

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

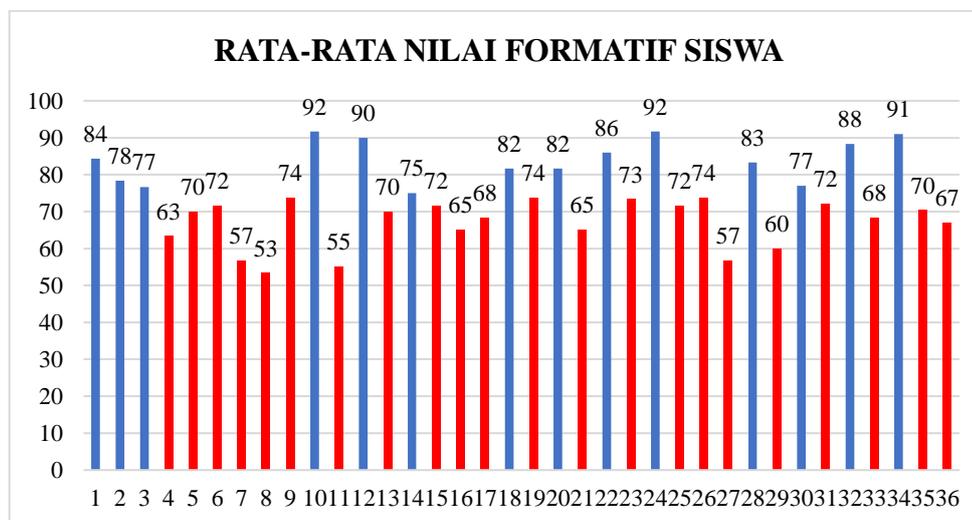
Saat ini, dunia pendidikan dituntut untuk dapat menyelaraskan model pembelajaran seiring dengan perkembangan teknologi informasi. Pendidikan inovatif menjadi kunci dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan global yang kompleks. Geist (dalam Mumtaziah & Abdul Majid, 2023) menekankan pentingnya mengembangkan kreativitas, inovasi, dan kemampuan pemecahan masalah bagi siswa pada abad ke-21.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di Indonesia berperan penting dalam menyiapkan lulusan dengan keterampilan praktis dan pengetahuan yang relevan untuk bekerja dalam berbagai industri. Saat ini, pendidikan kejuruan di Indonesia sedang aktif dalam menciptakan lulusan yang memiliki keterampilan teknis dan keterampilan sosial yang baik serta dapat beradaptasi dengan baik di lingkungan bisnis, kerja, dan industri (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2023). Namun, masih terdapat tantangan dalam mengembangkan pemahaman serta kemampuan berpikir kritis murid, khususnya pada pelajaran Informatika.

Salah satu tantangan dalam pelajaran Informatika ialah kurangnya pemahaman teoritis siswa yang berdampak pada kemampuan mereka dalam mengerjakan tugas dan ujian yang lebih teoritis serta kemampuan berpikir kritis. Adapun model pembelajaran konvensional yang masih dominan diterapkan di SMK cenderung monoton dan kurang mendorong motivasi dan kreativitas siswa. Hal ini mengakibatkan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta kurangnya pengembangan keterampilan berpikir kritis mereka karena model pembelajaran yang *teacher-centered* (Nuraisah et al., 2016; Fahrudin et al., 2021).

Berdasarkan pra riset yang telah peneliti lakukan, diketahui bahwa beberapa siswa di Sekolah Menengah Kejuruan di Purwakarta memiliki pemahaman materi pelajaran informatika yang kurang baik, yang terlihat dari hasil belajar beberapa siswa yang belum mencapai tingkat optimal berdasarkan hasil nilai formatif seperti nilai penugasan dan ulangan harian yang rata-rata masih kurang optimal. Berikut

merupakan grafik nilai rata-rata siswa pada mata pelajaran Informatika.



Gambar 1. 1 Rata-rata Nilai Formatif Siswa

Dari gambar 1.1 dapat dilihat bahwa lebih dari separuh peserta didik dalam satu kelas masih memperoleh skor rata-rata di bawah 75 atau di bawah standar yang telah ditetapkan. Dari 36 siswa dalam satu kelas, sebanyak 22 siswa di antaranya memiliki nilai rata-rata lebih rendah dari 75 sebagai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Ini menunjukkan masih ada kekurangan dalam pemahaman materi Informatika di kalangan siswa.

Kesulitan dalam memahami materi Informatika yang disebabkan oleh kurangnya pemahaman teoritis ini dapat berdampak pada berbagai aspek pembelajaran, termasuk kemampuan siswa dalam mengerjakan tes secara teoritis, keterampilan berpikir kritis, serta kemampuan siswa dalam penyusunan konsep, penerapan dan analisis. Keterbatasan pemahaman teoritis pada pelajaran Informatika dapat mengakibatkan siswa terfokus pada kemampuan praktik semata tanpa memiliki pemahaman yang kuat mengenai landasan teoritis yang mendukung praktik tersebut. Hal tersebut mampu membuat siswa kesusahan dalam menjawab pertanyaan ujian yang lebih bersifat teoritis karena mereka mungkin kurang memahami konsep-konsep yang mendasari permasalahan yang diuji dalam tes. Dampak lain dari kesulitan pemahaman teoritis pada pelajaran Informatika adalah

Azmi Rizky Anisa, 2024

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME-BASED LEARNING TERHADAP PEMAHAMAN DAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

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

kurangnya kemampuan berpikir kritis dalam menyusun konsep, menerapkan, dan menganalisis informasi yang diperoleh. Kemampuan berpikir kritis sangat penting dalam mengidentifikasi dan memecahkan masalah kompleks, serta untuk mencari penyelesaian dari masalah yang dihadapi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis menduga model *Game-Based Learning* (GBL) bisa menjadi alternatif sebagai pendekatan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan. GBL menggunakan elemen-elemen permainan pada aktivitas pembelajaran guna menaikkan motivasi belajar peserta didik, memfasilitasi pemahaman konsep, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis (Cinta et al., 2021; Permana, 2022). Teori-teori pendukung lainnya seperti yang dijelaskan oleh Stern et al. (2018) menunjukkan bahwa GBL mampu membantu peserta didik mencapai pemahaman konseptual yang lebih dalam. Dengan bermain permainan, siswa tidak hanya belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*), tetapi juga mendorong mereka untuk dapat berpikir kritis dalam penyelesaian masalah serta membuat keputusan (Cinta et al., 2021).

Hal ini selaras dengan beberapa penelitian sebelumnya. Pada penelitian Radiusman (2020) menerangkan bahwa pemahaman siswa dalam pembelajaran didapatkan dengan adanya kegiatan interaktif antara guru dengan siswa. Penelitian tersebut didukung oleh penelitian Medila et al. (2023) yang menjelaskan adanya dampak dari penggunaan model pembelajaran *Game-Based Learning* terhadap pemahaman konsep matematis murid kelas 11 di SMK Negeri 1 Kinali. Dalam penelitian Winatha & Setiawan (2020) mengindikasikan bahwa penerapan model *Game-Based Learning* berdampak positif terhadap motivasi serta pencapaian belajar mahasiswa. Hasil penelitian Sadiyah, Maspupah, & Yuliawati (2023) juga membuktikan bahwa model pembelajaran *Game-Based Learning* mempunyai dampak yang signifikan terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. Hasil penelitian-penelitian tersebut memperlihatkan bahwa penerapan *Game-Based Learning* berdampak positif terhadap motivasi dan prestasi belajar serta mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Azmi Rizky Anisa, 2024

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME-BASED LEARNING TERHADAP PEMAHAMAN DAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

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

Penelitian terkait penerapan model pembelajaran *Game-Based Learning* sudah banyak dilakukan. Meskipun demikian, setiap kelompok siswa memiliki tingkat kemampuan, minat, dan preferensi yang berbeda yang dapat memengaruhi respons siswa terhadap model pembelajaran *Game-Based Learning* atau model pembelajaran lain yang diterapkan. Penelitian ini memberikan kontribusi tambahan dengan fokus pada mata pelajaran informatika di SMK Negeri Purwakarta yang memiliki karakteristik dan kebutuhan pembelajaran yang khusus. Selain itu, penelitian ini mencoba menjawab kesulitan yang ditemui dalam pelaksanaan pembelajaran di SMK Negeri Purwakarta mengenai rendahnya pemahaman siswa serta minimnya keterampilan berpikir kritis dalam memahami juga mengimplementasikan materi Informatika. Penelitian ini mampu memberikan kontribusi positif dan berperan dalam menyumbangkan ide-ide inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya dalam aspek mata pelajaran informatika di sekolah kejuruan. Di sisi lain, penelitian ini juga dapat menambah bukti empiris mengenai pengaruh implementasi *Game-Based Learning* terhadap pemahaman serta berpikir kritis murid. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengeksplorasi bagaimana penerapan model *Game-Based Learning* dapat memengaruhi pemahaman serta keterampilan berpikir kritis murid pada mata pelajaran Informatika di SMK Negeri Purwakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks permasalahan yang terjadi, peneliti kemudian merumuskan masalah penelitian, yaitu:

1. Apakah terdapat perbedaan dalam pemahaman siswa antara kelas yang menggunakan model *Game-Based Learning* dengan kelas yang menggunakan model konvensional?
2. Apakah terdapat perbedaan dalam kemampuan berpikir kritis siswa antara kelas yang menggunakan model *Game-Based Learning* dengan kelas yang menggunakan model konvensional?

Azmi Rizky Anisa, 2024

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME-BASED LEARNING TERHADAP PEMAHAMAN DAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

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

3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Game-Based Learning* terhadap pemahaman dan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Informatika?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, batasan masalah diperlukan untuk menjaga fokus penelitian dan menghindari penyimpangan atau perluasan isu yang tidak relevan sehingga maksud dari penelitian bisa terlaksana. Batasan masalah pada penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian ini dilakukan di salah satu SMK Negeri di Purwakarta. Pemilihan SMK Negeri sebagai lokasi penelitian didasari oleh adanya permasalahan yang ditemukan pada bulan Oktober 2023. Permasalahan tersebut adalah kurangnya pemahaman dan sikap kritis pada peserta didik yang disampaikan oleh salah seorang guru di SMK.
2. Penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Informatika dengan materi yang dibahas adalah Dampak Sosial Informatika (DSI).
3. Model pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen di penelitian ini adalah model *Game-Based Learning*. Model pembelajaran ini dipilih karena sesuai dengan tujuan dari penelitian dan karakteristik peserta didik.
4. Model pembelajaran yang diterapkan pada kelas kontrol di penelitian ini adalah model konvensional. Model ini dipilih sebagai perbandingan dari model *Game-Based Learning*.
5. Penelitian terbatas pada siswa kelas 10 jurusan Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (TJKT).
6. *Platform* yang digunakan pada kelas eksperimen dalam penelitian ini adalah Nearpod dan Quizizz.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan:

1. Menilai perbedaan pemahaman siswa antara kelas yang menggunakan model *Game-Based Learning* dengan kelas yang menggunakan model konvensional.

Azmi Rizky Anisa, 2024

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME-BASED LEARNING TERHADAP PEMAHAMAN DAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

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

2. Menilai perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa antara kelas yang menggunakan model *Game-Based Learning* dengan kelas yang menggunakan model konvensional.
3. Menilai pengaruh penerapan model pembelajaran *Game-Based Learning* terhadap pemahaman dan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Informatika.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat manfaat teoritis dan manfaat praktis, meliputi:

1.5.1 Dari Segi Teori

Penelitian ini diharapkan mampu memperluas pengetahuan ilmiah yang ada, khususnya dalam implementasi model pembelajaran *Game-Based Learning*. Selain itu, temuan pada penelitian ini juga mampu dibuat sebagai bahan rujukan dan menjadi dasar untuk penelitian selanjutnya.

1.5.2 Dari Segi Praktik

Adapun manfaat yang dapat diambil secara praktis dari penelitian ini, yaitu:

- 1) Bagi penulis, penelitian ini mampu memperluas wawasan dan pemahaman penulis khususnya mengenai implementasi model pembelajaran *Game-Based Learning*.
- 2) Bagi guru, penelitian ini mampu melengkapi rujukan dalam penerapan model *Game-Based Learning* untuk pembelajaran informatika sebagai upaya peningkatan kualitas pengajaran.
- 3) Bagi siswa, siswa menyukai pelajaran informatika dan berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran dan pengajaran sehingga diharapkan adanya peningkatan pemahaman dan berpikir kritis terhadap materi pelajaran.
- 4) Bagi sekolah, penelitian ini mampu menjadi dasar untuk merancang kebijakan yang dapat meningkatkan kualitas pengajaran informatika di lingkungan sekolah.

- 5) Bagi pembaca, penelitian ini mampu menyajikan perspektif baru tentang potensi serta manfaat penggunaan model *Game-Based Learning* terhadap pemahaman dan keterampilan berpikir kritis siswa.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Sebuah skripsi umumnya terdiri dari bagian pendahuluan, isi dan penutup. Berikut merupakan deskripsi sistematika penulisan skripsi.

Bab I Pendahuluan : pada dasarnya bab ini berisi bab perkenalan yang terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II Kajian Pustaka : bagian ini memuat kajian pustaka secara teoritis yakni mengenai deskripsi teori yang berhubungan dengan pemahaman, berpikir kritis, model pembelajaran, *Game-Based Learning*, mata pelajaran informatika, pendidikan kejuruan, penelitian yang relevan, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian.

Bab III Metode Penelitian : meliputi jenis penelitian, desain penelitian, prosedur penelitian, lokasi penelitian, populasi, sampel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, serta analisis data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan : bagian ini merupakan ulasan mengenai hasil yang didapatkan setelah penelitian yang terkait dengan isu penelitian.

Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi : mencakup simpulan, implikasi dan rekomendasi yang menafsirkan serta memberi makna terhadap hasil analisis penelitian serta menyoroti aspek penting yang bisa diambil dari temuan penelitian tersebut.