

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan yaitu proses pembelajaran dan latihan yang memperoleh progres atau perubahan. Pendidikan adalah salah satu hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia agar bisa bertahan hidup dan meningkatkan kualitas hidup seseorang. Dalam Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Berdasarkan Pristiwanti, et al (2022, h. 7915) Pendidikan didefinisikan sebagai semua informasi yang diperoleh sepanjang hidup seseorang di semua tempat dan peristiwa yang memiliki dampak yang bermanfaat bagi perkembangan pribadi seseorang.

Pendidikan meliputi penanaman kompetensi akademik dan non-akademik dan merupakan usaha universal yang dilakukan oleh individu. Ini berfungsi sebagai faktor penting dalam menentukan kemajuan suatu bangsa, terlebih lagi di dunia pendidikan sekolah dasar dengan kemajuan sistem pendidikan perlu diajarkan terlebih dini di bangku sekolah dasar.

Menurut Ihsan (2019, h. 22) Pendidikan dasar mengajarkan informasi dan keterampilan. Pendidikan dasar pada dasarnya adalah pendidikan yang memberikan dasar-dasar untuk pertumbuhan kehidupan. Sekolah dasar menerapkannya dengan tujuan untuk menanamkan kreativitas yang luar biasa pada siswa mereka. Di sekolah dasar, para pendidik akan mengajarkan anak-anak berbagai disiplin ilmu, termasuk ilmu pengetahuan sosial. Berdasarkan Candra & Rohmanurmeta (2019, h. 3-4) mengatakan bahwa pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang menyatukan disiplin ilmu-ilmu sosial yang berfokus pada pengkajian dan penyelidikan fenomena sosial dan isu-isu sosial di berbagai bidang kehidupan masyarakat. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Menurut Jumriani, et al (2021, h. 2028) Diharapkan bahwa pengajaran IPS akan membantu siswa mengembangkan kemampuan mental dan fisik mereka untuk mengenali masalah dan memberikan solusi.

Sejalan dengan itu, berdasarkan (Permendiknas No 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi, 2006) tentang Standar Isi, tujuan mata pelajaran IPS bagi siswa bahwa: (a) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (b) memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tau, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (c) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; (d) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama

dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global.

Tujuan mata pelajaran IPS salah satu kemampuan yang perlu ditumbuhkan siswa sejak dini adalah kemampuan berpikir kritis. Hal ini sejalan dengan salinan lampiran Permendikbud nomor 35 Tahun 2018 tentang Kurikulum 2013 bahwa salah satu faktor yang mendasari dikembangkannya Kurikulum 2013 yakni penyempurnaan pola pikir yang meliputi penguatan pola pembelajaran kritis. Menurut Susanto (2019, h. 134) Berpikir kritis melibatkan pertimbangan konsep atau ide yang terhubung dengan ide yang sedang diberikan atau disajikan. Mengamati konsep berpikir ke arah yang benar, membedakan dengan cermat, memilih untuk mengidentifikasi, dan meringkas yang dikembangkan ke arah yang benar menjadi aktivitas berpikir kritis. Selanjutnya menurut Helmawati (2019, h. 140) Berpikir kritis adalah metode terorganisir yang diterapkan dalam keadaan sadar untuk tugas-tugas termasuk pemecahan masalah, tindakan, analisis, dan menarik temuan dalam penelitian. Kemampuan untuk berpikir kritis adalah kemampuan yang diajarkan melalui instruksi yang sistematis.

Kemampuan berpikir kritis biasanya muncul ketika kita dihadapkan pada suatu masalah. Proses mengatasi masalah melalui pemikiran kritis membutuhkan upaya mental dan menggabungkan keterampilan berikut: merumuskan masalah, menyajikan argumen, menyimpulkan dan membuat kesimpulan, mengevaluasi, dan membuat penilaian, Neolaka (2019, h. 76).

Sehingga dari beberapa pendapat para ahli tentang kemampuan berpikir kritis dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis merupakan suatu konsep yang diterima oleh peserta untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran dengan melibatkan analisis terhadap permasalahan yang diterima dari proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kritis biasanya tampak dari ciri khas seperti mampu mengidentifikasi suatu masalah dari sekumpulan data dan informasi yang diterimanya.

Berdasarkan hasil observasi pada bulan Februari 2024, ada beberapa permasalahan yang ditemukan oleh peneliti, diantaranya proses pembelajaran yang berpusat pada pendidik atau siswa masih dominan mendengarkan penjelasan pendidik di kelas, mencatat atau meringkas pelajaran dan hanya menggunakan buku guru dan siswa saja. Media pembelajaran yang digunakan jarang dimanfaatkan dan banyak dilakukan dengan ceramah. Peserta didik hanya duduk dan mendengarkan ceramah yang diajarkan pendidik. Sejalan dengan pendapat Hidayat, et al (2020, h. 82) Metode konvensional melibatkan penggunaan narasi lisan untuk mengajar siswa sebagai penerima pesan. Siswa diharapkan untuk mendengarkan dengan seksama, memperhatikan, dan mencatat materi yang disampaikan pendidik sesuai dengan kebutuhan.

Hal tersebut disebabkan kurangnya pelatihan berbicara yang sering dilakukan secara individu oleh siswa. Masih banyak siswa yang belum mampu mengekspresikan diri mengungkapkan pendapat atau berbicara dengan kata lain kemampuan berpikir kritis masih rendah. Sebagai contoh, siswa seringkali merasa malu ketika meminta berbicara didepan kelas. Siswa masih takut untuk berdiri dan

berbicara didepan teman kelasnya. Bahkan tidak jarang sebagian siswa berkeringat dingin, berdiri kaku, dan lupa jawaban yang ingin disampaikan saat berdiri didepan kelas. Siswa hanya menerima sedikit bimbingan ketika mempelajari proses dan konsep baru, mereka hanya diajarkan konsep yang telah mereka hafal. Hal ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap seberapa baik siswa dapat memecahkan masalah.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Salah satu jenis pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT), yang didefinisikan sebagai keterlibatan siswa dalam tim atau kelompok untuk berkolaborasi dalam tugas-tugas yang diberikan, Setianingsih, et al (2021, h. 26-27). Di bawah pendekatan pembelajaran berbasis sosial *Team Game Tournament* (TGT), para siswa berkompetisi sebagai perwakilan dari kelompok yang berbeda dalam permainan akademik. Permainan akademik adalah permainan yang dibuat khusus untuk mengadu kemampuan siswa dalam memahami topik yang telah mereka pelajari, Munawaroh, et al (2023, h. 316). Gagasan pembelajaran *team game tournament* (TGT) diperkenalkan bersamaan dengan kegiatan kelompok dan permainan. Hal ini berkaitan dengan metode pembelajaran individu atau siswa, serta pentingnya dan keuntungan lengkap dari pembelajaran, Karini, et al (2020, h. 94).

Sehingga dari beberapa pendapat para ahli tentang kemampuan berpikir kritis dapat disimpulkan *Team Game Tournament* (TGT) dianggap mampu merangsang kreativitas siswa, mengembangkan keterampilan sosial, dan

meningkatkan pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang interaktif (saling melakukan aksi). Dengan demikian, Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) memberikan pendekatan inovatif yang memotivasi dan melibatkan siswa dalam pembelajaran secara menyeluruh.

Para siswa berkompetisi dengan anggota tim lain dalam model pembelajaran *team game tournament* (TGT) untuk mendapatkan poin bagi tim mereka sendiri, Hamdani, et al (2019, h. 441). Menurut Hermawan & Theresia (2020, h. 468) Hal ini dilakukan dengan membentuk kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang dengan latar belakang yang berbeda-beda dalam hal jenis kelamin, gender, ras, dan etnis, serta kemampuan intelektual. Diselingi dengan itu, terkadang ada pertanyaan yang berhubungan dengan kelompok. Model pembelajaran *Team Game Tournament* sangat penting dalam meningkatkan kapasitas berpikir kritis siswa. Suasana juga tercipta menyenangkan karena model ini dalam pelaksanaannya interaktif. Siswa diharapkan aktif dalam memecahkan masalah dan materi pelajaran yang diterima akan dapat lebih mudah diserap oleh siswa. Model pembelajaran ini dapat membuat siswa memiliki tanggung jawab yang sama dalam kelompoknya dengan materi yang diajarkan pada misalnya tema 7 (Peristiwa dalam kehidupan), Subtema 1 (Peristiwa kebangsaan masa penjajahan) Pembelajaran 4 (Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya).

Terdapat beberapa penelitian Fauziyah & Anugraheni (2020, h. 858) “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) Ditinjau dari

Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar". Berdasarkan hasil penelitian: kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran tematik siswa sebelum menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) nilai rata-rata sebesar 63,27. 2) kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran tematik siswa setelah menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) nilai rata-rata sebesar 74,12. 3) hasil analisis data one sample T-test menggunakan teknik one samples test diperoleh hasil t hitung $60,208 > t$ tabel $1,698$ dan nilai signifikansi $<0,05$ ($0,000 < 0,05$).

Sedangkan menurut Handayani (2022, h. 106) hasil belajar siswa sebelum diberikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* memiliki rata-rata 68 dan setelah diberikan perlakuan didapatkan hasil belajar sebesar 86,5, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik sebelum diberikan dan sesudah diberikan perlakuan. Setelah dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan Uji Paired Sampel T-test didapatkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, dengan taraf signifikan 0,05, dilihat dari hasil analisis tersebut terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* terhadap motivasi belajar siswa.

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *team game tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang mampu memberikan perubahan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik, dan model ini dapat digunakan pendidik dalam kegiatan pembelajaran guna menciptakan suasana pembelajaran baru, kemampuan berpikir kritis siswa dapat bermanfaat dengan

menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian karena Model pembelajaran *team game tournament* (TGT) mendorong peserta didik lebih mandiri dalam memecahkan suatu permasalahan dalam suatu peristiwa dengan membebaskan siswa berpendapat. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL SISWA SD NEGERI 43 PALEMBANG.**

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka identifikasi yang didapatkan adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan belajar mengajar yang masih berpusat pada pendidik sehingga menciptakan lingkungan pembelajaran yang tidak merangsang kemampuan berpikir kritis siswa.
2. Pendidik kurang melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan pembelajaran
3. Kurangnya variasi metode yang digunakan dalam pembelajaran
4. Pendidik jarang memanfaatkan media pembelajaran IPS yang ada di sekolah.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Dalam model pembelajaran *Team Game Tournament*, peneliti membatasi masalah pada model pembelajaran *Team Game Tournament* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V pada pembelajaran IPS tema 7 subtema 1 pembelajaran 4 di SD Negeri 43 Palembang. Pengaruh dapat dilihat dari model pembelajaran *Team Game Tournament* lebih baik dari model pembelajaran konvensional

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut “Apakah terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa SD Negeri 43 Palembang ?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Negeri 43 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini di dasarkan pada tujuan penelitian diatas adalah:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian berpotensi menghasilkan luaran yang bermanfaat, seperti peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa SD Negeri 43 Palembang guna menumbuhkan kreativitas yang lebih besar

1.4.2 Manfaat Praktis

- a) Bagi siswa, Tujuannya adalah untuk meningkatkan semangat belajar di kalangan siswa sekaligus menggali alternatif gaya belajar agar tidak terjadi kemonotonan dalam proses pembelajaran. Hal ini akan membantu pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V melalui penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament*.
- b) Bagi pendidik, pendidik memperkaya pengetahuan tentang model pembelajaran *Team Game Tournament* dalam pembelajaran. Model pembelajaran tersebut bisa menjadi referensi pendidik dalam mengajar, sehingga bisa meningkatkan kualitas profesional pendidik dalam mengajar.
- c) Bagi sekolah, hasil dari penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan berharga untuk melaksanakan reformasi pendidikan yang berujuan untuk meningkatkan prestasi akademik baik siswa maupun pendidik di SD Negeri 43 Palembang.
- d) Bagi peneliti, dapat menerapkan dan berlatih memecahkan masalah pembelajaran di sekolah.