

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Berdasarkan hasil pengamatan pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas VIII F SMP Negeri 3 Ciparay, peneliti menemukan adanya sejumlah permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran. Masih ada beberapa siswa yang kurang komunikatif dan kurang fokus pada masalah atau konsep sepanjang pembelajaran. Kurangnya kerja sama siswa dengan siswa lainnya saat mengerjakan tugas kelompok. Hanya sebagian kecil siswa yang mampu menanggapi pertanyaan guru dan mampu menemukan solusi. Terdapat siswa yang masih diam dan kebingungan ketika dihadapkan dengan suatu permasalahan atau pertanyaan dari guru. Terdapat beberapa siswa yang fokus terhadap *smartphone* dan mengabaikan guru saat menjelaskan materi serta kurang berkonsentrasi. Ini disebabkan karena aktivitas siswa sepanjang proses belajar mengajar yang monoton dan membosankan. Selain itu, aktivitas siswa lebih banyak menghafal materi sehingga mereka kesulitan mengikuti tahapan dalam pembelajaran pemecahan masalah. Hal ini menunjukkan betapa masih belum memadainya kemampuan berpikir kritis siswa.

Setelah dilakukan wawancara diketahui bahwa guru masih menggunakan pembelajaran konvensional karena mengalami kesulitan dalam berinovasi dan berkreaitivitas pada model dan media pembelajaran. Hal ini menyebabkan model pembelajaran yang selalu digunakan oleh pendidik kurang cocok dengan kebutuhan siswa. Model pengajaran yang tidak selaras dengan kebutuhan siswa dapat menghambat pengembangan keterampilan dan potensi individu. Ketidaksesuaian tersebut dapat menyebabkan minimnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran sehingga siswa lebih mudah bosan dan kehilangan motivasi belajar. Selain permasalahan penggunaan model pembelajaran, dalam hasil wawancara juga diketahui bahwa guru menghadapi tantangan dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Guru kurang mampu dalam membuat media pembelajaran yang interaktif karena terdapat keterbatasan kemampuan dalam penggunaan teknologi pembelajaran (Gagap Teknologi).

Permasalahan masih rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa ditemukan juga oleh beberapa peneliti. Salah satunya ditemukan oleh (Serano & Montessori, 2021) di SMP Negeri 8 Padang dalam pembelajaran PPKn kemampuan berpikir kritis siswa masih belum optimal. Pada penelitiannya tersebut ditemukan beberapa kondisi seperti perbedaan kualitas siswa dikarenakan zonasi, siswa tidak memiliki kemauan yang kuat untuk aktif di kelas, dan kurangnya daya diskusi dikarenakan tidak ada minat membaca pada siswa. Pada penelitian (Citra Raesi & Danial, 2020) di SMP Negeri 40, ditemukan permasalahan bahwa kurangnya motivasi belajar siswa, siswa tidak berusaha untuk memahami materi pembelajaran, siswa kurang memperhatikan guru, sehingga kemampuan berpikir kritis siswa kurang karena materi pembelajaran tidak dipahami siswa.

Programme for International Student Assessment (PISA) pada tahun 2012 telah mengeluarkan hasil data mengenai peringkat skor literasi Indonesia yang menunjukkan bawa skor literasi Indonesia sebanyak 382 dengan peringkat 64 dari 65 negara (Lidiawati & Aurelia, 2023). *Programme for International Student Assessment (PISA)* membuat kesimpulan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Pada tahun 2018, PISA menunjukkan hasil studi yang publikasikan oleh OECD mengenai kemampuan siswa Indonesia dalam literasi, mendapat skor rata-rata yakni 371 dengan rata-rata skor OECD yakni 487 (Lidiawati & Aurelia, 2023). Kemudian skor rata-rata matematika meraih 379 dengan skor rata-rata OECD 487 (Lidiawati & Aurelia, 2023). Untuk sains, skor rata-rata mencapai 389 dengan skor rata-rata OECD yakni 489 (Lidiawati & Aurelia, 2023). Data PISA 2018, menunjukkan bahwa kemampuan siswa-siswi Indonesia berada pada kuadran *low performance* dengan *high equity*. Artinya, kemampuan siswa/i Indonesia masih tergolong rendah terutama pada kemampuan berpikir kritis.

Pemikiran kritis siswa yang rendah ini dapat menyebabkan kurang mampunya siswa dalam pemecahan permasalahan yang ada, sehingga siswa tidak mampu membuat atau mengambil keputusan yang tepat dan logis. Kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran sering kali diindikasikan tanda rendahnya kemampuan berpikir kritis mereka. Menurut penelitian (Fatar Kiranadewi et al., 2021), menjelaskan bahwa guru yang masih menggunakan metode ceramah dapat

menjadi penyebab rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, diperlukan model dan media pengajaran yang meningkatkan partisipatif siswa dalam proses pembelajaran guna menunjang pengembangan kemampuan berpikir kritisnya di masa yang akan datang.

Permasalahan tantangan guru dalam merancang model dan media pembelajaran inovatif ditemukan dalam beberapa penelitian terdahulu, salah satunya pada penelitian (Nurdiana et al., 2023), diketahui bahwa pengajar cenderung menggunakan model dan metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik seperti menggunakan ceramah sehingga membuat pencapaian tujuan pembelajaran tidak maksimal. Pada penelitian (Fahrurrozi et al., 2022) juga ditemukan bahwa guru kesulitan membuat pengajaran yang berinovasi dan imajinatif bagi siswa belajar, menyebabkan siswa menjadi tidak tertarik selama proses belajar dan mempengaruhi kemampuan berpikir kritis mereka.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat sangat penting untuk menjadi fondasi bagi pengalaman belajar siswa sehingga membentuk pemahaman, keterampilan dan sikap siswa terhadap pembelajaran. Model pembelajaran dapat menjadi salah satu faktor ketidaktuntasan siswa dalam pembelajaran (Nurdiana et al., 2023). Ketidaksesuaian model pembelajaran dengan kebutuhan siswa dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Model pembelajaran menjadi faktor yang mempengaruhi karakteristik siswa dalam berkeaktifan, pemahaman konsep, pemahaman penggunaan media pembelajaran dan kemandirian belajar (Nurdiana et al., 2023). Oleh karena itu, guru perlu berinovasi dalam pengembangan dan penyesuaian model pembelajaran yang akan digunakan selama proses pembelajaran. Adanya inovasi dalam menciptakan model pembelajaran dapat meningkatkan standar pengajaran dan membekali siswa dengan lebih baik untuk menangani hambatan di masa depan.

Pada penelitian terdahulu juga menemukan permasalahan yang sama pada rendahnya kemampuan guru dalam aplikasi teknologi untuk pembelajaran (Lailiyah & Mardiyah, 2021). Permasalahan ini juga diungkit dalam penelitian Sihombing et al. (2023, hlm. 725), yang menyatakan bahwa “Kenyataannya banyak pendidik yang belum menggunakan media pembelajaran sehingga sulit bagi mereka untuk menyampaikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.” Kurang

mampunya guru dalam membuat media pembelajaran interaktif dan inovatif berdampak pada suasana pembelajaran yang cenderung monoton serta kurang menarik. Hal ini dapat memicu kebosanan dan kurangnya minat siswa pada materi pembelajaran. Tidak adanya media pembelajaran interaktif dapat menghambat pengembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa. Melalui media pembelajaran interaktif dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami konsep-konsep materi pembelajaran. Dengan demikian, siswa dapat lebih mudah mengasah keterampilan berpikir kritis, berkolaborasi, dan berkeaktivitas dalam pembelajaran terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan tujuan Pendidikan Pancasila atau yang lebih dikenal dengan pendidikan kewarganegaraan, *critical thinking skills* menjadi salah satu sasaran pengembangan mata pelajaran tersebut. Kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan siswa dalam memutuskan sesuatu dengan tepat dalam menyelesaikan permasalahan (Nurdiana et al., 2023). Dengan memiliki kemampuan berpikir kritis siswa dapat mudah menyelesaikan permasalahan dalam kegiatan belajar dan lingkungan sekitarnya. Kemampuan berpikir kritis perlu dimiliki oleh siswa karena melalui pemikiran yang kritis siswa dapat menangani dan menyelesaikan suatu masalah sosial sekaligus permasalahan praktis secara efektif (Choirunnisa & Samsuri, 2022).

Kemampuan berpikir kritis dalam pendidikan Pancasila digunakan untuk menumbuhkan sikap sesuai dengan nilai-nilai Pancasila yang menumbuhkan rasa cinta tanah air dan berwawasan kebangsaan. Dengan kemampuan berpikir kritis siswa dapat meninjau ulang suatu fakta dari suatu pernyataan menggunakan langkah yang tersusun secara sistematis, berhati-hati, dan mempertimbangkan sesuatu secara matang dengan dasar ilmu pengetahuan dalam menyimpulkan sesuatu (Choirunnisa & Samsuri, 2022).

Pendidikan kewarganegaraan atau pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang berpusat pada demokrasi politik dan sumber pengetahuan kewarganegaraan lainnya yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 dengan tujuan untuk mengajarkan siswa berpikir kritis, menganalisis informasi, berperilaku demokratis, dan menjalani kehidupan yang baik (Damri & Putra, 2020).

Pendidikan Pancasila mempunyai sasaran pembelajaran yang menghasilkan warga negara yang unggul, yaitu manusia yang mempunyai pengetahuan, kemampuan, dan moral yang terkait dengan cita-cita pendidikan kewarganegaraan. Tujuan pendidikan kewarganegaraan secara lebih luas dijelaskan oleh Widiastuti et al (2022, hlm. 1081), bahwa:

“Pendidikan kewarganegaraan memiliki tujuan untuk mengembangkan beberapa kemampuan berikut: a) berpikir kritis, rasional, dan kreatif tentang isu-isu kewarganegaraan; b) berkualitas tinggi, mampu berpartisipasi dengan bertanggung jawab dan bertindak bijak dalam setiap kegiatan kemasyarakatan, nasional, dan kenegaraan; c) berkembang secara positif dan demokratis, membentuk karakter bangsa, serta beradaptasi untuk hidup berdampingan dengan negara lain; d) memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berinteraksi baik secara langsung atau tidak langsung dengan negara lain.”

Setiap mata pelajaran memiliki tujuan pembelajaran yang harus dicapai serta memiliki pola yang khas dalam penyampaiannya yang berbeda antara satu dengan yang lainnya (Sutrisno, 2019). Meskipun semua mata pelajaran memiliki tujuan yang sama yakni untuk mencerdaskan generasi penerus bangsa. Namun, Pendidikan Pancasila atau yang lebih diketahui dengan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memiliki fokus tujuan untuk memberikan pemahaman, penghayatan, dan pengamalan terhadap nilai-nilai dasar Pancasila sebagai dasar filsafat dan ideologi negara Indonesia. Untuk mencapai tujuan tersebut, pendidik perlu menentukan media dan model pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswanya dan melengkapi materi pelajarannya. Guru perlu mempertimbangkan model yang akan dipilih agar dapat memberi kemudahan pada siswa saat pembelajaran. Dengan begitu, informasi yang disampaikan guru akan mudah dimengerti oleh siswa dan diterapkan dalam kehidupan nyata dengan mengikuti kaidah-kaidah yang relevan.

Model pembelajaran merupakan desain konseptual sistematis dan memiliki identitas yang digunakan untuk merancang kurikulum, mengelola materi, mengelola aktivitas siswa, memberikan panduan bagi pengajar, mengorganisir peraturan pembelajaran, membuat suasana belajar yang mendukung, mencapai

tujuan, dan evaluasi (mengukur, menilai, dan memberikan timbal balik) (Asyafah, 2019). Untuk mencapai pembelajaran yang diinginkan, guru harus memanfaatkan model pembelajaran secara ekstensif. Model pembelajaran memainkan peran utama dalam pengembangan rencana pembelajaran yang digunakan untuk membuat kurikulum pembelajaran jangka panjang, pemilihan materi pembelajaran, dan bimbingan pembelajaran menyeluruh, sehingga memungkinkan guru memilih model pembelajaran yang tepat, efektif, dan efisien untuk memenuhi tujuan pembelajaran (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016).

Model *collaborative learning* bisa digunakan sebagai pilihan bagi guru untuk diterapkan dalam pembelajaran untuk membangun lingkungan belajar yang dinamis dan menarik. Pembelajaran kolaboratif adalah proses belajar yang melibatkan kerja sama tim untuk mengembangkan sikap ke arah pemahaman seluruh aspek pembahasan dengan cara berbagi pengetahuan, gagasan, sikap, dan pendapat (Mayasari, 2020). *Collaborative learning* bercirikan adanya rasa ketergantungan kelompok yang signifikan di kalangan siswa yang menghasilkan pengembangan individu yang mandiri dan mampu mengekspresikan pemikirannya sehingga memiliki pembelajaran penuh makna yang dapat meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa (Winangun, 2021). Dengan demikian, melalui kolaborasi siswa tidak hanya mengembangkan pemahaman konsep secara lebih mendalam, akan tetapi dapat mampu mengasah keterampilan sosial, komunikasi dan pemecahan masalah secara bersama.

Media pembelajaran juga tak kalah pentingnya dengan model pembelajaran dalam aktivitas belajar mengajar siswa. Sebagai alat, media memfasilitasi pengajaran menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Media memainkan peran penting dalam pendidikan dan setara dengan metode pembelajaran, hal ini dikarenakan metode pembelajaran akan memerlukan dan menentukan media yang dapat berinteraksi dan disesuaikan dengan kondisi siswa (Hasan et al., 2021). Dengan demikian, guru perlu menentukan, membuat dan menerapkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang bisa digunakan untuk penyaluran materi kepada siswa.

Media pembelajaran dengan menggunakan gamifikasi (*gamification*) dapat menjadi opsi cara belajar yang lebih menggugah minat dan lebih bermakna. Media

gamification (gamifikasi) dapat membantu mendorong siswa untuk belajar dan fokus untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Gamifikasi atau *gamification* adalah penerapan elemen-elemen permainan dalam kondisi non-permainan untuk meningkatkan perilaku belajar yang positif (Ariani, 2020). *Gamification* merupakan media yang memiliki konsep penggunaan mekanika berbasis permainan, estetika, memotivasi serta permainan berpikir yang melibatkan beberapa orang, mempromosikan pembelajaran dan menyelesaikan masalah (Wahyuni et al., 2022). Model pembelajaran dan media pembelajaran diperlukan untuk membantu guru dalam pengajaran yang sesuai dengan sasaran pendidikan.

Dengan memilih model dan media pembelajaran yang tepat, maka kualitas akan didapat melalui kualitas proses dan kualitas hasil. Kualitas proses akan tercapai jika proses pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan efektif sehingga siswa dapat merasakan dan memahami proses pembelajaran (Sutrisno, 2019). Sementara, kualitas hasil akan tercermin saat siswa menunjukkan kecakapan dan penguasaan kompetensi termasuk pemahaman serta pendalaman pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang sesuai dengan tugas akademik yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam kehidupannya (Sutrisno, 2019). Dalam mencapai kualitas proses dan kualitas hasil maka diperlukan pendekatan dan alat pengajaran yang mutakhir dan kreatif selama proses pembelajaran agar pembelajaran dapat lebih bermakna. Dengan demikian, pendidik perlu menentukan media dan model pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswanya dan melengkapi materi pelajarannya. Guru perlu mempertimbangkan model yang akan dipilih agar dapat memberi kemudahan pada siswa saat pembelajaran. Dengan begitu, informasi yang disampaikan guru akan mudah dimengerti oleh siswa dan diterapkan dalam kehidupan nyata dengan mengikuti kaidah-kaidah yang relevan.

Dengan demikian, tujuan pendidikan dapat tercapai sebagaimana tercantum dalam tujuan pendidikan nasional dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003, hlm. 5) pada Pasal 3 dijelaskan bahwa: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa serta bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa

kepada Tuhan Yang Maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Pendidikan merupakan upaya terencana untuk menciptakan proses dan suasana pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif mengembangkan potensi atau bakatnya. Dengan tujuan agar siswa dapat mengembangkan kesadaran spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang tinggi, serta kemampuan yang diperlukan untuk memberi manfaat bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara. Maka dari itu, diperlukan rencana bagi guru yang matang untuk melakukan transfer ilmu kepada siswa dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang relevan.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat diidentifikasi bahwa permasalahan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada kelas VIII F adalah kemampuan siswa dalam berpikir kritis pada pembelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah hal ini disebabkan oleh minimnya partisipasi aktif siswa dalam proses belajar Pendidikan Pancasila, guru Pendidikan Pancasila masih menggunakan model pembelajaran konvensional dan kurang inovatif, serta guru kurang memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran interaktif. Dalam mengatasi rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa, maka diperlukan proses pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa dengan melakukan pendekatan pembelajaran *student oriented*. Pendekatan ini memberikan perhatian utama pada siswa dan mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Salah satu model pembelajaran yang berfokus untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah model pembelajaran kolaboratif (*collaborative learning*).

Dengan pembelajaran kolaboratif keterlibatan siswa dalam pembelajaran meningkat, sehingga siswa memiliki rasa tanggung jawab dan pemahaman yang lebih dalam karena terlibat secara aktif dalam mencari solusi, memecahkan masalah, dan menghasilkan pemahaman bersama. Dengan begitu, siswa dapat terdorong untuk berpikir kritis dalam menyelidiki masalah dan mengembangkan argumen yang kuat secara kolaborasi. Selain, menggunakan model pembelajaran *collaborative learning*, penggunaan media pembelajaran tak kalah penting untuk

digunakan agar siswa dapat lebih mudah memahami konsep materi pembelajaran. Dengan demikian, penerapan model *collaborative learning* dengan bantuan media *gamification* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya.

Permasalahan di atas menunjukkan terdapat kesenjangan antara teori dan praktik serta erat kaitannya pemilihan model dan media pembelajaran yang seharusnya relevan dengan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Pemilihan dan penerapan metode pembelajaran yang tepat dengan kondisi siswa sangat penting agar pembelajaran lebih efektif dan bermakna. Melakukan penelitian terhadap model dan media pembelajaran perlu dilakukan dalam memitigasi permasalahan rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa. Apabila tidak dilakukan penelitian maka permasalahan di atas tidak dapat terselesaikan. Jika permasalahan tersebut tidak teratasi maka akan berdampak pada kurang mampunya siswa dalam memecahkan masalah, tidak adanya kemandirian pada siswa, kurangnya kreativitas siswa, kurangnya kolaborasi antar siswa, rendahnya kualitas pembelajaran, kurangnya persiapan dalam dunia kerja, dll.

Merujuk uraian tersebut, maka peneliti memutuskan untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Penerapan *Collaborative Learning* Berbantuan *Gamification* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa (Penelitian Tindakan Kelas Terhadap Siswa Kelas VIII F SMP Negeri 3 Ciparay Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila)”. Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki dan menyelesaikan permasalahan rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa di kelas VIII F dengan melakukan penerapan model *collaborative learning* dengan bantuan *gamification*. Dengan melakukan penelitian mengenai penerapan model *collaborative learning* dengan berbantuan *gamification*, maka akan dapat diketahui keuntungan penerapan model dan media pembelajaran tersebut dalam mengatasi permasalahan di atas. Dengan begitu, penelitian ini akan sangat bermanfaat bagi guru untuk dijadikan solusi dalam mengatasi permasalahan yang sama dengan menerapkan model *collaborative learning* berbantuan *gamification*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti memfokuskan rumusan masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana perencanaan penerapan model *collaborative learning* berbantuan *gamification* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas VIII F SMPN 3 Ciparay?
- 2) Bagaimana pelaksanaan penerapan model *collaborative learning* berbantuan *gamification* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas VIII F SMPN 3 Ciparay?
- 3) Bagaimana keberhasilan penerapan model *collaborative learning* berbantuan *gamification* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas VIII F SMPN 3 Ciparay?
- 4) Bagaimana hambatan dan upaya penerapan model *collaborative learning* berbantuan *gamification* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas VIII F SMPN 3 Ciparay?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian antara lain:

- 1) Untuk menyusun perencanaan penerapan model *collaborative learning* berbantuan *gamification* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas VIII F SMPN 3 Ciparay.
- 2) Untuk mempraktikkan pelaksanaan penerapan model *collaborative learning* berbantuan *gamification* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas VIII F SMPN 3 Ciparay.
- 3) Untuk menganalisis keberhasilan penerapan model *collaborative learning* berbantuan *gamification* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas VIII F SMPN 3 Ciparay.
- 4) Untuk mengevaluasi hambatan dan upaya penerapan model *collaborative learning* berbantuan *gamification* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas VIII F SMPN 3 Ciparay.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan harapan dapat menghasilkan data yang benar, tepat, dan mendetail sehingga dapat memberikan manfaat dalam menyelesaikan permasalahan yang sedang diteliti. Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain:

1.4.1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini, diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi perkembangan ilmu pendidikan mengenai Model *Collaborative Learning* Berbantuan *Gamification*, mengetahui secara langsung situasi dan kondisi yang dialami oleh siswa melalui penerapan Model *Collaborative Learning* Berbantuan *Gamification* serta dapat memberikan acuan atau referensi bagi penelitian selanjutnya.

1.4.2. Manfaat Kebijakan

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003, hlm. 2) pada Pasal 1 dijelaskan bahwa:

“Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan diri, masyarakat, bangsa dan negara”.

Berdasarkan kebijakan di atas, penelitian ini dimaksudkan sebagai upaya peningkatan kemampuan atau keterampilan siswa dalam berpikir kritis. Dengan memperkuat kemampuan berpikir kritis melalui penerapan *collaborative learning* berbantuan *gamification*, siswa dapat menjadi individu atau Masyarakat yang lebih mandiri, kreatif dan bisa menyesuaikan diri dengan transformasi yang akan muncul di waktu mendatang. Dengan demikian, penerapan *collaborative learning* berbantuan *gamification* dapat mendukung upaya pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan dan persiapan siswa untuk menghadapi tantangan global di era digital saat ini.

1.4.3. Manfaat Praktis

Manfaat Praktis dalam penelitian ini dimaksudkan bahwa penelitian ini akan memberikan sumbangan pikiran dalam lingkungan pendidikan.

- a) Manfaat bagi siswa, penerapan Model *Collaborative Learning* Berbantuan *Gamification* mampu melatih kemampuan berpikir kritis siswa dengan cara kolaboratif dengan siswa lainnya.
- b) Manfaat bagi guru, memberikan pemahaman mengenai betapa krusialnya penerapan model pembelajaran inovatif dan juga pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi agar pembelajaran lebih efektif serta menarik.
- c) Manfaat bagi sekolah, sebagai referensi dalam meningkatkan proses pembelajaran., khususnya mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
- d) Manfaat bagi peneliti, memperluas pengetahuan dengan informasi terkini mengenai penerapan Model *Collaborative Learning* Berbantuan *Gamification* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

1.4.4. Manfaat Isu dan Aksi Sosial

Penerapan *Collaborative Learning* Berbantuan *Gamification* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa memiliki manfaat penting dalam konteks isu dan aksi sosial. Dalam pendidikan, model *collaborative learning* lebih menitikberatkan pada kerja sama, tanggung jawab dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Melalui pembelajaran ini, siswa dapat bekerja sama untuk memecahkan masalah dari berbagai isu sosial, berbagi ide, dan saling mendukung sehingga dapat membantu memperkuat hubungan sosial. Dengan bantuan *gamification*, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan interaktif bagi siswa hingga mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, tetapi juga memperkuat komunitas belajar yang inklusif dan dinamis. Hal ini memberikan kontribusi positif terhadap isu-isu sosial seperti peningkatan kualitas pendidikan dan pembentukan karakter dalam Masyarakat.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Penulisan skripsi ini disusun meliputi halaman judul, halaman pengesahan, halaman pernyataan bebas plagiarisme, halaman ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran. Adapun bab bagian dalam penyusunan skripsi akan meliputi lima bab yang terdiri dari:

BAB I Pendahuluan

Pada bab pertama merupakan pendahuluan yang memuat latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Pustaka

Pada bab kedua berisi konsep-konsep/ teori-teori mengenai variabel penelitian dan teori yang selaras dengan penelitian yang akan dikaji, penelitian terdahulu dan kerangka pikiran.

BAB III Metode Penelitian

Pada bagian ini berisi penjelasan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian seperti desain penelitian, subjek dan tempat penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV Temuan dan Pembahasan

Pada bab ini disajikan dan dijelaskan hasil temuan selama di lapangan dan pemaparan *output* pengolahan serta evaluasi data dari penelitian tindakan kelas terkait penerapan model *collaborative learning* berbantuan *gamification* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

BAB V Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Pada bab ini berisi pemaparan kesimpulan hasil penelitian yang telah diperoleh, diolah, dan dianalisis oleh peneliti. Selain itu, pada bab ini memuat implikasi dan menyediakan rekomendasi untuk pihak-pihak terkait dalam penelitian.

Daftar Pustaka

Bagian ini mencakup referensi yang digunakan sebagai acuan dan panduan dalam penelitian serta memberikan saran kepada pihak-pihak terkait dalam penelitian tersebut.

Lampiran-Lampiran

Di bagian lampiran, tersedia informasi serta bukti yang menunjukkan bahwa peneliti telah menjalankan penelitian, termasuk dokumentasi kegiatan yang dilakukan selama penelitian di lapangan.