

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Di abad ke-21 ini arus globalisasi semakin pesat berkembang di seluruh dunia. Masuknya arus globalisasi tidak sepenuhnya dapat ditampung dan diseleksi dalam hal yang positifnya saja apalagi pada peserta didik yang sudah memasuki masa remaja. Arus globalisasi ini pada kenyataannya membawa pengaruh negatif yang terlihat jelas dan semakin nyata. Dampak tersebut memicu banyak peserta didik kehilangan kepribadian diri sebagai bangsa Indonesia akibat tidak mampu berpikir kritis dalam menyaring arus globalisasi ini. Hal tersebut dapat terlihat dari berbagai fenomena yang muncul dalam kehidupan sehari-hari remaja sekarang ini yang telah dilansir di berbagai media informasi seperti Kompas.com, Liputan6.com, Sindonews, dan lain sebagainya. Fenomena tersebut diantaranya:

1. Banyaknya peserta didik yang tidak peduli terhadap lingkungan sosial
2. Masih banyak peserta didik yang tidak menjaga fasilitas umum maupun fasilitas sekolah dengan baik
3. Tawuran antar pelajar semakin marak terjadi

Mengingat bahwa berpikir kritis di abad ke-21 ini sangat penting bagi keberlangsungan hidup warga negara, maka upaya penanaman nilai-nilai dalam menumbuhkan daya berpikir kritis peserta didik perlu dilakukan. Berpikir kritis adalah proses berpikir reflektif yang menitikberatkan pada pola pengambilan keputusan tentang apa yang harus diyakini dan apa yang harus dilakukan, sehingga seseorang mampu membedakan keduanya. Salah satu strategi untuk menumbuhkan daya berpikir kritis peserta didik adalah melalui Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang selanjutnya disebut PPKn. Dengan pembelajaran PPKn diharapkan peserta didik mampu berpikir kritis dalam melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara yang baik. Namun sayangnya masih banyak peserta didik yang beranggapan bahwa mata pelajaran PPKn ini kurang menarik karena media pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak kreatif.

Peran guru dalam mewujudkan tujuan dari mata pelajaran PPKn tentunya memiliki kontribusi yang sangat penting. Guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar peserta didik. Banyak hal

yang dapat dilakukan guru untuk membuat kegiatan pembelajaran menjadi menarik yaitu dengan memaksimalkan penggunaan media yang tepat. Penyampaian materi bersifat kaku dan didominasi dengan menggunakan metode ceramah mengakibatkan peserta didik tidak maksimal dalam menerima materi yang didapatkannya. Pendidikan saat ini mengalami perubahan yang sangat pesat akibat pengaruh kemajuan teknologi, informasi dan komunikasi. Kemajuan tersebut memberikan peluang bagi guru dalam menyampaikan materi agar pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Upaya menciptakan kegiatan belajar yang aktif, menyenangkan dan mandiri dapat dilakukan dengan mengajak peserta didik belajar sambil bermain. Pengintegrasian unsur permainan ke dalam materi pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih tertarik dan mudah memahami materi yang disajikan. Permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Games atau permainan juga dapat digunakan untuk menggali ide-ide tentang kewarganegaraan ke permukaan. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat memberikan stimulasi terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik (Anggraini & Rochmadi, 2021 hlm. 481). Hal ini sejalan dengan fungsi dan peran media sebagai alat penyampaian materi. Peran dan fungsi media lainnya adalah: menarik perhatian, peran komunikasi, dan peran penyimpanan atau pengingat (Kustandi & Sutjipto, 2011 hlm 9). Komunikasi berperan untuk menciptakan interaksi antara peserta didik dengan guru atau peserta didik dengan peserta didik lainnya, sehingga meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

Kemampuan berpikir kritis merupakan syarat yang dirumuskan dalam capaian pembelajaran pada setiap mata pelajaran, khususnya mata pelajaran PPKn untuk SMA/MA, yaitu: peserta didik mampu memahami, menganalisis, mengenali, mendemonstrasikan, dan memberikan solusi atas permasalahan yang disajikan. Visi Pendidikan Nasional saat ini adalah Mewujudkan Indonesia Maju yang berdaulat, mandiri, dan berkepribadian melalui terciptanya Pelajar Pancasila. Pelajar pancasila didefinisikan sebagai peserta didik sepanjang hayat yang berkompeten, berkarakter, dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai pancasila. Berdasarkan hal tersebut dapat

dicermati bahwa nilai-nilai Pancasila menjadi fokus kompetensi lulusan satuan pendidikan. Pendidikan nasional berlandaskan Pancasila dan lulusan satuan pendidikan yang mengetahui, memahami, dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila. Uraian tersebut menunjukkan bahwa Pendidikan Pancasila tidak hanya terfokus pada aspek kognitif saja, tetapi juga terkait dengan aspek psikomotorik dan afektif sehingga berpengaruh terhadap pencapaian keterampilan berpikir kritis dan penerapan nilai-nilai karakter.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan Guru PPKn Kelas X SMAN 1 Cisaat, Ibu Rany Safitri, S.Pd., menjelaskan bahwa ketika beliau pertama kali mengajar di SMAN 1 Cisaat pada tahun 2022 penerapan kurikulum yang berlaku belum dilaksanakan secara masif dikarenakan berbagai kendala seperti kurangnya inovasi dan variasi penggunaan media pembelajaran karena media yang sering digunakan adalah Power Point, video, dan Buku Paket. Selain itu, penggunaan metode pembelajaran yang cenderung monoton seperti ceramah, diskusi, dan tanya jawab mengakibatkan kurangnya antusias dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran seperti peserta didik asyik dengan kegiatannya sendiri, peserta didik kurang tanggap terhadap pertanyaan dan informasi yang disampaikan oleh guru, peserta didik cenderung bosan dengan materi yang disampaikan, sehingga capaian nilai peserta didik kelas X SMAN 1 Cisaat Sukabumi pada saat itu masih banyak yang kurang dari nilai KKM yang ditetapkan yaitu 78. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, Ibu Rany mengubah media pembelajaran yang selama ini digunakan di SMAN 1 Cisaat. Beliau telah mencoba beberapa media pembelajaran dan salah satunya yaitu media games ular tangga.

Upaya membina berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran PPKn dapat dilakukan melalui media *games* ular tangga. Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak-anak maupun orang dewasa. Konsep dari permainan ini adalah dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan papan permainan yang terdiri dari beberapa kotak yang di dalamnya terdapat gambar ular dan tangga. Pemain melemparkan dadu sebagai tanda menjalankan permainan lalu pemain akan naik jika mendapatkan tangga dan jika

mendapatkan ular maka pemain harus turun sesuai dengan ular tersebut. Pemain dinyatakan menang ketika sampai di kotak finish pertama.

Pada penelitian Rifki Afandi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar” didapatkan hasil bahwa implementasi media pembelajaran permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan kriteria motivasi belajar sangat tinggi. Selain itu, hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS pun meningkat karena peserta didik mencapai nilai di atas KKM. Kemudian terdapat keunggulan media pembelajaran ini antara lain: (1) menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, karena perpaduan antara belajar dan bermain; (2) membina interaksi antar peserta didik, karena permainan ini dimainkan oleh 2 orang atau lebih; (3) memudahkan peserta didik dalam belajar, karena dilengkapi dengan gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran; (4) Pembuatannya tidak memakan banyak biaya.

Selanjutnya pada penelitian Jaelani Elan dkk yang berjudul “Penerapan Media Ular Tangga Bercerita Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta didik Kelas VII Pada Konsep Pencemaran Lingkungan Di Mts Al-Muatawally Kuningan” menunjukkan hasil bahwa (1) Aktivitas belajar peserta didik yang menerapkan media pembelajaran ular tangga bercerita lebih besar daripada kelas yang tidak menerapkan media pembelajaran ular tangga bercerita (2) Terdapat perbedaan peningkatan keterampilan berpikir kritis yang signifikan antara kelas yang menerapkan media ular tangga bercerita pada konsep pencemaran lingkungan yang dengan kelas yang tidak menerapkan media ular tangga bercerita pada konsep pencemaran lingkungan (3) Rata-rata hasil respon peserta didik menunjukkan hasil yang sangat kuat. Hal ini membuktikan bahwa penerapan media ular tangga bercerita pada konsep pencemaran lingkungan mendapat respon positif dari peserta didik.

Dari pemaparan tersebut peneliti terdorong untuk mencermati permasalahan yang telah dikemukakan yang kemudian dituangkan dalam sebuah penelitian yang berjudul **“Media Games Sebagai Upaya Membina Berpikir Kritis Peserta**

Alda Lutfiah Putri, 2023

MEDIA GAMES SEBAGAI UPAYA MEMBINA BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PPKN DI SMAN 1 CISAAT SUKABUMI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Didik Dalam Pembelajaran PPKn Di SMAN 1 Cisaat Sukabumi”. Peneliti beranggapan bahwa penerapan media games ular tangga digital ini merupakan keunikan yang dimiliki SMAN 1 Cisaat Sukabumi. Hal ini dikarenakan belum ada penelitian yang menyatakan bahwa media games ular tangga ini digunakan oleh SMA/MA/SMK manapun di Sukabumi. Selain itu, media games ular tangga yang diterapkan di SMAN 1 Cisaat adalah ular tangga digital dan sejauh ini media games tersebut belum banyak diterapkan di Indonesia. Hal tersebut diketahui dari penelitian-penelitian terdahulu yang mayoritas masih menggunakan media games ular tangga yang dibuat secara manual. Media games ular tangga digital ini diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang modern serta mampu membina berpikir kritis peserta didik SMAN 1 Cisaat dalam kegiatan pembelajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan tujuan kurikulum merdeka.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah yang penulis ambil adalah:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan menggunakan media games ular tangga digital sebagai upaya membina berpikir kritis peserta didik di SMAN 1 Cisaat?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan media games ular tangga digital sebagai upaya membina berpikir kritis peserta didik di SMAN 1 Cisaat?
3. Bagaimana hasil pembelajaran menggunakan media games ular tangga digital sebagai upaya membina berpikir kritis peserta didik di SMAN 1 Cisaat?
4. Bagaimana hambatan dan solusi yang dialami dalam penerapan media games ular tangga digital sebagai upaya membina berpikir kritis peserta didik di SMAN 1 Cisaat?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengidentifikasi perencanaan pembelajaran menggunakan media games ular tangga digital sebagai upaya membina berpikir kritis peserta didik di SMAN 1 Cisaat
2. Menganalisis pelaksanaan pembelajaran menggunakan media games ular tangga digital sebagai upaya membina berpikir kritis peserta didik di SMAN 1 Cisaat.
3. Mengetahui hasil pembelajaran menggunakan media games ular tangga digital sebagai upaya membina berpikir kritis peserta didik di SMAN 1 Cisaat.
4. Mengetahui hambatan dan solusi yang dialami dalam penerapan media games ular tangga digital sebagai upaya membina berpikir kritis peserta didik di SMAN 1 Cisaat.

1.4 Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini terdapat beberapa manfaat dari beberapa segi, diantaranya:

1. Segi Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis berupa penyajian informasi ilmiah untuk kemajuan pendidikan pada era bonus demografi atau pembelajaran abad-21.

2. Segi Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan informasi ilmiah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik terutama pada mata pelajaran PPKN. Manfaat lainnya adalah:

- a) Memberikan pedoman bagi pendidik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.
- b) Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan berpikir kritis yang dimiliki oleh peserta didik
- c) Sebagai referensi ilmiah, bahan pertimbangan masukan dan referensi bagi peneliti lain

3. Segi Kebijakan

Hasil penelitian ini di harapkan mampu menjadi acuan agar media games ular tangga dapat menjadi salah satu alternatif kebijakan untuk di

terapkan pada pembelajaran abad 21 ini sehingga daya berpikir kritis peserta didik semakin meningkat.

4. Segi Isu dan Aksi Sosial

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan pencerahan kepada semua pihak khususnya kepada seluruh *stakeholder* dunia pendidikan agar dapat secara maksimal mengimplementasikan penggunaan media dalam pembelajaran yang berakibat pada munculnya gerakan sosial yang terpadu di lingkungan sekolah sebagai bentuk peningkatan mutu pendidikan dengan menggunakan media pembelajaran.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

1. **BAB I Pendahuluan**, bab ini berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.
2. **BAB II Kajian Pustaka**, bab ini berisi konsep-konsep dan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian ini, seperti teori dan konsep tentang media pembelajaran, teori dan konsep media games ular tangga serta teori dan konsep berpikir kritis.
3. **BAB III Metode Penelitian**, bab ini memaparkan mengenai metode penelitian dan berbagai komponen yang menunjang penelitian, seperti pendekatan penelitian, metode penelitian, lokasi penelitian, instrumen penelitian, Teknik pengumpulan data dan analisis data.
4. **BAB IV Temuan dan Pembahasan**, bab ini menyampaikan dua hal pokok, yaitu (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuk sesuai dengan urutan rumusan masalah penelitian, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian. yang telah diformulasikan sebelumnya.
5. **BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi**, bab ini menyajikan kesimpulan, implikasi dan rekomendasi yang ditujukan kepada beberapa pihak.