

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan bagian penting dalam perjalanan umat manusia. Melalui pendidikan terjadi perkembangan nilai-nilai budaya yang sejalan dengan perkembangan zaman (Beena, 2012, hlm. 1). Pendidikan diibaratkan sebagai sebuah investasi, karena melalui pendidikan kemampuan seseorang akan meningkat dan kemampuan tersebut baik yang berbentuk ilmu, pengetahuan, teknologi, wawasan ataupun kebijaksanaan, pada suatu saat akan dapat digunakan dalam memecahkan berbagai persoalan, baik bagi dirinya maupun bagi orang lain (Psacharopoulos, 2006, hlm. 128). Tujuan pendidikan adalah untuk membentuk manusia yang berpikir kreatif, kritis dan inovatif (Panggabean, 2006, hlm. 70). Kemampuan individu-individu dalam sebuah komunitas atau bangsa dalam memecahkan masalah ekonomi, sosial, politik, budaya akan memungkinkan bagi komunitas atau bangsa tersebut untuk memiliki tingkat kesejahteraan yang lebih baik (Agabi, 2012, hlm. 3). Masalah pembelajaran tidak dapat diselesaikan dengan tindakan biasa, melainkan harus dengan mengembangkan pemikiran sehingga dapat menganalisa semua informasi yang ada (Heong, 2011, hlm. 121).

Pembelajaran di sekolah dimaksudkan agar siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan contoh sikap sebagai bekal untuk masa depan dengan segala tantangannya (Glewwe, 2002, hlm. 437). Pembelajaran pada peseta didik mampu mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kritis, serta berpikir kreatif dalam memecahkan masalah-masalah yang terjadi di masyarakat (Yaman, 2005, hlm. 33).

Berpikir kritis memiliki tujuan yang dapat ditemukan dalam kurikulum pendidikan tinggi (Hyytinen dkk, 2014, hlm. 193) dan digambarkan sebagai landasan pendidikan di seluruh perguruan tinggi di Indonesia (Facione, 1998; Kuhn & Dean, 2004; Yim, Lee, Chau, Wootton, & Chang, 2000 dalam (Samson, 2016, hlm. 147). Rendahnya mutu pendidikan khususnya di Indonesia memerlukan penanganan secara menyeluruh, karena pendidikan memegang peran

yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup negara dan bangsa, juga wahana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Sistem pendidikan pemecahan masalah dan berpikir kritis hal yang dianggap harus dikuasai oleh siswa. Berpikir kritis siswa dapat menggunakan keterampilan khusus untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupannya (Ahmadi, 2011) dalam (Abed dkk, 2015, hlm. 110). Siswa harus bisa meningkatkan berpikir kritis dengan beberapa strategi sehingga mereka dapat membuat keputusan yang baik dan memecahkan masalah-masalah kompleks (Tajari & Tajari, 2011, hlm. 451).

Berpikir kritis dan kreatif menjadi sumber penting keunggulan kompetitif bagi sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang berpikir kritis dan kreatif dapat berkontribusi pada peningkatan inovasi, efektivitas dan kualitas sekolah (Amabile, 1996) dalam (Nayak & Agarwal, 2011, hlm. 6). Di sekolah yang terutama dilatih adalah pengetahuan dan ingatan, namun seharusnya kemampuan berpikir kritis, kreatif atau kemampuan penalaran yang perlu dikembangkan terhadap masalah yang dihadapi berdasarkan informasi yang tersedia (Mowrer-reynolds, 2005, hlm. 2). Berpikir kritis dapat dipahami sebagai seperangkat hal yang nyata, keterampilan yang terukur dan terkompetensi (Danvers, 2015, hlm. 282). Strategi pengajaran berpikir kritis dijadikan sebagai literatur tentang mengajar, siswa harus mengerti bahwa berpikir kritis adalah sebagai keterampilan kognitif tingkat tinggi pada kompetensi kritis partisipasi dalam masyarakat modern (Ten Dam & Volman, 2004, hlm. 359).

Konsep berpikir kreatif, kritis dan kemampuan interpersonal masih menjadi perhatian banyak peneliti, ditandai dengan munculnya isu-isu mengenai, banyaknya keluhan akan kurangnya kemampuan lulusan dalam berpikir kritis, kreatif dan kemampuan interpersonal, Peter D. Hart Research Associates, Inc., 2008; Ackerman, Gross, and Perner, 2003 dalam (Geissler, hlm. 2). Persaingan untuk memasuki dunia kerja tidaklah mudah. Banyak sekali persaingan yang harus dihadapi oleh lulusan SMK. Sebagian siswa ketika ditanya mau kemana mereka ketika lulus, sering menjawab dengan kata “tidak tahu”, “bingung harus melanjutkan sekolah ke perguruan tinggi dulu, itupun masih belum tentu bisa

langsung bekerja, susah ya cari kerja sekarang”. Hal ini mencerminkan bahwa belum siapnya sebagian dari siswa SMK masuk ke dunia kerja. Menuntut ilmu di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bukan lagi menjadi jaminan bahwa seseorang akan mudah memperoleh pekerjaan (Nurul, 2008) dalam (Utami, 2013, hlm. 41).

Meskipun Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) diharapkan bisa menghasilkan lulusan siap kerja, tetapi pada kenyataannya pengangguran paling banyak justru dari Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Berdasarkan data Biro Pusat Statistik (BPS) pada Februari 2017, pengangguran angkatan kerja paling banyak di Indonesia berasal dari lulusan SMK. Pada Februari 2017, lulusan SMK yang bekerja sebesar 90,73%. Lulusan SMA angkatan kerja yang bekerja sebesar 92,97%. Pengangguran angkatan kerja paling banyak, yaitu sebesar 9,27% berasal dari lulusan SMK, diikuti lulusan SMA 7,03% (<http://www.bps.go.id>). Hal ini menggambarkan adanya kesenjangan antara kebutuhan di dunia kerja dengan penyediaan tenaga kerja dari institusi pendidikan kejuruan (Utami, 2013, hlm. 41). Rendahnya kualitas lulusan SMK disebabkan oleh beberapa faktor yang berhubungan dengan kualitas pelayanan pendidikan antara lain meliputi personil mengajar, pengawas pendidikan, fasilitas pendidikan, media, dan biaya (Santoso, 2016, hlm.365). Sehingga dengan rendahnya keterserapan lulusan di dunia industri dapat menambah jumlah pengangguran (Lepiyanto, 2012, hlm. 224)

Kurikulum 2013 diharapkan mampu mengembangkan potensi siswa untuk meningkatkan mutu lulusan pendidikan, sesuai dengan fungsi Undang-Undang No. 20 Tahun 2003. Berdasarkan Permendikbud No. 22 Tahun 2016 Proses pembelajaran pada satuan pendidikan harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kurikulum 2013 dikembangkan dengan landasan filosofis yang memberikan dasar bagi pengembangan seluruh potensi siswa menjadi manusia Indonesia berkualitas yang tercantum dalam tujuan pendidikan nasional. Mengingat sekolah mempunyai kewenangan penuh dalam menyusun

Dita Amelia Putri, 2018

IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENTS DAN TEAM ASSISTED INDIVIDUALIZATION TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN KEARSIPAN

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

kurikulum maka kompetensi lulusan dari masing-masing sekolah akan berbeda. Kualitas pendidikan akan dibangun oleh satuan pendidikan, satuan pendidikan yang tidak memperhatikan kebutuhan global akan berimbas pada peningkatan pengangguran yang semakin membengkak (Margana, 2010, hlm. 23). Sekolah dianggap berkualitas baik apabila dapat berkontribusi mengubah perilaku, sikap dan keterampilan siswa. Komponen tersebut tergantung dari proses belajar mengajar (Santoso, 2016, hlm. 368). Pola pembelajaran yang baik harus sesuai dengan pola pikir kurikulum 2013 yaitu pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran kritis (Permendikbud, 2016).

Keberhasilan kualitas pendidikan dibutuhkan saling ketergantungan antara subsistem pendidikan yang harus diimbangi dengan kualitas input, proses, fasilitas pendukung, sumber daya manusia, dan sumber daya lainnya (Suwatno, 2012, hlm. 31). Peningkatan kualitas pendidikan tidak terlepas dari usaha-usaha guru untuk menerapkan metode-metode belajar yang dapat memotivasi siswa untuk lebih efektif dalam belajar. Namun kenyataannya masih banyak guru yang belum menerapkan metode-metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran, sehingga siswa gagal mencapai hasil belajar.

Hasil belajar erat kaitannya dengan kesuksesan proses belajar. Salah satu indikator kesuksesan pembelajaran di sekolah khususnya di SMK yaitu capaian nilai ujian nasional yang merepresentasikan kompetensi siswa dan efektifitas kurikulum dapat tergambarkan dalam data Ujian Nasional SMK 2016 di bawah ini.

10 Provinsi dengan rerata IIUN & peningkatan IIUN tertinggi – jenjang SMK

IIUN tertinggi				Peningkatan IIUN tertinggi			
NAMA PROVINSI	SMK 2015	SMK 2016	PERUBAHAN	NAMA PROVINSI	SMK 2015	SMK 2016	PEMINGKATAN
KEPULAUAN RIAU	77,60	79,07	1,48	SULAWESI UTARA	61,17	68,61	7,44
DI YOGYAKARTA	79,33	78,87	-0,46	GORONTALO	67,79	74,46	6,67
KALIMANTAN UTARA	78,67	78,17	-0,50	SUMATERA UTARA	47,76	53,92	6,16
BANGKA BELITUNG	78,04	77,59	-0,44	BALI	63,92	68,81	4,89
KALIMANTAN BARAT	76,36	77,52	1,16	SULAWESI SELATAN	59,55	58,07	4,52
BENGKULU	75,58	77,17	1,58	SUMATERA SELATAN	71,76	74,81	3,04
KALIMANTAN TENGAH	75,55	76,51	0,96	ACEH	67,50	70,01	2,51
JAWA BARAT	76,99	76,42	-0,57	RIAU	63,94	65,88	1,93
JAMBI	75,72	76,00	0,29	BENGKULU	75,58	77,17	1,58
LAMPUNG	75,31	75,89	0,59	BANTEN	73,46	75,01	1,55

Sumber : <http://unbk.kemdikbud.go.id>

Gambar 1.1
Nilai Rata-Rata Ujian Nasional Jenjang SMK

Nilai UN Jawa Barat tahun 2016 termasuk dalam kategori tinggi, akan tetapi terjadi penurunan sebesar -0,57 dengan rata-rata 76.99 menjadi 76.42. Hal ini menandakan bahwa adanya kejenuhan dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan kurang berkembangnya pemikiran yang kritis dan komitmen siswa dibandingkan dengan tuntutan kompetensi yang ada dalam struktur kurikulum terbaru. Proses belajar mengajar bercirikan peningkatan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan berkerjasama yang dihasilkan melalui pendidikan atau pelatihan akan terbukti kondusif dan efektif untuk meningkatkan berpikir kreatif dan kritis siswa (Tsai, 2012, hlm. 313). Fenomena yang terjadi yaitu hasil belajar siswa yang masih berada dibawah KKM 75 pada mata pelajaran Kearsipan berdasarkan data 3 tahun terakhir yang diambil dari dokumen SMK Negeri 1 Garut.

Tabel 1.1
Daftar Rata-Rata Nilai UAS Mata Pelajaran Kearsipan
Paket Keahlian Administrasi Tahun 2014 - 2016

NO	KELAS	2014			2015			2016		
		Jumlah siswa	Nilai rata-rata	Jumlah siswa di bawah KKM	Jumlah siswa	Nilai rata-rata	Jumlah siswa di bawah KKM	Jumlah siswa	Nilai rata-rata	Jumlah siswa di bawah KKM
1	X OTP 1	35	72,50	18	35	73,88	15	36	72,38	20
2	X OTP 2	36	74,43	19	36	74,56	15	36	73,06	19
3	X OTP 3	35	72,10	18	36	71,57	18	36	73,14	18

Dita Amelia Putri, 2018

IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENTS DAN TEAM ASSISTED INDIVIDUALIZATION TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN KEARSIPAN

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

4	X OTP 4	35	73,39	17	35	74,37	17	36	74,28	18
Total siswa,rata-rata nilai		141	73,10	72	142	73,59	65	144	73,21	75

Sumber : Arsip Dokumen Guru SMK Negeri 1 Garut

Data tiga tahun terakhir menunjukkan bahwa nilai rata-rata dari tahun ke tahun mengalami penurunan pada tiap kelasnya berdasarkan nilai KKM 75. Penyebab munculnya problematika dalam pendidikan kejuruan adalah praktik pembelajaran yang lebih memfokuskan pada penguasaan materi daripada membekali diri siswa dari sudut kompetensi dan pemahaman yang mendalam yaitu berpikir kreatif dan kritis. Keterampilan berpikir yang kurang bebas disebabkan oleh berbagai alasan termasuk kurangnya minat atau kesiapan yang dapat sangat menghambat pembelajaran sukses (Lund, Dean, & Jolly, 2012) dalam (Costley, 2016, hlm. 109). Permasalahan lebih mengerucut lagi dilihat dari analisis soal ulangan kearsipan berdasarkan tingkat kognitif yang telah dibuat oleh guru, yang dapat dilihat pada tabel 1.2.

Tabel 1.2
Analisis Hasil Soal Berdasarkan Tingkat Kognitif

NO	TINGKAT KOGNITIF	Jumlah Siswa Yang Tidak Bisa Menjawab Soal			
		KELAS X OTP 1 (35 siswa)	KELAS X OTP 2 (36 siswa)	KELAS X OTP 3 (36 siswa)	KELAS X OTP 4 (36 siswa)
1	C1 (1 – 10)	3 (8,5%)	2 (5,5%)	2 (5,5%)	5(14%)
2	C2 (11-25)	3 (8,5%)	5 (14%)	8 (22%)	11(30,5%)
3	C3 (26-30)	10 (29%)	14 (38%)	9 (25%)	11(30,5%)
4	C4 (31 – 36)	23(66%)	23(64%)	21(58%)	24(67%)
5	C5 (37 – 38)	18 (51%)	20 (56%)	18(51%)	19(53%)
6	C6 (39 – 40)	17 (48%)	17(47%)	16 (44%)	20(55%)

Sumber : Dokumen Guru SMK Negeri 1 Garut

Berdasarkan analisis hasil soal mengidentifikasi bahwa rata-rata siswa dari 4 kelas tersebut tidak bisa menjawab soal C4, C5, dan C6. Padahal ranah kognitif tersebut termasuk *High Order Thinking skill* (HOTs) yang mencerminkan kemampuan berpikir kritis (Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas, 2017). Berarti dapat disimpulkan sebagian besar siswa belum mampu berpikir secara

Dita Amelia Putri, 2018

IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENTS DAN TEAM ASSISTED INDIVIDUALIZATION TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN KEARSIPAN

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

kritis. Aplikasi rendah keterampilan berpikir kritis dapat dikaitkan dengan salah tafsir, evaluasi keliru dan ruang generalisasi dalam lingkungan (Agwu et al., 2007) dalam (Pieterse, 2016, hlm. 381). Berikut disajikan data nilai kearsipan pada tiap kompetensi dasar, untuk menunjang data sebelumnya.

Tabel 1.3
Nilai Rata-Rata Mata Pelajaran Kearsipan
Kelas X Paket Keahlian Administrasi Perkantoran
SMK Negeri 1 Garut Tahun Pelajaran 2017/2018

Kelas	KKM	Nilai Rata-rata Mengelola Kearsipan		
		KD 1	KD 2	KD 3
X OTP 1	75	79,19	79,23	74,55
X OTP 2	75	77,94	77,43	75,84
X OTP 3	75	79,97	76,50	75,25
X OTP 4	75	77,63	78,66	76,37
Rata-rata		78.68	77,95	75.49

(Sumber : Arsip SMK Negeri 1 Garut (data diolah) Tahun 2017)

Tabel 1.3 memberikan informasi bahwa nilai tiap Kompetensi Dasar diatas KKM 75, namun terdapat penurunan nilai pada setiap kompetensi dasar tersebut. Jika hal ini dibiarkan maka siswa tidak dapat berpikir yang lebih tinggi seperti berpikir kritis dan kreatif. Selain itu siswa akan sulit bersaing dalam melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi. Padahal, secara teoretis pendidikan bertujuan membimbing siswa lewat pembelajaran sehingga mereka memiliki kompetensi sesuai bakat masing-masing. Pendidikan tidak hanya membentuk kecerdasan, tetapi juga membekali siswa dengan kompetensi dan nilai-nilai etik serta pembentukan watak yang membuat mereka mempunyai jati diri dan kepercayaan yang kuat (Zhang, 2009, hlm. 75).

Proses pembelajaran yang berhasil perlu adanya keterampilan. Keterampilan abad 21 menurut (Trilling dan Fadel 2009) dalam (Murti, 2013, hlm.2) terdapat 3 konsep yang harus dikuasai oleh siswa SMK yaitu *life and career skills*, *learning and innovation skills*, dan *information media and technology skills*. Salah satu deskripsi dari *learning and innovation skills* yaitu berpikir kritis, dengan berpikir kritis siswa harus mampu mengatasi masalah pada kehidupan modern ini. *Learning and innovation skills* harus ada pada tiap mata pelajaran, begitupun mata pelajaran kearsipan karena kemampuan berpikir kritis

Dita Amelia Putri, 2018

IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENTS DAN TEAM ASSISTED INDIVIDUALIZATION TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN KEARSIPAN

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

pada mata pelajaran kearsipan penting sebagai modal awal dalam menghadapi tantangan masa depan, membuat keputusan dan mengatasi masalah. Selanjutnya (Zubaidah, 2016, hlm. 1) mengungkapkan hal yang sama bahwa kemampuan berpikir kritis siswa merupakan hal yang penting dan harus dikuasai agar menjadi pribadi yang sukses dalam hidup.

Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang standar isi menyebutkan bahwa kurikulum dikembangkan berdasarkan relevansi dengan kebutuhan kehidupan untuk menjamin keberlanjutan antar jenjang. Pengembangan tersebut yaitu pengembangan sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Aspek keterampilan menunjukkan keterampilan menalar, dan menyaji secara kritis. Selain itu di dalam kurikulum 2013 dijelaskan bahwa kompetensi lulusan khususnya untuk SMK diharapkan adalah adanya peningkatan dan keseimbangan *soft skills* dan *hard skills* yang di dalamnya terdapat keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Sejalan dengan hal tersebut tersebut peneliti memilih mata pelajaran kearsipan untuk meningkatkan berpikir kritis, selain dilihat dari nilai kearsipan. Dilihat pula berdasarkan struktur kurikulum kearsipan bahwa siswa SMK harus mampu mempraktekkan materi melihat tingkatan kognitif pada KI dan KD merujuk pada *Higher Order Thinking Skills* (HOTs).

Silabus mata pelajaran kearsipan merupakan pengembangan dari Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada lampiran Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kemdikbud. Kompetensi Dasar dalam mata pelajaran Kearsipan menggunakan tingkat kognitif *Higher Order Thinking Skills* (HOTs) diantaranya menganalisis, membedakan, menyimpulkan dan mempraktekkan. Hal tersebut sesuai dengan indikator berpikir kritis yang dikemukakan oleh Anderson & Krathowl (2014, hlm. 105) meliputi: membandingkan, mengemukakan, menganalisis, menilai, menemukan dan mempresentasikan.

Kompetensi Inti (KI) dari kearsipan adalah memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, prosedural, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kajian kearsipan, pada tingkat

teknis, spesifik, detail, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia, kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional. Terdapat kata kerja operasional (KKO) “menganalisis dan mengevaluasi”, kata tersebut termasuk ke dalam salah satu indikator berpikir kritis (Fisher, 2009). Kemudian dilihat dari Kompetensi Dasar (KD) yang diambil yaitu mengenai a) menganalisis cara penyelamatan dan cara penyusutan arsip, b) mempraktekkan cara penyelamatan dan penyusutan arsip. Pada dasarnya sebelum siswa mampu mempraktekkan tata cara penyelamatan arsip, tentunya harus mengetahui konsep terlebih dahulu dengan cara mengumpulkan informasi, menganalisis, dan menilai sesuai dengan indikator berpikir kritis. Didukung oleh Taksonomi Bloom KKO tersebut termasuk kelompok *High Order Thinking Skill* (Brookhart, 2010, hlm. 5).

Jika dilihat di lapangan, mata pelajaran kearsipan seakan menjadi ‘bumbu dapur’ yang akan diaplikasikan oleh seorang arsiparis di tempat kerja. Sehingga arsiparis harus betul-betul mengerti dan memahami materi kearsipan. Berbekal ilmu kearsipan yang dimilikinya, arsiparis harus mampu mengembangkan kebijakan kearsipan terhadap segala perubahan yang disebabkan oleh tuntutan pelayanan bagi masyarakat ataupun kemajuan teknologi, informasi dan komunikasi (Widodo, 2017, hlm.90). Seiring dengan kemajuan teknologi dan informasi, arsiparis harus memiliki kemampuan dan keterampilan untuk mengatasi kesulitan dalam mencari, menyerap informasi yang begitu banyak. Kemampuan arsiparis tidak hanya menerima informasi yang didapat, namun harus memiliki kemampuan berpikir kritis dan kreatif untuk memilah milih informasi yang relevan (Prasetyawan, 2012, hlm.2).

Mata pelajaran kearsipan bukanlah mata pelajaran yang bersifat hafalan, namun siswa harus berkompeten dalam mengelola arsip dan mempertimbangkan informasi-informasi yang tersedia. Mata pelajaran kearsipan begitu penting bagi siswa dalam menghadapi dunia kerja dan menjadi seorang arsiparis. Sehingga, kurikulum sekolah harus adaptif dan mampu menyesuaikan dengan tuntutan di tempat kerja. (Santoso, 2016, hlm. 368)

Dita Amelia Putri, 2018

IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENTS DAN TEAM ASSISTED INDIVIDUALIZATION TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN KEARSIPAN

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

Maka dari itu perlu adanya perbaharuan kualitas pembelajaran, membantu siswa mengembangkan partisipasi, menyesuaikan personalisasi belajar, menekankan pada pembelajaran berbasis proyek/masalah, mendorong kerjasama dan komunikasi, meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, mengembangkan pembelajaran *student centered* (Zubaidah, 2016, hlm. 1). Sejalan dengan hal itu Permendikbud No 22 tahun 2016 menekankan bahwa pembelajaran harus berpusat pada siswa, bersifat kolaboratif, kontekstual, dan terintegrasi dengan masyarakat. Berdasarkan hal tersebut, maka pembelajaran kearsipan perlu menggunakan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh siswa agar tujuan dapat tercapai.

Dilihat dari beberapa hasil data nilai dan fenomena yang terjadi di lapangan mengenai kearsipan tersebut mengindikasikan terdapat penurunan hasil belajar yang salah satunya diakibatkan oleh kondisi belajar mengajar/ lingkungan belajar yang cenderung mengarah pada berpikir logis (e.g., Lubart & Lautrey, 1996) dalam (Kim, 2011, hlm. 292). Proses penyatuan berpikir kritis yang spontan dan tidak dipengaruhi oleh usia. Akan tetapi berpikir kritis dan kreatif yaitu proses penyatuan pemikiran dan proses penyesuaian diri terhadap lingkungan (Piaget, 1981) dalam (Kim, 2011, hlm. 292).

(Hamalik, 2001, hlm. 27) menyatakan bahwa belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas daripada itu, yakni mengalami. Kurang berkembangnya potensi berpikir kritis siswa merupakan suatu masalah yang harus ditemukan solusinya. Sejalan dengan hal itu, penelitian mengenai berpikir kritis sudah pernah dilakukan di Sekolah bidang teknologi (Rohendi & Kunci, 2010, hlm. 12), bisnis (Aldhizer, 2005, hlm. 1), dan bidang sosial ekonomi (Glewwe, 2002, hlm. 436).

Tinggi atau rendahnya kualitas pendidikan yang dihasilkan dari sekolah untuk siswa tidak terlepas dari berbagai faktor diantaranya adalah pengemasan pembelajaran (Adnyana, 2014, hlm. 3). Adanya kurang keterlibatan lembaga dengan siswa (Razzak, 2016, hlm. 881), kurang beragam metode belajar guru (Tsai, 2012, hlm. 319), kemampuan mental dan kecerdasan manusia yang lemah (Fatempour & Kordnaej, 2014, hlm.413), kurang usaha dalam meningkatkan

modul ajar (Adair & Jaeger, 2016, hlm. 23), kemampuan bernegosiasi siswa lambat (Aldhizer, 2015, hlm. 2), watak dan metakognisi (Bensley, 2016, hlm. 158), lingkungan pembelajaran siswa kurang memadai (Rudd, 2000, hlm. 2) serta kurang mempunyai kemampuan komunikasi adalah ciri dari rendahnya kualitas pendidikan khususnya berpikir kritis (Kamplyis, 2011, hlm. 64).

Faktor-faktor untuk meningkatkan berpikir kritis dan kreatif siswa yaitu dengan adanya motivasi, kesadaran, sikap dan praktek seperti latihan berargumen (Bassham, 2011, hlm. 8), juga adanya metode, teknik, model mengajar untuk berpikir kritis dan kreatif (Colangelo dan Davis, 2011) dalam (Alzoubi, 2016, hlm 117).

Keterampilan untuk berpikir kritis dan kreatif harus sering dipraktekkan sampai pola pikir menjadi nyaman dengan berbagai teknik dan strategi berpikir (Awang & Ramly, 2008, hlm. 19). Proses pembelajaran masih berorientasi pada penyelesaian masalah pada konteks materi, suasana kelas cenderung *teacher centered* bukan *student centered* sehingga siswa menjadi pasif saat pembelajaran dan ketercapaian kurikulum dengan didominasi oleh pembelajaran langsung (Yaman, 2005, hlm. 31). Oleh sebab itu, guru harus memiliki perilaku dan kemampuan yang memadai untuk mengembangkan siswanya secara utuh. Dalam proses mengajar harus dilakukan secara baik sesuai dengan profesi yang dimilikinya, guru perlu menguasai berbagai ilmu sebagai kompetensi yang dimilikinya.

Gambaran mengenai rendahnya berpikir kritis siswa pada mata pelajaran kearsipan di atas menghendaki jalan keluar agar guru dapat menerapkan metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar khususnya kemampuan berpikir kritis siswa pada kearsipan. Berdasarkan konsep mengajar yang efektif dan efisien seorang guru hendaknya mempunyai strategi dan model pembelajaran, misalnya saja dengan menggunakan berbagai macam metode pembelajaran yang berbeda (Sagala, 2010, hlm. 90). Agar proses belajar dapat berjalan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam belajar. Dengan adanya konsep mengajar yang efektif di sertai dengan model, strategi dan metode mengajar yang sesuai dengan

materi ajarnya tentunya akan tercapai kompetensi dan meningkatkan hasil belajar siswa itu dengan sendirinya. (Sagala, 2010, hlm. 90).

Berbagai inovasi pembelajaran dikembangkan untuk mengantisipasi pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pembelajaran Kooperatif adalah salah satu bentuk yang paling umum digunakan aktif pedagogik untuk mengatasi masalah berpikir kritis. Pembelajaran kooperatif merupakan pengembangan kemampuan siswa untuk belajar bekerjasama (Sukmadinata, 2014, hlm. 147). Ini menyoroti fakta bahwa siswa belajar dengan bekerja sama dalam kelompok (Adams & Hamm, 1994; D. W. Johnson, R. T. Johnson, & Smith, 2007; Shimazoe & Aldrich, 2010) dalam (Vicente and Africa, 2016, hlm. 153). Pembelajaran Kooperatif sebagai teknik instruksional atau struktur pengelompokan siswa yang dibagi dalam kelompok yang heterogen/homogen untuk menyelesaikan kegiatan pembelajaran (Marr, 1997) dalam (Zamani, 2016, hlm. 5). (Ruschatz, 1992, hlm. 5) mengemukakan bahwa cooperative learning berupaya untuk menciptakan situasi kelompok yang akan membantu mendukung dan memberi umpan balik terhadap system ketika membangun penyusunan kebijakan, pemecahan masalah, dan kemampuan interaksi sosial umum lainnya. Beberapa hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kemampuan akademik, keterampilan berpikir tingkat tinggi, mengintegrasikan dan menerapkan konsep pengetahuan, memecahkan masalah (Sukmadinata, 2014, hlm. 147).

Metode pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti yaitu Metode Pembelajaran *Team Games Tournaments* dan Metode *Team Assisted Individualization*. Kedua metode tersebut dipilih berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, yang menyatakan bahwa kedua metode tersebut baik itu metode *Team Games Tournaments* dan metode *Team Assisted Individualization* sama-sama dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Adapun penelitian terdahulu mengenai berpikir kritis pada mata pelajaran kearsipan yang sebelumnya telah diteliti oleh Setia (2014, hlm. 1) bahwa kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran kearsipan terdapat peningkatan setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted*

Dita Amelia Putri, 2018

IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENTS DAN TEAM ASSISTED INDIVIDUALIZATION TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN KEARSIPAN

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

Individualization. Ditandai dengan peningkatan pada hasil *pretest* dan *posttest*. Nastiti (2014, hlm.1) mengungkapkan hal yang sama mengenai peningkatan hasil belajar mata pelajaran kearsipan setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournaments* merupakan metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara kelompok heterogen. Dalam pembelajaran *Team Games Tournaments* siswa tidak hanya belajar berkelompok saja tetapi siswa belajar dalam permainan dan tournament. Model pembelajaran ini dapat membuat siswa lebih bertanggungjawab dengan tugasnya serta siswa lebih aktif dalam proses belajar. Kegiatan pembelajaran tersebut terdapat keterampilan sosial dapat membantu siswa untuk memperoleh rasa tanggung jawab sosial dalam mengambil keputusan (Vermette, 1988: 73 dalam (Kalthom, 2015, hlm. 3).

Metode pembelajaran *Team Games Tournaments* terdapat permainan dan tournament. 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 (Slavin, 2008, hlm. 70). Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournaments* sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa SMK (Sumiati, 2017, hlm. 8).

Penelitian Salam (2015, hlm. 9) menunjukkan bahwa metode *Team Games Tournaments* ini dapat meningkatkan hasil belajar, karena di dalam metode *Team Games Tournaments* terdapat langkah pembelajaran yang menarik yaitu dengan adanya games dan tournament. Sejalan dengan Rusnadi (2013, hlm. 9) kemampuan berpikir kritis siswa menjadi lebih meningkat setelah dilakukan metode pembelajaran *Team Games Tournaments* dikarenakan adanya interaksi dengan kelompoknya untuk mengemukakan pendapat.

Berpikir kritis berhubungan erat dengan pemikiran yang mengandung makna nilai-nilai. Sehingga berpikir kritis memungkinkan untuk berpikir bukan hanya tentang kecakapan, tetapi tentang proses berpikir itu sendiri (Kuhn, 1999; Halpern, 2003 dalam (Gelerstein, 2016, hlm. 40). Ruschatz (1992, hlm. 5)

mengemukakan bahwa metode pembelajaran *Team Games Tournaments* efektif diterapkan untuk memfasilitasi kemampuan berpikir tingkat tinggi yaitu kritis dan kreatif siswa. Berpikir kritis berarti siswa mampu untuk berpikir secara tinggi sesuai dengan tingkatan kognitif *Higher Order Thinking Skills* Ennis dalam (Mabruroh, 2017, hlm. 1). Seperti hasil penelitian Putra (2014, hlm. 112) mengemukakan bahwa ketrampilan komunikasi berpendapat menghasilkan predikat yang semakin baik dengan menggunakan metode pembelajaran *Team Games Tournaments* ditandai dengan adanya perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Keterampilan berpendapat merupakan salah satu indikator dari kemampuan berpikir kritis.

Berdasarkan kepada penelitian terdahulu yang telah dipaparkan, maka dapat dipahami bahwa metode *Team Games Tournaments* banyak keunggulan yang akan membuat proses pembelajaran menyenangkan dan kreatif. Bukan hanya sekedar menyenangkan, namun metode *Team Games Tournaments* menciptakan interaksi sosial dengan teman kelompoknya sehingga mampu untuk saling bertukar pemikiran, mampu menghasilkan keputusan berdasarkan informasi-informasi yang relevan. Metode pembelajaran *Team Games Tournaments* ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Metode pembelajaran *Team Assisted Individualization* menggabungkan pembelajaran kooperatif dengan pembelajaran individual yang dirancang untuk mengatasi kesulitan belajar siswa secara individual. Pada metode ini siswa tidak hanya dituntut pertanggungjawaban secara kelompok tetapi juga pertanggungjawaban secara individu (Slavin, 2008, hlm. 187). *Team Assisted Individualization*, para siswa belajar pada tingkat kemampuan mereka sendiri-sendiri, jadi apabila mereka tidak memenuhi syarat kemampuan tertentu mereka dapat membangun dasar yang kuat sebelum melangkah ke tahap berikutnya (Slavin, 2005, hlm. 16). Berdasarkan pendapat Slavin tersebut dapat diartikan bahwa metode *Team Assisted Individualization* ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Karena tanpa menyusun teknik dan strategi siswa tidak dapat melanjutkan ke kemampuan selanjutnya.

Berdasarkan hasil temuan Ikmah (2012, hlm. 6) menunjukkan bahwa metode TAI berbantuan modul efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa baik dari segi proses maupun hasil. Selanjutnya Sepe (2010, hlm. 1) menunjukkan bahwa metode *Team Assisted Individualization* memiliki efek yang signifikan dalam meningkatkan berpikir kritis dan hasil kognitif siswa ditandai dengan peningkatan nilai *pretest* dan *posttest*.

Model pembelajaran kooperatif tipe TAI tertuju pada belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil untuk mengembangkan kemampuan individu dan mencapai tujuan kelompoknya. Dalam proses belajar individu, bahan ajar yang disusun untuk mengarahkan siswa memahami dari konsep sederhana sampai konsep yang kritis dan kompleks (Awofala, 2013, hlm. 3). Didukung (Syah, 2016, hlm. 10) bahwa keterampilan berpikir kritis siswa menjadi meningkat dengan bantuan metode pembelajaran *Team Assisted Individualization*, ini ditandai dengan adanya kecakapan mental siswa dalam menghadapi masalahnya. Kemampuan berpikir kritis siswa dapat mengungkapkan pendapat dan menyampaikan ide, gagasan yang relevan. Sesuai dengan penelitian Tinungki (2015, hlm. 30) bahwa kemampuan berpikir kritis didalamnya memuat keterampilan komunikasi dapat dibantu dengan model kooperatif tipe *Team Assisted Individualization*.

Teknik pembelajaran kedua metode ini mengacu pada upaya merangsang proses berpikir kritis siswa, siswa diberikan kesempatan untuk saling membagikan ide-ide dan menimbang jawaban yang paling tepat serta mendorong siswa untuk meningkatkan kerjasama mereka (Lie, 2008, hlm. 59). Metode TGT dan TAI ini terbukti lebih efektif untuk meningkatkan proses berpikir siswa yaitu dengan adanya kelompok dan penugasan individu (Pendersen, 1995, hlm. 162). Berdasarkan teori dan hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa metode *Team Games Tournaments* dan metode *Team Assisted Individualization* mampu membantu peningkatan berpikir kritis bagi siswa.

Adanya data mengenai metode pembelajaran *Team Games Tournament* dan *Team Assisted Individualization* agar berpikir kritis siswa tinggi sehingga akan mudah dalam mencari pekerjaan menjadi tugas bagi pendidik/guru

mengubah metode pembelajaran menjadi *critical methods* untuk mengatasi berbagai permasalahan. Permasalahan tersebut berkaitan dengan perkembangan dunia pendidikan yang semakin pesat sehingga menuntut adanya pengembangan dalam kurikulum, lingkungan dan metode, teknik, model belajar yang lebih efektif. Kondisi tersebut sangat berpengaruh terhadap tuntutan kompetensi lulusan yang di harapkan oleh dunia kerja termasuk di jenjang pendidikan menengah, satuan pendidikan tidak dapat menghadapi tantangan tersebut hanya dengan menggunakan pola pikir masa lalu, tetapi di perlukan pola baru yang inovatif dan kreatif. Terkait dengan konteks sesuatu yang baru maka perlu adanya pengembangan dalam penelitian pembelajaran yaitu metode *Team Games Tournament* dan *Team Assisted Individualization* yang akan meningkatkan hasil belajar siswa khususnya terhadap berpikir kritis. Hal tersebut yang melatar belakangi penulis mengambil judul “**Implementasi Metode Pembelajaran *Team Games Tournament* dan *Team Assisted Individualization* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Kearsipan**”.

1.2 Rumusan Penelitian

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah diutarakan sebelumnya, maka dapat dibuat rumusan penelitian sebagai berikut :

- 1 Apakah terdapat perbedaan peningkatan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelas yang menggunakan metode *Team Games Tournament* ?
- 2 Apakah terdapat perbedaan peningkatan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelas yang menggunakan metode *Team Assisted Individualization* ?
- 3 Apakah terdapat perbedaan peningkatan berpikir kritis siswa antara kelas yang menggunakan metode *Team Games Tournament* dengan kelas yang menggunakan metode *Team Assisted Individualization* ?

1.3 Tujuan Penelitian

Setiap penelitian memiliki tujuan yang dapat mengarahkan kemana penelitian akan dibawa. Maksud dan tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui perbedaan peningkatan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelas yang menggunakan metode *Team Games Tournament*.
2. Mengetahui perbedaan peningkatan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelas yang menggunakan metode *Team Assisted Individualization*.
3. Mengetahui perbedaan peningkatan berpikir kritis siswa antara kelas yang menggunakan metode *Team Games Tournament* dengan kelas yang menggunakan metode *Team Assisted Individualization*.

1.4 Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

- a. Sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.
- b. Sebagai pijakan untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang menggunakan metode pembelajaran *Team Games Tournament* dan *Team Assisted Individualization*.

2. Kegunaan Praktis

Bagi praktisi pendidikan penelitian ini diharapkan dapat memberdayakan para pelaksana pendidikan pada mata pelajaran kearsipan dalam menggunakan metode pembelajaran *Team Games Tournament* dan *Team Assisted Individualization* yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis sehingga dapat menjadi alternatif solusi bagi pelaksana pendidikan sebagai bahan acuan dan pertimbangan dalam menggunakan metode pembelajaran dan dapat

menimbulkan kemandirian belajar bagi siswa dan seharusnya dijadikan standar untuk penilaian pada kurikulum 2013.

Dita Amelia Putri, 2018

IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENTS DAN TEAM ASSISTED INDIVIDUALIZATION TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN KEARSIPAN

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