

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dalam kehidupan, pendidikan memainkan peran yang sangat utama. Perubahan positif dapat dilakukan melalui pendidikan. Kualitas suatu bangsa akan menurun di banyak bidang tanpa pendidikan. Oleh karena itu, pemerintah Indonesia harus memberikan perhatian lebih pada sistem pendidikan di Indonesia. Menurut UU No. 20/2003, pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan adalah proses guru dan seluruh siswa bekerja sama untuk mendapatkan hasil tujuan pembelajaran dalam lingkungan sekolah. Ini juga dapat dipahami sebagai prosedur transfer informasi, yang biasanya dilakukan dalam lingkungan fisik, antara dosen dan mahasiswa didik dalam hal pengetahuan, sikap, dan perilaku. Pedoman kurikulum Indonesia dapat diikuti selama pembelajaran. Lingkungan kelas dan interaksi antara guru dan murid biasanya menjadi indikator pembelajaran yang baik (Inah, 2015).

Dalam memilih sumber belajar terbaik, guru memiliki pengaruh yang signifikan. Guru sering kali menggunakan kurikulum, media pembelajaran, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), program tahunan, silabus, program semester dan sumber belajar. Setelah memilih alat peraga yang sesuai, pendidik perlu menggunakan berbagai media pembelajaran yang kreatif untuk memastikan bahwa konten disajikan dengan cara yang efisien bagi pelaksana pembelajaran yaitu peserta didik. Pada kenyataannya, sejumlah besar pendidik terus menggunakan sumber daya pengajaran yang kurang kreatif, yang mengurangi keefektifan pengajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian (Warif, 2019) yang menemukan bahwa peserta didik akan menjadi bosan dan malas ketika menggunakan materi pembelajaran yang kurang ideal dan tidak efektif.

Peserta didik yang mengalami kebosanan dan kemalasan dalam jangka waktu yang lama akan mengalami demotivasi, tidak mau berpartisipasi dalam pembelajaran aktif, dan berhenti berusaha memperluas pengetahuan mereka sendiri. Keadaan ini diantisipasi akan mempengaruhi tujuan pembelajaran peserta didik. Hal ini mendukung hipotesis (Darmawati, 2017) yang menyatakan bahwa hasil belajar sangat dipengaruhi oleh berbagai macam faktor, termasuk motivasi dan minat terhadap materi pelajaran dan dorongan yang dihasilkan untuk melakukan perubahan. Dengan demikian, tingkat motivasi dan minat yang tinggi juga akan berdampak positif pada hasil belajar peserta didik; sebaliknya, tingkat motivasi dan minat yang rendah akan berdampak negatif pada hasil belajar peserta didik.

Bagaimana guru dan peserta didik mendekati proses pembelajaran menentukan kesempatan untuk menyelesaikan tugas dan mendapatkan hasil. Karena menggabungkan bagian-bagian dari konstruktivisme, teknik gamifikasi bergantung padanya. Gamifikasi adalah proses memasukkan mekanisme dan konsep game ke dalam konteks non-game. Dengan sifat anak-anak yang senang bermain dan tantangan, game dapat menjadi lingkungan belajar yang dapat memotivasi bagi pelaksana pembelajaran. Gamifikasi adalah solusi untuk masalah peserta didik yang cepat bosan dan kehilangan minat pada apa yang mereka pelajari. Dengan meningkatkan keterlibatan peserta didik dan membuat pembelajaran menjadi lebih dinamis, gamifikasi adalah alat pembelajaran yang aktif dan menarik yang menumbuhkan lingkungan belajar yang positif dan berhasil memenuhi tujuan pembelajaran.

Istilah “*gamifikasi*” pada awalnya diperkenalkan oleh Nick Pelling dalam sebuah ceramah *TED (Technology, Entertainment, Design)* pada tahun 2002. Gamifikasi adalah metode pengajaran yang memanfaatkan aspek-aspek video game atau game itu sendiri untuk memaksimalkan kesenangan dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran (Sanmugam dkk, 2013). Metode ini juga dapat digunakan untuk mengidentifikasi topik-topik yang menurut peserta didik menarik dan terus dipelajari. Gamifikasi adalah proses menggunakan

dinamika permainan terhadap keterlibatan dengan audiens target sambil menawarkan solusi yang bermanfaat. Lebih tepatnya, Glover mendeskripsikan dalam (Bastiaens dan Marks, 2016) gamifikasi sebagai sebuah ide yang menggunakan estetika, mekanisme permainan, dan teori permainan untuk melibatkan orang, menginspirasi tindakan, mendorong pembelajaran, dan memecahkan masalah. Glover menarik kesimpulan bahwa gamifikasi menambahkan lebih banyak insentif untuk memastikan peserta didik menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Salah satu definisi keterlibatan adalah mencirikan keterlibatan peserta didik sebagai tindakan metakonstruksi yang menggabungkan keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif peserta didik dalam pembelajaran, serta kemauan mereka untuk berpartisipasi.

Peserta didik dapat diajarkan untuk berpikir kritis sebagai salah satu metode untuk mengajar mereka belajar. Sementara itu, para ahli lain menyatakan bahwa agar pengetahuan peserta didik dapat berkembang melalui pembelajaran yang mereka alami sendiri tidak hanya menggunakan buku dan penjelasan yang dilakukan oleh guru sendiri, mereka harus dapat memahami dan belajar dengan baik melalui penggunaan pemikiran kritis. (Syaparuddin dkk, 2020) peserta didik dapat berperan aktif tidak hanya dengan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru namun dapat juga dengan memberikan pernyataan, argumen, pertanyaan, kritik, dan evaluasi terhadap materi yang mereka pelajari. Hal ini akan membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, berpikir kritis diperlukan agar peserta didik dapat merefleksikan diri mereka sendiri dan terbiasa menerima instruksi dalam berpikir. Mengingat pentingnya kemampuan berpikir kritis bagi peserta didik, maka proses pendidikan diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Peserta didik dikatakan memiliki kemampuan berpikir kritis yang sangat kuat, seperti berikut ini: (1) kemampuan mengajukan pertanyaan yang relevan dengan materi yang sedang dibahas, tanpa melantur dan tanpa menggunakan bahasa formal; (2) kemampuan memberikan jawaban yang benar atas pertanyaan yang diajukan, tanpa melantur dan tanpa menggunakan bahasa buku teks; (3) Peserta didik dapat menganalisis argumen dan berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok dengan

mengemukakan argumen dan informasi pendukung, inisiatif, ketepatan, dan kemampuan bereaksi terhadap tanggapan orang lain, (4) Peserta didik memiliki kemampuan memecahkan masalah Peserta didik dapat memilih dan menciptakan cara untuk mengatasi kesulitan karena memahami tantangan yang diberikan oleh guru. (5) Peserta didik memiliki kemampuan untuk menilai hasil observasi Peserta didik mampu mengomentari presentasi teman sekelasnya, menunjukkan kekurangan dalam penyampaianya, dan (6) peserta didik mampu menarik kesimpulan tentang materi yang telah dibahas tanpa bertele-tele dan menggunakan bahasa yang baku.

Penggunaan model pembelajaran Gamifikasi merupakan satu cara penerapan pembelajaran secara aktif yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis dengan indikator mampu menganalisis argumen, mengajukan dan menjawab pertanyaan, menganalisis kejadian, dapat memecahkan masalah, mengevaluasi peristiwa, dan, dapat menilai nilai dari pengamatan, serta menarik kesimpulan, menurut beberapa literatur. Model Gamifikasi merupakan salah satu strategi pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terinspirasi dalam belajar dan mengasah kemampuan berpikir kritis. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Hasdiana, 2018) yang menyatakan bahwa model gamifikasi membantu proses berpikir kritis siswa dengan cara membuat proses pembelajaran menjadi aktif sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Menurut (Kedah, 2023), pembelajaran berbasis game merupakan inovasi pendidikan yang bermanfaat bagi peserta didik terhadap proses belajar aktif dan pengembangan kemampuan belajar sepanjang hayat dengan mentalitas yang terbuka, kritis, dan reflektif.

Solusi yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada solusi pengganti tersebut. Solusi tersebut adalah **“Penerapan Model Pembelajaran Gamification terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik pada Mata Pelajaran IPAS”**.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

1. Bagaimana perbedaan antara kemampuan berpikir kritis peserta didik sebelum menggunakan model pembelajaran *gamification* terhadap mata pelajaran IPAS?
2. Bagaimana perbedaan antara kemampuan berpikir kritis peserta didik sesudah menggunakan model pembelajaran *gamification* terhadap mata pelajaran IPAS?
3. Bagaimana penggunaan model pembelajaran *Gamification* dalam kegiatan belajar peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam mata pelajaran IPAS?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum diterapkan Model Pembelajaran *Gamification* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik pada Mata Pelajaran IPAS
2. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah diterapkan Model Pembelajaran *Gamification* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik pada Mata Pelajaran IPAS
3. Untuk mengetahui aktivitas belajar peserta didik dengan penerapan Model Pembelajaran *Gamification* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik pada Mata Pelajaran IPAS

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian yang akan diteliti diharapkan mampu memberikan solusi untuk guru, peserta didik, dan sekolah dalam meningkatkan kemampuan peserta didik. Beberapa manfaat penelitian yang akan dilakukan yaitu :

1.4.1 Secara Teoritis

Memberikan gambaran dan sumbangan teoritis terhadap hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Gamification*, hal ini menjadi upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran peserta didik.

1.4.2 Secara Praktis

- a. Bagi peserta didik
 1. Peserta didik mampu menguasai materi dengan baik menggunakan Model Pembelajaran *Gamification*
 2. Dapat bertindak secara aktif dan aktual dalam menghadapi permasalahan di kehidupan sehari-hari.
 3. Mampu meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan Model Pembelajaran *Gamification*.
- b. Bagi Guru
 1. Menjadi saran dan masukan bagi guru untuk mempertimbangkan dalam memilih model dan media pembelajaran untuk kualitas proses pembelajaran yang lebih baik.
 2. Guru dapat mengetahui lebih jelas mengenai implementasi Media pembelajaran Model Pembelajaran *Gamification*
- c. Bagi Sekolah
 1. Menjadi pertimbangan untuk memperbaiki proses belajar mengajar di kelas
 2. Peningkatan pengetahuan dan penguasaan dengan menggunakan Model pembelajaran *Gamification*.
- d. Bagi Peneliti
 1. Penelitian mampu membrikan hal baru dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan pengelolaan iklim kelas
 2. Menambah pengalaman peneliti, meningkatkan pengetahuan dan penguasaan Model pembelajaran *Gamification*

1.5 Struktur Organisasi

Mengacu kepada Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 7867/UN40/HK/2019 tentang Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI Tahun Akademik 2019, Struktur Organisasi pada penelitian ini ialah sebagai berikut:

BAB 1 Pendahuluan, memuat latar belakang dilaksanakannya penelitian ini, serta alasan-alasan teoritis yang dapat mendukung peneliti untuk melakukan penelitian. Selain itu, terdapat pula 3 (tiga) buah masalah yang telah dirumuskan pada penelitian ini, dilanjutkan dengan tujuan penelitian yang digunakan sebagai acuan pada penelitian ini. Selanjutnya terdapat manfaat penelitian baik secara teoritis maupun secara praktis baik itu bagi guru, peserta didik, pembaca, maupun bagi penulis sendiri.

BAB 2 Kajian Pustaka, berisikan tentang kajian literatur yang telah peneliti lakukan guna mendukung penelitian ini. Diantaranya adalah kajian mengenai, model pembelajaran *Gamification*, berpikir kritis, dan mata pelajaran IPAS. Selain itu, terdapat pula studi literatur mengenai penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dan sesuai dengan penelitian yang dilakukan saat ini.

BAB 3 Metode Penelitian yang berisi mengenai rancangan serta tahapan dalam melakukan penelitian. Termasuk didalamnya terdapat berbagai penjelasan mengenai rancangan penelitian yang terbagi menjadi instrumenn-instrumen penelitian, pengembangan-pengembangan instrumen, pengumpulan data-data pendukung, serta tahap pengolahan data yang diperoleh.

BAB 4 Hasil dan Pembahasan yang akan menjabarkan mengenai berbagai temuan dari penelitian yang terdiri dari olahan sert hasil dari analisis yang dilakukan berdasarkan penyesuaian dengan rumusan masalah, serta pembahasan mengenai temuan yang digunakan untuk mencapai tujuan dari penelitian.

BAB 5 berisi Simpulan, Implikasi, dan rekomendasi yang berisi tentang kesimpulan yang peneliti dapatkan setelah melakukan penelitian serta penjelasan mengenai hal-hal yang dapat dijadikan sebagai implikasi dan rekomendasi untuk studi lanjutan.