BAB II

KAJIAN TEORI dan KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Kajian Tentang Guru

a. Pengertian Guru

Guru adalah seorang pendidik, pembimbing, pelatih, dan pengembang kurikulum yang dapat menciptakan kondisi dan suasana belajar yang kondusif, yaitu suasana belajar menyenangkan, menarik, memberi rasa aman, memberikan ruang pada siswa untuk berpikir aktif, kreatif, dan inovatif dalam mengeksplorasi dan mengelaborasi kemampuannya (Rusman, 2011, hlm. 19).

Guru adalah manusia unik yang memiliki karakter sendiri – sendiri. Perbedaan karakter ini akan menyebabkan situasi belajar yang diciptakan oleh setiap guru bervariasi. Selain memberikan sejumlah ilmu pengetahuan guru juga bertugas menannamkan nilai-nilai dan sikap kepada anak didik agar anak didik memiliki kepribadian yang paripurna. Dengan keilmuan yang dimilikinya guru membimbing anak didik dalam mengembangkan potensinya. (Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno, 2014, hlm. 43).

Berdasarkan pendapat tersebut, guru merupakan teladan yang baik bagi siswa dalam melaksanakan kewajibannya secara bertanggung jawab dan memiliki kemampuan dalam menanamkan nilai-nilai dan sikap yang baik kepada siswanya, dengan demikian untuk dapat melaksanakan tugasnya tersebut maka diperlukan berbagai kemampuan serta kepribadian sebab guru juga dianggap sebagai contoh oleh siswa sehingga ia harus memiliki kepribadian yang baik sebagai guru. Artinya guru bukan saja harus pintar, tetapi juga harus bisa mentransfer ilmu pengetahuannya kepada siswa sebagai bentuk tanggung jawab yang harus dimiliki agar dapat dianggap mampu melaksanakan tugas-tugasnya dalam bidang pendidikan tertentu.

b. Kompetensi – Kompetensi yang harus dimiliki oleh guru

Menurut Muhibbin Syah dalam buku Strategi Belajar Mengajar karya Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry sutikno (2014, hlm. 45), ada sepuluh kompetensi dasar yang harus dimiliki guru dalam upaya peningkatan keberhasilan belajar mengajar, antara lain :

1) Menguasai bahan yang meliputi :
   a) menguasai bahan bidang studi dalam kurikulum sekolah
   b) menguasai bahan pendalaman/aplikasi bidang studi
2) Mengelola program belajar mengajar, yang meliputi :
   a) merumuskan tujuan instruksional
   b) mengenal dan dapat menggunakan metode mengajar
   c) memilih dan menyusun prosedur instruksional yang tepat
   d) melaksanakan program belajar dan mengajar
   e) mengenal kemampuan (*entry behavior*) anak didik
   f) merencanakan dan melaksanakan pengajaran remedial
3) Mengelola kelas, meliputi :
   a) mengatur tata ruang kelas untuk pengajaran
   b) menciptakan iklim belajar mengajar yang serasi
   4) Menggunakan media dan sumber belajar, yang meliputi :
   a) mengenal, memilih dan menggunakan media
   b) membuat alat-alat bantu pelajaran sederhana
   c) menggunakan dan mengelola laboratorium dalam rangka proses belajar mengajar
   d) mengembangkan laboratorium
   e) menggunakan perpustakaan dalam proses proses belajar mengajar
   f) menggunakan *micro-teaching* dalam program pengalaman lapangan
5) menguasai landasan-landasan pendidikan
6) mengelola interaksi belajar mengajar
7) menilai prestasi siswa untuk pendidikan dan pengajaran

8) mengenal fungsi dan program pelayanan bimbingan dan penyuluhan meliputi :
   a) menegenal fungsi dan program pelayanan bimbingan konseling di sekolah
   b) menyelenggarakanprogram layanan da bimbingan di sekolah
9) mengenal dan menyelenggarakan administrasi sekolah meliputi :
   a) mengenal penyelenggaraan administrasi sekolah
   b) menyelenggarakan administrasi sekolah
10) memahami prinsip-prinsip dan menafsirkan hasil-hasil pendidikan guna keperluan pengajaran.

Rusman (2014, hlm. 22) mengatakan bahwa kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru yang professional meliputi :

1) Kompetensi Pedagogik, adalah kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik yang meliputi pemahaman terhadap peserta didik, perancanagan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangaan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya.
2) Kompetensi Personal, adalah kemampuan kepribadian yang manta, stabil, dewasa, arif, dan berwibawa, menjadi teladan bagi peserta didik, dan berakhlak mulia.
3) Kompetensi Profesional, adalah kemampuan penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam yang memungkinkan memebimbing peserta didik memenusi standar Kompetensi yang ditetapkan dalam Satndar nasional Pendidikan.
4) Kompetensi sosial, adalah kemampuan guru sebagai bagaian dari masyarakat untuk berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan peserta didik, sesame pendidik, tenaga kependidikan, orang tua/wali peserta didik, dan masyarakat.

2. Kajian Tentang Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

a. Pengertian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang mempunyai misi sebagai pendidikan nilai dan moral Pancasila, penyadaran akan norma dan konstitusi UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945, pengembangan komitmen terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), dan penghayatan terhadap filosofi Bhinneka Tunggal Ika (Tolib dan Nuryadi, 2017, hlm. 19).

Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan merupakan sarana untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antar warga Negara dengan Negara serta pendidikan pendahuluan bela Negara agar menjadi warga Negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara (Sri Wuryan dan Syaifullah, 2014).

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan pengetahuan yang berhubungan dengan hubungan warga Negara dengan negaranya sebagai upaya membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila, Undang Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika, dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia, yang juga menitik beratkan pada moral, yang diharapkan dapat diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari yaitu perilaku yang memancarkan iman dan takwa, perilaku yang adil, perilaku yang mendukung persatuan bangsa dalam masyarakat kita yang beranekaragam ini, mengutamakan kepentingan umum dari pada kepentingan perseorangan atau golongan, serta prilaku yang mendukung upaya untuk mewujudkan keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

b. Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Tolib dan Nuryadi (2017, hlm. 21) mengatakan bahwa ada tujuan pendidikan pancasila dan kewarganegaraan yaitu secara umum dan khusus. Secara umum tujuan dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah mengembangkan potensi peserta didik dalam seluruh dimensi kewarganegaraan, yakni:

1) Sikap kewarganegaraan termasuk keteguhan, komitmen dan tanggung jawab kewarganegaraan *(civic confidence, civic commitment, and civic responsibility).*
2) Pengetahuan kewarganegaraan.
3) Keterampilan kewarganegaraan termasuk kecakapan dan partisipasi kewarganegaraan *(civic competence and civic responsibility)*

Secara Khusus tujuan dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah mengembangkan potensi peserta didik dalam seluruh dimensi kewarganegaraan, yakni:

1) Menampilkan karakter yang mencerminkan penghayatan, pemahaman, dan pengamalan nilai dan moral Pancasila secara personal dan sosial.
2) Memiliki komitmen konstitusional yang ditopang oleh sikap positif dan pemahaman utuh tentang Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
3) Berpikir secara kritis, rasional, kreatif serta memiliki semangat kebangsaan dan cinta tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila, Undang Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika, dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia.
4) Berpartisipasi secara aktif, cerdas, dan bertanggung jawab sebagai anggota masyarakat, tunas bangsa, dan warga negara sesuai dengan harkat dan martabatnya sebagai makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa yang hidup bersama dalam berbagai tatanan sosial budaya.

c. Fungsi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Tolib dan Nuryadi (2017, hlm. 22) mengungkapkan bahwa Dengan demikian PPKn lebih memiliki kedudukan dan fungsi sebagai berikut :

1) PPKn merupakan pendidikan nilai, moral/karakter, dan kewarganegaraan khas Indonesia yang tidak sama sebangun dengan *civic education di USA, citizenship education di UK, talimatul muwatanah* di negara-negara Timur Tengah, *education civicas* di Amerika Latin.
2) PPKn sebagai wahana pendidikan nilai, moral/karakter Pancasila dan pengembangan kapasitas psikososial kewarganegaraan Indonesia sangat koheren (runut dan terpadu) dengan komitmen pengembangan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dan perwujudan warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab sebagaimana termaktub dalam Pasal 3 UU No.20 Tahun 2003.

Dengan demikian fungsi akhir dari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah Sebagai pendidikan nilai dan moral yang mana pendiidkan pancasila dan kewarganegaraan ini mencerminkan jati diri bangsa Indonesia yang tentunya jati diri bangsa Indonesia sangat berbeda dengan Negara-negara lain hal ini tentunya dapat dilihat melalui keberagaman suku, bahasa, adat, dan lain sebagainya, dengan demikian maka melalui pendidikan pancasila dan kewarganegaraan ini jati diri bangsa Indonesia dapat terlihat seperti bagaimana nilai dan norma yang berlaku di setiap wilayah dan Negara hal ini dapat diwujudkan melalui pendidikan pancasila dan kewarganegaraan yang menjadi mata plejaran di sekolah dimana siswa diajarkan bagaimana menjadi warga Negara yang baik dalam dipandang dari segala aspek dengan cara dengan menumbuhkan rasa nasionalisme serta menjadi diri sendiri guna terwujudnya warga negara yang cerdas dan baik, yakni warga negara yang kritis dan kreatif sosial dalam konteks kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara secara tertib, damai, dan kreatif, sebagai cerminan nilai, norma dan moral Pancasila.

3. Kajian tentang Berpikir Kritis

a. Pengertian Berpikir Kritis

Dalam beberapa tahun terakhir, “berpikir Kritis” telah menjadi suatu istilah yang sangat popular dalam dunia pendidikan. Karena banyak alasan, para pendidik menjadi lebih tertarik mengajarkan keterampilan-keterampilan berpikir dengan berbagai corak dari pada mengajarkan informasi dan isi.

Berikut beberapa definisi Klasik dari tradisi berpikir kritis :

John Dewey, Filsuf, psikolog, dan edukator berkebangsaan Amerika, secara luas dipandang sebagai ‘Bapak’ tradisi berpikir kritis modern. Ia menamakannya sebagai ‘berpikir reflektif’ dan mendefinisikannya sebagai : “pertimbangan yang aktif, *persistent* (terus-menerus), dan teliti mengenai sebuah keyakinan atau bentuk pengetahuan yang mendukungknya dan kesimpulan-kesimpulan lanjutan yang menjadi kecenderungannya (Alec Fisher, 2009, hlm. 2)

Edwar Glaser, salah seorang dari penulis *Watson-Glaser Critical Thingking appraisal* (uji kemampuan berpikir kritis yang paling banyak dipakai di seluruh dunia). Glaser mendefinisikan Berpikir kritis sebagai : (1) suatu sikap mau berpikir secara mendalam tentang masalah-masalah dan hal-hal yang berada dalam jangkauan pengalaman seseorang, (2) pengetahuan tentang metode-metode pemeriksaan dan penalaran yang logis, dan (3) semacam suatu keterampilan untuk menerapkan metode-metode tersebut. Berpikir kritis menuntut upaya keras untuk memeriksa setiap keyakinan atau pengetahuan asumtif berdasarkan bukti pendukungnya dan kesimpulan-kesimpulan lanjutan yang diakibatkannya (Alace Fisher, 2009, Hlm. 3).

Jelas sekali definisi ini banyak meminjam definisi asli milik Dewey. Glaser memakai kata bukti sebagai pengganti kata ‘alasan’, yang jika tidak maka kalimat kedua bunyinya akan sangat mirip. Kalimat pertama berbicara tentang ‘sikap’ atau disposisi untuk berpikir dalam-dalam tentang berbagai masalah dan mengakui anda dapat menerapkan apa yang dia namakan sebagai

metode-metode pemeriksaan dan penalaran yang logis kurang lebih berdasarkan keterampilan ynag dimilikinya.

b. Keterampilan Penting dalam Pemikiran Kritis

Hampir setiap orang yang bergelut dalam bidang berpikir kritis telah menghasilkan daftar keterampilan-keterampilan berpikir yang mereka pandang sebagai landasan untuk berpikir kritis. Misalnya, Edward Glaser mendaftarkan kemampuan untuk : (a) mengenal masalah, (b) menemukan cara-cara yang dapat dipakai untuk menangani masalah itu, (c) mengumpulkan dan menyusun informasi yang diperlukan, (d) mengenal asumsi-asumsi dan nilai yang tidak dinyatakan, (e) memahami dan menggunakan bahasa yang tepat, jelas, dank has, (f) menganalisis data, (g) menilai fakta dan mengevaluasi pernyataan-pernyataan, (h) menegnal adanya hubungan yang logis, (i) menarik kesimpulan-kesimpulan dan kesamaan-kesamaan yang diperlukan, (j) menguji kesamaan-kesamaan dan kesimpulan-kesimpulan, (k) menyusun kembali pola-pola keyakinan seseorang berdasarkan pengalaman yang lebih luas, dan (l) membuat penilaian yang tepat tentang hal-hal dan kualitas-kualitas tertentu dalam kehidupan sehari-hari (Alec Fisher, 2009, hlm. 7).

Dalam buku Berpikir Kritis Alece Fisher (2009, hlm. 8) mengatakan bahwa ada beberapa keterampilan berpikir kritis yang sangat penting khususnya bagaimana : mengidentifikasi element-element dalam kasus yang dipikirkan, khususnya alasan-alasan dan kesimpulan-kesimpulan, mengidentifikasi dan mengevaluasi asumsi-asumsi, mengklarifikasi dan menginterpretasi pernyatan-pernyatann dan gagasan-gagasan, menilai ekseptabilitas khususnya kredibilitas, klaim-klaim, mengevaluasi argument-argument yang beragam jenisnya, menganalisis, mengevaluasi dan mengahsilkan penjelasan-penjelasan, menganalisis, mengevaluasi dan membuat keputusan-keputusan, menarik inferensi-inferensi, dan menghasilkan argument-argumen. Dengan demikian maka dalam berpikir kritis sangat

diperlukan keterampilan-keterampilan yang merupakan pemahaman dalam berpikir kritis.

c. Definisi Akhir Berpikir Kritis

Satu definisi terakhir layak untuk ditinjau. Michael Scriven baru-baru ini berargumentasi bahwa berpikir kritis merupakan "kompetensi akademis yang mirip dengan membaca dan menulis" dan hamper sma pentingnya. Oleh karena itu, ia mendefinisikan berpikir kritis sebagai " Interpretasi dan Evalusi yang terampil dan aktif terhadap observasi dan komunikasi, informasi dan argumentasi" (Alace Fisher, 2009, hlm. 10)

Pantaslah kalau definisi scriven ini mesti di telaah seperlunya. Ia mendefinisikan berpikir kritis sebagai aktivitas "yang terampil" untuk alasan-alasan yang mirip dengan alasan-alasan yang telah di sebutkan diatas. Dia menandaskan berpikir tidak semata-mata dianggap ilmiah hanya karena dimaksudkan demikian. Agar kritis, berpikir harus memenuhi standar-standar tertentu mengenai kejelasan, relevansi, masuk akal, dan lain-lain, dan seseorang bisa lebih atau kurang terampil dalam hal ini.

Berpikir Kritis itu sebagai proses aktif, sebagian karena ia melibatkan Tanya jawab dan sebagai karena peran yang dimainkan oleh metakognisi, berpokr tetang pemikiran anda sendiri. Ia memasukkan "Interpretasi" (mengenai teks, pidato, film, grafik, tindakan, dan bahkan bahasa tubuh) karena seperti penjelasan interpretasi biasanya mencakup mengkontruksi dan menyeleksi yang paling baik dari beberapa alternatif dan itu adalah awal ynag krusial untuk menarik kesimpulan-kesimpulan tentang klaim-klaim yang kompleks. Ia memasukkan "evaluasi' karena hal ini merupakan proses menentukan manfaat, kualitas, harga, atau nilai sesuatu dan berpikir kritis umumnya berurusan dengan mengevaluasi kebenaran, proprobabilitas atau reliabilitas klaim-klaim. Hal ini merupakan pengembangan terakhir dari definisi berpikir kritis yang perlu mendapat perhatian anda pemehaman mengenai perkembanagan pemikiran dalam bidang ini, untuk memeperlihatkan

bahwa pemahaman itu merupakan gagasan yang senantiasa berubah manun memiliki inti yang konstan, dan untuk menunjukkan betapa kayanya gagasan itu.

d. Berpikir Kritis Kreatif

Berpikir kritis kadang kadang dirujuk sebgaai berpikir "kritis-kreatif". Ada dua alasan berkaitan dengan hal ini, pertama istilah berpikir ktitis kadang-kadang dianggap agak bernada 'negatif', seolah-olah satu-satunya minat seseorang adalah mengkritik secara tajam argument dan gagasan orang lain. Ini adalah kesalahan serius karena (dan ini adalah alasan yang kedua) supaya mahir dalam mengevaluasi argumen dan gagasan kita acapkali harus imajinatif dan kreatif mengenai kemungkinan-kemungkinan lain, pertimbangan-pertimbanagan alternative, berbagai pilihan, dan sebagainya. Supaya bisa menilai setiap isu dengan baik, tidak cukup hanya dengan melihat kesalahan-kesalahan pada apa yang orang lain katakan. Kamu harus mendasarkan penilaian pada argumen-argumen terbaik yang dapat kamu pikirkan (dalam waktu yang tersedia) dan ini seringkali menuntut agar kamu memikirkan pertimbangan-pertimbangan yang relevan selain dari pada yang ditawarkan, melihat setiap isu dari titik pandang yang berbeda, membayangkan skenario-skenario alternatif, dan barangkali menemukan informasi relevan lainnya, singkatnya kamu harus benar-benar kreatif. "Orang-orang kreatif bersikap positif terhadap pemecahan masalah. Mereka menagggap masalah sebagai suatu tantangan, suatu kesempatan untuk memperoleh pengalaman baru, dan suatu pengayaan perebendaharaan sarana berpikir, suatu pengalaman belajar" (Darmiyati Zuchdi, 2009, hlm. 128).

Beberapa penulis ingin berbicara tentang berpikir 'Kritis-Kreatif' untuk menekankan aspek-aspek positif dan imajinatif dari berpikir kritis. Oleh sebab itu, kita akan menggunakannya dalam pemahaman yang sama ketika seseorang berbicara, misalnya tentang 'kritik' teater sebagaimana seseorang yang komentar dan penilaiannya bisa positif atau negatif. Singkatnya berpikir kritis adalah berpikir evaluatif yang mencakup baik itu kritik maupun berpikir Kreatif dan

yang secara khusus berhubungan dengan kualitas pemikiran kreatif dan yang secara khusus berhubungan dengan kualitas pemikiran atau argument yang disajikan untuk mendukung suatu keyakinan atau rentetan tindakan (Alec Fisher, 2008, hlm. 13).

4. Kajian Tentang Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran menurut Soekamto dalam buku 68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013 karya Aris Shoimin (2014. Hlm. 24) adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Hal ini berarti model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk mengajar.

Model pembelajaran menurut joyce dan weil dalam buku model-model pembelajaran karya Rusman (2011, hlm. 133) adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran yang panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran dikelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran ynag sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya. Model-Model Pembelajaran menurut joyce dan weil sendiri biasanya disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran, teori-teori psikologi, sosiologis, analisis sistem, atau teori lain yang mendukung.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas model pembelajaran dikembangkan oleh guru pada dasarnyaa untuk memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami dan menguasai suatu pengetahuan dan pelajaran tertentu. Penggunaan dan pengembangan model pembelajaran ini sendiri sangat tergantung pada karakteristik mata pelajaran atau pun materi yang akan

diberikan kepada siswa sehingga tidak ada model pembelajaran tertentu yang diyakini sebagaimodel pembelajaran yang paling baik, semua tergantung pada situasi dan kondisinya.

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Rusman (2011, hlm. 136) mengemukakan model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu
3) Dapat dijadikan pedoman untuk memperbaiki kegiatan belajar mengajar di kelas
4) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan :
    a) Urutan langkah-langkah pembelajaran
    b) Adanya prinsip-prinsip reaksi
    c) Sistem sosial
    d) Sistem pendukung
5) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran
6) Membuat persiapan mengajar (Desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

5. Kajian Tentang Model Pembelajaran Team Games Tournament

a. Pengertian model pembelajaran team game tournament

Model Pembelajaran Team games Tournament adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atu ras yang berbeda. Guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam bekerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari annggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang

diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru (Rusman, 2011, hlm. 224).

Menurut Abdul salam, Anwar Hosain dan Shahidur (2015, volume. 3) Dalam jurnal Effects of using Teams Games Tournaments (TGT) Cooperative Technique for Learning Mathematics in Secondary Schools of Bangladesh Efek menggunakan Teams Games Tournaments (TGT) atau (Teknik Koperasi untuk Belajar Matematika di Sekolah Menengah Bangladesh) "Teams-Games-Tournaments (TGT) pada awalnya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards (1972) di Universitas Johns Hopkins. Ini adalah jenis metode pembelajaran kooperatif. Para siswa berkompetisi dengan anggota tim lain untuk berkontribusi poin pada skor tim mereka".

Model Pembelajaran Teams Games Tournament adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permaianan. Dalam Team Games Tournamen siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri tiga sampai lima siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Dalam Team Games Tournamen digunakan tournament akademik, dimana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan tim ynag lain yang mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lalu (Aris Soimin, 2014, hlm. 203).

Berdasarkan pendapat tersebut model pembelajaran Team Games Tournamen merupan suatu model pembelajaran yang terdiri dari kelompok-kelompok kecil dan disertai dengan tournament akademik yang mana pembagian kelompoknya dapat disesuaikan dengan jumlah siswa yang ada di suatu kelas tertentu yang mana dalam pembagian kelompok ini pun dibagi rata artinya setiap kelompok itu terdiri dari beberapa siswa yang heterogen dari mulai siswa yang berprestasi dan siswa yang kurang berprestasi tanpa adanya

diskriminasi dalam pembagian kelompok guna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

b. Langkah – Langkah model pembelajaran team games tournament

Aris Shoimin (2014, hlm. 205) mengemukakan langkah-langkah model pembelajaran team games tournament sebagai berikut :

1) Penyajian Kelas (Class Presentation)

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi kelas. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tetang LKS yang dibagikan kepada kelompok. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin oleh guru.

2) Belajar dalam kelompok (Team)

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin etnik, dan ras, kelompok biasanya terdiri dari 5-6 orang peserta didik. Dalam belajar kelompok ini kegiatan peserta didik adalah mediskusikan masalah-masalah membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.

3) Permainan (Games)

Game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan pertanyaan-pertanyaan terdiri dari pertanyaan pertanyaan sederhana bernomor. Games atau permainan ini dimainkan pada meja tournament atau lomba oleh 3 orang peserta didik yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik

yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk turnamen atau lomba mingguan.

4) Pertandingan atau lomba (Tournament)

Tournament atau lomba adalah struktur belajar, dimana games atau permainan terjadi. Biasanya tournament atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja peserta didik. pada tournament atau lomba pertama, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja tournament atau lomba. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja 1, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II dan seterusnya.

5) Penghargaan kelompok (Team Recognition)

Setelah tournament atau lomba terakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditetukan. Tim atau kelompok mendapat julukan “super team” jika rata-rata skor 50 atau lebih, “Good Team” apabila rata-ratanya 40 ke bawah. Hal ini dapat menyenangkan para peserta didik atas presensi yang telah mereka buat.

Berdasarkan langkah-langkah dalam model pembelajaran Team Games Tournament diatas maka dapat peneliti simpulkan bahwa terdapat lima langkah dalam menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament yaitu Penyajian Kelas (Class Presentation), Belajar dalam kelompok (Team), Permainan (Games), Pertandingan atau lomba (Tournament) dan Penghargaan kelompok (Team Recognition).

c. Kelebihan dan Kekurangan model pembelajaran team games tournament

Aris Soimin (2014, hlm. 207) mengatakan bahwa ada beberapa kelebihan dan kekurangan model pembelajaran teams games tournament diantaranya :

1) Kelebihan model pembelajaran Teams Games Tournament :
   a) Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademis rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
   b) Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesame kelompoknya.
   c) Dalam model pembelajaran ini membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran, karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
2) Kekurangan model pembelajaran Teams Games Tournament:
   a) Membutuhkan waktu yang lama
   b) Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran ynag cocok untuk model ini
   c) Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya membuat soal untuk setiap meja tournament atau lomba, dan guru harus tau urusan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.

d. Materi Pembelajaran PPKn Bab I Kelas XI dengan menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament

Pada awal pembelajaran PPKn di kelas XI, Siswa akan diajak menelaah tentang harmonisasi Hak dan kewajiban Asasi manusia dalam perspektif pancasila. Adapun pokok bahasan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tentang konsep hak dan kewajiban asasi manusia, kasus pelanggaran Hak asasi

manusia dan Upaya Penegakan Hak Asasi Manusia. Kemudian, materi ini disusun kedalam Rencana Pelaksanaan pengajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament sehingga siswa bisa lebih meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan model ini maka pertama siswa dibentuk kelompok kemudian masing-masing kelompok memahami materi yang di sampaikan mengenai Harmonisasi Hak dan kewajiban Asasi Manusia dalam perspektif Pancasila, setelah itu masuk pada permainan yang mana masing-masing kelompok berlomba untuk mendapatkan nilai tertinggi kemudian kelompok yang mendapatkan nilai yang tinggi akan bersaing dengan kelompok lain yang sama-sama memiliki nilai yang tinggi, setelah itu didapatkanlah satu kelompok pemenang yang memiliki nilai paling tinggi diantara kelompok lainnya yang akan diberikan penghargaan oleh guru sebagai bentuk apresiasi atas pencapaian nilai tertinggi dengan berusaha berpikir kritis. Untuk lebih jelasnya akan dilampirkan berupa Rencana pelaksanaan pengajaran (RPP) dalam materi Harmonisasi Hak dan Kewajiban Asasi Manusia dalam Perspektif Pancasila.

6. Kajian Tentang Model Pembelajaran Konvensional

a. Pengertian Pembelajaran Konvensional

Model pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran yang hingga saat ini digunakan dalam proses pembelajaran. Hanya saja model Pembelajaran Konvesional saat ini sudah mengalami berbagai perubahan-perubahan karena perkembangan zaman. Meskipun demikian tidak meninggalkan keaslianya.

Menurut Djafar (2001.hlm,86) menjelaskan bahwa “Pembelajaran Konvesional dilakukan dengan satu arah. Dalam pembelajaran ini peserta didik sekaligus mengajarkan dua kegiatan yaitu mendengarkan dan mencatat”. Delain itu Wina Sanjaya (2006, hlm. 259) juga menyatakan

bahwa pada Pembelajaran Konvesional siswa ditempatkan sebagai objek belajar yang berperan sebagai peneriman informasi secara pasif. Jadi pada umumnya penyampaian pelajaran menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan.

Dari definisi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa model Pembelajaran Konvesional merupakan pembelajaran yang terpusat pada guru, mengutamakan hasil bukan proses, siswa ditempatkan sebagai objek dan siswa sulit untuk menyampaikan pendapatnya. Selain itu metode yang digunakan tidak terlepas dari ceramah, pembagian tuga dan latihan sebagai bentuk pengulangan dan pendalaman materi ajar.

b. Ciri-Ciri Pembelajaran Konvensional

Menurut Djafar (2001.hlm,91) Ciri-Ciri Pembelajaran Konvesnsional diantaranya :

1) Peserta didik adalah penerima informasi secara pasif, dimana peserta didik meneriman pengetahan dari guru dan pengetahuan diasumsinya sebagai badan informasi dan keterampilan yang dimiliki sesuai standar.
2) Belajar secara individual
3) Pembelajaran sangat abstrak dan teoritis
4) Perilaku dibangun berdasarkan kebiasaan
5) Kebenaran bersifat absolut dan pengetahuan bersifat final
6) Guru adalah penentu jalanya proses pembelajaran
7) Interaksi di antara peserta didik kurang
8) Guru sering bertindak memperhatikan proses kelompok yang terjadi dalam kelompok-kelompok belajar.

Dari ciri-ciri diatas maka menurut peneliti ini sendiri bahwa pada dasarnya pembelajaran konvensional ini masih membutuhkan interaksi yang lebih lagi antara guru dan siswa karena kalau dilihat dari ciri-ciri diatas

maka proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional ini lebih di dominasi oleh guru dan siswa nya masih kurang dituntut untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis pada setiap individu.

B. Hasil-Hasil Penelitian Terdahulu yang Sesuai dengan Penelitian

Penelitian terdahulu akan sangat bermakna jika judul-judul penelitian yang digunakan sebagai bahan pertimbangan sangat berhubungan dengan penelitian ynag akan dilakukan. Biasanya penelitian yang dilakukan adalah penelitian yang terkait langsung dengan penelitian yang dilakukan. Hasil penelitian terdahulu sendiri merupakan hasil yang menjelaskan hal yang telah dilakukan peneliti lain, Kemudian komperansi dari temuan penelitian terdahulu dengan peneliti yang akan dilakukan.

Berdasarkan Hasil Penelitian Skripsi yang dilakukan Lelih Herlina (2013) yang berjudul "upaya Guru PPKn dalam meningkatkan kemampuan berpikir siswa melalui penerapan model pembelajaran Team Games Tournament" di SMP Negeri 1 Jatinunggal kabupaten sumedang. Berdasarkan Hasil penelitian maka diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan model Pembelajaran Team Games Tournament di dalam kelas dapat meningkatkan kemampuan berpikir Kritis siswa, Karena dalam Pembelajaran Team Games Tournament siswa dapat aktif mengutarakan pendapatnya. Hasil penelitian ini sejalan dengan model Pembelajaran Team Games Tournament Lebih baik dari pada menggunakan metode ceramah.

Berdasarkan hasil penelitian Skripsi yang telah dilakukan oleh Lelih Herlina (2013) tersebut maka peneliti mendukung dan akan mengembangkan penelitian ini karena peneliti mempunyai anggapan yang sama bahwa Model Pembelajaran Team Games Tournament dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, hal ini dapat dilihat dari langkah-langkah penggunaan model pembelajaran Team Games tournament ini sendiri yang mana disini terdapat games Tournament yang akan menuntut siswa untuk dapat berpikir kritis guna untuk mendapatkan skor tertinggi. Dengan demikian maka model pembeljaran ini dianggap tepat oleh peneliti karena dengan adanya tournament maka secara tidak langsung siswa berlomba-lomba untuk

mendapatkan skor tertinggi pada setiap kelompoknya selian itu juga model pembelajaran ini tidak membuat siswa tegang sehingga mereka susah untuk mencerna dan mengutarakan pendapatnya, dengan semikian maka peneliti akan mengembangkan hasil penelitian Skripsi yang telah dilakukan oleh Lelih Herlina (2013) tersebut.

Selain itu juga Berdasarkan Hasil Penelitian Skripsi yang dilakukan oleh Eki permana sidik (2010) dengan judul "upaya guru PPKn dalam meningkatkan kemampuan berpikir Kritis siswa melalui penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL)" maka diperoleh hasil penelitian yang dilanjutkan dengan analisis data dan refleksi terhadap proses pelaksanaan tindakan, maka diperoleh kesimpulan umum bahwa dengan penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam pembelajaran PPKn telah dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di kelas XI ISMA Negeri 7 bandung.

Berdasarkan Hasil Penelitian Skripsi yang dilakukan oleh Eki permana sidik (2010) maka peneliti kurang setuju dengan dengan penelitian yang telah dilakukan tersebut hal ini dikarenakan model yang di gunakan yaitu model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) disisi lain model pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa akan tetapi peneliti lebih memilih untuk menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament karena model pembelajaran ini berbeda dengan Problem Based Learning (PBL) yang mana menurut peneliti model ini lebih menekan siswa untuk berpikir kritis secara serius sedangkan kalau menggunakan model pemebelajaran Team Games Tournament maka siswa di tuntut untuk berpikir kritis tetapi dengan cara diajak bermain jadi disini siswa tidak terlalu merasa tegang tetapi mereka tetap dapat mengungkapkan pendapat mereka dan dapat menunjukkan kemampuan kemampuan berpikir kritis siswa dan di dalam model pembelajaran Team Games Tournament ini juga terdapat Tournament yang mana hal ini memicu setiap keompok untuk berlomba-lomba menunjukkan kemampuan berpikir kritis mereka agar kelompoknya dapat meraih skor tertinggi diantara kelompok lainnya, hal ini tentu memicu siswa untuk berpikir kritis dan siswa juga merasa senang dengan adanya tournament ini berbeda dengan Model

pembelajaran Problem Based Learning (PBL) yang menurut peneliti kurang membangkitkan semangat siswa untuk dapat berpikir kritis karena siswa tidak merasa tertantang.

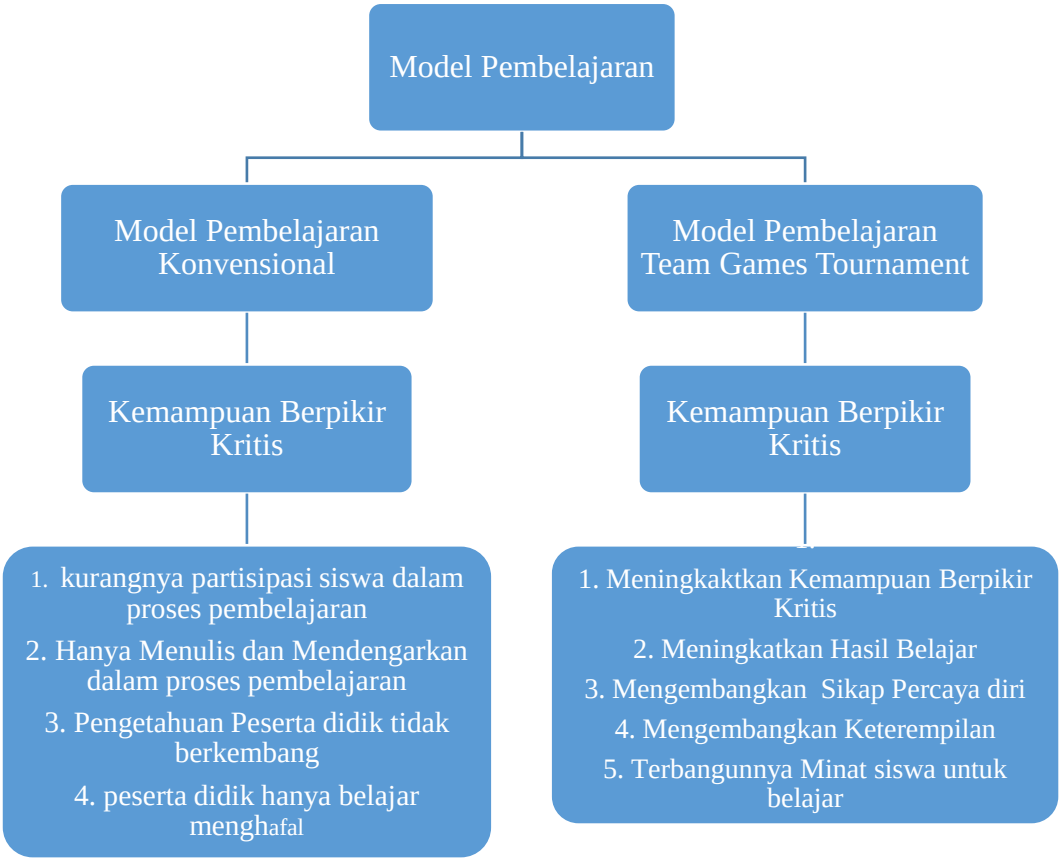
C. Kerangka Pemikiran

Model pembelajaran merupakan suatu strategi pembelajaran dimana dalam pembelajaran itu akan mengajak peserta didik untuk belajar lebih aktif. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktivitas pembelajaran. Dengan ini mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi pelajaran, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari dalam kehidupan nyata, Ada banyak jenis model pembelajaran akan tetapi kadang kala guru di sekolah masih banyak yang menggunakan model pembelajaran konvensional dimana model pembelajaran ini masih tergolong sebagai model pembelajaran yang kurang di minati siswa misalnya ceramah, karena terkesan membosankan sehingga siswa terlihat malas-malasan atau bahkan mengikuti pelajaran hanya karena takut dengan guru yang bersangkutan saja sehingga disini tidak ada unsur peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa disalam proses pembelajaran. Dengan demikian maka peneliti memilih untuk menggunakan model pemebelajaran Team Game Tournament dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dibandingkan memilih menggunakan model pembelajaran konvensional.

Model Pembelajaran Team Games Tournament merupakan model pembelajaran kelompok dengan desain untuk siswa agar siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya dan dalam model ini siswa lebih berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Model ini melibatkan siswa untuk dapat berperan aktif dalam menyampaikan pendapatnya sehingga struktur kognitif dan afektif siswa tercapai. Pada dasarnya model pembelajaran apapun lebih mudah diterapkan pada siswa yang memiliki tingkat aktivitas, intelengensi dan motivasi yang tinggi. Pada model Pembelajaran Teams Games Tournament dimana peserta didik diberikan kesempatan

dan kebebasan untuk mengutarakan pendapat, maka yang terjadi ialah siswa memilikki aktivitas lebih yang mendominasi kelas tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran PPKn dengan model Pembelajaran Teams Games Tournament diharapkan dapat meningkatkan kemampuan Berpikir Kritis Siswa melalui materi yang diajarkan. Untuk menggambarkan paradigma penelitian maka kerangka pemikiran ini selanjutnya di sajikan dalam bentuk diagram.



Gambar 2.1: Kerangka Pemikiran

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Russefendi (2010, hlm. 25) mengatakan bahwa asumsi merupakan anggapan dasar mengenai peristiwa yang semestinya terjadi dan atau hakekat sesuatu ynag sesuai dengan hipotesis yang dirumuskan. Dengan demikian, anggapan dasar dalam penelitian ini adalah :

a. Guru mampu menggunakan Model Pembelajaran Team Game Tournament dalam mengupayakan peningkatan kemampuan Berpikit Kritis siswa.
b. Perhatian guru dan kesiapan siswa dalam menerima materi pelajaran PPKn dengan menggunakan Model Pembelajaran Team Game Tournament akan meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis siswa.

2. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan asumsi penelitian maka hipotesis dalam penelitian adalah:

a. Jika perencanaan pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran Team Game Tournament direncanakan dengan baik maka proses belajar mengajar berjalan dengan lancar dan sukses
b. Jika pelaksanaan pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran Team Game Tournament dilaksanakan dengan baik maka proses belajar mengajar akan berlangsung secara efektif.
c. JIka proses belajar mengajar menggunakan Model Pembelajaran Team Game Tournament maka akan meningkatkan kemampuan berpikir Kritis siswa pada mata pelajaran PPKn.