

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keterampilan berpikir kritis penting dikembangkan dalam pembelajaran di sekolah karena termasuk ke dalam *life skill* yang dibutuhkan di zaman yang kian pesat perkembangannya (Agnesa & Rahmadana, 2022). Dikatakan sebagai *life skill* karena dengan keterampilan berpikir kritis ini seseorang mampu untuk menelaah dan memilah segala kemungkinan hidup yang dihadapi dan cara menanganinya agar tercipta kehidupan yang baik untuk kedepannya. Keterampilan berpikir kritis umumnya memanfaatkan analisis terhadap bukti, asumsi, dan logika untuk mengungkap kebenaran di balik suatu permasalahan (Purwanti *et al.*, 2022). Menurut Meriyanti *et al.*, (2021) berpikir kritis merupakan kegiatan seseorang untuk menganalisis ide atau gagasan ke arah yang lebih spesifik, membedakannya secara tajam, memilih, mengidentifikasi, mengkaji, dan mengembangkannya ke arah yang lebih sempurna. Keterampilan berpikir kritis ini dapat diartikan pula sebagai proses kognitif yang sistematis dan aktif dalam menilai argumen-argumen, menilai sebuah kenyataan, menilai kekayaan hubungan dua objek atau lebih serta memberikan bukti-bukti untuk menerima atau menolak sebuah pernyataan (Marudut *et al.*, 2020). Beberapa pendapat mengenai keterampilan berpikir kritis memberikan gambaran alasan perlunya pengembangan keterampilan ini di sekolah.

Menurut Hendra (2021) menyatakan bahwa terdapat beberapa alasan yang mendasari keterampilan berpikir kritis perlu dikembangkan dan diberdayakan di sekolah yaitu: (1) perkembangan di era informasi dan persaingan global sekarang menuntut keterampilan berpikir tingkat tinggi dalam memecahkan permasalahan yang kompleks; (2) pemikiran kritis sangat penting dalam menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi segala argumen untuk mampu membuat keputusan yang rasional dan bertanggung jawab; (3) keterampilan berpikir kritis termasuk ke dalam salah satu keterampilan kunci untuk bertahan hidup di dunia yang terus berubah sehingga pendidikan pun perlu disesuaikan dengan kebutuhan saat ini; (4) keterampilan berpikir kritis yang dimiliki oleh peserta didik akan membantunya

dalam proses pembelajaran di kelas maupun ketika menghadapi permasalahan nyata di kehidupan sehari-hari; dan (5) membantu untuk memfasilitasi peserta didik dalam meningkatkan prestasi belajar di sekolah dan pemahaman mengenai konsep yang disampaikan dalam proses pembelajaran. Alasan yang disampaikan tersebut mendasari keterampilan berpikir kritis untuk direalisasikan di sekolah, tetapi untuk mewujudkannya perlu dukungan dan kerja keras bersama karena kenyataannya di lapangan tingkat keterampilan berpikir kritis peserta didik di Indonesia berada dalam kategori rendah.

Kenyataannya dalam dunia pendidikan keterampilan berpikir kritis yang dimiliki oleh peserta didik masih tergolong rendah terutama di Indonesia, hal ini dibuktikan dengan adanya studi yang dilakukan oleh *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) untuk mengukur keterampilan berpikir kritis peserta didik yang hasilnya menunjukkan peserta didik di Indonesia secara konsisten terpuruk di peringkat bawah (Syafitri *et al.*, 2021). Menurut berbagai hasil penelitian didapatkan hasil bahwa keterampilan berpikir kritis peserta didik Indonesia rata-rata memperoleh skor 42-60 yang termasuk pada kategori rendah dan cukup (Asriningtyas *et al.*, 2018; Rahmawati *et al.*, 2019). Permasalahan lain ditemukan pada cakupan yang lebih kecil yaitu di salah satu sekolah di Kota Tasikmalaya.

Permasalahan ditemukan di SMA Negeri 1 Tasikmalaya berdasarkan observasi, wawancara, dan uji pendahuluan yang dilakukan pada bulan November sampai Desember 2023 terutama dalam pembelajaran biologi. Hasil yang didapatkan adalah peserta didik masih bersifat pasif dalam proses pembelajaran karena belum banyak peserta didik yang bertanya atau mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung. Permasalahan tersebut memberikan gambaran mengenai tingkat penguasaan keterampilan berpikir kritis yang dimiliki peserta didik yang masih kurang. Kenyataannya berdasarkan uji pendahuluan yang telah dilaksanakan menggunakan tes berupa soal uraian pada materi sistem koordinasi didapatkan data untuk keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas XII MIPA 7 sebanyak 36 orang dengan perolehan rata-rata sebesar 53,06 dan

digolongkan pada kategori cukup (Supriyanto & Mawardi, 2020), sehingga perlu adanya peningkatan lebih lanjut agar lebih baik kedepannya.

Berdasarkan permasalahan nyata di sekolah maka perlu adanya upaya peningkatan dalam keterampilan berpikir kritis. Upaya peningkatan keterampilan berpikir kritis dapat dilakukan melalui aktivitas pembelajaran yang mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang ide-ide dan kemampuan berpikir kritis didasarkan pada makna belajar yang disesuaikan dengan konteks lingkungannya (Badriah, 2016). Keterampilan berpikir kritis erat hubungannya dengan keterampilan pemecahan masalah karena dalam memecahkan suatu permasalahan diperlukan kemampuan berpikir kritis untuk mencari solusi dari permasalahan yang ada sehingga akan lebih baik jika keduanya dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah (Agnesa & Rahmadana, 2022).

Keterampilan pemecahan masalah merupakan keterampilan abad 21 yang penting dikembangkan dalam pembelajaran di sekolah. Keterampilan pemecahan masalah dapat dijelaskan sebagai kemampuan untuk melaksanakan tahapan mengidentifikasi dan mengurangi perbedaan antara situasi aktual dan kondisi ideal dari suatu peristiwa atau objek (Zahra *et al.*, 2021). Keterampilan pemecahan masalah mencakup keterampilan lain misalnya identifikasi dan kemampuan untuk mencari, memilih, mengevaluasi, mengorganisir, dan mempertimbangkan berbagai alternatif dan menafsirkan informasi sehingga ketika seseorang akan memecahkan masalah yang kompleks maka perlu mencari berbagai solusi dari sudut pandang yang berbeda-beda demi mendapatkan solusi terbaik (Bahri *et al.*, 2018). Pendapat tersebut memperkuat alasan diperlukannya pengembangan dan pemberdayaan keterampilan pemecahan masalah di sekolah walaupun kenyataannya peserta didik di Indonesia masih tergolong ke dalam kategori rendah dalam penguasaan keterampilan ini.

Penguasaan keterampilan pemecahan masalah yang dimiliki oleh peserta didik di Indonesia termasuk ke dalam kategori rendah. Menurut hasil analisis oleh *Trend in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) menyatakan bahwa kemampuan peserta didik di Indonesia dalam menyelesaikan masalah masih rendah (Lestari *et al.*, 2021). Menurut berbagai penelitian didapatkan hasil bahwa

keterampilan pemecahan yang dimiliki oleh peserta didik masih berada di bawah dengan perolehan skor pada rentang 48-51 yang termasuk ke dalam kategori rendah (Budianti *et al.*, 2022; S. Rahmawati *et al.*, 2022). Permasalahan lain ditemukan ketika observasi di salah satu sekolah di Kota Tasikmalaya.

Permasalahan nyata ditemukan melalui observasi, wawancara, dan uji pendahuluan yang dilakukan di SMA Negeri 1 Tasikmalaya ketika proses pembelajaran pada mata pelajaran biologi yaitu peserta didik belum bisa memperlihatkan sifat solutif terhadap permasalahan yang disajikan dalam pembelajaran, peserta didik masih bersifat pasif ketika proses pembelajaran dilaksanakan sehingga hal tersebut memberikan gambaran mengenai keterampilan pemecahan masalah yang dimiliki oleh peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut diperoleh data berdasarkan uji pendahuluan menggunakan tes berupa soal uraian pada materi sistem koordinasi nilai keterampilan pemecahan masalah yang dimiliki oleh peserta didik kelas XII MIPA 7 berjumlah 36 orang memperoleh nilai rata-rata sebesar 50,06 sehingga digolongkan pada kategori cukup (Elvaniasti *et al.*, 2022), sehingga keterampilan pemecahan masalah tersebut perlu untuk dikembangkan dan diberdayakan dalam pembelajaran di sekolah.

Keterampilan pemecahan masalah sangat penting bagi peserta didik karena nantinya peserta didik akan dihadapkan pada masalah yang tidak dapat diselesaikan secara langsung sehingga diperlukan adanya pemikiran lebih lanjut dalam penyelesaiannya (Siahaan & Surya, 2020). Pemberdayaan keterampilan pemecahan masalah di sekolah tentunya akan meningkatkan kemampuan siswa agar lebih analitik dalam mengambil sebuah keputusan artinya siswa dilatih dalam mengumpulkan informasi yang relevan, menganalisis informasi, dan menyadari betapa pentingnya untuk meneliti kembali hasil yang diperolehnya ketika mengambil suatu keputusan (Tanjung & Nababan, 2019). Pemberdayaan keterampilan pemecahan masalah penting dilakukan di berbagai mata pelajaran di sekolah salah satunya adalah dalam mata pelajaran biologi.

Pelajaran biologi merupakan salah satu pelajaran yang sangat penting untuk masa depan. Pelajaran biologi memiliki karakteristik yang mampu menyiapkan peserta didik yang kritis, kreatif, kompetitif, mampu memecahkan masalah, dan

berani membuat keputusan cepat dan tepat untuk bertahan hidup di era digital global yang penuh peluang dan tantangan (Budianti *et al.*, 2022). Materi pelajaran biologi identik dengan berbagai situasi masalah yang membingungkan, tidak jelas, atau tidak terstruktur sehingga mudah menarik perhatian dan minat peserta didik (Agnesa & Rahmadana, 2022). Materi biologi yang cukup sulit dan rumit dalam pembelajaran adalah mengenai sistem koordinasi karena memerlukan pemikiran yang lebih untuk bisa memahaminya serta cukup kompleks dalam penyajiannya (Mutia *et al.*, 2020). Sistem koordinasi pada manusia termasuk ke dalam salah satu materi inti anatomi dan fisiologi pada manusia yang memiliki banyak konsep-konsep rumit dan harus dihafalkan oleh peserta didik sehingga materi ini dirasa sulit untuk dipelajari (Zahora & Saparso, 2021). Sistem koordinasi pada manusia mencakup beberapa pembahasan salah satunya adalah sistem saraf, konsep sistem saraf ini memiliki karakteristik materi yang abstrak dan rumit karena berhubungan dengan mekanisme fisika dan kimiawi yang kompleks (Aripin & Suryaningsih, 2019). Beberapa pendapat tersebut mendasari pemilihan materi mengenai sistem koordinasi pada manusia dapat digunakan untuk mengukur keterampilan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah yang dimiliki oleh peserta didik di sekolah.

Permasalahan seperti yang sebelumnya telah dibahas yaitu yang ditemukan di SMA Negeri 1 Tasikmalaya berhubungan erat dengan keterampilan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah yang dimiliki oleh peserta didik. Permasalahan-permasalahan tersebut dapat terjadi akibat adanya beberapa faktor yang perlu diperhatikan. Faktor umum yang memicu peserta didik tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran adalah proses pembelajaran yang dianggap membosankan sehingga peserta didik tidak fokus dan menimbulkan reaksi pasif selama proses pembelajaran berlangsung (Lubis *et al.*, 2022). Faktor lain yang dapat mempengaruhi adalah ketertarikan dari dalam diri peserta didik untuk bisa terlibat secara langsung dalam pembelajaran sehingga materi yang diajarkan dapat dengan mudah diterima dan dipahami (Putri & Jayantika, 2023). Faktor-faktor pemicu permasalahan tersebut perlu ditindak lanjuti dengan cara menerapkan suatu pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik.

Penerapan pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dapat dilakukan dengan berbagai cara. Guru dapat mengemas pembelajaran dengan sesuatu yang baru misalnya penayangan video, observasi lapangan, alat peraga, pengamatan secara langsung, penggunaan *platform* pembelajaran, atau bahkan bermain *game* (Hendraningrat & Fauziah, 2022). Berbagai kegiatan baru yang ada dalam pembelajaran tentunya akan menambah keingintahuan peserta didik mengenai materi pelajaran yang disampaikan. Inovasi pembelajaran yang dapat dilakukan tersebut akan meningkatkan keaktifan di kelas karena peserta didik terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran (Putri, 2021). Kegiatan baru dalam pembelajaran tersebut perlu dilakukan terutama dalam pembelajaran biologi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah yang menjadi tuntutan di abad ke-21.

Kegiatan yang dapat diterapkan di sekolah adalah pembelajaran menggunakan pendekatan *game based learning* pada mata pelajaran biologi yang dinilai cocok karena mampu menciptakan pembelajaran menyenangkan melalui *game* serta mampu meningkatkan keterampilan abad ke-21 (Jayantika & Putri, 2023). Penggunaan *game* dalam pembelajaran akan mendorong peserta didik untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis, sehingga memiliki potensi besar untuk mendukung perkembangan keterampilan abad ke-21 nya (Rahmawati *et al.*, 2019). Menurut Anggraini *et al.*, (2021) menyatakan bahwa penerapan pembelajaran berbasis permainan lebih efektif dibandingkan metode pengajaran tradisional berupa ceramah karena pendekatan ini memunculkan dampak positif pada proses pembelajaran. Dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional, pendekatan berbasis permainan menarik perhatian siswa secara lebih efektif, merangsang motivasi belajar, meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, serta menciptakan hasil pembelajaran yang lebih optimal. Penggunaan *game* dalam pembelajaran di sekolah dapat dilakukan menggunakan berbagai media.

Berbagai alternatif penggunaan media dalam *game based learning* dapat berupa digital maupun konvensional. Salah satu permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran biologi adalah permainan dam-daman yang termasuk ke dalam

permainan konvensional. Permainan dam-daman merupakan permainan tradisional yang sejenis dengan catur. Dam-daman ini tersebar di beberapa daerah di Indonesia dengan nama yang berbeda-beda (Nurhasanah, 2020). Permainan ini termasuk ke dalam permainan edukatif karena bertujuan untuk mengasah otak sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah. Permainan ini menggunakan media papan dan pion untuk bermain sehingga dapat dilakukan dengan memanfaatkan kertas karton, papan kayu, dan lain sebagainya (Izza & Rajagede, 2022).

Berbagai penelitian telah dilakukan dalam penerapan *game based learning* pada pembelajaran terutama menggunakan permainan dam-daman. Penelitian sebelumnya oleh Muslihatun & Sugiman (2022) menyatakan bahwa permainan dam-daman yang diterapkan pada pembelajaran matematika mampu membantu mengkonstruksi pemahaman siswa mengenai konsep luas bangun datar. Penelitian lain yang dilakukan oleh Ramadhani & Sawitri (2022) menyatakan bahwa penggunaan permainan dam-daman dalam pelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks prosedur merupakan sebuah inovasi media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Namun, penelitian sebelumnya masih berfokus pada mata pelajaran lain, penelitian pada mata pelajaran biologi belum banyak dilakukan terutama terhadap keterampilan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah menggunakan *game based learning* terutama dalam permainan dam-daman dalam proses pembelajarannya. Berdasarkan hasil analisis permasalahan dan alternatif yang ditawarkan serta penelitian sebelumnya, maka penelitian pendidikan menggunakan *game based learning* perlu dilakukan untuk melihat serta mengupayakan adanya keterampilan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Tasikmalaya.

Agar permasalahan di atas dapat diselesaikan sesuai dengan harapan, maka peneliti perlu membatasi permasalahan penelitian. Adapun pembatasan tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Tasikmalaya pada Tahun Ajaran 2023/2024.

- 2) Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sistem koordinasi pada manusia.
- 3) Model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran biologi di kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah *problem based learning*.

Berdasarkan pada penjabaran di atas, peneliti mencoba melakukan penelitian tentang “Pengaruh *Game Based Learning* dalam Pembelajaran Biologi terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Keterampilan Pemecahan Masalah Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2023/2024 (Studi Eksperimen di kelas XI SMA Negeri 1 Tasikmalaya, Tahun Ajaran 2023/2024)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut “Apakah terdapat pengaruh *Game Based Learning* dalam pembelajaran biologi terhadap keterampilan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Tasikmalaya tahun ajaran 2023/2024?”

1.3 Definisi Operasional

Agar tidak terdapat salah pengertian terhadap istilah-istilah yang ada di dalam penelitian ini, maka penulis mendefinisikan istilah-istilah sebagai berikut:

1.3.1 *Game Based Learning* sebagai Pendekatan Pembelajaran

Game Based Learning dapat dijelaskan sebagai pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan dengan tujuan untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Pendekatan pembelajaran yang berbasis permainan akan bermanfaat untuk meningkatkan proses berpikir peserta didik selama perkembangannya kognitifnya sehingga memungkinkan untuk berkembangnya keterampilan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah yang dimiliki oleh peserta didik. Penggunaan pendekatan ini dalam pembelajaran di kelas bertujuan untuk membuat pembelajaran yang lebih menarik karena peserta didik akan memainkan sebuah permainan edukatif yang diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Permainan edukatif yang dapat digunakan dapat berupa permainan digital yang modern atau bahkan permainan konvensional dengan berbantuan media tradisional. Salah satu permainan yang dapat digunakan adalah dam-daman yang termasuk ke

dalam permainan tradisional mirip dengan catur serta keberadaannya sudah mulai sulit dijumpai dimainkan oleh anak-anak. Permainan yang sudah mulai sulit dijumpai ini akan menarik jika diterapkan dalam pembelajaran salah satunya pada mata pelajaran biologi.

Permainan dam-daman ketika diterapkan dalam pembelajaran biologi maka termasuk ke dalam inovasi pembelajaran yang dapat membuat peserta lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Penerapan permainan dam-daman dalam pembelajaran biologi akan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* yaitu dengan menyelipkan permainan dalam sintaks ke-3 (membimbing penyelidikan kelompok) dan ke-4 (mengembangkan dan menyajikan hasil karya). Permainan dam-daman yang diselipkan dalam sintaks PBL tersebut memiliki aturan permainan sebagai berikut:

- 1) Setiap kelompok mengirimkan tiga orang sebagai perwakilan untuk bermain dan yang lainnya bertugas untuk menjawab soal (peran ini dilakukan secara bergantian tiap ronde).
- 2) Permainan dapat diawali dengan menetapkan siapa yang memulai permainan dengan cara suit.
- 3) Pemain hanya dapat melakukan langkah satu kali setiap pion dam ke arah depan samping atau diagonal mengikuti garis jika terdapat ruang kosong, tidak boleh melangkahkan pion dam mundur kecuali untuk memakan lawan.
- 4) Pemain dapat memakan pion dam lawan jika tersedia ruang untuk melompatinya (melompat 1 pion dam lawan). Memakan pion dam lawan boleh beruntun dan boleh mundur.
- 5) Pemain mendapatkan hukuman "Dam" ketika ada kesempatan untuk memakan lawan tetapi tidak diambil sehingga lawan berhak mengambil 3 pion dan melanjutkan permainan.
- 6) Dalam permainan ini terdapat 5 ronde untuk kelompok memainkan dam-daman dan menjawab pertanyaan yang diberikan, setiap ronde diberikan waktu selama 4 menit.
- 7) Pemain berlomba dalam hal kecepatan untuk bisa mengemukakan jawaban yang telah didiskusikan kelompoknya pada LKPD yaitu ketika permainan selama 4

menit tersebut kelompok lebih unggul dalam permainan (lebih banyak memakan pion lawan) maka kelompok berhak untuk menjawab pertanyaan pada ronde tersebut.

- 8) Bagi kelompok yang kalah wajib memberikan tanggapan terhadap jawaban yang telah disampaikan oleh kelompok lawan.
- 9) Kelompok yang berhasil memakan pion lebih banyak maka itulah pemenangnya.

1.3.2 Keterampilan Berpikir Kritis Siswa

Keterampilan berpikir kritis adalah kemampuan seseorang untuk menganalisis masalah dengan data yang relevan untuk menemukan solusi. Berpikir kritis dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk menilai informasi yang diperoleh. Indikator untuk mengukur keterampilan berpikir kritis yang digunakan merujuk pada indikator yang dikembangkan oleh Ennis (1993) yang terdiri dari 5 indikator yaitu membuat penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, membuat inferensi, membuat penjelasan lebih lanjut, serta mengatur strategi dan taktik. Kelima indikator tersebut terbagi lagi menjadi 12 sub indikator yaitu memfokuskan pertanyaan, menganalisis argument pertanyaan, bertanya dan menjawab pertanyaan, mempertumbangkan kredibilitas suatu sumber, mengamati dan mempertimbangkan laporan hasil, mendedukasi dan mempertimbangkan hasil dedukasi, meninduksi dan mempertimbangkan hasil induksi, menentukan pertimbangan, mendefinisikan istilah dan mempertimbangkan definisi, mengidentifikasi asumsi, memutuskan suatu tindakan, dan berinteraksi dengan orang lain. Pemberdayaan keterampilan berpikir kritis pada peserta didik di sekolah akan diukur menggunakan tes soal uraian atau esai sebanyak 20 butir soal pada materi sistem koordinasi dengan menggunakan rubrik penilaian yang diadaptasi dari Mahanal (2019).

1.3.3 Keterampilan Pemecahan Masalah

Keterampilan pemecahan masalah berkaitan dengan bagaimana cara identifikasi masalah, kemudian menganalisis suatu masalah, dan mencari solusi dari suatu permasalahan yang dihadapi. Indikator yang digunakan untuk mengukur keterampilan pemecahan masalah peserta didik merujuk pada indikator yang

dikembangkan oleh *University of Southern Maine* (2012) dalam Badriah *et al.*, (2023) yang terdiri dari 4 indikator diantaranya adalah mendefinisikan masalah, mengembangkan rencana untuk memecahkan masalah, mengumpulkan dan menganalisis informasi, dan menafsirkan temuan dan memecahkan masalah. Pemberdayaan keterampilan pemecahan masalah pada peserta didik di sekolah akan diukur menggunakan instrumen tes berupa soal uraian atau esai sebanyak 16 butir soal pada materi sistem koordinasi dengan rubrik penilaian yang diadaptasi dari *University of Southern Maine* (2012) dalam Badriah *et al.*, (2023).

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan hasil perumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Game Based Learning* dalam pembelajaran biologi terhadap keterampilan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Tasikmalaya tahun ajaran 2023/2024.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber pengetahuan bagi pembaca terutama yang bekerja di bidang pendidikan yaitu penggunaan *Game Based Learning* dalam pembelajaran biologi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah peserta didik.

1.5.2 Kegunaan Praktis

- 1) Bagi peneliti, penelitian ini memberikan pengalaman serta wawasan baru mengenai Pengaruh *Game Based Learning* dalam Pembelajaran Biologi terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Keterampilan Pemecahan Masalah Peserta didik sehingga melatih kemampuan untuk menjadi calon tenaga pendidik yang profesional dan berkualitas.
- 2) Bagi sekolah, penelitian ini dapat diimplementasikan dalam pembelajaran sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.
- 3) Bagi guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui inovasi baru pada proses pembelajaran menggunakan *game* serta mempelajari cara meningkatkan

keterampilan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah yang dimiliki peserta didik.

- 4) Bagi peserta didik, memberikan pengalaman belajar yang baru dengan suasana belajar yang lebih menyenangkan karena adanya penerapan *game* di dalamnya sehingga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah.