke-21.
 - 2) Meningkatkan prestasi akademik siswa secara keseluruhan dengan penerapan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan berpusat pada pengembangan keterampilan berpikir kritis.
 - 3) Meningkatkan reputasi sekolah sebagai lembaga pendidikan yang aktif mengadopsi metode pembelajaran modern dan berbasis penelitian dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
 - 4) Memberikan wawasan bagi pengelola sekolah dalam merancang kebijakan dan program pelatihan bagi guru guna meningkatkan kompetensi mereka dalam mengajar dengan metode yang lebih inovatif.
- d. Manfaat bagi peneliti lain
- 1) Memberikan referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji lebih dalam tentang efektivitas model pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan berbagai keterampilan kognitif siswa.

- 2) Menjadi dasar bagi penelitian lebih lanjut yang dapat mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan mengintegrasikan teknologi atau pendekatan pembelajaran lainnya, seperti blended learning atau pembelajaran berbasis proyek.
- 3) Membuka peluang bagi penelitian komparatif dengan metode pembelajaran lain untuk melihat keunggulan dan kelemahan masing-masing dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.
- 4) Menjadi inspirasi bagi peneliti lain untuk terus mengeksplorasi model pembelajaran yang lebih kritis dan inovatif dalam menghadapi tantangan pendidikan di masa depan.

1.4 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Keterbatasan subjek penelitian

Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas XI di SMA 1 Ciwaru, sehingga hasil penelitian mungkin tidak dapat digeneralisasikan untuk semua tingkat pendidikan atau sekolah lain dengan karakteristik yang berbeda. Faktor lingkungan, kurikulum, serta latar belakang sosial dan ekonomi siswa juga dapat mempengaruhi hasil penelitian.

2. Keterbatasan Metode Pembelajaran

Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Meskipun model ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, ada kemungkinan bahwa efektivitasnya dapat bervariasi tergantung pada kondisi kelas, keterlibatan siswa, serta gaya mengajar guru. Oleh karena itu, penelitian ini tidak membandingkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan metode pembelajaran lain yang mungkin juga berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa.

3. Keterbatasan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam kurun waktu yang terbatas, sehingga dampak jangka panjang dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa belum

dapat diamati secara menyeluruh. Studi dengan periode yang lebih panjang mungkin dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai efektivitas metode ini dalam jangka waktu yang lebih lama.

4. Keterbatasan Instrumen Pengukuran

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes kemampuan berpikir kritis dan observasi selama proses pembelajaran. Meskipun instrumen telah dirancang untuk mengukur kemampuan berpikir kritis secara objektif, ada kemungkinan bahwa faktor lain, seperti kondisi emosional siswa, motivasi belajar, dan pengalaman sebelumnya, dapat mempengaruhi hasil pengukuran.

5. Keterbatasan Partisipasi Siswa

Keberhasilan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) sangat bergantung pada partisipasi aktif siswa dalam diskusi dan turnamen akademik. Namun, tidak semua siswa memiliki tingkat partisipasi yang sama, sehingga ada kemungkinan beberapa siswa kurang mendapatkan manfaat optimal dari model pembelajaran ini.