BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi dan informasi yang cepat di abad ke-21 telah membawa perubahan besar meliputi seluruh sisi kehidupan, termasuk pendidikan. Pendidikan dalam bidang ilmu pengetahuan merupakan sarana bagi siswa untuk memahaminya dengan konteks yang relevan dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Sugiyarti et.al (2018) pembelajaran abad 21 siswa harus menguasai 4 keterampilan (4C) yaitu berpikir kritis (*Critical Thingking*), komunikasi (*Communication*), kreativitas (*Creative*), kolaborasi (*Colaboration*). Dari keterampilan 4C tersebut salah satunya siswa harus bisa menguasai keterampilan berpikir kritis.

Berpikir kritis memiliki beragam definisi, Robert Ennis (dalam Dekker, 2020 menggambarkannya sebagai proses intelektual yang aktif dalam mengonsep, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi informasi dari berbagai sumber. Menurut penafsiran Menser & Goodchild (dalam Rahim, 2023) keterampilan berpikir kritis mencakup serangkaian proses kognitif yang terstruktur dan aktif, yang melibatkan penilaian terhadap argumen, evaluasi realitas, pengukuran makna, serta penjelasan hubungan antara dua atau lebih objek. Jaswal dan Behera (2024) mendefinisikannya mengacu pada kemampuan seseorang untuk memisahkan informasi yang relevan dari berbagai hal. Tidak relevan, menghubungkan gagasan, menarik kesimpulan dan membenarkan kelayakan asumsi tertentu atau tidak populer. Disimpulkan bahwa berpikir kritis merupakan pemrosesan informasi secara intelektual melalui tahapan analisis, sintesis dan evaluasi yang sistematis. Bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan, menentukan pilihan secara tepat, dan mempelajari halhal baru dengan lebih efektif.

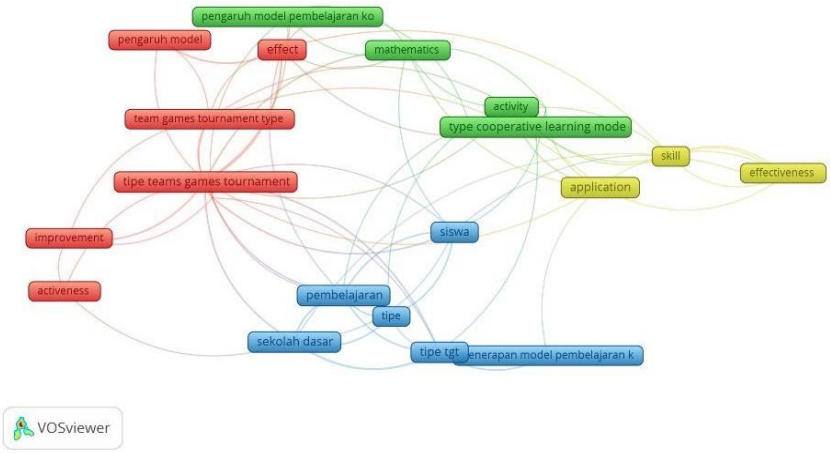
Kemampuan berpikir kritis merupakan keterampilan yang menjadi aspek esensial bagi siswa dalam proses pembelajaran. Keterampilan ini meliputi kapasitas siswa untuk melakukan analisis terhadap informasi, menilai argumen, dan membuat keputusan berdasarkan fakta yang ada (Lubis et.al, 2023). Penelitian yang dilakukan oleh Natcha (dalam Mujanah dan Sumiati, 2020) menyatakan bahwa faktor pendidikan berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Faktor ini mencakup metode pengajaran, media pendidikan, dan suasana pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan, termasuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Simanjuntak (2020) menjelaskan bahwa indikator berpikir kritis belum dimaksimalkan sebagai kompetensi yang harus dikembangkan di kalangan siswa. Hal ini terlihat dari sedikitnya siswa yang aktif dalam mengajukan permasalahan saat belajar. Selain itu, hanya sebagian kecil yang berani memberikan jawaban terhadap masalah yang diberikan oleh guru. Akibatnya, siswa hampir tidak pernah memberikan solusi terhadap masalah yang ada, sehingga mereka cenderung hanya menghafal informasi yang mudah dilupakan. Sebagai hasilnya, kemampuan berpikir kritis siswa masih tergolong rendah.

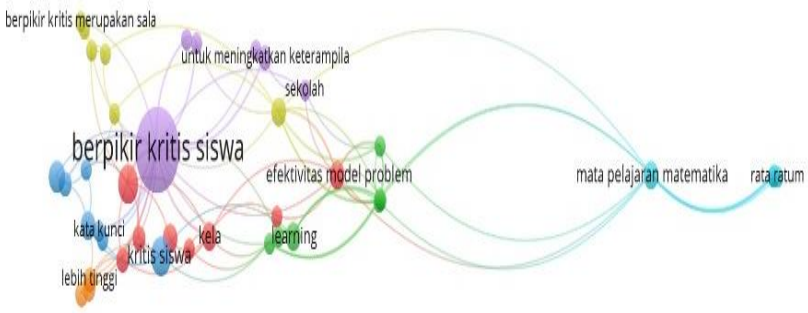
Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada 19 September 2024 ketika peneliti melaksanakan PPL dengan salah satu guru mata pelajaran IPS di SMPN 15 Bandung, ditemukan bahwa meskipun kemampuan kognitif siswa di kelas 9 pada mata pelajaran IPS secara umum cukup merata, mereka masih mengalami kesulitan dalam berpikir kritis. Terutama saat guru memberikan tugas yang membutuhkan analisis atau evaluasi mendalam. Selain itu, ketika guru mengajukan pertanyaan, tidak ada siswa yang merespons, dan siswa juga kesulitan menarik kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam merancang pendekatan pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis

siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan model alternatif untuk mengatasi masalah ini. Salah satu model yang dapat diterapkan adalah pembelajaran kooperatif, yang dapat membantu siswa dalam belajar secara lebih terarah dan efektif. Model pembelajaran kooperatif, seperti *Teams-Games-Tournaments* (TGT), telah terbukti efektif dalam meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa (Solicha et.al, 2021). Namun, pemanfaatan teknologi digital dalam model ini belum dioptimalkan. Masalah ini muncul karena metode pembelajaran konvensional yang masih dominan serta kurangnya inovasi dalam pembelajaran berbasis teknologi, yang berarti kolaborasi dalam penggunaan model pembelajaran masih jarang terjadi.



Gambar 1.1 **Bibliografi Model Kooperatif**



Gambar 1.2 Bibliografi Berpikir Kritis

Sudah banyak penelitian yang dilakukan terkait kemampuan berpikir kritis siswa, terutama dalam konteks model pembelajaran. Berdasarkan analisis bibliometrik yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Public or Perish* dan divisualisasikan melalui *VOSviewer* untuk periode 2020-2024, ditemukan hasil dari penelitian Rizqy dan Mulyawati (2023) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih efektif dibandingkan dengan model konvensional. Hal ini disebabkan oleh kemampuan model ini dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta kemampuan siswa selama proses pembelajaran.

Penelitian lain oleh Ismiyanti (2023) juga menyimpulkan bahwa model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan menarik bagi mereka. Berdasarkan penelitian-penelitian ini, terlihat jelas pengaruhnya terhadap kemampuan yang diperlukan di abad 21. Namun, belum banyak penelitian yang mengkaji hubungan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dan pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa, khususnya dengan memanfaatkan media interaktif digital dalam pembelajaran IPS kelas 9. Fenomena ini penting untuk diteliti lebih lanjut karena kemampuan berpikir kritis kini menjadi salah satu keterampilan utama yang dibutuhkan dalam menghadapi tantangan dunia modern.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, peneliti berpendapat bahwa penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat membantu guru merancang aktivitas pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan berpikir kritis siswa dengan memanfaatkan teknologi. Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan berbagai kesempatan belajar yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, yang penting untuk mendukung proses berpikir mereka di kelas, menyelesaikan masalah sehari-hari, serta memahami fenomena dan masalah yang berhubungan dengan materi IPS. Oleh karena itu, untuk membuktikan pendapat tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut mengenai "Pengaruh Model

Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Berbantuan Media *Educaplay* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran IPS".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, peneliti kemudian merumuskan pokok permasalahan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana kemampuan berpikir kritis siswa pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) di kelas eksperimen dengan menggunakan model kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan media *educaplay* ?
2. Bagaimana kemampuan berpikir kritis siswa pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) di kelas kontrol dengan menggunakan model kooperatif tipe *Group Investigation* dalam Pembelajaran IPS?
3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran IPS sesudah dan sebelum *treatment* dikelas eksperimen yang menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan media *educaplay* dengan kelas kontrol yang menggunakan model kooperatif tipe *Group Investigation*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah, berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas:

1. Menganalisis kemampuan berpikir kritis siswa pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) di kelas eksperimen dengan menggunakan model *team games tournament* berbantuan media *educaplay* dalam pembelajaran IPS.

Menganalisis kemampuan berpikir kritis siswa pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) di kelas kontrol dengan menggunakan model kooperatif tipe *Group Investigation* dalam pembelajaran IPS.

2. Mendeskripsikan perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa dalam Pembelajaran IPS sesudah dan sebelum *treatment* dikelas eksperimen yang menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan media *educaplay* dengan kelas kontrol yang menggunakan model kooperatif tipe *Group Investigation*.

1.4 Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini berakhir, diharapkan akan menghasilkan sebuah karya ilmiah yang bermanfaat bagi berbagai pihak. Adapun beberapa manfaat yang diharapkan oleh peneliti sebagai berikut.

1. Manfaat dari segi teori

   Hasil penelitian ini dapat dijadikan pengetahuan atau wawasan oleh mahasiswa yang membacanya, serta menjadi sumber bacaan bagi penulis. Penelitian ini juga memberikan informasi terkait model pembelajaraan kooperatif tipe *team games tournament,* penggunaan media pembelajaran *educaplay*, serta perkembangan kemampuan berpikir kritis siswa untuk guru dan orang tua siswa.

2. Manfaat dari segi kebijakan

   Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang mendorong perubahan dalam penerapan model pembelajaran selama proses belajar mengajar, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan, pada akhirnya, berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan.

3. Manfaat dari segi praktik

   Adapun manfaat yang diinginkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

   1. Guru, penelitian ini diharapkan dapat mendorong guru untuk terus berupaya meningkatkan dan mengembangkan model pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran IPS di kelas.
   2. Sekolah, penelitian ini dapat berfungsi sebagai evaluasi untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa melalui model kooperatif tipe *team games tournament,* khususnya dalam pembelajaran IPS
   3. Prodi, penelitian ini dapat memberikan kontribusi teoritis dalam bidang pembelajaran dan menjadi sumber literatur yang dapat dikembangkan lebih lanjut agar lebih efektif dan efisien sesuai kebutuhan.

4. Peneliti, penelitian ini dapat menambah wawasan dan meningkatkan kompetensi, serta memberikan kesempatan kepada peneliti untuk lebih memahami kondisi yang terjadi, khususnya dalam pembelajaran IPS.
5. Manfaat dari segi isu serta aksi sosial

   Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pandangan yang mendukung perubahan dalam penggunaan model pembelajaran selama proses belajar mengajar, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, yang pada akhirnya akan berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Agar penelitian tetap terarah dan tertuju pada pokok permasalahan, peneliti menentukan batasan ruang lingkup yang meliputi beberapa aspek berikut:

1. Objek penelitian yakni kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPS
2. Subjek penelitian yakni siswa SMP Negeri 15 Bandung Tahun Ajaran 2024/2025
3. Waktu penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaean 2024/2025
4. Lokasi penelitian yaitu di SMP Negeri 15 Bandung Jalan Dr. Setiabudi No.89, Gegerkalong, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat dengan kode pos 40153.
5. Tujuan Penelitiannya yaitu untuk menganalisis pengaruh model kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan media *educaplay* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPS

1.6 Sistematika Penelitian

Struktur penulisan skripsi melibatkan pengaturan sistematika dalam setiap bab mulai dari bab I hingga bab V yang mengacu pada Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 68 Tahun 2024 tentang Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI. Dalam skripsi yang berjudul "Pengaruh Model Koperatif Tipe *Team Games Tournament* Berbantuan Media *Educaplay* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPS di SMPN 15 Bandung".

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I pendahuluan dalam skripsi ini Menyajikan uraian mengenai Latar Belakang Penelitian, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Struktur Organisasi Penelitian. Pada bagian latar belakang, dijelaskan alasan peneliti untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran yang menggunakan media *Educaplay* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa, serta masalah yang akan dibahas dan diselesaikan dalam penelitian ini.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Selanjutnya pada bab II kajian pustaka, memuat analisis yang bermanfaat untuk memperluas pemahaman mengenai teori yang menjadi dasar penelitian. Bagian ini terdiri dari kajian pustaka berupa penjelasan konsep yang relevan dalam bidang yang sedang diteliti, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab III tentang metode penelitian mencakup elemen-elemen seperti desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, serta analisis data.

BAB IV PEMBAHASAN DAN PENELITIAN

Pada bab IV merupakan inti utama dari skripsi yang disusun oleh peneliti. Bagian ini mencakup hasil temuan penelitian, interpretasi temuan tersebut sesuai rumusan masalah, serta integrasi temuan penelitian dengan pengetahuan yang telah ada dan diuji sebelumnya.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Terakhir pada bab V kesimpulan merupakan bagian akhir yang mencakup simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang diperoleh dari hasil penelitian, dengan tujuan untuk mengoptimalkan penelitian dalam skripsi ini.