

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Berdasarkan data rapot pendidikan sekolah 2023, terdapat penurunan 1,54% pada aspek berpikir kritis, 3,13% pada aspek kompetensi menalar di salah satu sekolah kejuruan Purwakarta, hal tersebut bisa berasal dari siswa atau guru itu sendiri. Menurut hasil penelitian Cholilah (2020), kemampuan berpikir kritis anak-anak yang belajar dengan pembelajaran yang monoton cukup buruk, banyak siswa yang kesulitan memecahkan masalah, yang merupakan tanda bahwa mereka kurang memiliki kemampuan berpikir kritis. Pendekatan guru dalam pembelajaran mempunyai peran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa (Pratama et al., 2019; Agustiani et al., 2024)

<b>Kompetensi menalar (L3)</b> <i>Kompetensi peserta didik pada kemampuan menganalisis data dan informasi, membuat kesimpulan, dan memperluas pemahaman dalam situasi baru, meliputi situasi yang tidak diketahui sebelumnya atau konteks yang lebih kompleks.</i>	50,84	Turun 3,13%	52,48	Peringkat menengah atas (21-40%)	Peringkat menengah atas (21-40%)	Asesmen Nasional (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi)
<b>Nalar Kritis</b> <i>Kemauan dan kebiasaan mengambil keputusan secara logis berdasarkan berbagai bukti dan sudut pandang yang beragam.</i>	52,26	Turun 1,54%	53,08	Peringkat menengah atas (21-40%)	Peringkat menengah (41-60%)	Asesmen Nasional (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi)

Gambar 1.1 Rapot Pendidikan Sekolah X

Menurut beberapa ahli, faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kritis yaitu fokus fisik, konsentrasi belajar, pertumbuhan intelektual, dan motivasi belajar (Gul et al., 2014; Saeger, 2014; Fajari et al., 2020b). Salah satu upaya untuk meningkatkan aspek berpikir kritis siswa dengan menentukan model dan media pembelajaran yang tepat, karena keduanya sangat penting untuk keefektifan proses belajar mengajar. Keberhasilan tujuan pembelajaran didukung oleh peran pendidik dalam menggunakan model, metode, dan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan proses pembelajaran (Bashir & Bala, 2018; Nasholihah & Nurita, 2022). Dengan menerapkan pembelajaran yang bersifat *student centered* agar dihasilkan siswa yang mampu berpikir kritis, deduktif dan induktif dalam pembelajaran di era disrupsi ini (Afandi et al., 2018; Sulistyanto et al., 2022). *Problem based learning*

Destia Meilani, 2024

**AKSELERASI CRITICAL THINKING BAGI SISWA SMK DENGAN INTEGRASI PROBLEM BASED LEARNING DAN GAMIFIKASI**

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

adalah salah satu dari sekian banyak model pembelajaran yang berorientasi kepada siswa (*student center*) dan model pembelajaran yang sudah terbukti dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, Pendekatan PBL bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa (Agustina et al., 2017; Isnaeni et al., 2021) berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Kardoyo, Nurkhin, A., Muhsin, & Pramusinto, H. (2020) *problem based learning* dapat meningkatkan *critical* dan *creative thinking skills*. Hasil penelitian Ririn (2023), berdasarkan uji *independent sample t-test* model *problem based learning* melalui *blended learning* lebih efektif dibandingkan model *inquiry learning* melalui *blended learning* dalam meningkatkan *critical thinking* siswa SMK. Orientasi pembelajaran pada *problem based learning* ada pada masalah dimana nantinya materi pelajaran disajikan dalam bentuk masalah kontekstual yang mendorong siswa untuk belajar dan menyelesaikan masalah tersebut. Diharapkan siswa dapat memecahkan masalah dan menemukan cara untuk menyelesaikannya, yang terkadang para siswa bekerja sama untuk memecahkan masalah yang disajikan dan menghasilkan pengalaman belajar mereka sendiri. Tugas guru pada model *problem based learning* hanya sebagai fasilitator dan mediator yang menyajikan permasalahan, mengajukan pertanyaan, mengarahkan proses berpikir, mendorong diskusi dan penyelidikan serta merefleksikan tindakan saat pembelajaran.

Dalam pengimplementasiannya PBL membutuhkan waktu pelaksanaan yang cukup lama, menumbuhkan minat siswa untuk menyelesaikan permasalahan, membangun kepercayaan diri siswa bahwa mampu menyelesaikan berbagai masalah yang diberikan dan membangun keterlibatan siswa yang berkelanjutan selama proses mengajar (Dulyapit et al., 2023). Kirschner menyatakan bahwa dalam *problem based learning* siswa diharapkan menemukan sendiri sebagian besar informasi sehingga dapat menyebabkan beban kognitif yang berlebihan dan hasil belajar yang kurang efektif, hal tersebut merupakan kekurangan dari PBL. Upaya untuk mengatasi kekurangan tersebut yaitu dengan pengintegrasian PBL dan gamifikasi. Tujuan dari gamifikasi untuk memastikan keterlibatan dan pembelajaran siswa secara terus menerus, keterlibatan ini berasal dari berbagai

Destia Meilani, 2024

**AKSELERASI CRITICAL THINKING BAGI SISWA SMK DENGAN INTEGRASI PROBLEM BASED LEARNING DAN GAMIFIKASI**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [Perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

kategori kognitif, emosional, perilaku dan sosial (S. Kamunya et al., 2019; Garnisa et al., 2023).

Berdasarkan latar belakang diatas, dilakukanlah pengintegrasian PBL (*problem based learning*) dan gamifikasi untuk meningkatkan *critical thinking*. Oleh karena itu peneliti tertarik membuktikan asumsi dengan penelitian yang berjudul **“Akselerasi *Critical Thinking* bagi Siswa SMK dengan Integrasi *Problem Based Learning* dan Gamifikasi”** dengan pendekatan kuantitatif, metodologi penelitian dengan eksperimen kuasi, desain eksperimen *pretest-posttest one group design*.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana desain integrasi *problem based learning* (PBL) dan gamifikasi?
- 2) Bagaimana efektivitas integrasi *problem based learning* (PBL) dan gamifikasi terhadap *critical thinking* siswa?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, penelitian ini bertujuan:

- 1) Membuat desain pembelajaran integrasi *problem based learning* (PBL) dan gamifikasi.
- 2) Mengetahui efektivitas integrasi *problem based learning* (PBL) dan gamifikasi terhadap *critical thinking* siswa.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini, baik siswa, guru, maupun peneliti, diharapkan dapat mengambil manfaat dari penelitian ini.

- 1) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membawa inovasi-inovasi baru dalam pembelajaran informatika khususnya dalam meningkatkan kemampuan *critical thinking* siswa.

Destia Meilani, 2024

**AKSELERASI CRITICAL THINKING BAGI SISWA SMK DENGAN INTEGRASI PROBLEM BASED LEARNING DAN GAMIFIKASI**

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

## 2) Manfaat Praktis

- a. Bagi pendidik: Dapat digunakan sebagai sumber informasi, referensi dan pertimbangan untuk memilih model pembelajaran yang tepat dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Bagi Peserta Didik: Memberikan pengalaman dan dapat meningkatkan *critical thinking* siswa dalam mata pelajaran informatika.
- b. Bagi Sekolah: Penelitian ini diharapkan dapat memberikan inovasi dalam pembelajaran dan meningkatkan standar pembelajaran pada lembaga pendidikan.
- c. Bagi Peneliti: Mendapatkan pengalaman secara langsung dalam penelitian dengan mengimplementasikan integrasi *problem based learning* dan gamifikasi terhadap *critical thinking* siswa di sekolah.
- d. Bagi Peneliti Lain: Hasil dan temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber inspirasi dan bahan referensi bagi para peneliti lain yang ingins melakukan penelitian yang lebih mendalam.

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika yang digunakan dalam penulisan penelitian sesuai dengan kaidah karya tulis ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2019, berikut sistematika penulisan penelitian ini:

BAB I memuat pendahuluan, terdiri dari latar belakang; rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II memuat Kajian Pustaka, yang terdiri dari *Problem Based Learning*, Gamifikasi, *Critical Thinking*, Media Pembelajaran, Evaluasi Pembelajaran, Penelitian terdahulu.

BAB III memuat Metode Penelitian, yang terdiri dari desain penelitian, lokasi, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data.

BAB IV memuat Hasil dan Pembahasan, terdiri dari temuan dan pembahasan penelitian.

BAB V memuat Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, terdiri dari simpulan, implikasi dan rekomendasi.

Destia Meilani, 2024

**AKSELERASI CRITICAL THINKING BAGI SISWA SMK DENGAN INTEGRASI PROBLEM BASED LEARNING DAN GAMIFIKASI**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [Perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)