

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses seseorang mengembangkan kemampuan sikap, bentuk tingkah lakunya di masyarakat serta hidup dalam proses sosial yang dihadapkan pada pengaruh lingkungan terpilih dan terkontrol sehingga memperoleh atau mengalami perkembangan sosial dan individu yang optimum (Fuad, 2013:4). Lebih lanjut Pendidikan merupakan salah satu pilar utama untuk mempersiapkan masa depan suatu bangsa. pendidikan yang berkualitas diorientasikan pada ketersediaan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas serta individu yang memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi (Husen, 2015: 367).

Dalam undang- undang nomor 20 Tahun 2003 sistem pendidikan nasional, pendidikan ini sebagai usaha sadar dan terencana dalam proses pembelajaran agar peserta didik mengembangkan potensi dirinya. Adapun tujuan dari pendidikan yaitu untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Ansori, 2019: 66). Kegiatan pembelajaran menjadi salah satu faktor terpenting dalam mencapai kualitas pendidikan. Belajar merupakan suatu proses usaha untuk memperoleh suatu perubahan yang baru, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan (Sutikno,2013:3).

Pembelajaran abad 21 menuntut peserta didik untuk mengembangkan 4C yaitu keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), berkomunikasi (*communication*), dan berkolaborasi (*collaboration*). Namun hasil PISA 2018 menunjukkan performa peserta didik di Indonesia masih rendah bahkan mengalami penurunan dari hasil PISA 2015. Pemecahan masalah pada soal PISA masuk dalam kategori berpikir tingkat tinggi (*High Order Thinking Skills*) salah satunya yaitu kemampuan berpikir kritis.

Setelah melakukan studi pendahuluan di salah satu SMA swasta Baleendah pembelajaran belum sepenuhnya efektif disebabkan karena ada pandemi yang

membuat sistem pembelajaran berubah-ubah. Pembelajaran di kelas perlu beradaptasi lagi yang membuat peserta didik termotivasi dalam kegiatan belajar mengajar dan terlibat aktif. Metode pembelajaran biologi yang digunakan di kelas yaitu presentasi dan berbantu video. Pada kegiatan belajar mengajar lebih menekankan pada penghafalan. Penilaian dari soal berpikir tingkat tinggi yang telah diterapkan pada mata pelajaran biologi di sekolah ini.

Peserta didik tidak banyak dilibatkan dalam mengembangkan keterampilan berpikirnya. Hal ini bisa membuat peserta didik sering kali jadi merasa kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal yang sifatnya kontekstual, peserta didik dalam kegiatan belajarnya hanya mencatat apa yang diterangkan oleh guru, peserta didik kurang mampu mengaitkan fakta-fakta yang ditemukan dalam menyelesaikan permasalahan, peserta didik hanya menghafal materi tetapi tidak mampu memahami apa yang dihafalnya. Lalu pada hasil belajarnya pun masih rendah. Akhirnya keterampilan berpikir kritis peserta didik tersebut kurang terbentuk. Diperlukan pembelajaran yang dapat menuntun peserta didik memahami serta menemukan konsep dan mengaitkannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut sesuai dengan penelitian dari Sianturi dkk (2018) dijelaskan bahwa kurangnya respon peserta didik dan kecenderungan menghafal daripada memahami menyebabkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kurang terlatih.

Proses pembelajaran melibatkan guru dan peserta didik. Keberhasilan dalam proses pembelajaran adalah pengaruh dari adanya pengaruh pembelajaran seperti model pembelajaran, media pembelajaran, dan lain lain. Model pembelajaran adalah susunan konsep yang menggambarkan proses yang runtut dalam pengalaman belajar agar mencapai tujuan dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan Octavia (2020: 13) model pembelajaran merupakan prosedur atau pola sistematis yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran di dalamnya terdapat strategi, teknik metode bahan, media dan alat.

Pembelajaran dengan Kurikulum 2013 dilakukan secara tematik, integratif serta *scientific* (Kurniasih, 2014:171). Kurikulum pembelajaran yang aktif, landasan kurikulum 2013 di Indonesia pada dasarnya untuk melatih berpikir kritis Guru berperan penting dalam inovasi pembelajaran untuk meningkatkan

keterampilan berpikir kritis peserta didik (Faiz, 2022:157). Untuk mencapai tuntutan berpikir kritis peserta didik diperlukan model yang dapat melatih peserta didik ke arah berpikir kritis, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok. Hal ini sesuai dengan pendapat Nezami (2013: 2508-2514) berdasarkan penelitiannya dapat dikatakan bahwa model kooperatif mempunyai pengaruh yang positif terhadap berpikir kritis peserta didik. Model Kooperatif adalah model yang unik membuat peserta didik bekerja sama. Adapun ciri- ciri dari pembelajaran kooperatif diantaranya peserta didik bekerja secara tim, kelompok yang heterogen, struktur penghargaan dengan orientasi kelompok maupun individu. Maka model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai tiga hal penting ialah prestasi akademik, toleransi, dan pengembangan keterampilan sosial. Lalu langkah langkah dalam pembelajaran kooperatif: (1) penyampaian tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik (2) menyajikan informasi (3) peserta didik diorganisasikan ke dalam tim belajar. (4) membimbing kelompok bekerja dan belajar (5) presentasi akhir kelompok produk atau evaluasi (6) memberikan penghargaan (Arends, 2012:361-362).

Ada banyak tipe dalam model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan. Salah satu model pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong pembelajaran *student center*, sehingga semua peserta didik harus terlibat secara aktif yaitu model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Aktivitas belajar menggunakan tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini membuat peserta didik memiliki pengalaman dan suasana belajar menyenangkan. Selain itu kejujuran, tanggung jawab, kerja sama dan persaingan yang sehat juga dapat ditumbuhkan antar peserta didik (Nasrudin, 2019: 57). Komponen pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikemas dalam bentuk permainan dalam langkah pembelajaran yang terdiri dari kelompok-kelompok peserta didik yang melakukan turnamen akademik ataupun kuis. Model dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat merangsang peserta didik untuk berpikir kritis karena peserta didik belajar bersama teman sebaya membuat peserta didik lebih terbuka dan tidak takut untuk mengemukakan jawaban dari pendapatnya (Salma, 2022: 69).

Selain menggunakan model *Teams Games Tournament* pada penelitian ini juga berbantu dengan media *truth or dare*. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik hingga proses pembelajaran terjadi (Arsyad, 2019:79). Media permainan *Truth or Dare* cocok diterapkan untuk mempermudah peserta didik termotivasi dan memahami materi, terutama materi yang memerlukan penalaran dan ingatan yang kuat seperti pada materi sistem pertahanan tubuh manusia. Pentingnya implementasi media ini yaitu untuk memacu peserta turut aktif dan interaktif dalam kegiatan pembelajaran, ini sesuai dengan model yang digunakan. Hal ini sesuai dengan Herliani (2016:233) dengan kartu *Truth or Dare* menumbuhkan kreatifitas dan mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Media *Truth or Dare* bisa dijadikan solusi dalam keterampilan berpikir kritis untuk peserta didik, karena media ini berisi soal-soal yang akan melatih peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi.

Salah satu materi yang dianggap esensial tetapi memiliki tingkat kesulitan yang tinggi adalah materi sistem pertahanan tubuh hal ini terlihat dalam KD. 3.14 menuntut peserta didik dapat menganalisis yang dimana membutuhkan berpikir tingkat tinggi dan berpikir kritis untuk menganalisis. Selanjutnya pada Indikator pencapaian kompetensi yang diperlukan dalam materi sistem pertahanan tubuh ini adalah menjelaskan serta menganalisis hal ini sesuai dengan indikator berpikir kritis yang digunakan yaitu penjelasan sederhana, penjelasan lebih lanjut dan membangun keterampilan dasar. Untuk materi menjelaskan sedangkan untuk materi menganalisis indikator berpikir kritis yang digunakan adalah menyimpulkan. Dalam situasi pandemi menjaga sistem pertahanan tubuh/ menjaga daya imunitas adalah sesuatu yang sangat penting. Untuk memperdalam wawasan mengenai sistem imun maka dari itu peserta didik perlu mempelajari materi sistem pertahanan tubuh. Sistem pertahanan tubuh berperan dalam mengenal, menghancurkan, dan menetralkan benda-benda asing atau sel-sel abnormal yang berpotensi merugikan bagi tubuh. Kemampuan tubuh untuk menahan atau menghilangkan benda asing atau sel-sel abnormal (Irnaningtyas, 2013: 171).

Berdasarkan paparan di atas, tertarik dilakukan kajian tentang “Pengaruh Model *Teams Game Tournament* Berbantu Media *Truth Or Dare* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Pada Materi Sistem pertahanan tubuh ”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di kemukakan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media *Truth Or Dare* pada materi sistem pertahanan tubuh?
2. Bagaimana keterampilan berpikir kritis peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media *Truth Or Dare* pada materi sistem pertahanan tubuh?
3. Bagaimana keterampilan berpikir kritis peserta didik tanpa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media *Truth Or Dare* pada materi sistem pertahanan tubuh?
4. Bagaimana respon peserta didik terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media *Truth Or Dare* pada materi sistem pertahanan tubuh?
5. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media *Truth Or Dare* terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada materi sistem pertahanan tubuh?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

1. Mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media *Truth Or Dare* pada materi sistem pertahanan tubuh
2. Menganalisis keterampilan berpikir kritis peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media *Truth Or Dare* pada materi sistem pertahanan tubuh

3. Menganalisis keterampilan berpikir kritis peserta didik dengan tanpa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media *Truth Or Dare* materi sistem pertahanan tubuh
4. Mendeskripsikan respon peserta didik terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media *Truth Or Dare* pada materi sistem pertahanan tubuh
5. Menganalisis pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media *Truth Or Dare* terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada materi sistem pertahanan tubuh.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut :

1) Manfaat teoritis

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat menjadi evaluasi dalam pembelajaran sehingga peserta didik dapat memiliki keterampilan berpikir kritis.

2) Manfaat praktis

Bagi peneliti : mendapatkan pengetahuan tentang pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media *Truth Or Dare* terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada materi sistem pertahanan tubuh.

a. Bagi Guru

Manfaat yang dapat dirasakan oleh guru yaitu untuk menjadi bahan evaluasi dalam proses pembelajaran materi sistem pertahanan tubuh manusia dan mendapatkan inspirasi, inovasi, dan membantu guru dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis

b. Bagi peserta didik

Peserta didik mendapatkan pengalaman baru menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantu media *Truth Or Dare* serta melatih keterampilan berpikir kritis pada materi yang menargetkan menganalisis.

E. Kerangka Pemikiran

Dalam kurikulum 2013 edisi revisi mata pelajaran biologi kelas XI semester genap di tingkat SMA/MA, terdapat materi sistem pertahanan tubuh manusia yang perlu dikuasai peserta didik. Dalam setiap mata pelajaran terdapat Kompetensi

Dasar (KD) dan Kompetensi Inti. Kompetensi Inti sendiri dibagi menjadi KI 1, KI 2, KI 3, dan KI 4. Kompetensi Dasar (KD) pada Bab sistem pertahanan tubuh masuk dalam KD 3.14 menganalisis peran sistem imun dan imunisasi terhadap proses fisiologi di dalam tubuh. 4.14 Melakukan kampanye pentingnya partisipasi masyarakat dalam program dan imunisasi serta kelainan dalam sistem imun. Adapun Indikator pencapaian kompetensi (IPK) pada materi ini di antaranya 3.14.1 Menjelaskan pengertian dan fungsi sistem pertahanan tubuh 3.14.2 Menjelaskan antigen dan antibodi 3.14.3 Menjelaskan kekebalan pasif dan aktif 3.14.4 Menganalisis proses pertahanan tubuh non spesifik dan spesifik dalam melawan benda asing masuk dalam tubuh 3.14.5 Menganalisis kelainan pada sistem pertahanan tubuh dan upaya pencegahan. Adapun tujuan pembelajaran dari KD 3.14 tersebut yaitu, melalui pembelajaran model *Teams Games Tournament* berbantu media *Truth or dare* peserta didik mampu menganalisis peran sistem imun dan imunisasi terhadap proses fisiologi di dalam tubuh dengan kritis.

Berdasarkan rumusan tujuan terdapat redaksi kondisi yang menjadikan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* ini sebagai proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Menurut Rusman (2016:225) terdapat 5 langkah pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu *Presentation class, Teams, Games, Tournament, Team Recognition*. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu *Truth or dare* yaitu sebagai berikut :

1. *Presentation class* (Tahap penyajian kelas)
2. *Teams* (Tahap pembagian kelompok)
3. *Games* (Tahap permainan)
4. *Tournament* (Tahap pertandingan)
5. *Team Recognition* (Tahap Penghargaan kelompok).

Adapun kelebihan dan kekurangan model *Team Games Tournament* (TGT). Menurut Bahari (2016:14), kelebihan model ini yaitu peserta didik memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya, rasa percaya diri peserta didik akan menjadi lebih tinggi, dan motivasi belajar peserta didik bertambah, meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara peserta didik

dengan peserta didik dan peserta didik dengan guru. kekurangan model *Teams Games Tournament* yaitu tidak semua peserta didik ikut menyumbangkan pendapatnya, kekurangan waktu dalam proses pembelajaran, kemungkinan akan terjadi kegaduhan di dalam kelas bila guru tidak dapat mengelola kelas.

Dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini akan disajikan dengan media permainan *Truth or Dare*. Perpaduan penggunaan media kartu *Truth or Dare* dengan pembelajaran model *Teams Games Tournament* sangat cocok diimplementasikan untuk pembelajaran di dalam kelas, diharapkan dapat membuat peserta didik menjadi aktif dan memunculkan berpikir kritis. Hal ini sesuai dengan Purbasari,dkk (2019 :181) dalam model *Teams Games Tournament* pada tahap permainan/ *Games* akan dibantu oleh guru dalam bentuk kuis pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang akan dipelajari. Model *Teams Games Tournament* (TGT) membuat peserta didik mampu mengoptimalkan sikap kerja, keaktifan dan tanggung jawab, berpikir kritis dan mampu menanamkan persaingan yang sehat.

Berpikir kritis melatih kita dengan skeptisisme dan keraguan secara konstruktif sehingga seseorang dapat menganalisis apa yang ada di hadapannya. Ini membantu untuk membuat keputusan yang lebih baik dan lebih terinformasi tentang apakah sesuatu itu benar, efektif atau produktif. (Cottrell, 2005: 16). Menurut Facione (2015) menyatakan, berpikir kritis adalah pemikiran yang memiliki tujuan yaitu membuktikan suatu hal, menafsirkan apa arti sesuatu, memecahkan masalah. Namun inti kemampuan berpikir kritis menurut Facione (2015) yaitu interpretasi, analisis, inferensi, evaluasi, penjelasan, dan pencocokan. Sedangkan definisi berpikir kritis ditegaskan oleh Robert Ennis yang menyatakan bahwa, berpikir kritis yaitu pemikiran yang masuk akal dan reflektif yang berfokus untuk memutuskan apa yang mesti dipercaya atau dilakukan. Berikut ini indikator keterampilan berpikir kritis dari Ennis (2011), dibagi menjadi 5 kelompok yaitu :

1. Memberikan penjelasan sederhana (*Elementary Clarification*)
2. Menumbuhkan keterampilan dasar (*Basic Support*)
3. Menarik kesimpulan (*Inference*)
4. Membuat penjelasan lebih lanjutan (*Advanced Clarification*)

5. Strategi dan taktik (*Strategies And Tactics*)

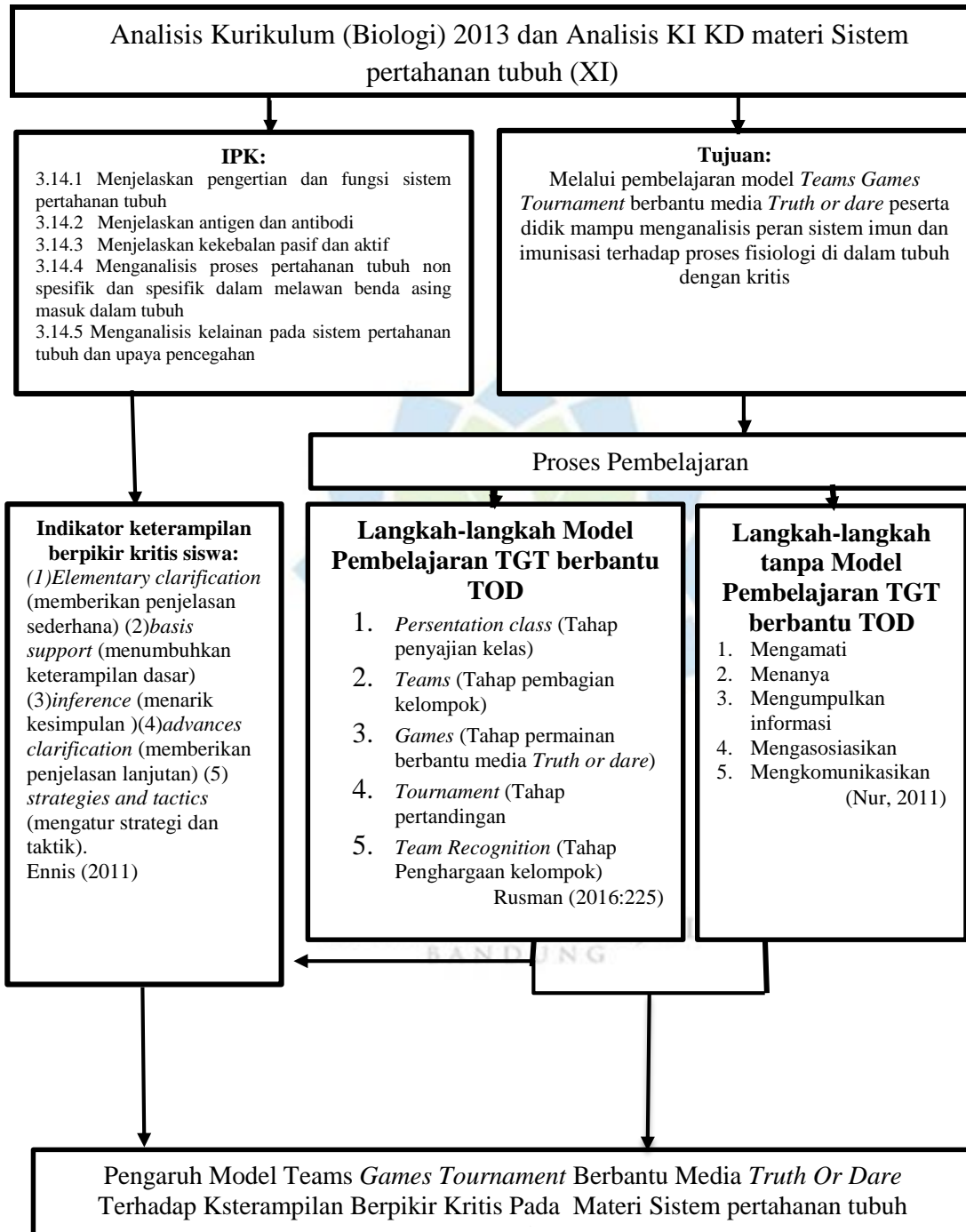
Pada kelas lain pembelajaran menggunakan pendekatan 5M. Adapun langkah - langkah umum pendekatan Saintifik (5M) dalam proses pembelajaran yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasikan, mengkomunikasikan (Permendiknas No. 23 Tahun 2016). Langkah - langkah 5M dalam Nur (2011) sebagai berikut:

1. Mengamati : Peserta didik mengamati fenomena materi pembelajaran
2. Menanya : Peserta didik mengajukan pertanyaan yang telah diamati
3. Mengumpulkan Informasi : Peserta didik mengumpulkan informasi
4. Mengasosiasi: Peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan menggunakan informasi yang sudah terkumpul
5. Mengkomunikasikan: Peserta didik menyampaikan hasil jawaban kepada teman-teman dengan lisan maupun tulisan.

Scientific Approach yang menjadi landasan kurikulum 2013 di Indonesia pada dasarnya untuk melatih berpikir kritis. Tahapan 5M menjadi bagian proses yang melibatkan setiap individu untuk berpikir kritis (Sabri, 2020: 16-17).

Dalam kelas yang menggunakan model pembelajaran *Teams games tournament* berpeluang untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Hal ini sesuai dengan Salma (2022: 69) dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat merangsang peserta didik untuk berpikir kritis. Dalam penelitian lainnya, Muhammad Irfan (2021) hasilnya menyatakan bahwa Model *Team Games Tournament* (TGT) berbantu Quizizz dapat meningkatkan berpikir kritis, terdapat peningkatan nilai n-gain sebesar 0,80 dengan kategori sangat baik.

Berikut adalah skema kerangka berpikir dalam penelitian ini:



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pemikiran diatas, model *Teams Games Tournament* berbantu media *Truth or Dare* dapat dirumuskan hipotesis penelitian yaitu Terdapat pengaruh positif melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media *Truth or Dare* terhadap keterampilan berpikir kritis pada materi sistem pertahanan tubuh. Adapun hipotesis statistik sebagai berikut :

Ho : $\mu_1 = \mu_2$: Tidak terdapat pengaruh dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media *Truth or dare* terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada materi sistem pertahanan tubuh.

Ha : $\mu_1 \neq \mu_2$: Terdapat pengaruh dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media *Truth or dare* terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada materi sistem pertahanan tubuh.

G. Hasil Penelitian yang Relevan

Terkait penelitian sebelumnya, terdapat beberapa penelitian berkaitan dengan penelitian pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media *Truth Or Dare* terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada materi sistem pertahanan tubuh.

1. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Nurul Aisyah dkk (2019) yang menyatakan bahwa *critical thinking skill* peserta didik dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran TGT dengan permainan TTS dalam pembelajaran IPA. terlihat dari perolehan t hitung > t tabel yaitu sebesar 31,243 > 1,6957 dan peningkatan pretest dan posttest sebesar 30,15.
2. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Novika Hapsari, dkk (2019) hasilnya menyatakan bahwa Kemampuan berpikir kritis peserta didik sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa penerapan permainan *What's In Here* berbasis model TGT penelitian ini dapat dikatakan berhasil. Dengan meningkatnya kemampuan berpikir kritis peserta didik sebelum dan sesudah yang diberi perlakuan berupa penerapan permainan *What's In Here* berbasis

model *Team Games Tournament*. Permainan *What's In Here* berbasis model *Team Games Tournament* terdapat pengaruh yang positif, dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

3. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Irfan (2021) Hasilnya menyatakan bahwa Model TGT berbantu Quizizz dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada kelas eksperimen. Terdapat peningkatan nilai n-gain sebesar 0,80 dengan kategori sangat baik.
4. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Ismayawati dkk (2016) dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dengan setting pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berpengaruh lebih positif terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik dibandingkan model pembelajaran berbasis masalah dalam setting pembelajaran kooperatif tipe GI.
5. Berdasarkan penelitian Azzahra (2021) yang menyatakan bahwa terjadi peningkatan keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Truth or Dare* pada kelas eksperimen.

