

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu fondasi pembangunan nasional di Indonesia, menjadi prioritas utama karena memegang peranan penting dalam membangun negara yang bermartabat. Begitu pentingnya pendidikan sehingga tujuan pendidikan tertuang dengan jelas dalam Pasal 3 Undang-Undang Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003. Khususnya di Indonesia, guru diharapkan mampu meningkatkan mutu pendidikan. Peran guru adalah meningkatkan kualitas, kreativitas, dan perkembangan peserta didik. Dalam banyaknya pembelajaran di Indonesia, salah satunya adalah pembelajaran matematika. Keberadaan matematika sebagai ilmu yang rasional, sistematis, dan berpola dengan konsep-konsep yang kuat sangat membantu menyelesaikan permasalahan di dunia nyata. Menurut Sundi, Sampoerno, dan Hakim (2018), matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari di pendidikan dasar dan menengah yang ada di Indonesia. Turmudi, Sundi, Sampoerno, & Hakim (2018) mengungkapkan bahwa pembelajaran matematika yang efektif memerlukan pemahaman tentang apa yang siswa ketahui dan perlu dipelajari, kemudian memberikan tantangan dan dukungan kepada mereka agar dapat belajar dengan baik. Matematika memegang peranan penting dalam pendidikan Ainiyah et al., (2018). Sejalan dengan yang dinyatakan oleh Afifah et al. (2018), mata pelajaran matematika diberikan untuk membekali

peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama dalam mengatasi masalah sehari-hari. Crismasanti dan Yunianta (2017) juga menambahkan bahwa salah satu kemampuan yang perlu ditumbuhkan sejak dini adalah kemampuan berpikir kritis.

Kemampuan berpikir kritis sangat diperlukan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi. Seperti yang dinyatakan oleh Fonna et al. (2021), strategi pembelajaran yang diterapkan guru dikelas sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam belajar. Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis adalah dengan memilih dan menerapkan strategi atau model pembelajaran matematika yang tepat, sehingga proses pembelajaran berlangsung optimal dan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Pada umumnya, pembelajaran matematika diawali dengan penjelasan materi, pemberian pertanyaan, lalu dijawab bersama-sama. Namun, ketika siswa diberikan kesempatan untuk bertanya, banyak dari mereka yang tidak berani mengajukan pertanyaan serta tidak dapat menjawab soal yang diberikan. Hal ini disebabkan oleh model pembelajaran yang kurang efektif dan kurang kreatif sehingga tidak menumbuhkan semangat dan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan model pembelajaran yang kreatif untuk membantu siswa lebih mudah memahami materi dan melatih cara berpikir kritis.

Mengingat bahwa kemampuan berpikir kritis siswa-siswi Indonesia masih terbilang rendah, menurut Andyana, Hamdani, Prayitno, dan Karyanto (2019), rendahnya tingkat kemampuan berpikir kritis siswa disebabkan oleh penerapan model pembelajaran yang kurang inovatif dan tidak berpusat pada siswa, sehingga diperlukan model pembelajaran yang bisa membuat siswa lebih aktif di dalam kelas.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Team Games Tournament* di kelas. Dalam model pembelajaran *Team Games Tournament*, peserta didik dapat belajar secara kelompok, terlibat dalam permainan berupa turnamen, dan mendapatkan penghargaan untuk kelompok yang memperoleh skor terbanyak.

Suwarno (2019) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan serta penguatan. Widyarningsih dan Sanusi (2014) juga menyatakan bahwa Model *Team Games Tournament* menerapkan konsep permainan (*game*) yang dilakukan antar kelompok dengan anggota-anggota tiap kelompok yang heterogen. Model *Team Games Tournament* ini memungkinkan siswa dikelompokkan dalam tim kecil dan bekerja sama untuk mengatasi tantangan pembelajaran. Haryanti dan Sulistio (2022) menggambarkan Model *Team Games Tournament* sebagai bentuk pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa secara aktif. Model ini juga dapat menyediakan ruang bagi mereka untuk berinteraksi dan menyampaikan pendapat, serta memperdalam pemahaman materi dengan waktu yang lebih efisien Fauziyah & Anugraheni (2020). Menurut Umar (2021), model pembelajaran ini dianggap cocok diterapkan pada era abad ke-21 karena siswa dapat bekerja sama untuk menyelesaikan masalah dan belajar secara kolaboratif untuk mencapai keberhasilan bersama.

Penggunaan model pembelajaran tanpa adanya media pembelajaran dapat mengakibatkan siswa cepat merasa jenuh, sehingga media pembelajaran diperlukan untuk mendorong kolaborasi mereka. Fakta ini didukung oleh riset Nurbiati et al.

(2021) yang mencatat bahwa efektivitas Model *Team Games Tournament* dapat meningkat dengan bantuan media pembelajaran. Salah satu platform pembelajaran digital yang dapat memicu kolaborasi dan kompetitif siswa pada mata pelajaran matematika adalah *Baamboozle*. Penggunaan media *Baamboozle* melibatkan permainan tim yang dapat mendorong partisipasi aktif siswa dan kerja kolaboratif dalam tim (Khatoon & Qureshi, 2023). Platform *Baamboozle* menawarkan berbagai macam permainan dan fitur studi yang membuat suasana belajar di kelas lebih menyenangkan. Penggunaan media ini dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar dan berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis mereka. Penelitian oleh Sartika et al. (2022) menyatakan bahwa terdapat perluasan hasil belajar siswa melalui pengajaran *hybrid learning* berbantuan media *Baamboozle*. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada penerapan Model *Team Games Tournament* melalui pendekatan gamifikasi dengan menggunakan media *Baamboozle*, untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa yang belum pernah diteliti sebelumnya.

Selain itu, *Team Games Tournament* berbantuan *Baamboozle* mampu mengatasi beberapa kelemahan yang terdapat pada model pembelajaran *Team Games Tournament*. Kelemahan-kelemahan Model *Team Games Tournament* antara lain membutuhkan waktu yang lama dalam proses pembelajaran, menuntut guru untuk pandai dalam memilih materi yang cocok untuk model ini, serta menuntut guru untuk mempersiapkan pembelajaran secara matang sebelum diterapkan. Dengan menggunakan *Baamboozle*, kendala-kendala ini dapat diminimalkan. *Baamboozle* menawarkan permainan berbasis kelompok yang sudah siap digunakan dengan berbagai pilihan permainan sesuai dengan tingkat kesulitan

materi, sehingga memudahkan guru dalam pemilihan dan penyusunan materi yang sesuai. Selain itu, durasi permainan pada *Baamboozle* bisa diatur agar lebih efisien, sehingga mengurangi waktu yang dibutuhkan dalam penerapan Model *Team Games Tournament*. Dengan demikian, penggunaan *Baamboozle* tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kemampuan berpikir kritis mereka secara efektif.

Penggunaan *Baamboozle*, sebuah platform permainan interaktif, juga mendorong pengembangan kompetensi 6C pada siswa. Salah satu aspek dari pengembangan 6C adalah kemampuan berpikir kritis, di mana *Baamboozle* mengajak siswa berpikir kritis dalam memahami konsep, menyelesaikan masalah, dan berkomunikasi dengan lebih efektif, serta meningkatkan kolaborasi antara guru dan siswa melalui permainan tim. *Baamboozle* diharapkan dapat mempermudah siswa mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis dalam pemecahan masalah, serta mendorong kolaborasi antar siswa dalam tugas-tugas kelompok. Hal ini sejalan dengan penggunaan Model *Team Games Tournament* yang mengajak siswa berkolaborasi dan berpikir bersama melalui tahapan-tahapan pembelajarannya.

Permasalahan yang juga ditemui dalam penelitian serupa, yaitu penelitian oleh Hidayati dan Munzir (2020), menunjukkan bahwa penggunaan Model *Team Games Tournament* lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Penelitian oleh Maulana dan Setiawan (2021) juga mendukung temuan ini, di mana Model *Team Games Tournament* terbukti lebih unggul dalam meningkatkan keterampilan penalaran matematis siswa. Hasil serupa ditemukan dalam penelitian oleh Putri, Gunawan,

dan Suryani (2022), yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan Model *Team Games Tournament* memberikan dampak signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika. Selain itu, penelitian oleh Kurniawati dan Ningsih (2023) mengonfirmasi bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hal-hal yang dijelaskan diatas dan hasil wawancara bersama guru matematika di SMA Negeri 1 Bebandem, penelitian ini dilaksanakan karena adanya permasalahan yang dialami oleh guru terkait kurangnya kemampuan siswa dalam berpikir kritis untuk menyelesaikan soal dalam pembelajaran matematika, yang juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran di kelas yang kurang interaktif karena sedikitnya siswa yang aktif bertanya kepada guru dan kurangnya diskusi antar siswa, yang mengakibatkan kesulitan dalam memahami materi dan kurangnya keaktifan berpikir kritis siswa. Selain itu, kelas XI dipilih sebagai objek penelitian karena siswa pada tingkat ini didasarkan pada beberapa alasan strategis. Siswa kelas XI umumnya sudah memiliki dasar yang lebih matang dalam pemahaman konsep matematika yang mendalam, sehingga penelitian mengenai kemampuan berpikir kritis lebih relevan untuk dilakukan pada tingkat ini. Selain itu, siswa kelas XI berada pada tahap yang ideal untuk mengetahui kemampuan analitis dan kritis sebelum menghadapi tantangan yang lebih kompleks di kelas XII, sehingga peningkatan kemampuan berpikir kritis melalui Model *Team Games Tournament* berbantuan *Baamboozle* dianggap sangat relevan untuk membantu mereka memahami konsep matematika dengan lebih mendalam dan efektif. Penelitian ini dilaksanakan di SMA N 1

Bebandem, yang memiliki karakteristik tertentu dalam hal siswa, kurikulum, dan lingkungan belajar. Melihat kebutuhan dan konteks spesifik ini, penelitian tentang Pengaruh Penerapan Model *Team Games Tournament* berbantuan *Baamboozle* menjadi relevan untuk memahami perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa.

Oleh karena itu, penggunaan Model *Team Games Tournament* berbantuan *Baamboozle* diharapkan menjadi solusi meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa karena media ini dapat diakses di mana saja, sehingga siswa lebih fleksibel dalam belajar. Berdasarkan pemaparan diatas, penelitian ini meneliti mengenai “Pengaruh Penerapan Model *Team Games Tournament* dalam Pembelajaran Matematika Berbantuan *Baamboozle* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI SMA N 1 Bebandem.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berikut identifikasi masalah dalam penelitian ini dengan berlandaskan latar belakang.

- a. Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa disebabkan oleh model pembelajaran matematika yang kurang inovatif dan interaktif.
- b. Model pembelajaran konvensional tidak efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif dan berpikir kritis siswa.
- c. Minimnya penggunaan media interaktif mengakibatkan kejenuhan dan rendahnya motivasi serta hasil belajar siswa.
- d. Diperlukan model pembelajaran seperti *Team Games Tournament* dan *Baamboozle* untuk meningkatkan keaktifan dan berpikir kritis siswa.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, batasan masalah dalam penelitian ini perlu ditetapkan agar penelitian dapat terfokus pada masalah utama dan memberikan solusi yang terbaik. Penelitian ini akan difokuskan pada pengaruh penerapan Model *Team Games Tournament* dalam pembelajaran matematika yang berbantuan *Baamboozle* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Bebandem. Penelitian hanya akan mencakup aspek-aspek yang berkaitan langsung dengan penerapan Model *Team Games Tournament* , penggunaan *Baamboozle* sebagai media pembelajaran, serta pengukuran kemampuan berpikir kritis siswa dalam konteks mata pelajaran matematika.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah “Apakah penerapan Model *Team Games Tournament* dalam pembelajaran matematika berbantuan *Baamboozle* berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bebandem?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, berikut merupakan tujuan penelitian ini untuk mengetahui penerapan Model *Team Games Tournament* dalam pembelajaran matematika berbantuan *Baamboozle* berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bebandem.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

- a. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keaktifan di kelas melalui model pembelajaran yang lebih interaktif.
- b. Meningkatkan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan kompetitif dengan bantuan *Baamboozle* .

2. Bagi Guru

- a. Sebagai bahan pertimbangan dalam memilih model pembelajaran yang tepat sehingga kemampuan berpikir kritis siswa dapat berkembang baik.
- b. Memberikan informasi kepada guru tentang penggunaan model pembelajaran inovatif seperti *Team Games Tournament* dan *Baamboozle* untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan efektif.

3. Bagi Sekolah

- a. Memberikan kontribusi dalam perbaikan proses belajar mengajar melalui implementasi model pembelajaran yang lebih efektif.
- b. Meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan model pembelajaran, sehingga dapat mendukung peningkatan mutu sekolah

4. Bagi Peneliti

- a. Menambah pengalaman langsung dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang tepat seperti *Team Games Tournament* berbantuan *Baamboozle* .
- b. Memperluas pengetahuan dan pemahaman tentang pembelajaran matematika menggunakan Model *Team Games Tournament* yang didukung oleh media interaktif *Baamboozle*.