BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Pendidikan di adab ke-21 berlandaskan pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam konteks tersebut, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi faktor pendorong bagi para pelaku pendidikan untuk mampu menyelenggarakan proses pembelajaran yang tepat sasaran, responsif, serta berlangsung secara efektif dan efisien. Pendidikan di era 21 tidak hanya fokus pada penguasaan fakta; pendidikan juga mewajibkan siswa untuk menguasai keterampilan berpikir yang lebih tinggi, seperti berpikir kritis. Keterampilan berpikir kritis sangat penting karena memungkinkan siswa untuk menganalisis informasi dengan mendalam, menilai argumen dengan cara yang logis, dan membuat keputusan yang rasional saat menghadapi berbagai tantangan, baik di lingkungan sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari. Facione (2015) menegaskan bahwa berpikir kritis mencakup kemampuan menganalisis, mengevaluasi, membuat kesimpulan, serta sikap untuk berpikir secara reflektif yang didasari oleh pemikiran logis.

Namun pada kenyataannya, metode pembelajaran di sekolah masih banyak yang menggunakan cara mengajar yang berfokus pada hafalan, dengan hasil kognitif yang minim, sehingga kurang memberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Situasi ini berpengaruh pada rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa, terutama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang sebenarnya memiliki banyak konteks untuk analisis sosial, ekonomi, dan masyarakat. Kondisi ini terlihat dari masih banyaknya siswa yang kurang aktif selama proses pembelajaran, seperti tidak memperhatikan materi dengan baik, kesulitan dalam menyampaikan pendapat, serta rendahnya dorongan untuk bertanya.

Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa juga diperkuat oleh hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di kelas IX SMP Negeri 2 Lebakwangi

pada pelajaran IPS yang menunjukkan bahwa peroleh nilai dibawah KKM masih mendominasi. Hasil studi pendahuluan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1.1 Hasil Studi Pendahuluan

No	Aspek	KKM	Nilai Rata-Rata
1	Kemampuan Berpikir Kritis	80	69,5

Sumber: Hasil studi pendahuluan di kelas IX SMP Negeri 2 Lebakwangi

Berdasarkan Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa masih memerlukan peningkatan. Keterampilan berpikir kritis adalah sebuah elemen penting karena berperan dalam membantu siswa memahami masalah dengan cara yang sistematis, menghadapi tantangan dengan lebih terstruktur, menciptakan pertanyaan yang kreatif, dan menghasilkan solusi yang unik (Johnson, 2010 dalam Suseno, 2023). Selain itu, berpikir kritis juga mencakup proses mempertimbangkan serta menilai informasi dengan seksama, sehingga memungkinkan siswa untuk mengambil keputusan dengan aktif dan logis (Ennis, 1996). Oleh karena itu, diperlukan berbagai usaha yang tepat untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Salah satu langkah yang bisa diambil untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa adalah melalui pemilihan dan penerapan metode serta model pembelajaran yang sesuai. Penerapan strategi pembelajaran yang tepat akan membantu proses belajar berlangsung dengan lebih baik. Para pakar menyatakan bahwa masalah utama dalam pembelajaran di sekolah yang menyebabkan kurangnya perkembangan keterampilan berpikir kritis siswa berkaitan dengan pemilihan metode pembelajaran yang kurang tepat (Sanjaya, 2006 dalam Iskandar dan Maeshalina, 2020). Salah satu alternatif yang bisa diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Pendapat ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Harahap (2020) yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Model Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mengombinasikan kerja kelompok, kompetisi akademik, dan permainan edukatif. Slavin (2014), menjelaskan bahwa

pembelajaran kooperatif dapat mendorong terjadinya elaborasi kognitif melalui pertukaran ide dan argumentasi antar siswa.

Selain itu integrasi gamifikasi dalam TGT semakin memperkuat dampak pembelajaran. Diantara permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu ular tangga. Dengan media ular tangga, siswa tidak hanya belajar, tetapi juga terlibat dalam aktivitas permainan edukatif yang membuat suasana belajar menjadi menyenangkan. Pembelajaran berbasis permainan tidak hanya berdampak pada motivasi, tetapi juga dapat memfasilitasi proses berpikir kritis tingkat tinggi ketika dirancang dengan tujuan kognitif yang jelas, Sailer & Homner (2020).

Selain metode pembelajaran, faktor-faktor internal siswa juga berkontribusi terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis. Salah satu faktor utama adalah efikasi diri, yaitu keyakinan seseorang terhadap kemampuannya dalam menyelesaikan tugas dan menghadapi tantangan dalam hal akademik. Menurut Bandura (1997), efikasi diri mempengaruhi cara individu berpikir, bertindak, dan bertahan di tengah kesulitan. Penelitian yang dilakukan oleh Schunk dan DiBenedetto (2021) menunjukkan bahwa siswa yang memiliki efikasi diri tinggi cenderung lebih aktif dalam berpikir reflektif dan memecahkan masalah, yang akhirnya memberikan dampak positif pada kemampuan berpikir kritis mereka.

Penelitian ini penting dilakukan mengingat rendahnya kemampuan berpikir kritis di berbagai sekolah. Di sisi lain, belum banyak sekolah yang menerapkan model pembelajaran berbasis permainan edukatif. Konsep permainan edukatif memiliki potensi besar dalam meningkatkan keaktifan, motivasi, serta pemahaman siswa, tetapi implementasinya masih minim dalam konteks pembelajaran IPS di tingkat SMP. Selain itu, pengujian peran efikasi diri sebagai moderator masih jarang dilakukan dalam penelitian pembelajaran IPS, sehingga penelitian ini dapat memberikan kontribusi ilmiah terhadap pengembangan teori pembelajaran kooperatif dan psikologi pendidikan.

Keunikan dalam penelitian ini terletak pada penggabungan tiga elemen utama yaitu penerapan model TGT; penggunaan permainan ular tangga sebagai media, dan pengaruh efikasi diri sebagai moderator dalam meningkatkan hasil belajar IPS. Kombinasi ketiga variabel tersebut masih jarang diteliti dalam satu

kesatuan, sehingga penelitian ini memiliki nilai kebaruan (novelty) baik secara praktis maupun akademik.

Berdasarkan uraian tersebut, jelas bahwa rendahnya kemampuan berpikir kritis menjadi persoalan yang memerlukan solusi inovatif melalui model pembelajaran yang efektif, menarik, dan mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan judul "Efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media ular tangga terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dengan efikasi diri sebagai moderator (Quasi Eksperimen pada Pelajaran IPS siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Lebakwangi)."

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan hasil temuan baru dan menjadi acuan bagi pendidik serta institusi pendidikan dalam merancang pembelajaran yang lebih bermakna, menyenangkan, dan berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dikemukakan, masalah yang akan diteliti dan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional metode ceramah pada siswa kelas IX di SMP Negeri 2 Lebakwangi?
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kritis antara peserta didik yang mendapatkan perlakuan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional metode ceramah dalam tingkat efikasi diri tinggi, sedang dan rendah pada siswa kelas IX di SMP Negeri 2 Lebakwangi?
3. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan efikasi diri dalam mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa kelas IX di SMP Negeri 2 Lebakwangi?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penulis bertujuan untuk:

1. Untuk mendeskripsikan perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas IX di SMP Negeri 2 Kuningan.
2. Untuk mendeskripsikan perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kritis antara siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dalam tingkat efikasi diri tinggi, sedang dan rendah pada siswa kelas IX di SMP Negeri 2 Lebakwangi.
3. Untuk mendeskripsikan interaksi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Efikasi diri dalam mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa kelas IX di SMP Negeri 2 Lebakwangi.2 Lebakwangi.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian bisa dilihat dari beberapa aspek yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang pembelajaran kooperatif, dengan memperkaya referensi empiris mengenai efektivitas penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga terhadap kemampuan berpikir kritis siswa ditinjau dari efikasi diri. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan rujukan bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji hubungan antara model pembelaran, faktor afektif, dan kemampuan berpikir kritis.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan kebijakan yang menyeluruh sehingga penelitian ini dapat memberikan kegunaan diantaranya:

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa juga menumbuhkan efikasi diri melalui pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan kompetitif secara sehat melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran inovatif bagi guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang interaktif dan bermakna, serta sebagai bahan pertimbangan dalam memilih model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan efikasi diri siswa.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pihak sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis siswa melalui penerapan model pembelajaran yang inovatif dengan berbantuan media pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan bahan perbandingan bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian sejenis, khususnya yang berkaitan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), media pembelajaran, efikasi diri, dan kemampuan berpikir kritis siswa.

1.5. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya dilakukan di satu sekolah, yaitu SMP Negeri 2 Lebakwangi, sehingga hasil yang diperoleh tidak bisa langsung diterapkan atau digeneralisasi ke sekolah lain tanpa pengecekan lebih lanjut.
2. Durasi penelitian terbatas, sehingga tidak mungkin untuk menilai dampak jangka panjang dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
3. Untuk mengukur efikasi diri, penelitian menggunakan kuesioner, sehingga sangat bergantung pada tingkat kejujuran siswa dalam memberikan jawaban.