

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting dalam upaya meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Setiap individu memiliki potensi untuk berkembang, meskipun laju perkembangan tersebut berbeda-beda pada tiap orang. IPS sendiri merupakan hasil integrasi dari berbagai disiplin ilmu sosial, seperti geografi, sejarah, sosiologi, ilmu politik, kebudayaan, hukum, dan ekonomi (Nasrullah, 2022). Selain itu, pembelajaran IPS juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan inkuiri siswa agar mereka mampu memahami serta menganalisis persoalan sosial, sekaligus memiliki keterampilan sosial yang diperlukan untuk turut berperan dalam penyelesaiannya (Nasrullah, 2022). Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS merupakan kesatuan dari beberapa disiplin ilmu sosial yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan inkuiri mengenai persoalan sosial dan turut berperan dalam penyelesaiannya.

Berpikir kritis merupakan proses kognitif untuk mengasah cara berpikir peserta didik ketika terjadi masalah, juga kemampuan untuk membedakan permasalahan yang dihadapi secara cermat dan teliti, disertai dengan keterampilan dalam mengidentifikasi serta mengorganisasi informasi yang relevan, merupakan langkah awal yang penting dalam merumuskan strategi pemecahan masalah secara sistematis. (Azizah, Sulianto, dan Cintang, 2018). Berpikir kritis mendorong penalaran dan reflektivitas dalam proses berpikir siswa, memungkinkan mereka untuk menilai keandalan informasi dan data, sehingga memberdayakan mereka untuk secara aktif dan efektif membangun pengetahuan mereka sendiri. (Wardani dan Erni, 2023). Tingkat kemampuan berpikir kritis di Indonesia saat ini masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dengan beberapa penelitian salah satunya penelitian menurut Magdalena, Amiratul, Nanda, dan Rizki (2021) didapatkan hasil bahwa tingkat kemampuan berpikir kritis IPS siswa kelas IV masih tergolong

rendah, dibuktikan bahwa 58% siswa disekolah tersebut masih mendapatkan nilai dibawah rata-rata. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Susanto, Lativa, dan Noorliana (2020) serta Sholikhah (2024) yang di disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah. Selain itu dari hasil wawancara peneliti dengan wali kelas di sekolah yang diteliti bahwa memang tingkat kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah dikarenakan siswa masih sedikit sulit dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan beberapa sumber tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan berpikir kritis IPS siswa SD masih tergolong rendah.

Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa saat ini menjadi perhatian penting dalam dunia pendidikan. Kondisi ini umumnya disebabkan oleh proses pembelajaran yang kurang optimal dalam menggali dan mengembangkan potensi, minat, serta bakat siswa (Anisa, Ala, dan Kayla, 2021). Pembelajaran di kelas umumnya masih bersifat *teacher centered*, di mana guru menjadi pusat kegiatan belajar, sedangkan keterlibatan aktif siswa masih sangat terbatas, hanya sebatas menyimak penjelasan materi dari guru dan menuliskan apa yang ada pada papan tulis dan buku tanpa adanya interaksi yang mendalam (Sofiani, 2023). Metode konvensional seperti ceramah tidak dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa, akibatnya siswa merasa bosan dan tidak memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka (Aprilianto & Sutarni, 2023). Hal ini sejalan juga dengan observasi yang dilakukan oleh Hendra & Theresia (2020) bahwa guru lebih memilih metode praktik yang didominasi ceramah dan siswa lebih banyak menirukan tulisan di papan tulis atau di buku. Oleh karena itu penggunaan pendekatan yang tepat sangat diperlukan dalam proses pembelajaran siswa guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Ada banyak sekali pendekatan seperti model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Salah satu nya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* pertama kali dikembangkan oleh Davied De Vries dan Keith Edwards. Model *team games tournament* merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang melibatkan

Yulia Rahmawati, 2025

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT

BERBANTUAN MEDIA MONOPOLI TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS IPS SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

siswa dalam kelompok-kelompok heterogen untuk belajar melalui aktivitas permainan dan kompetisi yang terstruktur. Tujuan utama dari pendekatan ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dengan menerapkan sistem penilaian, peringkat, dan pemberian penghargaan kepada individu maupun kelompok yang menunjukkan prestasi terbaik. Kegiatan pembelajaran dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, kompetisi, dan keterlibatan dalam pembelajaran (Subandi, Erlina, Dan M. Ali, 2018). Berdasarkan uraian tersebut, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* diyakini dapat meningkatkan minat dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih optimal, sehingga peneliti berasumsi bahwa model yang digunakan akan cocok dengan siswa serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Hal ini didukung oleh sebuah penelitian yang dilakukan oleh Tobia dan Firosalia (2020) model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* ini dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis IPS siswa kelas IV SD.

Selain model pembelajaran, media pembelajaran pun sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Menurut Melsi (2015), monopoli merupakan salah satu jenis permainan papan yang dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih, dan termasuk ke dalam kategori *board game*, sebagaimana permainan lainnya seperti ular tangga, halma, dan ludo. Media pembelajaran yang menarik akan membuat siswa lebih termotivasi untuk melakukan kegiatan pembelajaran tersebut. Berdasarkan penelitian Fitrianingtyas, Kartika, dan Sri (2023) bahwa penggunaan media monopoli dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan mempertimbangkan hal tersebut, peneliti memilih media monopoli sebagai alat bantu pembelajaran dalam penelitian ini. Monopoli ini juga cocok sebagai bantuan dari model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*, dikarenakan pada model ini juga merupakan model yang berbasis *games*. Monopoli yang akan digunakan pada penelitian ini adalah monopoli nusantara yang dimana dalam monopoli tersebut diubah dengan nama-nama provinsi yang ada di Indonesia serta

Yulia Rahmawati, 2025

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT
BERBANTUAN MEDIA MONOPOLI TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS IPS SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pertanyaan-pertanyaan terkait dengan materi yang akan di ajarkan yaitu mengenai keanekaragaman budaya Indonesia kelas IV sekolah dasar. Media ini diharapkan dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis pada siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dengan model *problem based learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPS. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terdapat pada media pembelajaran yang digunakan, yang dimana peneliti menggunakan media monopoli sebagai alat bantu dari model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dan menggabungkannya dengan media monopoli. Sehingga didapatkan judul ”Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* Berbantuan Media Monopoli Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPS Kelas IV Sekolah Dasar”

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan media pembelajaran monopoli terhadap kemampuan berpikir kritis IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan Media Pembelajaran Monopoli dibandingkan dengan model *problem based learning*?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh antara model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan media pembelajaran monopoli terhadap kemampuan berpikir kritis siswa
2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir Kritis siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan media pembelajaran monopoli dibandingkan model pembelajaran *problem based learning*

Yulia Rahmawati, 2025

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT
BERBANTUAN MEDIA MONOPOLI TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS IPS SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, dengan manfaat yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam pembelajaran IPS.
- b. Penelitian ini juga diharapkan dapat memperluas wawasan keilmuan, terutama terkait model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dan keterampilan berpikir kritis.
- c. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan acuan atau referensi bagi peneliti lain yang tertarik untuk melakukan kajian serupa di masa mendatang.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini dapat menjadi sumber informasi dan bahan pembelajaran mengenai penerapan model *team games tournament* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPS.

- b. Bagi Peneliti dan pembaca

Temuan dari penelitian ini dapat memberikan wawasan dan pengalaman yang bermanfaat, serta menjadi dasar dalam pengembangan model pembelajaran *team games tournament* pada penelitian berikutnya.

- c. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi masyarakat serta dapat menjadi referensi untuk menerapkan model tersebut dalam kegiatan.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini merujuk pada aturan penulisan karya tulis ilmiah yaitu Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 68 Tahun 2024 tentang Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia. Penulisan ini memiliki ruang lingkup susunan pembahasan yang dibagi dalam beberapa pembahasan diantaranya pendahuluan, tinjauan pustaka, metode penelitian, hasil dan pembahasan, serta kesimpulan, dan saran. Untuk lebih jelasnya

Yulia Rahmawati, 2025

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT
BERBANTUAN MEDIA MONOPOLI TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS IPS SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

peneliti membagi dengan susunan penomoran sesuai aturan penulisan UPI tahun 2024 yang meliputi:

Bab I Pendahuluan terdiri dari alasan dari peneliti dalam melaksanakan penelitian ini yang dijelaskan dalam latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan ruang lingkup penelitian.

Bab II Kajian Pustaka pada bab ini terdiri dari uraian teori-teori yang dapat mendukung penelitian ini serta penelitian terdahulu yang relevan dengan judul penelitian, uraian yang menjadi poin-poin dari setiap variabel yang digunakan serta keterkaitan antara setiap variabelnya.

Bab III Metode Penelitian, pada bab ini terdiri dari teknik dan metode yang akan digunakan dalam mengolah data penelitian yang di buat dalam poin-poin seperti jenis dan desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, definisi operasional, pengembangan instrumen, prosedur penelitian, serta analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, pada bab ini diuraikan hasil penelitian yang sudah diolah dan mengaitkan hasil penelitian tersebut dengan penelitian terdahulu serta teori-teori yang relevan, bab ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian.

Bab V Kesimpulan dan Saran, pada bab ini terdiri dari kesimpulan atau gambaran secara ringkas dan singkat yang di dapatkan dari hasil penelitian serta saran yang ditujukan kepada peneliti selanjutnya.