

BAB 1

PENDAHULUAN

Bab 1 memiliki berbagai aspek yang sangat penting yang meliputi Latar belakang masalah merupakan uraian yang menjelaskan alasan mendasar pentingnya suatu permasalahan untuk diteliti, serta struktur organisasi penelitian. Dalam latar belakang penelitian, peneliti menjelaskan ruang lingkup yang menjadi topik utama dalam penelitian ini, sehingga memberikan penjelasan yang lebih terperinci mengenai ruang lingkup permasalahan yang menjadi fokus pembahasan. Selanjutnya rumusan masalah penelitian merumuskan permasalahan yang ingin dijawab melalui penelitian ini. Pada tujuan penelitian akan menggambarkan hasil yang ingin dicapai, sedangkan manfaat penelitian akan mengidentifikasi kontribusi penelitian terhadap dunia pendidikan. Terakhir terdapat struktur organisasi tesis yang akan menjelaskan sistematika sebagai langkah-langkah dalam penelitian tesis.

1.1 Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad ke-21 mengharuskan setiap orang untuk menguasai beragam keterampilan penting yang sangat mendukung suatu bentuk keberhasilan dalam menghadapi sebuah tantangan dan persaingan global (Trilling & Fadel, 2009.). Salah satu keterampilan penting yang harus dibina dengan sungguh-sungguh adalah kemampuan berpikir kritis, yaitu proses berpikir secara mendalam dan reflektif untuk menilai kelayakan suatu keyakinan serta menentukan tindakan yang tepat untuk diambil (Ennis, 1993).

Pada era pendidikan sekarang ini, model pembelajaran sudah banyak diterapkan pada sistem pendidikan di Indonesia baik pada siswa maupun mahasiswa. Dalam bentuk model *Problem Based Learning* ini, pembelajaran lebih berfokus kepada suatu bentuk permasalahan yang dijadikan sebagai sebuah acuan dalam proses pembelajaran dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan teori dan konsep yang relevan dengan suatu permasalahan, tetapi juga

mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah secara langsung. Oleh karena itu, diperlukan kemampuan berpikir kreatif agar siswa memperoleh pengalaman belajar yang mampu memperkuat keterampilan pemecahan masalah serta kemampuan berpikir kritis.

Dari sisi praktik, pembelajaran IPS di SMP masih belum banyak menggunakan model dan media inovatif. Guru lebih banyak mengandalkan metode konvensional yang membuat siswa pasif, padahal siswa SMP cenderung menyukai kegiatan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Padahal, penggunaan media permainan edukatif *Games Snake Ladder* dapat membantu menciptakan suasana belajar yang menarik, melibatkan siswa secara aktif, serta menumbuhkan motivasi belajar. Dengan demikian, terdapat gap praktik, yaitu kebutuhan mendesak untuk menguji efektivitas model PBL berbantuan permainan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan minat belajar siswa.

Model *Problem Based Learning (PBL)* muncul sebagai pendekatan pembelajaran yang ditujukan untuk menjawab berbagai permasalahan belajar yang dihadapi oleh siswa. Menurut Savery & Duffy (1995) berpendapat bahwa PBL merupakan pendekatan pembelajaran berorientasi pada peserta didik, di mana aktivitas pembelajaran dilakukan melalui proses pemecahan masalah terbuka yang berkaitan dengan materi pelajaran. Menurut Nurafiah et al (2019) menjelaskan bahwa *Problem Based Learning (PBL)* memiliki potensi untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa hingga 45% dibandingkan melalui bentuk metode konvensional. *Problem Based Learning* sendiri telah muncul sebagai salah satu bentuk model dalam suatu pembelajaran inovatif yang menuntut pembelajaran pada pendidikan abad 21. Model pembelajaran ini muncul sebagai salah satu bentuk model dalam suatu pembelajaran inovatif yang menuntut pembelajaran pada pendidikan abad 21. Model pembelajaran ini pertama kali dikembangkan oleh Barrows, H.S. & Tamblyn (2016) di Fakultas Kedokteran Universitas McMaster pada tahun 1960-an dan sejak itu telah diadopsi secara luas dalam berbagai sektor pendidikan, termasuk jenjang sekolah menengah. *Problem Based Learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran

secara luas dalam berbagai sektor pendidikan, termasuk jenjang sekolah menengah. *Problem Based Learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan permasalahan nyata sebagai titik awal untuk mendorong siswa mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, berpikir kritis, dan membangun pemahaman atau pengetahuan baru. Menurut Patimah, S (2015) beliau berpendapat bahwasanya model PBL dapat memberikan suatu bentuk kontribusi yang signifikan yang mana bentuk kegiatan ini memberikan hasil belajar siswa dengan fokus dalam suatu proses pemecahan masalah nyata, di mana siswa didorong untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran serta mengembangkan proses belajar yang berfokus pada pemecahan permasalahan. Oleh karena itu, secara konsep PBL diyakini mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan minat belajar. Namun, penerapannya pada konteks pembelajaran IPS di SMP dengan bantuan media permainan edukatif *Games Snake Ladder* masih jarang diteliti. Inilah yang menjadi **gap teoritik**, yaitu adanya potensi pengaruh PBL terhadap keterampilan berpikir kritis dan minat belajar, tetapi belum banyak bukti empiris khususnya dengan dukungan media permainan.

Meskipun berbagai penelitian mengungkapkan bahwa penerapan *Problem Based Learning* di Indonesia masih menghadapi beberapa tantangan. Menurut studi yang dilakukan oleh Wijayanti, A, & Wulandari (2016) sekitar 65% guru SMP masih mengalami kesulitan dalam mengimplementasikan PBL secara efektif di kelas. Meskipun demikian, efektivitas PBL dalam mengoptimalkan pencapaian belajar dan mengembangkan keterampilan berpikir tingkat lanjut telah didukung oleh berbagai temuan dari penelitian empiris.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki posisi strategis dalam membentuk generasi yang mampu memahami berbagai fenomena sosial, budaya, ekonomi, dan politik dalam skala lokal maupun global. Sebagai mata pelajaran yang bersifat multidisipliner, IPS dirancang untuk menanamkan nilai-nilai luhur, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, serta membekali siswa dengan kemampuan dalam menganalisis beragam persoalan sosial. Tujuan ini selaras

dengan visi pendidikan nasional yang mengedepankan upaya mencerdaskan kehidupan bangsa serta membentuk pribadi yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki wawasan luas, dan berkarakter tangguh.

Mata pelajaran IPS dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah dirancang untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa (Kusrina & Porwanto, 1996). Mata pelajaran IPS disusun dengan unsur-unsur yang sistematis untuk melatih siswa berpikir secara logis mengikuti pola dan kaidah yang telah ditentukan. Pada kegiatan tersebut siswa mampu berpikir logis, kritis, dan sistematis yang dapat menyaring informasi, memilih layak atau tidaknya suatu jawaban.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPS masih menghadapi berbagai tantangan. Berdasarkan survei dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi mencatat bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah, yang salah satunya disebabkan oleh model pembelajaran yang masih terpusat pada guru, seperti metode ceramah, sehingga kurang memberikan ruang bagi keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Metode ini cenderung menghambat pengembangan kemampuan analisis, evaluasi, dan sintesis informasi, yang seharusnya menjadi kompetensi inti dalam pembelajaran IPS.

Salah satu perkembangan teknologi yang telah membuka berbagai peluang untuk mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam pembelajaran modern. *Games Snake Ladder* merupakan salah satu permainan tradisional yang telah bertransformasi menjadi pembelajaran interaktif yang efektif. Meskipun demikian, pengembangan pembelajaran berbasis *Games Snake Ladder* masih menghadapi beberapa tantangan. Survei yang dilakukan terhadap 120 guru SMP di Indonesia, 58% guru mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan permainan edukatif ke dalam pembelajaran formal.

Beberapa studi terkini mendemonstrasikan efektivitas *Games Snake Ladder* dalam meningkatkan berbagai aspek pembelajaran. Penelitian yang dilakukan

oleh Pratiwi (2018) menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi belajar siswa, dengan 82% siswa melaporkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi saat menggunakan *Games Snake Ladder*. Sejalan dengan itu, studi longitudinal oleh Hermawan (2011) mengungkapkan bahwa penggunaan *Games Snake Ladder* dapat mengembangkan pemahaman konseptual serta kemampuan berpikir kritis peserta didik rata-rata sebesar 45%.

Inovasi dalam pengembangan *Games Snake Ladder* sebagai pendukung model pembelajaran *Problem Based Learning* mencerminkan integrasi teknologi digital ke dalam permainan tradisional, sehingga menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan adaptif. Penelitian menurut Nugroho, A. P., Raharjo, T., & Wahyuningsih (2013) tentang pengembangan digital *Games Snake Ladder* menunjukkan bahwa versi digital permainan ini dapat meningkatkan fleksibilitas pembelajaran dan memudahkan guru dalam mengevaluasi progress siswa.

Seiring berjalanya waktu proses Berpikir kritis dapat dimaknai sebagai proses berpikir mendalam terhadap ide atau konsep yang dikaitkan dengan permasalahan yang disajikan (Anggraini., 2019). Berpikir kritis merujuk pada kemampuan untuk menelaah dan menganalisis ide secara sistematis, mendalam dan terarah, membedakan dengan cermat, menentukan pilihan, mengenali, mengevaluasi, serta mengembangkan ide menuju bentuk yang lebih matang. Kemampuan ini didasarkan pada asumsi bahwa berpikir merupakan potensi dasar manusia yang perlu diasah dan ditingkatkan guna mencapai kemampuan berpikir yang optimal.

Secara historis, keterampilan berpikir kritis berakar dari teori belajar behavioristik, yang menekankan stimulus dan penguatan dalam membentuk perilaku berpikir. Teori ini berkembang ke arah sosial behavioristik dan konstruktivistik, yang menekankan bahwa keterampilan berpikir kritis dapat dibangun melalui interaksi sosial, diskusi, kolaborasi, dan pengalaman langsung. Hal ini sejalan dengan karakteristik PBL yang menuntut keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan dukungan permainan edukatif *Snake Ladder*,

siswa tidak hanya berlatih berpikir kritis, tetapi juga lebih termotivasi untuk terlibat dalam kegiatan belajar.

Menurut Ennis (1993) beliau berpendapat bahwa Berpikir kritis merupakan proses penalaran yang logis dan reflektif, yang digunakan untuk menentukan keyakinan atau tindakan yang dapat dibenarkan. Selanjutnya menurut Novianti (2020) mengemukakan bahwa berpikir kritis merupakan proses mempertimbangkan secara aktif dan cermat suatu keyakinan atau pengalaman yang diterima tanpa kajian, dengan menelaah alasan-alasan yang mendasarinya serta konsekuensi logis dari keyakinan tersebut. Dengan demikian, berpikir kritis dapat dimaknai sebagai kemampuan berpikir seseorang secara aktif dalam proses pengambilan keputusan yang didasarkan pada penalaran rasional, dimana seseorang tidak akan menerima begitu saja informasi yang ia dapatkan mereka akan mempertimbangkan terlebih dahulu sebelum diambilnya sebuah keputusan, dengan mencari berbagai hal secara mendalam, sehingga mendapatkan informasi yang relevan, lalu kemudian dapat mengungkapkan alasan-alasannya dan mengevaluasinya sebaik mungkin.

Keterampilan berpikir kritis merupakan bagian dari konsep pembelajaran, yang menekankan keterampilan berpikir kritis bertujuan untuk mendorong siswa memahami dan memaknai materi secara lebih mendalam. Dalam konteks ini, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif dari guru, melainkan didorong untuk mengkaji, menilai, dan menelusuri kebenaran secara aktif. Berpikir kritis tidak hanya diperlukan pada proses pembelajaran, akan tetapi efek jangka panjang yang diharapkan yakni agar mereka kelak membiasakan untuk diterapkan dalam perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang begitu cepat menjadikan akses terhadap informasi semakin mudah dan luas, bahkan dalam aktivitas harian sekalipun. Kondisi ini mendorong terjadinya perubahan tatanan kehidupan serta dinamika global yang terus berlangsung. Tanpa dibekali keterampilan berpikir kritis, individu akan kesulitan dalam menyaring, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi yang relevan untuk menghadapi berbagai tantangan tersebut. Oleh sebab itu, berpikir kritis merupakan sikap

mental yang dibutuhkan seseorang ketika menghadapi permasalahan atau situasi yang memerlukan penyelesaian. Sikap ini mencerminkan kreativitas, dorongan untuk mencari tahu, serta kecakapan bermusyawarah dalam menyusun solusi dan menetapkan keputusan secara bijak.

Berpikir kritis adalah proses penalaran yang logis, yang berfokus pada penentuan hal-hal yang layak diyakini dan dapat dijadikan landasan dalam pengambilan keputusan atau tindakan (Ennis 2009). Tujuan pokok dari berpikir kritis adalah melakukan penilaian serta mengevaluasi informasi yang diperoleh, sehingga pada akhirnya peserta didik dapat mengambil keputusan yang dipandang paling tepat. Seorang anak akan mendapatkan peranan penting Ketika mereka berpikir, karena berpikir berkaitan dengan keberhasilan belajar, kreativitas, penalaran formal dan prestasi belajar peserta didik.

Pembelajaran IPS mengharapkan siswa berpikir kritis dalam mengemukakan berbagai pendapatnya saat berdiskusi mengenai topik pembelajaran. Proses peningkatan berpikir kritis memerlukan tahapan yang sistematis dan latihan yang dilakukan secara berkelanjutan. Bagi peserta didik, khususnya siswa tingkat SMP, pengembangan keterampilan berpikir kritis menjadi sangat penting untuk dilakukan sejak dini. Perbedaan potensi dan kemampuan setiap siswa dapat diasah dan ditingkatkan melalui pelatihan yang terarah sejak usia muda. Dengan mengembangkan kemampuan ini, siswa tidak hanya mampu mengenali potensi diri mereka, tetapi juga terbiasa dalam menghadapi dan menyelesaikan berbagai permasalahan, sekaligus memahami sejauh mana kapasitas yang mereka miliki dalam proses tersebut.

Namun realitas di lapangan mengindikasikan kemampuan berpikir kritis peserta didik masih belum mencapai kategori tinggi dan cenderung berada pada tingkat rendah. Hasil *Programme for International Student Assessment (PISA)* tahun 2022 menempatkan Indonesia menempati posisi ke 65 dari 79 negara dalam hal kemampuan pemecahan masalah dan penalaran. Sementara itu Fajrianti, F., Hendriani, W., & Septarini (2016) mengungkapkan bahwa hanya 36% siswa SMP

di Indonesia yang mampu menjawab soal-soal yang menuntut penerapan keterampilan berpikir kritis.

Kemampuan untuk berpikir kritis dan tingkat minat belajar adalah dua aspek fundamental yang memegang peranan penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran di era digital. Menurut Facione (2016) mendefinisikan berpikir kritis sebagai proses penilaian yang mencakup kemampuan untuk menginterpretasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan menarik kesimpulan, serta memberikan penjelasan berdasarkan pertimbangan yang mendasari penilaian tersebut., Pentingnya pengembangan keterampilan berpikir kritis telah digaris bawahi oleh berbagai penelitian kontemporer. Studi yang dilakukan oleh Hartini (2017) mendemonstrasikan bahwa siswa mampu menerapkan keterampilan berpikir kritis secara efektif akan menunjukkan tingkat keberhasilan 73% lebih tinggi dalam memecahkan masalah kompleks dibandingkan dengan siswa yang kurang memiliki kemampuan berpikir kritis.

Menurut Putu et al, (2022) Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis adalah dengan membiasakan diri melakukan proses berpikir secara reflektif. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peran strategis sebagai berbantuan yang efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis pada siswa. Melalui IPS, siswa dikenalkan pada berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk unsur sosial, sejarah, geografi, hingga politik. Proses pembelajaran ini mendorong siswa untuk berpikir secara kritis serta mengintegrasikan konsep-konsep ilmu sosial dalam memahami fenomena sosial secara menyeluruh. Keterampilan berpikir kritis sendiri mencakup kemampuan bernalar secara logis dan reflektif, yang sangat penting dalam pengambilan keputusan dan penyelesaian masalah. Dalam praktik pembelajaran IPS, siswa diajak untuk menganalisis informasi, mengenali isu-isu sosial, mengevaluasi berbagai perspektif, menyusun kesimpulan secara rasional, serta merancang solusi yang sesuai (Wijayanto et al, 2020).

Berpikir kritis memungkinkan siswa untuk menyelesaikan masalah secara logis dan terarah dalam memperdalam pemahaman terhadap konsep, mengasah

keterampilan analitis, serta mengambil keputusan secara tepat dan logis. Namun pada kenyataannya rendahnya keterampilan berpikir kritis ini berkaitan erat dengan menurunnya minat belajar siswa. Siswa dengan kemampuan berpikir kritis yang berkembang secara maksimal cenderung memiliki pemahaman materi pelajaran yang lebih tinggi. Mereka mampu menghubungkan berbagai konsep yang telah dipelajari, mengenali keterkaitan antar informasi, serta menerapkan strategi pemecahan masalah secara kreatif. Oleh karena itu, upaya mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan meningkatkan hasil belajar merupakan dua sasaran yang saling terhubung dan memperkuat satu sama lain dalam kegiatan pembelajaran. (Kristen & Wacana, 2023). Kemampuan berpikir kritis yang baik berkontribusi signifikan terhadap peningkatan Prestasi belajar siswa dapat mencerminkan sejauh mana keterampilan berpikir kritis telah berkembang, karena hasil belajar yang baik menjadi salah satu indikator keberhasilannya.

Sementara itu, minat belajar siswa merupakan kunci dalam meningkatkan keterlibatan dan pencapaian hasil belajar. Secara umum, minat belajar dapat diartikan sebagai rasa ketertarikan atau dorongan internal siswa untuk berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran. Peserta didik yang memiliki ketertarikan tinggi terhadap suatu mata pelajaran cenderung bersikap lebih aktif, menunjukkan antusiasme, serta memiliki motivasi kuat untuk mencapai hasil belajar yang maksimal (Santrock, 2011). Menurut Nasir & Hand (2006) Minat berkembang melalui proses bertahap, mulai dari minat situasional hingga menjadi minat yang stabil dan mendalam. Pada proses tersebut, guru memegang peran penting, khususnya dalam menciptakan suasana belajar yang mendukung, interaktif, dan mampu merangsang keterlibatan aktif siswa.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan berorientasi pada pemecahan masalah dapat meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu bentuk implementasinya adalah model *Problem-Based Learning* (PBL), mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui penyajian tantangan yang kontekstual dan bermakna. Pendekatan ini juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam berpikir kritis dan kreatif untuk

mencari solusi atas permasalahan yang mereka hadapi (Hmelo-Silver, 2004). Di samping itu, penerapan pembelajaran yang kreatif, seperti permainan edukatif maupun teknologi digital, terbukti mampu meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. (Prensky, 2021).

Melihat kondisi tersebut, sangat penting bagi para pendidik untuk terus berinovasi dalam memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa. Ketika minat siswa terhadap belajar tumbuh dengan baik, mereka cenderung lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran dan berpotensi meraih prestasi secara maksimal. Akan tetapi, dalam praktik pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah termasuk di salah satu sekolah tempat penelitian ini dilakukan pendekatan pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh metode ceramah, diskusi kelompok, dan pemberian tugas. Meskipun upaya untuk memvariasikan metode telah dilakukan, kendala dalam proses pembelajaran tetap ditemukan. Salah satu hambatan yang sering muncul adalah kurangnya keterlibatan aktif siswa, yang ditandai dengan perilaku bercanda saat pembelajaran berlangsung. Guru menilai bahwa sikap pasif siswa menjadi salah satu penyebab utama rendahnya efektivitas pembelajaran.

Hasil studi *Programme for International Student Assessment (PISA) 2022* menandakan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik di Indonesia masih berada dalam kategori tingkat yang relatif rendah dibandingkan dengan negara-negara peserta lainnya OCEID (2023) Sejalan dengan temuan tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Widodo et al (2021) terhadap 1.200 siswa SMP di lima provinsi di Indonesia mengungkapkan bahwa hanya 34% Jumlah siswa yang dapat menunjukkan keterampilan berpikir kritis pada tingkat tinggi masih terbatas. Situasi ini semakin diperburuk dengan rendahnya tingkat minat belajar siswa, di mana survei nasional yang dilakukan Kemendikbudristek (2023) menunjukkan bahwa 45% siswa SMP mengalami penurunan minat belajar selama masa pandemi dan pasca pandemi.

Meskipun demikian, upaya peningkatan keterampilan berpikir kritis dan minat belajar masih menghadapi berbagai tantangan. Menurut survei yang dilakukan oleh Cahya, A., Nahdiyah, F., Prasetyo, S., Wulandari, N. F., & Chairy (2020) terhadap 250 guru SMP, 62% guru melaporkan kesulitan dalam menyusun strategi pembelajaran yang mampu secara optimal mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis yang dimiliki oleh peserta didik. Di sisi lain penelitian Suryanti (2022) mengidentifikasi beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya minat belajar, termasuk metode pembelajaran yang monoton (43%), kurangnya interaksi dalam pembelajaran (38%), dan minimnya penggunaan pembelajaran yang menarik (35%).

Berbagai inovasi pembelajaran telah dikembangkan untuk mengatasi tantangan tersebut. Penelitian eksperimental yang dilakukan oleh Arif, M. (2023) mengindikasikan bahwa penerapan pembelajaran aktif melalui pendekatan pemecahan masalah berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan berpikir kritis yang dimiliki oleh siswa hingga 56%. Selaras dengan pernyataan tersebut,, studi yang dilakukan oleh Daryanto (2016), membuktikan bahwa pemanfaatan pembelajaran interaktif berkontribusi terhadap peningkatan minat belajar siswa rata-rata sebesar 67%.

Salah satu bentuk riset yang dijelaskan oleh Yogo (2020) beliau menjelaskan bahwa, Tingkat kemampuan berpikir kritis siswa di salah satu sekolah yang terletak di wilayah Godean masih berada dalam kategori rendah, khususnya terlihat pada siswa kelas VIII. Pada jenjang ini, siswa berada dalam fase transisi dari masa kanak-kanak di Sekolah Dasar menuju tahap awal remaja, di mana seharusnya telah terbentuk pola pikir yang lebih dewasa dan matang. Namun, dalam realitasnya, karakteristik pemikiran seperti itu masih sedikit siswa kelas VIII di SMP yang menjadi subjek penelitian menunjukkan hal tersebut.

Keterampilan berpikir kritis pada siswa kelas VIII di SMP Godean dapat dikenali melalui sejumlah indikator, di antaranya berdasarkan observasi selama proses pembelajaran IPS serta hasil wawancara dengan guru dan siswa. Selama kegiatan belajar berlangsung, mayoritas siswa hanya fokus pada penjelasan guru

dan kadang-kadang mencatat beberapa poin penting. Namun, ketika diminta menjelaskan kembali materi dengan bahasa mereka sendiri, sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan. Bahkan, saat diberikan pertanyaan terkait permasalahan sosial di Indonesia yang berkaitan dengan materi IPS, tanggapan yang diberikan masih tergolong sederhana dan belum mencerminkan pemikiran yang mendalam.

Untuk meningkatkan berpikir kritis dan minat belajar, penelitian ini memberikan treatment berupa penerapan model *Problem Based Learning* PBL yang dipadukan dengan *Games Snake Ladder*. Treatment ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menantang, kolaboratif, serta mendorong siswa aktif dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan hasil wawancara, guru IPS pun menyatakan bahwa terdapat beberapa kelas dengan kondisi belajar yang hanya berada pada kategori “cukup”. Kurangnya pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa kelas VIII diduga disebabkan oleh berbagai kendala dalam proses pembelajaran, baik yang bersumber dari siswa maupun guru. Salah satu permasalahan utama adalah Kurangnya ketepatan dalam memilih strategi pembelajaran menjadi salah satu penyebab utama. Padahal, tersedia berbagai alternatif strategi seperti metode, model, serta pemanfaatan sumber belajar yang dapat mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis. Dari tiga guru IPS yang diwawancarai, hampir seluruhnya masih menggunakan pendekatan konvensional berupa ceramah, tanpa menyertakan variasi metode dalam pembelajaran. Hanya satu guru yang terkadang memanfaatkan power point, gambar, dan video dalam proses mengajar. Sementara itu, guru lainnya masih mengalami kesulitan dalam menggunakan perangkat teknologi seperti laptop. Kurangnya variasi dalam strategi pembelajaran menyebabkan kegiatan belajar yang masih didominasi oleh peran guru (*teacher-centered learning*) membatasi ruang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis secara maksimal.

Menurut Ganesha & Learning (2020) mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), berbagai persoalan yang berkaitan

langsung dengan kehidupan sehari-hari siswa sebenarnya dapat dimanfaatkan sebagai pemicu dalam kegiatan pembelajaran. Untuk dapat menyelesaikan permasalahan tersebut, siswa perlu memiliki kemampuan untuk menganalisis dan memahami isu yang dihadapi secara mendalam. Namun, pada kenyataannya, di tingkat implementasi di kelas, banyak guru belum menyesuaikan metode pembelajaran dengan jenis mata pelajaran dan profil peserta didik. Keadaan ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang terarah dan kurang menyenangkan.

Permasalahan lain turut muncul dalam pelaksanaan pembelajaran IPS di sekolah, yang seharusnya berfungsi untuk memfasilitasi dan memberdayakan siswa dalam menganalisis beragam peristiwa, fakta, konsep, serta generalisasi yang berkaitan dengan isu-isu sosial. Ganesha & Learning (2020). Pendekatan semacam ini diharapkan dapat mendorong siswa untuk melakukan investigasi terhadap berbagai bahan dan sumber yang relevan, hingga akhirnya mampu merumuskan solusi terhadap permasalahan yang muncul membutuhkan partisipasi aktif siswa dalam proses berpikir, terutama dalam mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreatif mereka.

Adapun hubungan komponen diatas dengan pembelajaran IPS yaitu, siswa sering dihadapkan dengan topik yang kompleks, seperti dinamika sosial budaya, dan lingkungan yang memerlukan analisis dan pemahaman mendalam. Melalui penerapan model *Problem-Based Learning* (PBL), siswa tidak lagi berperan sebagai penerima materi secara pasif, melainkan diarahkan untuk berperan aktif dalam memahami, menelaah, dan menanggulangi permasalahan yang berkaitan dengan situasi kehidupan sehari-hari. *Games Snake Ladder* menambah elemen interaktif yang mengubah pembelajaran menjadi pengalaman yang menyenangkan, sehingga siswa lebih antusias dan termotivasi untuk berpartisipasi.

Melalui pembelajaran berbasis masalah dengan dukungan permainan, siswa terdorong untuk berpikir kritis dalam mengevaluasi berbagai pilihan atau solusi terhadap permasalahan yang mereka hadapi. Mereka diajak untuk melihat

permasalahan IPS dari berbagai perspektif, berdiskusi dengan teman-teman, dan mengembangkan solusi bersama, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman mereka terhadap topik IPS dan memperkuat keterampilan berpikir kritis mereka.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPS serta observasi di lapangan, peneliti menemukan bahwa model pembelajaran yang digunakan saat ini masih didominasi oleh pendekatan ceramah dan pemberian tugas. Penerapan model *Problem Based Learning* belum sepenuhnya konsisten, karena dalam praktiknya guru masih kerap kembali pada metode ceramah selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran yang seharusnya mendorong mereka untuk berpikir secara mendalam dan analitis. Observasi juga menunjukkan bahwa siswa masih kurang diberikan kesempatan untuk berpartisipasi dalam diskusi kelompok, memecahkan masalah secara mandiri, atau mengemukakan pendapat yang mana dalam mengemukakan pendapat ini masih banyak siswa yang belum antusias dalam menyampaikan suatu pendapat karena kebanyakan yang menyampaikan pendapat hanya Sebagian siswa yang di anggap bisa sedangkan siswa yang lain masih belum bisa menyampaikan suatu pendapat. Sebagai dampaknya, kemampuan berpikir kritis siswa termasuk keterampilan dalam menganalisis, menilai, dan memecahkan masalah belum menunjukkan perkembangan yang maksimal.

Wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa sebagian besar merasa kurang antusias terhadap proses pembelajaran karena metode yang digunakan dianggap monoton dan kurang menarik. Permainan edukatif seperti *Games Snake Ladder* masih secara manual, sehingga masih kekurangan dalam menghadirkan elemen hiburan sekaligus edukasi, belum banyak digunakan oleh guru di sekolah tersebut. Observasi juga menunjukkan bahwa siswa cenderung pasif dan hanya mengikuti instruksi tanpa adanya dorongan untuk belajar secara aktif. Hal ini mengindikasikan bahwa minat belajar mereka rendah, yang pada akhirnya turut memengaruhi tingkat motivasi siswa dalam meraih pencapaian belajar yang lebih tinggi.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk menghadirkan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis sekaligus minat belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi-eksperimen, karena dalam konteks sekolah pembagian kelas tidak memungkinkan dilakukan randomisasi. Hal ini sesuai dengan karakteristik kuasi-eksperimen, yaitu penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada kelompok yang sudah ada tanpa pengacakan (Sugiyono, 2019). Dengan desain *one group pretest-posttest*, penelitian ini tetap dapat mengukur pengaruh perlakuan sekaligus menjaga validitas hasil melalui perbandingan kondisi sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Games Snake Ladder*.

Peneliti mengamati bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) yang didukung oleh bantuan *Games Snake Ladder* berpotensi meningkatkan efektivitas pembelajaran. Pendekatan berbasis permainan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, karena melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pemecahan masalah melalui aktivitas bermain. Kurangnya penerapan model pembelajaran seperti ini di SMP YAS menjadi salah satu penyebab utama rendahnya perkembangan keterampilan berpikir kritis dan minat belajar siswa. Dengan menggunakan permainan edukatif seperti *Games Snake Ladder*, siswa tidak hanya mengalami proses belajar yang menyenangkan, tetapi juga didorong untuk berpikir kreatif dan kritis dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan materi pelajaran.

Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa terdapat urgensi untuk menghadirkan inovasi dalam proses pembelajaran di SMP YAS. Salah satu solusi alternatif yang dapat diimplementasikan adalah penerapan model *Problem-Based Learning* (PBL) yang dilengkapi dengan berbantuan *Games Snake Ladder*. Model ini diyakini efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis sekaligus meningkatkan minat belajar siswa. Melalui pendekatan yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna, model tersebut mampu mendorong motivasi belajar

serta meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian di atas, maka penting dilakukan penelitian untuk menguji sejauh mana penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan permainan *Snake Ladder* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan minat belajar siswa SMP. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuasi eksperimen dengan desain *one-group pretest-posttest*, karena bertujuan membandingkan kondisi keterampilan berpikir kritis dan minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Indikator yang dianalisis dalam penelitian ini berkaitan dengan pengaruh penerapan model PBL berbantuan *Games Snake Ladder* terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis dan minat belajar siswa. Fokus penelitian diarahkan untuk mengetahui sejauh mana model pembelajaran tersebut mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta mendorong minat siswa dalam proses pembelajaran.

Pertimbangan penggunaan metode kuasi eksperimen dipilih karena dalam konteks sekolah tidak memungkinkan dilakukan randomisasi kelas sebagaimana pada *true experiment*. Melalui desain *one-group pretest-posttest*, penelitian ini tetap dapat mengukur pengaruh perlakuan secara akurat dengan membandingkan kondisi siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model PBL berbantuan *Snake Ladder*.

Penelitian ini didasarkan pada pemikiran bahwa penerapan model PBL dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis sekaligus meningkatkan minat belajar. Agar pembelajaran lebih menarik dan interaktif, PBL dipadukan dengan media permainan edukatif *Snake Ladder* sebagai sarana pendukung. Dengan demikian, kerangka berpikir penelitian ini adalah bahwa penerapan model PBL berbantuan media *Snake Ladder* (X) diperkirakan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis (Y_1) dan minat belajar siswa (Y_2).

Hubungan antarvariabel penelitian bersifat kausal satu arah, yaitu variabel bebas (X) memengaruhi variabel terikat (Y_1 dan Y_2).

1.2 Identifikasi Masalah

Merujuk pada latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat dirumuskan sejumlah permasalahan sebagai berikut:

1. Keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPS masih rendah, sehingga perlu diuji apakah terdapat perbedaan hasil sebelum dan sesudah penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Games Snake Ladder*.
2. Minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS cenderung menurun, sehingga penting untuk diuji apakah terdapat perbedaan hasil sebelum dan sesudah penerapan model tersebut.
3. Pelaksanaan model *Problem Based Learning* berbantuan *Games Snake Ladder* di kelas belum pernah dievaluasi secara sistematis, sehingga perlu diketahui keterlaksanaannya apakah sudah mencapai kategori baik.
4. Hubungan antara peningkatan keterampilan berpikir kritis dan minat belajar siswa setelah penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Games Snake Ladder* belum diketahui secara empiris.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti menyusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil keterampilan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Games Snake Ladder*?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Games Snake Ladder*?

3. Apakah keterlaksanaan model *Problem Based Learning* berbantuan *Games Snake Ladder* dalam pembelajaran sudah mencapai kategori baik?
4. Apakah terdapat hubungan antara peningkatan keterampilan berpikir kritis dan minat belajar siswa setelah penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Games Snake Ladder*?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang sudah dijelaskan maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui perbedaan hasil keterampilan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Games Snake Ladder*.
2. Mengetahui perbedaan hasil minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Games Snake Ladder*.
3. Mengetahui tingkat keterlaksanaan model *Problem Based Learning* berbantuan *Games Snake Ladder* dalam pembelajaran.
4. Mengetahui hubungan antara keterampilan berpikir kritis dan minat belajar siswa setelah penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Games Snake Ladder*.

1.5 Manfaat Teoritis

Dengan tercapainya tujuan penelitian ini, diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini dapat memperkaya literatur mengenai efektivitas model *Problem Based Learning (PBL)* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran IPS yang

penelitian ini dapat menjadi dasar untuk pengembangan teori baru atau penyempurnaan teori yang sudah ada mengenai pembelajaran berbasis masalah dan pengaruhnya terhadap keterampilan berikir kritis .

1.5.2 Manfaat Kebijakan

Hasil dan pembahasan dalam penelitian ini berpotensi mendorong inovasi di bidang pendidikan, khususnya dengan menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* yang dipadukan dengan berbantuan permainan efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan minat belajar siswa. Penggunaan berbantuan permainan dalam pembelajaran ini juga memotivasi peserta didik untuk turut berinovasi dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih variatif dan dinamis.

1.5.3 Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, penelitian ini dapat membantu dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, seperti kemampuan menganalisis mengevaluasi, dan memecahkan masalah, serta meningkatkan kemampuan komunikasi yang penting dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan praktis dalam mengimplementasikan metode *Problem Based Learning* berbasis berbantuan permainan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif. Selain itu, dapat meningkatkan kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang kreatif dan efektif demi tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.
- c. Bagi pihak sekolah, penelitian ini berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa serta membentuk lingkungan belajar yang lebih berpusat pada siswa. Hal ini pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar siswa dan menjadi bagian dari upaya inovasi sekolah dalam menciptakan proses pembelajaran yang relevan, menarik, dan kreatif.
- d. Untuk peneliti. menjadikan sebuah bentuk referensi bagi peneliti lain yang tertarik dalam mengembangkan model pembelajaran inovatif, khususnya dalam penggunaan permainan sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

1.5.4 Manfaat aksi sosial

Melalui pendekatan *Problem Based Learning*, peserta didik diarahkan untuk memahami dan menelaah permasalahan nyata yang terjadi di lingkungan sekitar mereka. Hal ini bisa meningkatkan kesadaran sosial dan kepedulian terhadap permasalahan sosial di masyarakat dan Keterampilan berpikir kritis yang diasah dalam kegiatan belajar ini membantu siswa dalam memecahkan masalah sosial secara lebih konstruktif di kehidupan sehari-hari.

1.6 Sistematika Penelitian

Dalam tesis terdapat sistematika struktur organisasi tesis, dimana di dalam tesis ini terdiri atas lima bagian yang dimulai dari bab I sampai dengan bab V, penjelasan tiap bab yaitu sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan Bab ini menguraikan latar belakang permasalahan serta merumuskan beberapa pertanyaan penelitian, antara lain: (1) Apakah terdapat perbedaan hasil keterampilan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Games Snake Ladder*? (2) Apakah terdapat perbedaan hasil minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Games Snake Ladder*? (3) Apakah keterlaksanaan model *Problem Based Learning* berbantuan *Games Snake Ladder* dalam pembelajaran sudah mencapai kategori baik? (4) Apakah terdapat hubungan antara peningkatan keterampilan berpikir kritis dan minat belajar siswa setelah penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Games Snake Ladder*?

Bab II Kajian Pustaka Bab ini memuat landasan teori yang mendukung penelitian, mencakup berbagai sumber literatur berupa buku dan jurnal yang relevan dengan variabel penelitian. Topik-topik yang dibahas meliputi pengaruh model *Problem Based Learning*, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, penggunaan berbantuan *Games Snake Ladder*, keterampilan berpikir kritis, kerangka berpikir, minat siswa, penelitian terdahulu, serta perumusan hipotesis penelitian.

Bab III Metode Penelitian Pada bab ini dijelaskan bahwa pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif, karena data yang diperoleh berbentuk angka-angka yang dapat dianalisis secara statistik. Pendekatan ini bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah

dirumuskan. Analisis data dilakukan secara deskriptif menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS guna memberikan gambaran sistematis, faktual, dan akurat mengenai karakteristik populasi atau wilayah tertentu. Jenis penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan desain *one-group pretest-posttest*, di mana pemilihan sampel dilakukan melalui teknik *purposive sampling*

Bab IV Hasil Penelitian Bab ini menyajikan temuan-temuan dari kegiatan penelitian di lapangan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan dikaitkan dengan teori-teori yang telah dijelaskan pada Bab II.

Bab V berisi Pembahasan Bab ini memuat interpretasi atas hasil penelitian yang telah diperoleh. Temuan-temuan yang ada dibahas secara mendalam dengan mengaitkannya pada literatur dan teori sebelumnya. Bab ini juga mencakup implikasi penelitian, kekuatan dan kelemahan studi, serta memberikan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut.

Bab VI berupa Simpulan dan Saran, Bab terakhir ini merangkum hasil-hasil utama dari penelitian, menyajikan kesimpulan secara ringkas dan sistematis. Selain itu, bab ini juga memberikan saran-saran untuk penelitian selanjutnya, termasuk aspek-aspek yang perlu diperhatikan atau ditingkatkan di masa mendatang.