

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada dasarnya, manusia itu adalah makhluk yang dinamis. Hal itu dikarenakan setiap manusia pasti mengikuti perkembangan zaman terutama teknologi dan informasi sekarang. Untuk bisa menjadi salah satu sumber daya manusia yang cerdas dan berkualitas tinggi di era globalisasi saat ini, maka diperlukan pendidikan sebagai kunci utamanya. Pendidikan akan menjadikan suatu negara unggul dalam persaingan global. Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan utama manusia yang menentukan arah dan tujuan kehidupan setiap manusia. Manusia memerlukan wadah untuk menggali dan mengembangkan potensinya agar dapat bertahan hidup dan melewati tantangan perkembangan zaman.

Pendidikan juga merupakan sebuah proses pembelajaran yang mengedepankan pembentukan karakter, sikap dan perilaku manusia. Artinya, pendidikan sebagai usaha sadar untuk mempersiapkan siswa melalui kegiatan pembelajaran bagi peranannya di masa depan. Sejalan dengan UU No. 20 tahun 2003, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Pendidikan tidak terlepas dari proses belajar mengajar dikarenakan proses ini sebagai kegiatan pelaksanaan kurikulum suatu lembaga pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Sejalan dengan abad 21 saat ini yang menuntut penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, kemajuan teknologi yang sudah mulai diintegrasikan dengan pendidikan ditujukan untuk menjadikan

pembelajaran jauh lebih efisien dan efektif. Pengaruh pembelajaran abad 21 kepada bidang pendidikan sangat besar terutama untuk meningkatkan sumber daya manusia yang cakap, unggul dan berkualitas serta memiliki daya saing yang kuat.

Proses pembelajaran yang terjadi di kelas ditujukan untuk membentuk pengetahuan siswa melalui kinerja kognitif. Oleh karena itu, keterampilan siswa yang lebih banyak dilatih selama proses pembelajaran sebagai orientasi pembelajaran abad 21. Pada proses tersebut, pembelajaran sudah berpusat kepada siswa (*student-centered learning*), menggantikan pembelajaran konvensional yang berpusat pada pendidik (*teacher-centered learning*). Hal ini bertujuan untuk melatih keterampilan siswa dalam menghadapi tantangan abad 21 atau dikenal dengan istilah “*The 4C Skills*” yang dinyatakan oleh *Framework Partnership of 21st Century Skills*, meliputi: (1) *Communication*; (2) *Collaboration*; (3) *Critical Thinking and Problem Solving*; dan (4) *Creative and Innovative*.¹ Namun kemudian, terjadi penambahan dua keterampilan yang merubah 4C menjadi 6C meliputi *character* (karakter) dan *citizenship* (kewarganegaraan). Dinyatakan bahwa jika pendidik hanya melatih siswa berdasarkan 4C, maka siswa tidak akan terlatih karakternya juga tidak memiliki sikap patriotisme dalam diri yang tinggi terhadap negara.

Beberapa pandangan lain menurut para ahli seperti Wagner dan *Change Leadership Group* dari Universitas Harvard juga menyatakan bahwa keterampilan yang diperlukan siswa untuk menghadapi era globalisasi saat ini diantaranya kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, kemampuan beradaptasi, inisiatif, ketangkasan, kolaborasi, kepemimpinan, berjiwa entrepreneur, mampu berkomunikasi efektif baik secara oral maupun tertulis, mampu mengakses dan menganalisa informasi, dan memiliki rasa

¹ R. H. Mardhiyah, “Pentingnya Keterampilan Belajar Di Abad 21 Sebagai Tuntutan Dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia,” *Lectura: Jurnal Pendidikan* 12, no. 1 (2021): 29–40.

ingin tahu dan imajinasi.² Sejalan dengan pendapat *US-based Apollo Education Group* yang memaparkan sepuluh keterampilan menghadapi abad 21 yakni keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, inovasi, komunikasi, kewarganegaraan global, kemampuan dan jiwa entrepreneurship, kepemimpinan, kemampuan beradaptasi, produktifitas dan akuntabilitas, serta kemampuan untuk mengakses, menganalisis, dan mensintesis informasi.³ Penjelasan lain bahwa untuk menghadapi pembelajaran abad 21 diperlukan orang yang mampu berpikir kritis, berpengetahuan, dan cakap dalam literasi digital, informasi, media juga menguasai teknologi dan komunikasi.⁴

Berdasarkan ketiga pandangan tersebut, keterampilan atau kemampuan berpikir kritis menjadi salah satu keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi abad 21 di era revolusi industri 4.0 saat ini. Hal tersebut mengartikan bahwa kemampuan berpikir kritis menjadi suatu kebutuhan bagi siswa dan harus dikembangkan oleh pendidik dalam pembelajaran. Dikarenakan ketidakmampuan berpikir kritis siswa di era digital sangat berbahaya. Terlihat saat ini, anak seringkali sulit mengolah informasi tingkat sederhana bahkan belum termasuk kompleks. Masalah ini bisa menjadi dampak besar bagi negara karena siswa akan mudah terdistorsi lantaran pijakan logikanya tidak kuat dan wawasan yang tidak cukup luas untuk menilai suatu informasi.

Dengan memiliki kemampuan berpikir kritis, siswa akan terbiasa menghadapi permasalahan dan memecahkannya secara rasional dan menentukan keputusan yang tepat dalam waktu yang singkat baik di lingkungan terdekatnya maupun lingkungan masyarakat. Menurut Costa, kemampuan berpikir kritis (*critical*

² S Zubaidah, "Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan Yang Diajarkan Melalui Pembelajaran," *Seminar Nasional Pendidikan 2*, no. 2 (2017): 1–17.

³ I N Narawidia et al., "Pengaruh Model Self-Regulated Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sma," *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 12, no. 2 (2022): 116–130, https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_tp/article/view/1559.

⁴ Etistika Yuni Wijaya, Dwi Agus Sudjimat, and Amat Nyoto, "Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan," *Jurnal pendidikan* 1 (2016): 263–278.

thinking) termasuk ke dalam kategori proses berpikir kompleks atau tingkat tinggi.⁵ Sesuai dengan pendapat ahli psikologi Gestalt, maka ahli-ahli psikologi saat ini menyatakan pendapat bahwa proses berpikir pada taraf yang tinggi pada umumnya melalui berbagai tahapan yakni: 1) timbulnya masalah, kesulitan yang harus dipecahkan; 2) mencari dan mengumpulkan fakta-fakta yang dianggap ada sangkut pautnya dengan pemecahan masalah; 3) taraf pengolahan atau pencernaan, fakta diolah dan dicernakan; 4) taraf penemuan atau pemahaman, menemukan cara memecahkan masalah; 5) menilai, menyempurnakan dan mencocokkan hasil pemecahan.⁶

Melalui Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, siswa disiapkan menjadi warga negara yang akan berperan aktif di kehidupan masyarakat. Salah satu aspek yang dibahas dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah mengenai kemampuan berpikir kritis. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebagai pendidikan demokrasi untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis dalam menghadapi berbagai masalah kewarganegaraan. Didukung oleh pernyataan menurut BSNP tahun 2006, bahwa aktivitas pembelajaran dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan bertujuan untuk memberikan berbagai kompetensi berpikir kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan kepada siswa.⁷

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dapat melatih dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa dimulai dari kemampuan menganalisis, berargumentasi, membuktikan alasan

⁵ Salvina Wahyu Prameswari, Suharno Suharno, and Sarwanto Sarwanto, "Inculcate Critical Thinking Skills in Primary Schools," *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series* 1, no. 1 (2018): 742–750.

⁶ *Ibid*, p.743.

⁷ BSNP, *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah* (Jakarta: BSNP, 2006).

dari pendapatnya dan menarik kesimpulan.⁸ Tetapi pada tahun ajaran baru 2022/2023, Kepala Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Kemendikbudristek, Anindito Aditomo memberikan pernyataan baru terkait perubahan nama mata pelajaran PPKn menjadi Pendidikan Pancasila dalam kurikulum terbaru yaitu Kurikulum Merdeka⁹. Pergantian penamaan atau nomenklatur tersebut untuk menekankan Pancasila sebagai landasan filosofis Indonesia dalam berbangsa dan bernegara. Sesuai dengan Kepmendikbudristek Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran.

Namun, kenyataan di lapangan memperlihatkan beberapa siswa yang merasa kesulitan dengan mata pelajaran PPKn dikarenakan berbagai hal. Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Rizkika Amatullah Zahra di SDN Bringin 3 menemukan beberapa masalah mengenai kegiatan pembelajaran PPKn di antaranya kegiatan model pembelajaran yang digunakan masih konvensional dan kurang interaktif serta siswa masih kesulitan memahami materi PPKn yang kompleks karena mencakup bidang politik, hukum dan pemerintahan hingga menyebabkan siswa kesulitan dalam menganalisis, memecahkan masalah dan mengambil suatu keputusan atau tindakan.¹⁰

Hasil pengamatan tersebut sesuai dengan hasil pengamatan sementara peneliti saat observasi berlangsung di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Gondangdia 01 Pagi. Persamaan kedua hasil

⁸ Reza Rachmadtullah, "Kemampuan Berpikir Kritis Dan Konsep Diri Dengan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar* 6, no. 2 (2015): 287.

⁹ Ilham Pratama Putra, "Tak Ada PPKn Lagi Di Kurikulum Merdeka Mulai Tahun Ajaran Baru 2022/2023," *Medcom.id*, last modified 2022, accessed February 24, 2023, <https://www.medcom.id/pendidikan/news-pendidikan/5b2GeEak-tak-ada-ppkn-lagi-di-kurikulum-merdeka-mulai-tahun-ajaran-baru-2022-2023>.

¹⁰ Rizkika Amatullah Zahra, Stefanus C Relmasira, and Janelle Lee Juneau, "Upaya Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran PKN Melalui Metode Bermain Peran," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 2, no. 2 (2018): 175.

pengamatan tersebut memperlihatkan kondisi siswa yang belum terbiasa berpikir kritis dalam memecahkan masalah dan mencari solusinya. Serta kemampuan dalam menganalisis pertanyaan, dan berargumentasi masih terbilang belum cukup berkembang. Dari hasil pre test yang dilakukan sebelumnya kepada 28 siswa kelas IV, terbukti sekitar 46,5% yang memiliki nilai di atas 60. Hal ini didukung juga oleh hasil wawancara dengan guru kelas dan pengamatan selama observasi berlangsung, bahwa sebagian besar siswa cenderung pasif, bingung, ragu dan takut untuk mengutarakan pendapatnya.

Untuk menunjang pembelajaran yang dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir kritis, maka diperlukan model pembelajaran yang menarik, inovatif serta melibatkan keaktifan dan partisipasi siswa¹¹. Salah satu model pembelajaran yang terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa adalah model pembelajaran kooperatif *teams games tournament*.¹² Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Putri tahun 2018 yang menyatakan bahwa *teams games tournament* lebih baik dibanding metode *Team Assisted Individualization* (TAI) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.¹³ Model pembelajaran kooperatif akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dalam berinteraksi dalam menyelesaikan suatu permasalahan melalui diskusi kelompok yang terstruktur dan berfokus pada pemecahan masalah yang menjuru kepada pemikiran

¹¹ Rizka Faidatun Ni'mah and Mintohari, "Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Keterampilan Pengambilan Keputusan Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal JPGSD* 2, no. 1 (2013): 1–13, <https://media.neliti.com/media/publications/251309-model-pembelajaran-langsung-untuk-mening-6fd26d46.pdf>.

¹² Nita Mustika Sari, Siti Masfuah, and Sekar Dwi Ardianti, "Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Permainan Pletokan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 6, no. 2 (2020): 219–224.

¹³ Dita Amelia Putri, S. Suwatno, and A. Sobandi, "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Metode Pembelajaran Team Games Tournaments Dan Team Assisted Individualization," *Jurnal MANAJERIAL* 17, no. 1 (2018): 1.

mendalam, kritis dan perubahan paradigma asli dalam pemikiran siswa.

Model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dikarenakan siswa akan dihadapkan pada masalah dan berlatih memecahkannya bersama kelompok, dimana akan memotivasi siswa agar saling membantu dalam menguasai materi.¹⁴ Kemampuan berpikir kritis sepenuhnya akan diajarkan melalui diskusi kelompok dan penyampaian pendapat dalam bentuk turnamen akademik ketika pembelajaran.¹⁵ Relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Susilo tahun 2019 yang berjudul Penerapan Permainan *What's in Here* Berbasis Model TGT untuk Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa, dimana hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa nilai t hitung $7,232 > t$ tabel $1,694$. Artinya, model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa.¹⁶ Mengacu pada penelitian terdahulu, dalam penelitian ini peneliti mengangkat novelty yakni langkah yang dilakukan dalam pembelajaran melalui *teams games tournament* disesuaikan dengan aktivitas yang mengembangkan perilaku sesuai dengan nilai Pancasila khususnya dalam fase pembentukan kelompok belajar.

Selain berlatih menjawab pertanyaan dengan kritis, dalam model pembelajaran *teams games tournament* juga melatih siswa untuk mampu mengatur strategi mempertahankan dan menambah jumlah skor yang dimiliki juga berpikir aktif dalam diskusi kelompok. Dimana semua hal tersebut dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Upaya pembentukan kemampuan berpikir kritis siswa juga harus didukung dengan adanya kelas yang interaktif agar

¹⁴ E.Slavin, Robert, *Cooperative Learning Teori, Riset Dan Praktik* (Bandung: Nusa Media, 2015), p.35.

¹⁵ Muhammad Fahrizal, "Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pembelajaran IPS Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar," *Ddi* (2019): 29–35.

¹⁶ Novika Hapsari Susilo, Arfilia Wijayanti, and Filia Prima Artharina, "Penerapan Permainan *What's In Here* Berbasis Model TGT Untuk Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 2 (2019): 125.

pembelajaran menjadi optimal. Terlebih lagi karakteristik siswa kelas IV Sekolah dasar yang merupakan masih masa peralihan dari kelas III yang cenderung lebih menyukai bermain sambil belajar.¹⁷ Pembelajaran juga didukung oleh kuis dengan siswa dihadapkan oleh berbagai pertanyaan yang mendorong dan merangsang pemikiran siswa untuk jauh lebih kritis lagi.

Dengan mengolaborasikan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila ini akan diduga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan uraian di atas, maka akan dilakukan penelitian yang berjudul, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Muatan Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi berbagai faktor penyebab rendahnya berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, diantaranya sebagai berikut:

1. Siswa kurang mampu menganalisis, memecahkan masalah dan beragumen dengan baik
2. Model pembelajaran yang digunakan masih belum cukup meningkatkan cara berpikir kritis siswa terutama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

C. Pembatasan Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi pada masalah, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* untuk

¹⁷ Indah Ari Pratiwi, “Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas IV (Penelitian Tindakan Kelas Di SDN Pela Mampang 03 Pagi Jakarta Selatan)” (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2019), p.59.

Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Muatan Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka masalah yang akan diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN Gondangdia 01 Pagi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila?
2. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN Gondangdia 01 Pagi?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

- 1.1 Sebagai suatu pengetahuan dan solusi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

2. Manfaat Praktis

- 2.1 Hasil penelitian dapat memberikan dampak baik bagi siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
- 2.2 Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai referensi untuk memvariasikan model pembelajaran yang lebih aktif, inovatif,

dan menyenangkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

2.3 Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai referensi dan bahan perbandingan dalam membuat penelitian selanjutnya dengan materi yang serupa, juga memberikan pengetahuan tentang bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

