

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Salah satu tujuan pendidikan tinggi seperti yang disampaikan pada Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 yaitu mengembangkan bakat mahasiswa menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, terampil, kompeten, dan berbudaya, serta membuahkan alumnus yang memahami bagian ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mencukupi kepentingan nasional dan peningkatan daya saing bangsa. Pada ruang lingkup ini, pendidikan tinggi dilaksanakan melalui asas keteladanan, kemampuan dan peningkatan kreativitas, serta pembelajaran dengan pusatnya pada mahasiswa (*student centered learning*). Penerapan pembelajaran yang dilaksanakan bersifat interaktif, holistik, integratif, saintifik, tematik, kontekstual, efektif, dan kerja sama yang menjelaskan ciri-ciri ideal pembelajaran abad ke-21 (Permenristekdikti nomor 44 tahun 2015). Berdasarkan hal ini menunjukkan bahwa permasalahan-permasalahan yang ditemukan di lapangan diharapkan dapat diselesaikan oleh dosen dengan bertumpu pada prinsip tersebut. Permasalahan yang umum terjadi di antaranya adalah belum tergalinya potensi mahasiswa secara optimal dalam kegiatan pembelajaran dan belum maksimalnya aktualisasi kreativitas dalam kegiatan pembelajaran.

Paradigma pembelajaran abad ke-21 memposisikan mahasiswa sebagai individu yang mempunyai ingatan dalam meningkatkan kemampuan diri agar menjadi intelektual, ilmuwan, praktisi, dan profesional yang berbudaya. Tidak hanya itu, pembelajaran abad ke-21 memberikan dorongan kepada mahasiswa agar memiliki keterampilan berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, inovasi dan kreatif, serta literasi informasi (Sanjaya, 2021, hlm. 997). Pembelajaran yang dilaksanakan di Perguruan Tinggi dapat menstimulus dan mendukung berbagai aktivitas belajar mahasiswa supaya mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang berbeda, sehingga kemampuan kritisnya pun bisa terasah dengan baik.

Dengan begitu, terdapat sebuah perisai pada sikap dan pemikiran mahasiswa dalam menghadapi era teknologi informasi yang sangat ketat. Atas dasar ini perlu sekali peran dosen dalam merealisasikannya, sehingga dosen dapat melakukan kreativitas dan inovasinya pada kegiatan pembelajaran, seperti memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Hal ini dapat dijadikan sebagai potensi dalam aktualisasi pada pelaksanaan pembelajaran karena jika dilihat dari penggunaan *smartphone* oleh mahasiswa terbilang tinggi atau sebagian besar sudah memilikinya. Badan Pusat Statistik (2021, dalam <https://www.bps.go.id/indicator/27/1222/1/proporsi-individu-yang-menguasai-memiliki-telepon-genggam-menurut-kelompok-umur.html>) menyampaikan bahwa data pengguna *smartphone* usia 15-24 tahun sebanyak 74,64 %, sehingga bisa dapat dikatakan bahwa sebagian besar mahasiswa se-Indonesia sudah tidak asing dalam penggunaan produk TIK.

Mahasiswa perlu mendapatkan kesempatan dalam meningkatkan beragam keterampilan penting dengan tujuan menyediakan sumber daya manusia yang bersaing dan dapat menyesuaikan diri pada era persaingan global. Berdasarkan hal tersebut diperlukan cara pendidikan tinggi agar potensi mahasiswa dapat sepenuhnya ditunjukkan. Pendidikan tinggi perlu melaksanakan beragam cara untuk memperhitungkan transformasi pendidikan yang pergerakannya cepat. Cara yang bisa dilaksanakan di antaranya melalui kegiatan pengolahan konsep pendidikan abad ke-21 dengan tujuan menyongsong tantangan Era Industri 4.0 (Yahya, 2018, hlm. 13) dan membentuk pendidikan Indonesia kreatif tahun 2045 (Murti, 2013, hlm. 1). Konsep pendidikan abad ke-21 dalam Revolusi Industri 4.0 di antaranya dicirikan oleh pembekalan dan peningkatan keterampilan abad ke-21 (Trilling dan Fadel, 2009, hlm. 16), dan pendalaman pada penyediaan literasi baru yang meliputi literasi digital, literasi teknologi, dan literasi manusia (Aoun, 2017, hlm. xix).

Aspek keterampilan dalam abad ke-21 menjadi landasan dalam prinsip pendidikan abad ke-21 yang bisa ditingkatkan berdasarkan pelaksanaan pembelajaran sejarah. Binkley, dkk. (2012, hlm. 18-19) menjelaskan bahwa terdapat sepuluh keterampilan ke dalam empat kelompok, yaitu kelompok *ways of*

Oka Agus Kurniawan Shavab, 2023

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR GAMIFICATION BUPATI SUKAPURA DAN GALUH UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF MAHASISWA PENDIDIKAN SEJARAH

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

thinking meliputi: (1) *Creativity and innovation*; (2) *Critical thinking, problem solving, decision making*; (3) *Learning to learn, metacognition*. Kelompok *ways of working* meliputi: (1) *Communication*; (2) *Collaboration*. Kelompok *tools of working* meliputi: (1) *Information literacy*; (2) *ICT literacy*. Kelompok *Living in the world* meliputi (1) *Citizenship*; (2) *Life and career*; (3) *Personal and social responsibility*. Sementara itu, Griffin dan Care (2015, hlm. ii) menambahkan bahwa keterampilan abad ke-21 terdiri dari: kreativitas, berpikir kritis dan pemecahan masalah, keterampilan kolaboratif, keterampilan teknologi informasi, bentuk baru literasi, kesadaran sosial, budaya, dan metakognitif.

Berdasarkan keterampilan-keterampilan tersebut terdapat bentuk keterampilan abad ke-21 yang memiliki potensi untuk ditingkatkan dalam pembelajaran sejarah, di antaranya adalah keterampilan berpikir kritis (*critical thinking skills*) dan keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking*). Keterampilan tersebut diperlukan pada proses mengonstruksi kognitif peserta didik lebih lanjut dan dapat meningkat ke arah yang baik jika pelaksanaan pembelajaran secara sengaja dituntun untuk meningkatkannya (Syaputra & Sariyatun, 2019, hlm. 18) (Hasan, 2019, hlm. 65) (Supriatna dan Maulidah 2020, hlm. 27-47) (Yulifar dan Agustina, 2020, hlm. 4606). Berdasarkan hal tersebut, dosen perlu merancang kegiatan pembelajaran yang dapat mengoptimalkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif mahasiswa.

Ennis (1985, hlm. 54) menjelaskan bahwa keterampilan berpikir kritis merupakan keterampilan berpikir secara evaluatif, dan reflektif, yang dipusatkan pada pengambilan keputusan terkait apa yang perlu dipercaya dan dilaksanakan. Sementara Facione (1990, hlm. 3) menjelaskan bahwa berpikir kritis merupakan penilaian diri yang membuahkan interpretasi, analisis, evaluasi, dan inferensi, serta penjelasan tentang konseptual yang menjadi dasar penilaian tersebut. Berdasarkan hal tersebut, keterampilan berpikir kritis adalah keterampilan berpikir yang mengarah pada suatu kesimpulan atau keputusan yang logis dengan terlebih dahulu melalui tahap analisis apa yang harus dipercaya dan apa yang harus dilaksanakan. Oleh karena itu, ini bukan hanya tentang menemukan jawaban, tetapi lebih pada mengembangkan kemampuan dalam membuahkan gagasan-gagasan yang berbeda

dan melihat masalah dari perspektif yang berbeda. Walker (2001, hlm. 1) menambahkan bahwa semakin rasional seseorang dapat menggunakan kemampuannya, semakin mampu membereskan masalah yang rumit dengan hasil yang memadai karena solusi yang disampaikan adalah hasil observasi, pengalaman, refleksi dan komunikasi yang bisa memandu penentuan sikap dan tindakan.

Setiap mahasiswa memiliki kesempatan yang sama untuk memiliki keterampilan berpikir kritis. Artinya seseorang yang pada awalnya tidak memiliki keterampilan berpikir kritis dapat memiliki keterampilan tersebut dengan perlakuan tertentu. Lai (2011, hlm. 29) menjelaskan bahwa keterampilan berpikir kritis dapat diajarkan. Silva (2008, hlm. 5) menambahkan bahwa dalam pelaksanaannya, pengetahuan dan pemikiran harus diajarkan secara bersamaan. Sementara itu, Case (2005, hlm. 46) berpendapat bahwa pelaksanaan berpikir kritis di kelas adalah dengan menyajikan pertanyaan atau tugas yang menantang untuk merefleksikan secara kritis tentang konten dan keterampilan kurikulum. Selanjutnya Pithers dan Soden (2000, hlm. 241) menambahkan bahwa berpikir kritis diajarkan dalam proses pengajaran dengan lebih menekankan pada bentuk-bentuk penalaran tertentu sesuai dengan bidang pelajarannya dan memberikan contoh-contoh bagaimana bentuk-bentuk penalaran ini bisa dilaksanakan baik di dalam maupun di luar pelajaran tersebut. Hal senada juga disampaikan oleh Ennis (1989, hlm. 4) bahwa keterampilan berpikir kritis diperoleh sebagai konsekuensi alami dari keterlibatan dengan materi pelajaran. Berdasarkan pendapat di atas, keterampilan berpikir kritis dapat dilakukan dengan menyajikan pengetahuan, pemikiran, pertanyaan yang menantang dan penalaran.

Implementasi keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran sejarah dapat dilakukan dengan meminta peserta didik mencari membuat sebuah laporan dan melakukan interpretasi terhadap materi tertentu. Pada kondisi ini, berpikir kritis tidak hanya menuntut peserta didik mengumpulkan bukti dan data, tetapi juga belajar bagaimana data dipilih, dibentuk, diatur, dan diintegrasikan ke dalam perspektif sejarah. Sementara di Perguruan Tinggi, pada setiap mata kuliah sejarah memiliki tujuan membantu mahasiswa belajar bagaimana berpikir secara historis dan berpikir tentang sejarah secara kritis dan mendalam. Mahasiswa harus belajar

Oka Agus Kurniawan Shavab, 2023

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR GAMIFICATION BUPATI SUKAPURA DAN GALUH UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF MAHASISWA PENDIDIKAN SEJARAH

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

bagaimana mengidentifikasi sudut pandang sejarah, mengumpulkan dan mengatur informasi sejarah, membedakan fakta sejarah dasar dari interpretasi, mengenali hubungan dan pola sejarah, dan melihat relevansi wawasan sejarah dengan pemahaman peristiwa dan masalah terkini (Paul, 1992, hlm. 21). Pithers dan Soden (2000, hlm. 244) memaparkan bahwa berpikir kritis dapat dilakukan dengan mengajukan pertanyaan dan mendiskusikan suatu peristiwa sejarah yang dilihat dari berbagai sudut pandang. Berdasarkan pendapat tersebut terlihat bahwa poin penting dalam penerapan berpikir kritis pada pembelajaran sejarah adalah melalui melibatkan peserta didik pada kegiatan bertukar pikiran atau diskusi.

Berpikir kritis membutuhkan keterbukaan pikiran dan fleksibilitas yang merupakan ciri dari pemikiran kreatif. Hal ini memerlukan kemampuan untuk mengevaluasi secara kritis produk intelektual (Lai, 2011, hlm. 43). Sementara Clegg (2008, hlm. 219) berpendapat bahwa berpikir kreatif sangat penting untuk berpikir kritis. Hal ini menjelaskan bahwa keterampilan berpikir kritis dan kreatif menunjukkan adanya saling keterhubungan satu sama lain. Kutlu dan Gökdere (2015, hlm. 589) menjelaskan bahwa berpikir kreatif adalah kecakapan dalam memandang beragam kemungkinan penyelesaian dari masalah yang dihadapi. Kecakapan ini bisa dibangun melalui pengembangan curiositas dan imajinasi dalam aktivitas pembelajaran. Torrance (1979, hlm. 23-25) menambahkan bahwa keterampilan berpikir kreatif peserta didik terdiri dari empat aspek, di antaranya adalah *fluency*, *flexibility*, *orginality* dan *elaboration*. Berdasarkan pendapat di atas terlihat bahwa berpikir kreatif memerlukan keingintahuan dan imajinasi peserta didik agar dapat menunaikan masalah yang dijumpai.

Individu yang melakukan berpikir kreatif dapat membuahkan beragam gagasan dari satu problem dan dari sesuatu yang sudah ada dapat membuahkan sesuatu yang baru. Supriatna (2019, hlm. 68) menjelaskan bahwa berpikir kreatif bukan milik anak-anak yang memiliki kecerdasan yang tinggi dan IQ bukan menjadi dasar bagi terbentuknya kreativitas. Artinya, siapa pun memiliki kemungkinan yang sama untuk memiliki keterampilan berpikir kreatif selama hal tersebut ingin diraih. Tarhan, dkk. (2011, hlm. 568) mencatat bahwa berpikir kreatif tidak mengenal batas dan tidak dibatasi oleh kemungkinan serta

menjembatani kesenjangan antara apa yang diimpikan dengan tujuan yang diinginkan. Hal lainnya diungkapkan Rich & Weisber (2004, hlm. 247) bahwa dalam pelaksanaannya pengetahuan memiliki peran yang penting dalam proses berpikir kreatif. Sementara itu, Mumford, dkk. (2012, hlm. 37) menyatakan bahwa jenis pengetahuan yang digunakan dalam pemikiran kreatif dapat mengondisikan jenis strategi yang diterapkan saat mereka menjalankan proses berpikir kreatif. Dalam berpikir kreatif, memiliki lebih banyak pengetahuan atau lebih banyak informasi bermanfaat dapat menghasilkan solusi dari masalah yang dihadapi dan memiliki lebih banyak informasi terbukti bermanfaat jika informasi ini secara langsung berkaitan dengan masalah yang dihadapi. Berdasarkan pendapat di atas bahwa siapa pun mempunyai kesempatan yang sama untuk mempunyai keterampilan berpikir kreatif dan hal ini harus ditunjang dengan pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik.

Implementasi keterampilan berpikir kreatif di Perguruan Tinggi bisa dilaksanakan melalui beragam cara. Nasution (2021, hlm. 1) menjelaskan bahwa mahasiswa yang mempunyai keterampilan berpikir kreatif condong mengalami kelancaran pada saat menyusun beragam gagasan, kelenturan pada saat menyampaikan pendekatan, membuahkan sesuatu yang baru, memaparkan atau membuat sesuatu berdasarkan gagasan lainnya. Zhong dan Liu (2014, hlm. 663) menambahkan bahwa keterampilan berpikir kreatif di Perguruan Tinggi juga dapat dilakukan dengan belajar mandiri, seperti memperluas wawasan, banyak membaca buku, lebih banyak mengamati, berpikir, dan belajar melihat masalah secara inovatif guna menumbuhkan kebiasaan kreativitas. Anderson (1990, hlm. 55) mengeksplorasi pentingnya berpikir kreatif dalam pendidikan tinggi bahwa pengalaman kuliah harus mencakup kesempatan untuk mendeteksi kemampuan individu dan memperoleh tingkat ekspresi kreatif yang lebih tinggi. Hal ini bisa terjadi dipandang dari kurikulum dan komitmen dari program studi dalam menjalankannya baik di dalam maupun di luar kelas. Salah satu hal yang dapat dilakukan dalam mengembangkan berpikir kreatif adalah dengan menciptakan lingkungan belajar yang baik, menggunakan model dan bahan ajar yang sesuai dengan kepribadian mahasiswa.

Oka Agus Kurniawan Shavab, 2023

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR GAMIFICATION BUPATI SUKAPURA DAN GALUH UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF MAHASISWA PENDIDIKAN SEJARAH

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

Keterampilan berpikir kritis dan kreatif penting dimiliki oleh mahasiswa karena kedua keterampilan tersebut merupakan level kognitif yang paling tinggi (Presseisen, 1984, hlm. 56). Selain itu, keterampilan berpikir kritis dan kreatif akan membantu mahasiswa untuk mempelajari konsep-konsep secara mendalam. Upaya untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan keterampilan berpikir kreatif telah banyak dilakukan dengan pembelajaran berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) seperti peningkatan berpikir kreatif melalui *game* digital (Hsiao, dkk., 2014, hlm. 393; Sun, dkk., 2015, hlm. 1; Rafner, dkk., 2022, hlm. 28; Lee, 2019, hlm. 238). Sebaliknya untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis telah dilakukan melalui penggunaan *virtual laboratory* (Permana, dkk., 2016, hlm. 1354), multimedia (Putri, dkk., 2015, hlm. 116), multimedia interaktif (Gunawan & Sutrio, 2013, hlm. 133), dan *game* digital (Hussein, dkk., 2019, hlm. 96309; Carolyn Yang dan Chang, 2013, hlm. 334; Chen, dkk., 2021, hlm. 1; Chang dan Yeh, 2021, hlm. 1). Berdasarkan hasil penelitian tersebut terlihat bahwa media Teknologi Informasi dan Komunikasi mempunyai peluang besar dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif.

Peningkatan keterampilan berpikir melalui pembelajaran berbasis ICT kebanyakan masih bersifat parsial, yaitu fokus peningkatannya masih ditujukan untuk meningkatkan salah satu jenis keterampilan berpikir saja; misalnya berfokus pada keterampilan berpikir kritis saja atau pada keterampilan berpikir kreatif saja. Padahal kedua keterampilan ini merupakan dua hal yang memang harus dimiliki oleh mahasiswa pendidikan sejarah karena dengan memiliki dua keterampilan ini diharapkan dapat mengembangkan potensi diri dan menjadi perisai dalam menghadapi tantangan zaman saat ini.

Peran dosen sangat besar dalam hal ini karena dengan kepeduliannya akan mampu mengembangkan potensi mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran sejarahnya. Hasan (2012, hlm. 63) menyampaikan bahwa pendidikan sejarah mempunyai kemampuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Kartodirjo (1982, hlm. 83) menambahkan bahwa pelajaran sejarah berfungsi dalam hal memberi model pikiran ke arah cara berpikir yang logis dan kritis berdasarkan kondisi faktual dan meningkatkan apresiasi terhadap nilai-nilai

Oka Agus Kurniawan Shavab, 2023

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR GAMIFICATION BUPATI SUKAPURA DAN GALUH UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF MAHASISWA PENDIDIKAN SEJARAH

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

kemanusiaan. Hal lain ditambahkan oleh Supriatna (2012, hlm. 22) bahwa perlunya meningkatkan pembelajaran sejarah kritis yang relevan dengan pengamatan kritis yaitu melalui pembelajaran konsep fokusnya konsep analitis.

Berdasarkan hal tersebut, dosen harus mampu mengembangkan kegiatan pembelajaran sejarahnya menjadi lebih inovatif dan kreatif agar potensi dari pendidikan sejarah dapat terealisasi dengan baik. Hal ini sesuai dengan Schaferman (1991, hlm. 29) yang menjelaskan bahwa “*We should be teaching the students how to think. Instead, we are teaching them what to think*”. Maksud pernyataan ini adalah ada dua hal esensial, yaitu pertama, guru atau dosen terbiasa membimbing kepada peserta didik “*what to think*” (apa yang harus dipikirkan), Kedua, guru atau dosen dapat membimbing kepada peserta didik “*how to think*” (bagaimana cara berpikir) yaitu pelaksanaan pembelajaran dengan fokusnya pada keterampilan berpikir tingkat tinggi, seperti berpikir kritis dan kreatif dengan alasan peserta didik tidak selalu menerima materi subjek, tetapi dapat mencari pemahaman yang berguna untuk memecahkan masalah yang dihadapi, baik secara pribadi maupun sosial.

Berangkat dari kenyataan itu maka upaya peningkatan kualitas mahasiswa harus terus menerus dilakukan, antara lain dalam kegiatan pembelajaran atau perkuliahan, salah satunya dalam mata kuliah Sejarah Lokal. Mata kuliah ini merupakan salah satu mata kuliah inti dalam kurikulum program studi Pendidikan Sejarah yang harus diikuti oleh mahasiswa. Mata kuliah ini memiliki potensi yang besar dalam mengenalkan peristiwa yang dekat dengan lingkungan mahasiswa. Sejalan dengan yang disampaikan oleh Hasan (2012, hlm. 78) bahwa sejarah lokal akan menduduki situasi penting dengan alasan berkaitan dengan wilayah terdekat dan budaya peserta didik. Dalam posisi ini materi sejarah lokal menjadi dasar bagi pengembangan jati diri pribadi, budaya, dan sosial peserta didik. Mulyana dan Gunawan (2007, hlm. 231) menambahkan bahwa pengenalan terhadap peristiwa-peristiwa di daerah tempat tinggal peserta didik amatlah penting karena dapat memperkenalkan bagaimana proses dan perubahan-perubahan yang ada di daerahnya.

Pembelajaran sejarah lokal memegang peranan penting pada upaya memperlihatkan kejadian sejarah yang dekat dengan peserta didik. Ketahanan sejarah lokal dapat memperlihatkan beragam fenomena, antara lain sejarah keluarga, sejarah sosial dalam skala lokal, peran tokoh lokal pada perjuangan lokal dan nasional, budaya lokal, latar belakang bangsa, dan peristiwa masa lalu. Mengajarkan sejarah lokal kepada peserta didik memiliki arti mengingatkan kepada mereka bahwa mereka mempunyai masa lalu. Mereka bangga, jauh sebelum mereka lahir, terdapat tokoh atau peristiwa yang memiliki peran dalam membuat lingkungan yang relevan seperti masa kini. Kesadaran akan kelangsungan dan tempat ini dapat mempersiapkan peserta didik untuk memperlihatkan identitas sejarah, sosial dan budayanya.

Pembelajaran sejarah lokal di Perguruan Tinggi adalah salah satu cara yang dilakukan oleh Lembaga Pendidikan dan Tenaga Kependidikan (LPTK) untuk memberikan mahasiswa kemampuan menggali dan mengkaji dokumen sejarah di wilayah belajarnya. Mata kuliah ini penting karena sumber tertulisnya ada dan lebih mudah untuk melakukan penelitian sejarah secara dokumenter. Potensi sejarah mengusung gagasan mahasiswa menjadi lebih terarah dan bahkan dapat membuat opini dari kajian yang dipahaminya (Kusnoto, 2017, hlm. 129). Sejarah lokal dianggap mendidik karena mahasiswa dapat menempatkan nilai-nilai masa lalu dalam bentuk gagasan dan konsep kreatif sebagai sumber daya untuk memecahkan masalah sekarang (Sari dan Rusli, 2016, hlm. 131). Pembelajaran sejarah akan mudah dipahami apabila mahasiswa dapat memandang langsung kehidupan realita, bukan materi perkuliahan yang jauh dari realitas, bahkan belajar yang baik dapat bersumber dari kehidupan pengalaman hidup mahasiswa tersebut dalam kehidupan sehari-hari dan harus memberikan makna (Kubangun, 2012, hlm. 60). Berdasarkan pendapat di atas bahwa sejarah lokal memiliki potensi dalam menciptakan konsep kreatif pada pembelajaran yang mampu mendorong daya analisis mahasiswa dalam memecahkan masalah.

Hasil studi lapangan memperlihatkan bahwa mahasiswa angkatan 2019 memiliki permasalahan dalam hal meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif mahasiswa. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil wawancara dengan

Oka Agus Kurniawan Shavab, 2023

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR GAMIFICATION BUPATI SUKAPURA DAN GALUH UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF MAHASISWA PENDIDIKAN SEJARAH

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

dosen-dosen Program Studi Pendidikan Sejarah bahwa sebagian besar mahasiswa belum memiliki keterampilan berpikir kritis dan kreatif dengan baik. Pertama dapat dilihat dari indikator keterampilan berpikir kritis dan kreatif, seperti dilihat dari segi *reason* yaitu memberikan alasan yang mendukung pengambilan kesimpulan bahwa kurangnya referensi dari mahasiswa menimbulkan kurangnya pemahaman untuk menambah alasan atau argumen dalam mengambil kesimpulan dari materi yang disampaikan. Hal ini dapat dilihat pada saat kegiatan diskusi yang berlangsung melalui daring bahwa alasan atau argumen mahasiswa dalam pemberian materi diskusi tidak variatif hanya dengan mengandalkan satu sumber saja, sehingga pengetahuan yang muncul dalam kegiatan perkuliahan berdasarkan dari sumber penerangan diskusi saja.

Kedua, dilihat dari segi *inference*, yaitu membuat kesimpulan dengan tepat. Mahasiswa cenderung dalam menyimpulkan suatu permasalahan mereka mengambil jawaban secara langsung tanpa memberikan pisau analisis terlebih dahulu. Dalam membuat keputusan dalam penyimpulan suatu masalah, mereka juga belum mampu untuk memberikan argumentasi dengan buah pemikiran yang baru, akhirnya fakta-fakta yang sudah ditemukan tidak diakhiri dengan penyimpulan yang baik. Mahasiswa juga kurang terlihat perannya dalam mengambil kesimpulan saat kegiatan pembelajaran karena hanya mengandalkan temannya saja dalam melakukan kegiatan tersebut.

Ketiga, dilihat dari segi *clarity*, yaitu kejelasan bahwa dalam membuat penjelasan lebih lanjut yang di dalamnya terdapat pendefinisian istilah dan asumsi, mahasiswa juga belum mampu berpikir kritis dan mendefinisikan istilah ataupun asumsi. Dalam mendefinisikan satu istilah tertentu biasanya mereka tidak terlalu peduli kepada asal kata atau serapan, jadi hanya berdasarkan keterkaitan atau apa yang pernah mereka dengar atau baca saja tanpa dianalisis terlebih dahulu. Sama halnya dalam mengidentifikasi asumsi, ketika ada satu asumsi biasanya mereka langsung menilai tanpa membandingkan atau menganalisis terlebih dahulu keputusan mana yang akan diambil dalam memadamkan satu asumsi tertentu. Hal lainnya yang dirasakan oleh mahasiswa adalah mereka kesulitan dalam melakukan ini karena referensi yang mereka gunakan hanya sedikit, sehingga pada tahap ini

Oka Agus Kurniawan Shavab, 2023

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR GAMIFICATION BUPATI SUKAPURA DAN GALUH UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF MAHASISWA PENDIDIKAN SEJARAH

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

mereka kesulitan membuat kesimpulan lebih lanjut karena untuk melakukan hal tersebut harus memiliki data yang lebih banyak. Dengan banyaknya data yang mereka miliki, maka akan leluasa dalam memberikan kesimpulan lebih lanjut terhadap materi sejarah yang dipelajarinya.

Keempat, dilihat dari segi *overview*, terlihat bahwa mahasiswa tidak bisa berpikir secara menyeluruh terkait materi yang sudah dipelajari. Misalnya dalam melihat sebuah peristiwa, mereka kesulitan melihat sebuah peristiwa sejarah secara kronologis karena mereka kebanyakan melihat peristiwa sejarah hanya pada satu sisi saja misal pada satu sisi sebab atau akibat dari peristiwa tersebut. Hal ini terjadi dikarenakan kurangnya konsentrasi dan ketelitian dalam melihat sebuah materi yang sedang dipelajari.

Kelima, dilihat dari segi *flexibilitas*, jawaban dan pertanyaan mahasiswa yang muncul saat kegiatan diskusi kurang variatif. Hal ini dapat dilihat dari jumlah penanya yg sedikit dalam merespon kegiatan diskusi. Saat penjelasan materi dari pertanyaan yang disampaikan pun sangat sedikit sekali mahasiswa yang menambahkannya. Adanya hal ini dikarenakan minimnya sumber yang mereka miliki dan daya pencarian sumber juga masih terasa belum maksimal, sehingga variasi gagasan belum begitu terlihat. Pada sisi lain juga mahasiswa masih mengandalkan satu sama lain, sehingga usaha untuk mengembangkan keterampilan berpikir ini masih belum merata untuk setiap mahasiswa.

Keenam, dilihat dari segi elaborasi, jawaban atau pernyataan yang disampaikan oleh mahasiswa masih kurang memanfaatkan sumber lain, sehingga jawaban yang disampaikan masih terlihat mengandalkan satu atau dua sumber saja. Hal ini terjadi karena sudah merasa menemukan jawaban dan beranggapan jawaban itu merupakan satu-satunya jawaban yang benar. Artinya mahasiswa pada tahap ini terlihat cepat puas dengan jawaban yang sudah ditemukannya, padahal masih ada jawaban lain yang bisa mereka kembangkan dari materi yang dipelajarinya. Terlebih lagi mereka kesulitan mendapatkan sumber-sumber primer atau jurnal nasional dan internasional. Sumber-sumber ini realitanya mudah didapatkan jika memiliki keinginan yang lebih dalam mengembangkan keterampilan berpikirnya.

Ketujuh dapat dilihat dari segi orisinalitas. Gagasan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran atau saat sesi diskusi belum terlihat adanya kombinasi jawaban dari sumber yang digunakan atau pun dari gagasan teman yang lain. Kebanyakan mahasiswa tidak memberikan interpretasi baru terhadap materi yang mereka pelajari. Hal yang terlihat adalah mereka berargumen sesuai dengan referensi yang mereka gunakan saja tanpa memunculkan materi yang baru, sehingga pemahaman mereka masih sebatas materi yang mereka baca saja tanpa membandingkan dengan referensi yang lain.

Kedelapan, materi sejarah lokal khususnya Bupati Sukapura dan Galuh belum begitu dikembangkan secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran, sehingga hal ini berdampak pada kurangnya pengetahuan mahasiswa terkait tokoh lokal yang ada di wilayahnya. Adanya hal ini berhubungan juga dengan rendahnya literasi mahasiswa terkait nilai-nilai keteladanan tokoh-tokoh lokal tersebut karena mahasiswa masih kesulitan dalam menemukan sumber belajarnya. Adapun terdapat hasil penelitian dari Sofiani (2022, hlm. vi) mengenai Bupati-bupati Galuh juga masih belum begitu membantu kondisi ini karena sulitnya akses bagi mahasiswa untuk mendapatkan bahan ajar tersebut dan materi yang disajikan hanya berfokus pada Bupati-bupati Galuh saja, sehingga perlu bahan ajar lain yang melengkapinya dan memiliki karakteristik yang berbeda agar terlihat variatif dan inovatif, seperti dengan mengombinasikan pada aplikasi berbasis ICT. Bahan ajar yang memuat materi sejarah lokal, khususnya materi Bupati-bupati Sukapura dan Galuh memiliki potensi yang tinggi dalam memaksimalkan kegiatan pembelajaran karena banyak muatan yang mengandung nilai keteladanan dan pendidikan karakter yang dapat dijadikan inspirasi oleh mahasiswa.

Peran Bupati pada masa Kolonialisme terdiri dari dua, yaitu sebagai pemimpin tradisional yang harus melindungi dan menyejahterakan rakyatnya serta sebagai pegawai pemerintah kolonial yang harus melaksanakan segala perintah untuk rakyatnya. Dengan posisi seperti ini, tentu Bupati memiliki peran yang sangat penting dalam pelaksanaan dan keberhasilan kebijakan Pemerintah Kolonial yang dibuat untuk rakyatnya. Berdasarkan hal tersebut, Bupati Sukapura dan Galuh berhasil memainkan perannya dengan baik karena mampu melindungi dan

Oka Agus Kurniawan Shavab, 2023

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR GAMIFICATION BUPATI SUKAPURA DAN GALUH UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF MAHASISWA PENDIDIKAN SEJARAH

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

menyejahterakan rakyatnya serta menjalankan tugasnya sebagai penghubung antara Pemerintah Kolonial dengan rakyat.

Misalnya, pertama pada materi Bupati Raden Anggadipa (1674-1723) memiliki kemampuan diplomasi dalam menghadapi permasalahannya dengan Pemerintah VOC. Kemampuan tersebut dapat dilihat saat anak dan menantunya yang dibuang ke Sri Lanka. Dia tidak diam saja, melainkan mencoba melakukan komunikasi yang konstan melalui surat menyurat kepada pemerintah VOC dengan harapan anak dan menantunya diberikan pengampunan, sehingga dipulangkan kembali ke Sukapura. Bentuk lainnya adalah dengan memberikan hadiah kepada pemerintah VOC dengan harapan dapat melunakkan hukuman anak dan menantunya. Berdasarkan hal ini, dapat terlihat bahwa Raden Anggadipa memiliki keterampilan berpikir kreatif, yaitu mampu memecahkan masalah yang dihadapinya. Hal lainnya adalah dia memiliki kegigihan dan semangat yang tinggi untuk merealisasikan keinginannya.

Kedua yaitu Raden Adipati Aria Wiratanuningrat (1908-1937) yang merupakan Bupati keempat belas atau Bupati terakhir dari Kabupaten Sukapura karena selanjutnya Kabupaten Sukapura berganti menjadi Kabupaten Tasikmalaya. Dia mampu membawa Kabupaten Sukapura/Tasikmalaya ke arah kemajuan. Hal ini dapat dilihat dari banyak pembangunan sarana transportasi dan infrastruktur untuk memudahkan aktivitas rakyatnya. Beberapa yang berhasil dibangun di antaranya adalah jembatan dengan tujuan membantu masyarakat untuk memudahkan transportasi, memperlancar kehidupan ekonomi masyarakat, dan untuk perkembangan pembangunan di Kabupaten Tasikmalaya. Adanya hal ini merupakan salah satu bentuk pemecahan masalah yang dilakukan olehnya dalam mengatasi permasalahan yang muncul pada saat itu.

Ketiga, yaitu Bupati Raden Adipati Aria Kusumadiningrat (1839-1886), dia membuat sebuah kebijakan bagi calon pengantin diwajibkan menyediakan dua bibit kelapa (*kitri*) untuk ditanam di halaman rumahnya. Hal ini dilakukan untuk mendorong tumbuh dan kembangnya *home industry*, yaitu pembuatan minyak kelapa yang dikenal dengan sebutan *minyak keletik* dan ampas minyak ini disebut dengan *galendo* yang memiliki aroma khas dan rasanya gurih, sehingga biasa

Oka Agus Kurniawan Shavab, 2023

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR GAMIFICATION BUPATI SUKAPURA DAN GALUH UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF MAHASISWA PENDIDIKAN SEJARAH

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

dijadikan panganan atau *cemilan*. Adanya kebijakan ini adalah sebuah solusi dari masalah yang ada pada saat itu bahkan jika hal ini tetap dilaksanakan saat ini, maka kesulitan minyak goreng yang sempat terjadi di era sekarang dapat diatasi dengan pembuatan minyak *keletik* dari kelapa yang ditanam sendiri dan ini merupakan produk kebijakan dari Bupati Raden Adipati Aria Kusumadiningrat. Hal lainnya, dia mampu berdiplomasi dengan Pemerintah Kolonial untuk membelokkan jalur Kereta Api Tasikmalaya-Banjar ke Ciamis yang sebelumnya tidak direncanakan, sehingga ini dapat memberikan dampak yang besar bagi warga Ciamis.

Keempat, yaitu Bupati Raden Adipati Aria Kusumasubrata (1886-1914) yang merupakan putra dari Bupati Raden Adipati Aria Kusumadiningrat. Pada masa pemerintahannya sudah ditentukan lamanya waktu bekerja yang jelas yaitu dimulai jam 07.00 sampai 17.00, selain itu terdapat pula informasi upah di lingkungan pemerintahan, perusahaan milik Eropa, dan pribumi bagi pekerja yang berjenis kelamin laki-laki dewasa, perempuan dewasa, dan anak-anak. Dengan adanya hal ini menandakan bahwa setiap pekerja dapat merasa tenang dalam bekerja karena akan mendapatkan penghasilan sesuai dengan yang ditentukan.

Berdasarkan materi-materi tersebut dapat mewakili materi yang dapat diterima oleh mahasiswa pendidikan sejarah yang berada di Perguruan Tinggi wilayah Priangan Timur yang merupakan lokasi penelitian pada disertasi ini. Rosidi, dkk. (2000, hlm. 618) menjelaskan bahwa yang termasuk wilayah Priangan Timur adalah Garut, Sumedang, Ciamis, dan Tasikmalaya. Falah, dkk. (2017, hlm. 2) menambahkan bahwa Priangan Timur terdiri dari Garut, Ciamis, Tasikmalaya, banjar, dan Parigi. Berdasarkan hal tersebut, maka yang menjadi lokasi penelitian pada penelitian ini adalah Universitas Siliwangi di Tasikmalaya dan Universitas Galuh di Ciamis.

Pembelajaran sejarah yang ideal tidak hanya menciptakan interaksi antara guru atau dosen dengan peserta didiknya, tetapi peserta didik mampu menangkap dan memahami materi yang disajikan oleh guru atau dosennya. Hal lainnya adalah peserta didik mampu menganalisis materi yang disampaikan dan mampu memberikan jawaban dari permasalahan yang ada serta akan menjadi lebih baik lagi jika analisis yang mereka buat dapat dipakai untuk menjawab permasalahan saat

Oka Agus Kurniawan Shavab, 2023

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR GAMIFICATION BUPATI SUKAPURA DAN GALUH UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF MAHASISWA PENDIDIKAN SEJARAH

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

ini. Dengan berpikir kritis dan kreatif, mahasiswa diminta untuk mengetahui dan mempelajari sejarah dengan baik, sehingga pengetahuannya meningkat dan tidak hanya terpusat pada penyampaian yang disajikan oleh dosen dan sumber yang dipegangnya.

Keterampilan berpikir kritis dan kreatif merupakan dua dari empat aspek yang perlu dimiliki oleh peserta didik di abad ke-21 ini. Sudah seharusnya, dosen mampu mengembangkan kegiatan pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang ideal, sehingga bisa membekali dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif mahasiswa. Dalam menciptakan lingkungan belajar yang tepat, dosen pendidikan sejarah harus mampu menciptakan dan memilih bahan ajar, metode, atau model pembelajaran yang tepat guna mendukung keterampilan berpikir kritis dan kreatif mahasiswa.

Salah satu cara yang dapat dilaksanakan untuk mengatasi masalah berpikir kritis dan kreatif adalah dengan menerapkan *game* dan elemen-elemennya dalam pembelajaran sejarah di kelas. Supriatna dan Maulidah (2020, hlm. 90) menjelaskan bahwa esensi dari penggunaan permainan dalam pembelajaran adalah suasana yang menyenangkan. Semua metode pembelajaran harus diarahkan pada penciptaan suasana gembira dalam belajar atau *joyful learnig*. Hal lainnya adalah penggunaan *game* dapat meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap proses pembelajaran (Liu, dkk., 2020, hlm. 55), membuat materi pembelajaran yang sulit menjadi lebih mudah dipahami dan dihafal (Hanus dan Fox, 2015, hlm. 152), proses pembelajaran dianggap lebih menarik (Calliari, 1991, hlm. 154), meningkatkan perhatian (Prensky, 2003, hlm. 21), dan bahkan dapat meningkatkan komunikasi teman sebaya dan keterampilan sosial (Liao, dkk., 2011). Berdasarkan hal tersebut penggunaan *game* dalam pembelajaran memiliki banyak keunggulan yang mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan jika hal ini sudah terbentuk maka akan lebih mudah dalam mengatasi permasalahan yang ditemukan.

Tidak dipungkiri lagi, di abad ke-21 ini, banyak mahasiswa yang sudah pernah atau suka bermain *game*, baik itu berbasis aplikasi android ataupun *website*. Kondisi yang seperti ini dapat dimanfaatkan dengan membawa *game* dan elemen-elemennya ke dalam pembelajaran sejarah dan kegiatan ini dinamakan

Oka Agus Kurniawan Shavab, 2023

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR GAMIFICATION BUPATI SUKAPURA DAN GALUH UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF MAHASISWA PENDIDIKAN SEJARAH

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

gamification. Deterding, dkk. (2011, hlm. 2425) dan Fulton (2019, hlm. 14) menjelaskan bahwa *gamification* adalah penggunaan elemen-elemen *game* ke dalam kegiatan *non-game*. Caponetto et al (2014, hlm. 50) dalam Dichev dan Dicheva (2017, hlm. 2) menambahkan bahwa *gamification* mengacu pada pengenalan elemen desain *game* dan pengalaman memainkannya dalam desain proses pembelajaran. Cheong, dkk. (2014, hlm. 233) dan Seaborn dan Fels (2015, hlm.14) mencatat bahwa *gamification* adalah upaya untuk menerapkan elemen-elemen *game* ke dalam kelas dan memotivasi peserta didik. Hal lain dijelaskan oleh Kapp (2012, hlm. 10) bahwa *gamification* menerapkan mekanika berlandaskan permainan, estetika dan pemikiran permainan yang menyertakan individu, mendorong tindakan, mempromosikan pembelajaran, dan pemecahan masalah. *Gamification* hadir dalam berbagai bentuk dan yang paling banyak digunakan adalah poin, papan peringkat, dan medali (Hanus & Fox, 2015, hlm. 152). Berdasarkan pendapat di atas bahwa *gamification* merupakan kegiatan menggunakan elemen-elemen *game* dalam pelaksanaan pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk lebih termotivasi.

Pada pelaksanaannya, guru atau dosen dapat memilih berbagai platform yang ada dan peserta didik dapat mengikuti tes atau kuis, dan menyerahkan tugas yang diberikan sambil menerima umpan balik langsung (Faiella dan Ricciardi, 2015, hlm. 13). Dalam menggunakan aplikasi ini, peserta didik akan memperoleh respon secara langsung dari tugas yang dikerjakannya dengan keterangan benar dan salah. Peserta didik dengan tingkat kepercayaan yang tinggi akan lebih berpartisipasi dalam pembelajaran dan ini berdampak pada kemampuan yang akan mereka bangun, sehingga mereka akan memperoleh keterampilan yang diperlukan (Schunk & DiBenedetto, 2016, hlm. 34). Penelitian di atas menunjukkan bahwa salah satu hal yang dapat diterapkan oleh peserta didik saat melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *gamification* adalah dengan mengerjakan soal atau kuis yang ada pada platform *gamification*-nya.

Platform gamification memungkinkan guru atau dosen untuk mengajar melalui program pembelajaran *blended learning* yang menggabungkan metode kelas tatap muka dan aktivitas virtual. *Blended learning* adalah bentuk desain

Oka Agus Kurniawan Shavab, 2023

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR GAMIFICATION BUPATI SUKAPURA DAN GALUH UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF MAHASISWA PENDIDIKAN SEJARAH

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

kurikulum yang mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran melalui penerapan teknologi pembelajaran yang tepat supaya sesuai dengan gaya belajar pribadi untuk mentransfer keterampilan yang tepat kepada orang yang tepat dan pada waktu yang tepat (Singh & Reed, 2001, hlm. 1). Pada tingkat yang paling sederhana, pengalaman *blended learning* menggabungkan bentuk pembelajaran *offline* dan *online*, di mana pembelajaran *online* biasanya berarti melalui internet dan pembelajaran *offline* terjadi dalam pengaturan kelas secara tatap muka.

Pembelajaran dengan *gamification* dapat lebih bermakna jika mampu memotivasi peserta didik saat penggunaannya. Motivasi ini muncul saat peserta didik berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang sedang dilaksanakannya. Ketika termotivasi secara intrinsik, peserta didik tergerak untuk bertindak karena kesenangan atau tantangan yang menyertainya (Huang, 2016, hlm. 47). *Gamification* memberikan efek positif bagi pengguna yang menggunakannya, yaitu struktur dan dinamika permainan harus memiliki hubungan yang relevan dengan materi yang dibahas (Surendeleg, dkk., 2014, hlm. 1609). Dalam *gamification* tujuannya adalah untuk menciptakan kerangka kerja, di mana peserta didik memegang kendali, diberikan alat untuk menyelesaikan tugas, dan adanya sistem penghargaan dari tugas yang selesai dikerjakan (Tang dan Kay, 2014, hlm. 63). Berdasarkan pendapat di atas bahwa pembelajaran yang menggunakan *gamification* dapat berjalan dengan maksimal jika mampu memotivasi peserta didik dalam penggunaannya, sehingga dapat menyerahkan efek positif bagi peserta didik tersebut.

Implementasi *gamification* dalam pendidikan tinggi mampu menciptakan kondisi mahasiswa untuk lebih banyak terlibat dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran (Martins dan Freire, 2015, hlm. 2821). Adanya penerapan *gamification* di pendidikan tinggi mampu meningkatkan produktivitas belajar dan mengajar (Mullera, dkk., 2015, hlm. 121). Hal ini adalah suatu tantangan dan kesempatan yang dapat dilakukan oleh dosen di Perguruan Tinggi untuk mengembangkan pembelajarannya dengan menggunakan *gamification*, sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu inovasi pembelajarannya.

Hasil penelitian yang mendukung bahwa *gamification* adalah solusi yang tepat untuk mengatasi masalah dalam penelitian ini, yaitu *gamification* memiliki kontribusi dalam keterampilan berpikir kritis (O'Brien dan Pitera, 2019, hlm. 1; Tzelepi, 2020, hlm. 92; Jodoi, dkk., 2021, hlm. 1; Kubin, 2020, hlm. 29), memiliki kontribusi dalam berpikir kreatif (Parra-Gonzalez, dkk., 2020, hlm. 475; Aljraiwi, 2019, hlm. 242; Alt dan Raichel, 2020, hlm. 1; Chen, dkk., 2020, hlm. 1) dan memiliki kontribusi dalam berpikir kritis dan kreatif (Rubin, 2015, hlm. 697; Saprudin, 2019, hlm. 7; Hermita, dkk. 2022, hlm. 44).

Adanya penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan bahan ajar *gamification* yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan berpikir kreatif mahasiswa. Bahan ajar *gamification* Bupati Sukapura dan Galuh sangat penting untuk dikembangkan dan belum ditemukan dalam penelitian-penelitian sebelumnya, sehingga terlihat *novelty* atau kebaruannya dalam penelitian ini. Bukti-bukti empiris dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dalam merancang aplikasi *gamification* selanjutnya.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah utama penelitian ini adalah “Bagaimana pengembangan bahan ajar *gamification* Bupati Sukapura dan Galuh yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif mahasiswa pendidikan sejarah?”. Permasalahan utama ini dapat dirumuskan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana historiografi Bupati Sukapura dan Galuh yang akan digunakan dalam bahan ajar *gamification* Bupati Sukapura dan Galuh untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif mahasiswa pendidikan sejarah?
2. Bagaimana desain bahan ajar *gamification* Bupati Sukapura dan Galuh untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif mahasiswa pendidikan sejarah?
3. Bagaimana mengembangkan bahan ajar *gamification* Bupati Sukapura dan Galuh dalam upaya meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif mahasiswa pendidikan sejarah?

Oka Agus Kurniawan Shavab, 2023

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR GAMIFICATION BUPATI SUKAPURA DAN GALUH UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF MAHASISWA PENDIDIKAN SEJARAH

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

4. Apakah penggunaan bahan ajar *gamification* Bupati Sukapura dan Galuh mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif mahasiswa pendidikan sejarah?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum bertujuan untuk melahirkan bahan ajar pembelajaran *gamification* yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif mahasiswa pendidikan sejarah. Secara khusus tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan materi Bupati Sukapura dan Galuh yang akan digunakan dalam bahan ajar *gamification* Bupati Sukapura dan Galuh.
2. Merumuskan desain awal bahan ajar *gamification* Bupati Sukapura dan Galuh untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif mahasiswa pendidikan sejarah.
3. Mengembangkan bahan ajar *gamification* Bupati Sukapura dan Galuh yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif mahasiswa pendidikan sejarah.
4. Menggunakan bahan ajar *gamification* Bupati Sukapura dan Galuh yang mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif mahasiswa pendidikan sejarah.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dari segi teori, segi kebijakan, segi praktik, dan segi isu serta aksi sosial yaitu sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat dari Segi Teori

Secara teoritis, manfaat penelitian ini adalah:

1. Diperolehnya bahan ajar *gamification* Bupati Sukapura dan Galuh untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif mahasiswa pendidikan sejarah. Bahan ajar *gamification* yang dihasilkan diharapkan dapat dipakai sebagai acuan ditemukannya bahan ajar *gamification* yang lain karena hingga saat ini masih belum ada bahan ajar seperti ini di Perguruan Tinggi yang berada di wilayah Priangan Timur.

2. Diperolehnya bentuk / pola rancangan pembelajaran sejarah khususnya pada mata kuliah sejarah lokal yang efisien dan efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif.

1.4.2 Manfaat dari Segi Kebijakan

Dilihat dari segi kebijakan, manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai bahan pertimbangan bagi rektor Universitas Siliwangi dan Universitas Galuh agar dapat mengadopsi bahan ajar *gamification* untuk diterapkan pada program studi lain guna meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif mahasiswa. Sementara bagi pemerintah khususnya Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi dapat bekerja sama dengan Perkumpulan Program Studi Pendidikan Sejarah se-Indonesia (P3SI) untuk mengadopsi dan membuat bahan ajar *gamification* sesuai dengan karakteristik wilayahnya masing-masing sehingga dapat menjadi sebuah keunggulan dalam rangka memperoleh Indikator Kinerja Utama (IKU).

1.4.3 Manfaat dari Segi Praktik

Secara praktis, manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bahan ajar *gamification* yang diciptakan melalui penelitian ini bisa digunakan untuk perkuliahan sejarah lokal atau perkuliahan lainnya yang mempunyai karakteristik konsep yang relevan.
2. Bahan ajar *gamification* yang dihasilkan dapat menyajikan perkuliahan yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu, otomatisasi penilaian, pengulangan evaluasi dalam jumlah yang tak terbatas, merekam riwayat belajar mahasiswa sehingga mahasiswa dapat terikat untuk berinteraksi dengan sistem secara berkelanjutan.
3. Bahan ajar *gamification* ini diharapkan menjadi salah satu variasi bagi dosen dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
4. Pengembangan dan implementasi bahan ajar *gamification* dapat membuka peluang kerja sama antar Perguruan Tinggi sampai pada level aktivitas perkuliahan. Hal ini dapat membuka kesempatan bagi mahasiswa-

mahasiswa yang kurang berkesempatan untuk bisa mengikuti perkuliahan pada universitas-universitas yang dipandang telah maju.

5. Temuan dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai langkah awal, pembandingan, atau rujukan bagi peneliti untuk kegiatan penelitian lebih lanjut

1.4.4 Manfaat dari Segi Isu serta Aksi Sosial

Dilihat dari segi isu serta aksi sosial, manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan informasi kepada masyarakat mengenai bahan ajar *gamification* Bupati Sukapura dan Galuh sehingga dapat menjadi salah satu referensi yang variatif dan inovatif dalam memperoleh pengetahuan tentang Bupati Sukapura dan Galuh melalui produk Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).
2. Dapat menjadi wahana pengetahuan mengenai upaya peningkatan berpikir kritis dan kreatif mahasiswa melalui penggunaan bahan ajar *gamification* Bupati Sukapura dan Galuh dalam pembelajaran sejarah di tingkat Perguruan Tinggi.
3. Hasil penelitian ini memberikan sumbangsih berupa aplikasi pada *handphone* dengan unsur *gamification* di dalamnya dan juga terdapat sumber belajar sejarah Bupati Sukapura dan Galuh yang dikembangkan berdasarkan langkah-langkah penelitian sejarah dan muatannya mengandung unsur kebaruan berdasarkan sumber primer.

1.5 Struktur Organisasi Disertasi

Bagian ini memuat sistematika disertasi yang meliputi lima bab, daftar pustaka dan lampiran. Bab I yaitu pendahuluan yang meliputi beberapa sub bab yang diawali oleh latar belakang penelitian. Pada sub bab ini, memaparkan konteks penelitian yang sedang dilakukan dengan menggambarkan keterampilan abad ke-21 yang selanjutnya difokuskan pada penjelasan keterampilan berpikir kritis dan kreatif yang sesuai dengan konteks penelitian ini. Pembahasan selanjutnya adalah peran dosen dalam mengembangkan pembelajaran sejarah yang dilanjutkan dengan permasalahan yang diperoleh di lapangan. Terakhir adalah solusi yang diberikan

Oka Agus Kurniawan Shavab, 2023

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR GAMIFICATION BUPATI SUKAPURA DAN GALUH UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF MAHASISWA PENDIDIKAN SEJARAH

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

terhadap permasalahan yang diperoleh di lapangan dan ditunjang dari hasil penelitian yang relevan terkait relevannya solusi ini terhadap masalah yang dihadapi. Sub bab kedua yaitu rumusan masalah yang dijabarkan menjadi beberapa pertanyaan penelitian. Sub bab ketiga adalah tujuan penelitian yang diangkat dalam penelitian ini. Sub bab keempat adalah manfaat penelitian yang dapat diberikan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan dan dilihat dari segi teori, kebijakan, praktik, dan isu serta aksi sosial. Sub bab terakhir adalah struktur organisasi disertasi yang menjabarkan secara ringkas terkait bab dan sub bab yang dikaji dalam penulisan disertasi ini.

Bab II yaitu kajian pustaka. Pada bab ini memaparkan tentang konsep-konsep, teori-teori, dan dalil-dalil sesuai dengan penelitian disertasi yang dikaji. Selanjutnya terdapat juga penelitian terdahulu yang sesuai dengan penelitian ini dan posisi teoretis peneliti yang berkaitan dengan masalah yang dikaji. Berdasarkan pemaparan tersebut, selanjutnya dibagi menjadi sembilan sub bab. Sub bab pertama, yaitu menjelaskan tentang bahan ajar. Sub bab kedua, yaitu menguraikan tentang *gamification*. Sub bab ketiga, yaitu menguraikan tentang *Game Based Learning* (GBL). Sub bab keempat, yaitu menguraikan tentang bupati Sukapura dan Galuh yang dijadikan bahan ajar dalam penelitian ini. Sub bab kelima, yaitu menjelaskan terkait pembelajaran sejarah lokal. Sub bab keenam, yaitu menjelaskan terkait berpikir kritis. Sub bab ketujuh, yaitu menguraikan tentang berpikir kreatif. Sub bab kedelapan, yaitu menguraikan tentang teori belajar *Experiential Learning* dari David Kolb. Sub kesembilan, yaitu menguraikan tentang penelitian terdahulu.

Bab III yaitu metode penelitian yang menguraikan cara-cara yang dilakukan dalam penelitian ini. Pada bagian ini terdiri dari 9 sub bab dengan yang pertama menguraikan terkait metode penelitian yang dipakai. Sub bab kedua menguraikan terkait desain penelitian. Sub bab ketiga menguraikan terkait prosedur penelitian melalui tiga tahapan, yaitu fase kualitatif, pengembangan bahan ajar dan instrumen, dan fase kuantitatif. Sub bab keempat menguraikan lokasi dan subjek penelitian. Sub bab kelima menjelaskan variabel penelitian. Sub bab keenam menjelaskan hipotesis penelitian. Sub bab ketujuh menjelaskan instrumen yang dipakai berupa angket, lembar validasi, dan tes keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Sub bab

Oka Agus Kurniawan Shavab, 2023

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR GAMIFICATION BUPATI SUKAPURA DAN GALUH UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF MAHASISWA PENDIDIKAN SEJARAH

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

kedelapan menjelaskan teknik pengumpulan data yang terdiri dari tes dan non tes. Sub bab kesembilan menjelaskan teknik analisis data yang dilihat dari analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Bab IV yaitu temuan dan pembahasan yang merupakan jawaban dari permasalahan yang dikaji pada bab I. Bagian ini terbagi menjadi 2 sub bab, yaitu temuan dan pembahasan dengan masing-masing sub terdiri dari empat sub bab, dengan sub bab pertamanya yaitu historiografi Bupati Sukapura dan Galuh yang akan digunakan dalam bahan ajar *gamification* Bupati Sukapura dan Galuh untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif mahasiswa pendidikan sejarah. Sub bab kedua desain awal bahan ajar *gamification* Bupati Sukapura dan Galuh untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif mahasiswa pendidikan sejarah. Sub bab ketiga pengembangan bahan ajar *gamification* Bupati Sukapura dan Galuh dalam upaya meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif mahasiswa pendidikan sejarah. Sub bab keempat penggunaan bahan ajar *gamification* Bupati Sukapura dan Galuh untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif mahasiswa pendidikan sejarah.

Bab V yaitu simpulan, implikasi dan rekomendasi. Bagian ini menyampaikan interpretasi dan pemahaman terhadap hasil analisis temuan penelitian dan juga menyampaikan bagian-bagian esensial yang bisa dimanfaatkan berdasarkan hasil penelitian yang ditemukan. Bagian simpulan menjawab pertanyaan penelitian yang diangkat pada penelitian ini. Bagian implikasi yaitu menunjukkan tentang pentingnya temuan penelitian untuk praktik dan teori serta kebijakan. Bagian rekomendasi dialamatkan kepada para pembuat kebijakan, pengguna hasil penelitian, dan kepada peneliti berikutnya.