

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemampuan berpikir kritis siswa sangat diperlukan untuk memahami dan memecahkan masalah untuk diselesaikan. Dengan melatih kemampuan berpikir kritis siswa dapat menemukan berbagai solusi dan lebih berhati-hati dalam menyelesaikan permasalahan.¹ Salah satu model pembelajaran yang sesuai untuk membentuk kemampuan berpikir kritis siswa yakni model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbasis gamifikasi. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada 19 Maret 2024, diketahui bahwa salah satu kelas di MI Riyadlotut Thalabah Sedan sudah menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbasis gamifikasi, yakni kelas IV. Hal ini didukung dengan adanya hasil telaah studi pendahuluan dengan salah satu guru yang menjadi wali kelas IV dengan menyatakan bahwa di kelas IV telah menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbasis gamifikasi, model ini digunakan untuk materi pembelajaran tertentu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berpikir merupakan suatu kegiatan mental yang melibatkan kerja otak. Kegiatan berpikir juga melibatkan seluruh pribadi manusia dan juga melibatkan perasaan dan kehendak manusia. Berpikir merupakan proses

¹ Maria Ulfa, Muhammad Makki dan Umar, "Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Matematika di SDN 24 Ampenan Tahun Pelajaran 2022/2023" *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan Vol. 8, No. 1b*, (April, 2023), 970.

dimana seseorang menelaah suatu hal.² Oleh sebab itu, dalam proses pembelajaran siswa diharapkan berperan aktif serta mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis.³ Kemampuan berpikir kritis dibutuhkan untuk menganalisis fenomena yang terjadi hingga tahapan pencarian solusi.

Membangun keterampilan berpikir kritis akan memotivasi siswa untuk menemukan ide yang inovatif mengenai permasalahan yang terjadi. Kemampuan berpikir kritis juga dianggap sebagai proses terampil dan tanggung jawab seseorang dalam mempelajari suatu masalah dari sudut pandang yang dihadapi. Kemampuan berpikir kritis kemudian mampu terlibat dalam memperoleh opini, penilaian dan mempertimbangkan untuk menarik kesimpulan.⁴ Kemampuan berpikir kritis siswa perlu dikembangkan demi keberhasilannya dalam pendidikan dan kehidupan bermasyarakat.⁵ Berpikir kritis sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, karena untuk mengembangkan kemampuan berpikir lainnya, seperti kemampuan untuk membuat keputusan dan menyelesaikan masalah.

² Liana Rahmadani, “Perbedaan Berpikir Dan Bernalar” dalam <https://liarahmadanii.blogspot.com/2014/03/perbedaan-berpikir-dan-bernalar.html>, (diakses pada tanggal 8, Desember, 2023).

³ Miranda Islami dan Hadi Soekanto, “Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry Menggunakan Quizizz Multimedia Berbasis Gamification terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa” dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, Vol. 5, No. 2, (2022), 384.

⁴ Miranda Islami dan Hadi Soekanto, “Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry Menggunakan Quizizz Multimedia Berbasis Gamification terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa” dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, Vol. 5, No. 2, (2022), 384.

⁵ Agus Suprijono, Model-Model Pembelajaran Emansipatoris (Pustaka pelajar: Yogyakarta, 2016), 39.

Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) erat kaitannya dengan aktivitas pengembangan produk secara berkelompok.⁶ Model *Project Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai media pembelajaran. Model *Project Based Learning* merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik bukan pada guru, artinya pembelajaran yang titik awalnya pada peserta didik.⁷ Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) melatih siswa dalam memperluas pemikirannya mengenai masalah dalam kehidupan yang harus diterima.⁸ Tidak hanya itu model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) juga memberikan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik dan membuat suasana belajar yang menyenangkan.⁹

Suatu kegiatan yang dirancang dengan memasukkan unsur-unsur *game* dinamakan gamifikasi. Permainan yang menjadi stimulus dengan gamifikasi yang dikategorikan memasukan elemen *game* ke dalam pembelajaran. Rancangan ini bertujuan membuat suasana yang lebih menarik sehingga materi yang disampaikan mudah dipahami dan siswa termotivasi untuk

⁶ Khusnul Khuluq, Dedi Kuswandi dan Yerry Soepriyanto, "Project-Based Learning Dengan Pendekatan Gamifikasi: Untuk Pembelajaran Yang Menarik Dan Efektif" *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Vol. 6, No. 2, (Mei, 2023), 73.

⁷ Decker Raharjo dan Sutji Mulijani, "Pembelajaran Berkarakteristik Inovatif Abad 21 Pada Materi Kemandirian Karir Peserta Didik Dengan Metode Pembelajaran Berbasis Masalah (Pbl) Di Smk Negeri 1 Adiwerna Tegal", *Jurnal Pendidikan Special Issue For Pedagogy*, (Januari, 2022), 86.

⁸ Putri Dewi Anggraini dan Siti Sri Wulandari, "Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa", *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran* Vol. 9 No. 2, (2021), 295.

⁹ Lailiya Nur Hikmah dan Ririn Dwi Agustin, "Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa", *Jurnal PRISMATIKA* Vol. 1, No. 1, (t.th), 3.

menjadi yang terbaik.¹⁰ Gamifikasi merupakan teknik atau proses penggunaan elemen *game* dalam kondisi non-*game* dengan tujuan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran.¹¹ Penggunaan elemen *game* diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk mengakses pembelajaran. Namun, perlu diingat bahwa gamifikasi sering kali dikembangkan bukan untuk tujuan *long-term memory*.¹² Gamifikasi memiliki konsep yang melibatkan unsur permainan untuk memancing peserta didik tertarik untuk berpikir. Dengan kata lain, gamifikasi merupakan teknik mengajar menggunakan unsur mekanik dari *game* untuk memberikan solusi belajar dalam membangun ketertarikan siswa.¹³ Permainan adalah hal yang disukai oleh anak-anak belajar sambil bermain dengan cara yang tepat diterapkan bagi anak usia sekolah dasar.¹⁴

Salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa sekolah adalah matematika.¹⁵ Pembelajaran matematika dapat membentuk kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi setiap persoalan pembelajaran. Salah satu tujuan belajar matematika adalah meningkatkan kemampuan

¹⁰ Heni Jusuf, "Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran", *Jurnal TICOM* 5, (2016), 2–3.

¹¹ Dinda Ayu Yusia Wastari dan Endra Murti Sagoro, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Pada Siswa Kelas X Akuntansi G SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018" *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia Vol. 7 No. 1*, (2018), 2.

¹² Khusnul Khuluq, Dedi Kuswandi dan Yerry Soepriyanto, "Project-Based Learning Dengan Pendekatan Gamifikasi: Untuk Pembelajaran Yang Menarik Dan Efektif", *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan Vol. 6, No. 2*, (Mei, 2023)

¹³ Muhammad Halim, "4 Kelebihan Gamifikasi dalam Pendidikan" dalam <https://edoo.id/2022/10/4-kelebihan-gamifikasi-dalam-pendidikan/> (diakses pada tanggal 7 Des 2023).

¹⁴ Sufyan Syafiq Rahmatullah, Ahmad Mulyadiprana dan Nana Ganda, "Pengaruh Model Pembelajaran Gamification Terhadap Partisipasi Siswa Kelas VI Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi Vol. 4, No. 3*, (2022), 151.

¹⁵ Solikhatus Marfu'ah dkk, "Model Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa", *Jurnal PRISMA Vol. 5*, (2022), 50.

berpikir siswa.¹⁶ Pembelajaran yang diambil peneliti pada penelitian ini yakni pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika memiliki struktur keterkaitan yang kuat dan jelas antara konsep-konsep yang ada sehingga memungkinkan dapat meningkatkan kemampuan tersebut.¹⁷ Hal ini dikarenakan matematika sering dijumpai dalam segala bidang di kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran matematika, cara berpikir siswa diharapkan dapat berkembang dengan baik.

Model pembelajaran harus terkonsep dengan baik agar tujuan pembelajaran tercapai dengan hasil yang diinginkan oleh pendidik. Berdasarkan fenomena di atas, peneliti memiliki rasa ingin tahu yang besar terkait proses pembelajaran model *Project Based Learning* (PjBL) berbasis gamifikasi khususnya untuk membentuk kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV.

B. Fokus Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini terstruktur dan pembahasannya tidak melebar, maka perlu ditetapkan fokus penelitian. Penelitian ini memfokuskan pada proses model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbasis gamifikasi pada pembelajaran matematika serta kemampuan berpikir kritis yang terbentuk dikhususkan pada memberikan penjelasan sederhana dari proses model pembelajaran *Project Based Learning*

¹⁶ Ibid., 50.

¹⁷ Nurhayati dan Novi Marliani, "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dalam Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematika" artikel Universitas Indraprasta PGRI Jakarta, 2019, 406.

(PjBL) berbasis gamifikasi pada pembelajaran matematika siswa kelas IV di MI Riyadlotut Thalabah Sedan.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana gamifikasi pada proses pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pada pembelajaran matematika siswa kelas IV di MI Riyadlotut Thalabah Sedan?
2. Bagaimana kemampuan berpikir kritis yang terbentuk dari proses model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbasis gamifikasi pada pembelajaran matematika siswa kelas IV di MI Riyadlotut Thalabah Sedan?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis gamifikasi pada proses model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pada pembelajaran matematika siswa kelas IV di MI Riyadlotut Thalabah Sedan.
2. Untuk menganalisis kemampuan berpikir kritis yang terbentuk dari proses model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbasis gamifikasi siswa kelas IV di MI Riyadlotut Thalabah Sedan.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Adapun manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Akademis

Menambah dan memberikan bahan informasi serta menjadi bahan pertimbangan khususnya terkait model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbasis gamifikasi dapat membentuk kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV di MI Riyadlotut Thalabah Sedan.

2. Manfaat Pragmatis

Secara praktis hasil penelitian ini dapat bermanfaat:

- a. Bagi guru dapat memberikan informasi tentang model pembelajaran inovatif dalam membentuk kemampuan berpikir kritis.
- b. Bagi peserta didik dapat Memberikan pemahaman bagi peserta didik untuk mempelajari bagaimana mentransfer pengetahuan ke dalam proyek yang berbasis gamifikasi.
- c. Bagi peneliti dapat Menjadi rujukan bagi peneliti mengkaji model *Project Based Learning* (PjBL), gamifikasi dan kemampuan berpikir kritis.

F. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan dalam penelitian ini dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

Bab I adalah pendahuluan yang memuat latar belakang, fokus masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II adalah kajian teori yang membahas tentang model pembelajaran *Project Based Learning*, gamifikasi, berpikir kritis, pembelajaran matematika, penelitian terdahulu, dan kerangka teori.

Bab III adalah metode penelitian meliputi jenis dan pendekatan, lokasi penelitian, waktu penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data, pengujian keabsahan data, dan teknik analisis data.

Bab IV adalah hasil penelitian dan pembahasan meliputi gamifikasi pada proses pembelajaran model *Project Based Learning* (PjBL) dan kemampuan berpikir kritis yang terbentuk pada peserta didik.

Bab V adalah penutup yang berisi kesimpulan yang mengemukakan uraian yang menggambarkan jawaban dari masalah yang diteliti. Kemudian saran-saran yang dapat diambil sebagai masukan guna perbaikan proses pembelajaran.

