

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan oleh individu untuk mengembangkan potensi, kemampuan, dan karakter seseorang ke arah yang lebih baik. Menurut Suryani (2023) pendidikan merupakan sarana untuk membentuk diri melalui kemampuan, etika, keahlian, dan akhlak sehingga menjadikan pribadi yang lebih baik. Menurut Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003, tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan setiap potensi yang dimiliki peserta didik supaya tumbuh menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Pendidikan di Indonesia saat ini dihadapi dengan tuntutan pengembangan pendidikan abad 21. Pembelajaran di abad 21 menuntut peserta didik untuk memiliki keterampilan 4C yaitu *creativity* (kreativitas), *collaboration* (kolaborasi), *communication* (komunikasi), dan *critical thinking* (berpikir kritis). Dalam kurikulum merdeka, kemampuan berpikir kritis menjadi salah satu dimensi penting dalam profil pelajar pancasila. Menurut Rukman dan Zulfikar (2023) kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan untuk berpikir secara reflektif, logis, dan beralasan yang berfokus pada apa yang diyakini atau dilakukan. Berpikir kritis didukung oleh adanya tiga aktivitas mendasar, yaitu menganalisis informasi, menganalisis argumen, dan menarik kesimpulan yang logis (Solihat et al., 2026). Sehingga kemampuan berpikir kritis yang harus dimiliki oleh peserta didik pada jenjang sekolah menengah atas tidak hanya pada level mengingat dan memahami, melainkan sudah harus mampu mencapai level yang lebih tinggi, yaitu menganalisis dan mengevaluasi.

Berpikir kritis merupakan gabungan dari berbagai komponen pengembangan kemampuan, seperti pengamatan, analisis, penalaran, penilaian, pengambilan keputusan, dan persuasi. Kemampuan ini penting untuk dimiliki karena sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam kegiatan

akademik. Dalam kehidupan sehari-hari, individu yang memiliki kemampuan berpikir kritis cenderung lebih mudah mengambil keputusan dan memecahkan permasalahan secara bijak. Sedangkan dalam kegiatan akademik, individu yang memiliki kemampuan berpikir kritis lebih mudah dalam menguasai konsep dan masalah yang terdapat dalam pembelajaran, serta mampu mengimplementasikan konsep tersebut pada kehidupan nyata (Ariadila et al., 2023). Namun realitanya, masih banyak peserta didik di Indonesia yang belum menguasai dan mencapai kemampuan berpikir kritis.

Salah satu gambaran mengenai kompetensi peserta didik secara global dapat dilihat melalui hasil Hasil survei *Programme for International Student Assessment* (PISA) yang dikeluarkan oleh *The Organization for Economic Co-operation and Development* (OECD). PISA merupakan survei global yang bertujuan mengukur pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik untuk menyelesaikan berbagai permasalahan pada situasi kehidupan nyata. Oleh karena itu, penilaian PISA tidak hanya menekankan pada penguasaan materi, tetapi juga pada kemampuan menggunakan pengetahuan secara efektif dalam berbagai konteks. Berdasarkan hasil PISA, peringkat Indonesia masih berada pada posisi terendah dari jumlah negara yang mengikuti penilaian PISA pada tahun 2022. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel 1.1 yang merupakan hasil penilaian PISA yang dikeluarkan oleh OECD dari tahun 2015-2022.

Tabel 1.1 Hasil Penilaian PISA untuk Indonesia dari Tahun 2015-2022

Tahun Studi	Materi yang Dinilai	Skor Rata-Rata Indonesia	Skor Rata-Rata Internasional	Peringkat Indonesia	Jumlah Negara Peserta Studi
2015	Membaca	397	493	62	69
	Matematika	386	494		
	Sains	403	493		
2018	Membaca	371	487	62	79
	Matematika	379	489		
	Sains	396	489		
2022	Membaca	359	476	69	81
	Matematika	366	472		
	Sains	383	485		

Sumber: Data diambil dan diolah dari hasil laporan PISA

Tabel 1.1 menunjukkan bahwa nilai rata-rata membaca, matematika, dan sains dari tahun 2015-2022 masih jauh dari rata-rata skor internasional. Pada tahun 2022, nilai literasi membaca Indonesia mencapai skor 359, mengalami penurunan sebesar 12 poin dibandingkan dengan nilai pada tahun 2018. Hal serupa juga terjadi pada literasi matematika, di mana skor Indonesia menurun dari 379 pada tahun 2018 menjadi 366 pada tahun 2022. Penurunan juga terlihat pada literasi sains, dari 396 pada tahun 2018 menjadi 383 pada tahun 2022. Dari rata-rata ketiga skor tersebut, Indonesia menempati peringkat ke- 69 dari 81 negara.

Tabel 1.2 Persentase Ketercapaian Peserta Didik pada Setiap Level

Kategori	Level					
	1	2	3	4	5	6
Membaca	74,5%	19,3%	5,4%	0,8%	-	-
Matematika	81,7%	14,1%	3,8%	0,4%	-	-
Sains	65,8%	26,3%	7,0%	0,9%	-	-

Sumber: Data diolah dari hasil PISA 2022

Selanjutnya, data PISA juga menunjukkan bahwa 93,8% peserta didik Indonesia hanya mampu mencapai level 2 kebawah dalam membaca, 95,8% dalam matematika, dan 92,1% dalam sains. Kondisi tersebut mencerminkan sebagian besar peserta didik masih berada pada kemampuan berpikir dasar dan belum mencapai level kompetensi yang ditetapkan oleh OECD, yakni level 2. Meskipun PISA tidak secara langsung mengukur kemampuan berpikir kritis, soal-soal PISA dirancang untuk menuntut kemampuan menganalisis informasi, mengevaluasi bukti, menggunakan penalaran, serta memecahkan masalah dalam konteks nyata. Kemampuan-kemampuan tersebut merupakan bagian dari kemampuan berpikir kritis. Menurut Ennis yang dikutip dari Lestari et al. (2021) terdapat 5 indikator utama berpikir kritis, yaitu memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, menyimpulkan, memberikan penjelasan lebih lanjut, serta mengatur strategi dan taktik. Dengan demikian, rendahnya skor hasil PISA menunjukkan bahwa peserta didik belum mampu menerapkan pengetahuan secara efektif untuk memecahkan masalah, mengolah informasi, dan menarik kesimpulan yang logis.

Kondisi tersebut juga tercermin dalam proses pembelajaran di SMA Negeri 5 Tasikmalaya. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru mata pelajaran Ekonomi pada tanggal 19 September 2025, pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Meskipun guru sesekali melaksanakan diskusi, kegiatan tersebut belum sepenuhnya memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk mengemukakan argumentasi berdasarkan bukti, mengevaluasi pendapat, maupun mempertahankan alasan secara logis. Akibatnya, peserta didik lebih banyak menerima informasi daripada membangun pengetahuan secara mandiri sehingga aktivitas pembelajaran lebih berfokus pada penguasaan materi dibandingkan pengembangan kemampuan berpikir kritis.

Untuk memperoleh gambaran mengenai kemampuan berpikir kritis peserta didik di SMA Negeri 5 Tasikmalaya, peneliti melakukan prapenelitian pada peserta didik kelas XI.8, XI.9, dan XI.10 mata pelajaran Ekonomi tahun ajaran 2025/2026 pada tanggal 14 dan 16 Oktober 2025, yang diikuti oleh 76 orang. Soal disusun berdasarkan lima indikator berpikir kritis menurut Ennis. Hasil prapenelitian disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1.3 Tingkat Kemampuan Berpikir Kritis

No	Indikator Berpikir Kritis	Persentase Pencapaian
1	Memberikan penjelasan sederhana	57,44%
2	Membangun keterampilan dasar	41,25%
3	Menyimpulkan	43,79%
4	Memberikan penjelasan lanjut	46,98%
5	Mengatur strategi dan taktik	53,94%
Rata-Rata Hasil Tes		48,68%

Sumber: Data hasil prapenelitian 2025 (Data diolah)

Data pada tabel 1.3 menunjukkan bahwa tingkat ketercapaian kemampuan berpikir kritis peserta didik dari seluruh indikator masih belum optimal dengan rata-rata hanya mencapai 48,68%. Indikator dengan persentase tertinggi yaitu memberikan penjelasan sederhana sebesar 57,44%, dan indikator terendah adalah membangun keterampilan dasar sebesar 41,25%. Sementara itu, indikator menyimpulkan sebesar 43,79%, memberikan penjelasan lanjut sebesar 46,98%, dan

mengatur strategi serta taktik sebesar 53,94%. Berdasarkan kriteria kemampuan berpikir kritis peserta didik menurut Risnawati et al. (2022), apabila persentase berada pada rentang 37% – 52% maka termasuk kedalam kategori sangat rendah. Hal ini dapat dilihat pada proses pembelajaran, dimana kemampuan pemecahan masalah yang masih kurang maksimal, misalnya ketika guru memberikan pertanyaan atau masalah, beberapa peserta didik dapat memberikan jawaban, akan tetapi tidak dapat menjelaskan alasan terkait jawaban tersebut. Sehingga dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu memfasilitasi pengembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Permasalahan tersebut menuntut adanya inovasi pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian pengetahuan, tetapi juga menekankan pada stimulasi kognitif peserta didik dalam memahami materi. Salah satu model pembelajaran yang diduga dapat memenuhi kebutuhan tersebut adalah model pembelajaran RADEC (*Read, answer, discuss, explain and create*). Model pembelajaran RADEC merupakan jenis kegiatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi melalui tahapan membaca, menjawab pertanyaan, berdiskusi, menjelaskan hasil pemikiran, dan menciptakan suatu karya (Rahmawati et al., 2024). Tahap *Read* membiasakan peserta didik memperoleh pengetahuan awal secara mandiri, tahap *Answer* mendorong peserta didik menyusun jawaban berdasarkan hasil bacaan, tahap *Discuss* memberikan kesempatan untuk bertukar argumentasi dan mengevaluasi pendapat, tahap *Explain* melatih peserta didik mengomunikasikan hasil pemikirannya secara logis, sedangkan tahap *Create* mendorong peserta didik menghasilkan ide atau karya berdasarkan pemahaman yang telah diperoleh.

Untuk memperkuat implementasi model pembelajaran RADEC dan memperkaya pengalaman belajar peserta didik, maka diperlukan media pendukung untuk membantu proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media *question card* berbasis permainan tic tac toe. Media *question card* adalah media yang berisi pertanyaan dan berfungsi untuk menstimulus kognitif peserta didik melalui pertanyaan-pertanyaan tersebut. Supaya lebih mendorong keaktifan peserta didik, media *question card* dikemas dengan permainan tic tac toe.

Tic tac toe adalah permainan sederhana dengan papan berbentuk 3x3 yang dimainkan oleh dua orang yakni sebagai “X” dan “O”. Setiap peserta didik harus menjawab soal dengan benar supaya dapat menempati simbol mereka pada papan tic tac toe. Aktivitas ini dapat membantu menstimulus, memberikan penguatan, dan memberikan gambaran awal tingkat pemahaman peserta didik.

Dalam penelitian sebelumnya, Wardani dan Munir (2024) menemukan bahwa model pembelajaran RADEC efektif untuk meningkatkan *critical thinking skills* pada mata pelajaran ekonomi. Penelitian lain yang dilakukan oleh Putri et al. (2024) juga menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran RADEC berbantuan media *flower question card* mampu meningkatkan kemampuan HOTS pada materi interaksi manusia dan lingkungannya. Namun, belum banyak penelitian yang mengintegrasikan model pembelajaran RADEC dengan media pembelajaran untuk mengoptimalkan proses pembelajaran yang masih relatif terbatas. Di sisi lain, penggunaan media *question card* maupun permainan *tic tac toe* pada penelitian sebelumnya juga masih dikaji secara terpisah dan belum diintegrasikan ke dalam sintaks model pembelajaran RADEC. Selain itu, berdasarkan perkembangan penelitian sebelumnya, penerapan model RADEC lebih banyak dilakukan pada mata pelajaran IPA di jenjang sekolah dasar, sedangkan penerapan pada mata pelajaran Ekonomi di jenjang SMA masih relatif terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan masih adanya peluang untuk mengembangkan implementasi model RADEC dalam konteks pembelajaran Ekonomi.

Masalah ini juga penting untuk diteliti karena keterampilan berpikir kritis merupakan fokus utama dalam kurikulum merdeka dan menjadi indikator kesiapan peserta didik untuk menghadapi tantangan global. Selain itu, rendahnya kemampuan berpikir kritis juga akan berdampak pada hasil belajar, kemampuan komunikasi, dan daya saing peserta didik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pendidik untuk menciptakan strategi pembelajaran yang inovatif dan mampu menumbuhkan keterlibatan serta mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENGARUH MODEL**

PEMBELAJARAN RADEC (*READ, ANSWER, DISCUSS, EXPLAIN, AND CREATE*) BERBANTUAN MEDIA *QUESTION CARD* BERBASIS PERMAINAN TIC TAC TOE TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK (Studi Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Negeri 5 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2025/2026)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

- 1) Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran RADEC (*Read, Answer, Discuss, Explain, and Create*) berbantuan media *question card* berbasis permainan tic tac toe sebelum dan sesudah perlakuan?
- 2) Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan?
- 3) Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis peserta didik antara kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran RADEC (*Read, Answer, Discuss, Explain, and Create*) berbantuan media *question card* berbasis permainan tic tac toe dengan kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah disampaikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1) Mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran RADEC (*Read, Answer, Discuss, Explain, and Create*) berbantuan media *question card* berbasis permainan tic tac toe sebelum dan sesudah perlakuan.
- 2) Mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan.

- 3) Mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kritis peserta didik antara kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran RADEC (*Read, Answer, Discuss, Explain, and Create*) berbantuan media *question card* berbasis permainan tic tac toe dengan kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya pada penerapan model pembelajaran RADEC dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik yang dikombinasikan dengan media *question card* berbasis permainan tic tac toe.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

Diharapkan bahwa penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik saat melaksanakan pembelajaran.

b. Bagi Guru dan Sekolah

Diharapkan dapat memberikan saran kepada para guru ekonomi tentang bagaimana menerapkan model pembelajaran RADEC dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Lalu memberikan saran bagi institusi pendidikan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dengan mengidentifikasi model-model yang menarik berdasarkan masing-masing karakteristik materi dan tujuan pembelajaran.

c. Bagi Jurusan Pendidikan Ekonomi

Diharapkan dapat menjadi referensi untuk proyek-proyek penelitian di masa yang akan datang.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat menjadi referensi dan bagi penelitian selanjutnya yang menaruh perhatian dan permasalahan yang sama di masa yang akan datang.