

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia tidak lepas dari dunia pendidikan. Pendidikan adalah aspek fundamental bagi setiap bangsa, sehingga pemerintah mengatur jalannya Proses pendidikan dalam PERMENDIKBUD No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah di mana pembelajaran individu berlangsung dengan cara yang interaktif, menginspirasi, menyenangkan dan menantang yang mendorong partisipasi aktif peserta didik, serta ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan kemampuan, minat, perkembangan fisik dan psikis peserta didik. Perkembangan zaman mengakibatkan perubahan dinamika pendidikan yang ditandai oleh suatu pembaharuan dan transformasi pemikiran mengenai hakikat pembelajaran itu sendiri yaitu mewujudkan pembelajaran sebagai suatu proses yang aktif.

Pelaksanaan pembelajaran abad 21 dilaksanakan dalam pembelajaran kurikulum 2013 sebagaimana diterapkan di SMA Negeri 1 Sindangkasih yang memiliki tujuan khusus agar peserta didik memiliki keterampilan yang diperlukan bagi kehidupan masyarakat di masa kini dan masa depan. Menurut Rosnaeni (2021) pembelajaran abad 21 merupakan pembelajaran yang harus di desain untuk berfokus pada keterampilan abad 21, yaitu 4C yang meliputi: 1) *critical thinking skill*, 2) *creative and innovative thinking skill*, 3) *communication skill* dan 4) *collaboration skill*. Dari keempat kompetensi tersebut berpikir kritis merupakan kompetensi yang sangat penting dikuasai oleh peserta didik karena berpikir kritis berkaitan dengan pengambilan keputusan, perencanaan strategi, proses ilmiah, penemuan dan solusi untuk menyelesaikan masalah (Hidayati et al., 2019). Hastuti et al. (2022) menyatakan bahwa seiring dengan kemajuan pembangunan, tidak hanya keterampilan 4C saja yang harus dimiliki namun menjadi 6C dengan tambahan keterampilan baru yaitu *character* dan *citizenship*. Sebagai salah satu dari standar proses pendidikan dasar dan menengah, partisipasi aktif peserta didik menjadi salah satu hal yang mesti di perhatikan saat ini.

Berpikir kritis merupakan salah satu aspek pembelajaran abad 21 dan menjadi aspek fundamental dalam kegiatan pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan oleh Khastini (2020) berpikir kritis merupakan satu kompetensi yang harus dikuasai dalam menghadapi tuntutan abad ke-21 tersebut, karena dengan kemampuan berpikir kritis, peserta didik bukan hanya menarik simpulan dan mensintesis informasi. Berdasarkan definisi-definisi di atas dapat disimpulkan bahwa, kemampuan berpikir kritis sangat penting dalam kegiatan pembelajaran karena dengan kemampuan berpikir kritis peserta didik dapat menilai dan menyimpulkan kegiatan pembelajaran dan bukan hanya itu peserta didik akan mampu mensintesis informasi yang didapat pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Kemampuan berpikir kritis peserta didik yang tinggi didapat dengan kegiatan belajar yang aktif, inovatif dan berpusat pada peserta didik. Dengan demikian jika motivasi belajar peserta didik yang kurang akan berdampak langsung terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik tersebut, sehingga dapat dikatakan bahwa faktor utama belum tercapainya tujuan pembelajaran khususnya pada kemampuan berpikir kritis yaitu masih rendahnya motivasi belajar peserta didik. Muktasimbillah et al., (2023) motivasi belajar peserta didik sangat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir peserta didik, peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi memiliki kemampuan berpikir kritis yang tinggi, begitupun sebaliknya.

Motivasi dapat didefinisikan sebagai daya penggerak yang mendorong seseorang dalam bertindak laku (Uno, 2023). Dalam kegiatan pembelajaran biologi, motivasi diwujudkan dalam kesungguhan peserta didik untuk belajar dan meraih prestasi dalam pembelajaran biologi (Syuhada et al., 2021). Motivasi sangat menentukan baik tidaknya pencapaian suatu tujuan pembelajaran, karena kuat lemahnya motivasi belajar peserta didik sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran yang akhirnya berdampak terhadap hasil pembelajaran. Oleh karena itu motivasi belajar perlu di tingkatkan untuk mendorong keadaan peserta didik melakukan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai harapan.

Dengan adanya kebijakan baru mengenai panduan penyelenggaraan pembelajaran bagi seluruh lembaga pendidikan, dibutuhkan penyesuaian kembali dengan sistem pembelajaran dari yang biasa dilakukan sebelumnya. Peralihan sistem pembelajaran tersebut membuat para pelaksana harus mampu beradaptasi kembali agar proses pembelajaran dapat efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dampak dari perubahan sistem pembelajaran tersebut akan sangat terasa oleh peserta didik dan dengan ditandai menurunnya motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Sindangkasih, terjadi penurunan motivasi belajar peserta didik, hal tersebut dilihat pada saat proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran (*student center*). Sebagaimana dikemukakan oleh salah satu Guru mata pelajaran biologi di sekolah tersebut bahwa peserta didik kurang senang dengan pembelajaran yang terlalu serius dan menekankan mereka pada materi yang di pelajari. Selain daripada itu, pada beberapa kegiatan pembelajaran peserta didik masih kurang aktif dalam menyampaikan pendapat atau melakukan presentasi di depan kelas. Meskipun guru sudah berupaya menggunakan model yang berpusat kepada peserta didik yaitu model *discovery learning*, dimana peserta didik dibimbing untuk melakukan percobaan untuk menemukan sebuah konsep, namun dalam proses pembelajaran masih kurang maksimal dan pembelajaran masih berpusat kepada guru mata pelajaran. Selain itu dalam proses pembelajaran juga hanya sesekali menggunakan game pembelajaran atau power point dan jarang menggunakan game pembelajaran lain yang lebih menarik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model yang tidak tepat dan game pembelajaran yang kurang menarik dapat menyebabkan motivasi belajar peserta didik menjadi kurang. Motivasi belajar yang kurang berdampak juga terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Noervalida et al. (2020) menyatakan bahwa motivasi belajar memiliki korelasi dengan kemampuan berpikir kritis.

Selain melaksanakan observasi terhadap guru mata pelajaran biologi, peneliti juga melakukan studi pendahuluan di SMA Negeri 1 Sindangkasih. Berdasarkan hasil studi pendahuluan dengan memberikan instrumen berjumlah 5 buah soal esai materi ekosistem dengan aspek berpikir kritis kepada 36 peserta didik

kelas XI MIPA 3 menunjukkan skor rata-rata kemampuan berpikir kritis peserta didik rata-rata 49,4. Menurut Setyowati (2011) nilai persentase kemampuan berpikir kritis peserta didik 47,25-62,25 digolongkan pada kategori rendah. Selain tes kemampuan berpikir kritis peserta didik, penulis juga memberikan angket motivasi belajar dengan jumlah reponden sebanyak 36 orang peserta didik kelas X MIPA di SMA Negeri 1 Sindangkasih yang di sebar kepada perwakilan setiap kelas dengan memilih 6 orang secara acak. Hasil angket menunjukkan skor rata-rata 45,3. Menurut Fiza (2012), rentang persentase motivasi belajar peserta didik diantara 40-54,99 digolongkan pada kategori kurang. Sehingga berdasarkan hasil studi pendahuluan tersebut dapat dinyatakan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik di SMA Negeri 1 Sindangkasih digolongkan pada kategori rendah, sedangkan uji angket motivasi belajar dapat dinyatakan motivasi belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Sindangkasih digolongkan pada kategori kurang.

Sala satu model yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model *Problem Based Learning*. Model *problem based learning* salah satu model yang dapat melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik, karena dalam proses pembelajarannya peserta didik dilatih agar dapat menyelesaikan sebuah permasalahan terkait materi yang sedang dipelajari yang berhubungan dengan peristiwa sehari-hari Adawiyah (2022). Adapun menurut Agustian (2017) salah satu aspek penting dalam PBL adalah proses pemecahan masalah (*problem solving*) karena di dalamnya terdapat berbagai macam interaksi sosiologis seperti diskusi, berdebat, saling mendukung dan menguatkan pendapat, yang membuat kemampuan peserta didik terasah dengan baik. Selain itu penggunaan game menjadi salah satu pilihan dalam upaya peningkatan motivasi belajar peserta didik dengan mengajak peserta didik aktif dalam pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Berdasarkan uraian diatas, kolaborasi antara model PBL dengan berbantuan game dirasa dapat mengatasi masalah yang terjadi di sekolah penelitian, sehingga dengan menerapkan model PBL dengan berbantuan game diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Sala satu materi yang dianggap sulit di SMA Negeri 1 Sindangkasih yaitu materi ekosistem. Materi ekosistem memiliki objek pembelajaran yang mengarah pada masalah lingkungan dan makhluk hidup sehingga materi tersebut dirasa sulit (Marzuki., 2023). Adapun beberapa materi yang sulit dipahami oleh peserta didik yaitu aliran energi dan siklus biogeokimia (Fatri., 2023). Menurut Hamidah (2023) kurangnya ketertarikan peserta didik terhadap materi ekosistem menjadi salah satu penyebab kemampuan peserta didik dalam memahami materi ekosistem rendah. Selain itu materi ekosistem sangat sulit dipelajari jika hanya menggunakan acuan pada buku ajar saja, sehingga materi ekosistem sangat cocok diajarkan dengan menggunakan game (Safitri., 2021). Dengan demikian, untuk mengatasi rasa kebosanan peserta didik perlu adanya bahan ajar yang menarik perhatian peserta didik. Maka peneliti memilih game pembelajaran monopoli berbasis biologi untuk meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik.

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, peneliti mengidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

- 1) Mengapa motivasi belajar peserta didik pada pelajaran biologi cenderung rendah?
- 2) Mengapa kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pelajaran biologi cenderung rendah?
- 3) Apakah model *problem based learning* dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik?
- 4) Apakah game monopoli dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik?

Agar permasalahan tersebut dapat mencapai tujuan yang diinginkan, maka penulis perlu membatasi permasalahannya. Adapun pembatasan masalah ini adalah sebagai berikut:

- 1) Materi biologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi ekosistem;
- 2) Game yang digunakan dalam penelitian ini adalah game monopoli berbasis biologi.

Berdasarkan keterangan di atas, maka penulis akan melaksanakan penelitian mengenai: Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Game Monopoli Terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. Oleh karena itu dengan digunakannya model *problem based learning* berbantuan game monopoli tersebut, diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang terjadi di sekolah tempat penelitian.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut: Apakah terdapat pengaruh model *problem based learning* berbantuan game monopoli terhadap motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik?.

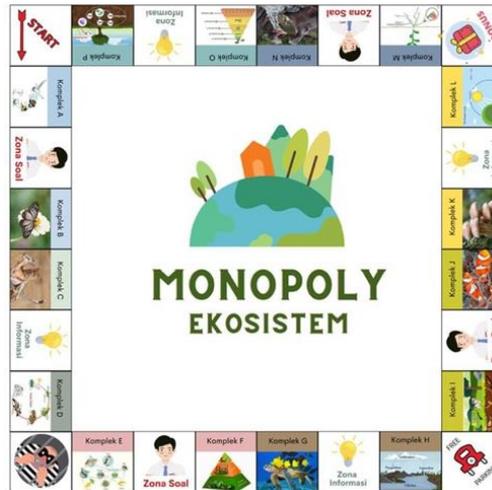
1.3 Definisi Operasional

Dalam definisi operasional ini penulis akan memberikan penjelasan mengenai beberapa pengertian menurut pemahaman penulis sendiri:

- 1) Motivasi belajar dalam penelitian ini adalah hasrat, keinginan, semangat dan kegairahan dalam kegiatan belajar yang timbul baik secara internal maupun eksternal pada diri peserta didik guna mencapai suatu tujuan dalam pembelajaran. Motivasi belajar dalam penelitian ini diukur menggunakan angket sebanyak 20 pernyataan yang mewakili 6 indikator motivasi belajar pada materi ekosistem. Rubrik penilaiannya dengan skala likert yang tersusun atas 4 alternatif jawaban tertera pada bagian lampiran. Indikator motivasi belajar dalam penelitian ini mengacu pada indikator yang dikemukakan oleh Uno (2023) meliputi: adanya hasrat dan keinginan berhasil; adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; adanya harapan dan cita-cita masa depan; adanya penghargaan dalam belajar; adanya kegiatan yang menarik dalam belajar dan adanya lingkungan belajar yang kondusif.
- 2) Kemampuan berpikir kritis dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir secara rasional dan terstruktur guna memahami mengenai suatu gagasan atau fakta yang ada. Kemampuan berpikir kritis pada peserta didik diukur menggunakan tes dengan tipe soal uraian sebanyak 15 butir soal yang mewakili 5 indikator berpikir kritis pada materi ekosistem. Rubrik penilaiannya mengacu

pada rubrik penilaian skor tes kemampuan berpikir kritis dengan skor maksimal tiap jawaban 4 tertera pada bagian lampiran. Adapun indikator yang digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik merujuk pada Ennis (1985) antara lain: *elementary clarification* (memberikan penjelasan sederhana), *basic support* (membangun keterampilan dasar), *inference* (membuat inferensi), *explanation* (membuat penjelasan lebih lanjut), dan *strategy and tactics* (mengatur strategi dan taktik). Dan terdapat 12 sub indikator yaitu memfokuskan pertanyaan, menganalisis argument, bertanya dan menjawab pertanyaan, menilai kredibilitas suatu sumber, mengobservasi dan menilai hasil observasi, mendedukasi dan menilai dedukasi, meninduksi dan menilai induksi, membuat dan menilai keputusan, mendefinisikan istilah dan menilai definisi, mengidentifikasi asumsi, menentukan tindakan dan berinteraksi dengan orang lain.

- 3) Model *problem based learning* berbantuan game monopoli adalah model berbasis pemecahan masalah yang didalamnya menuntut peserta didik untuk memiliki kemampuan berpikir kritis dengan mengintegrasikan penggunaan game berupa monopoli dalam sintaks pembelajarannya. Sintaks model *problem based learning* berbantuan game monopoli meliputi 1) orientasi peserta didik pada masalah, 2) mengorganisasikan peserta didik, 3) membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, 4) mengembangkan dan menyajikan hasil, dan 5) menganalisis dan mengevaluasi proses dan hasil pemecahan masalah. Game monopoli dalam penelitian ini dimodifikasi sedemikian rupa agar sesuai dengan materi yang dipelajari. Adapun isi dari monopoli tersebut ialah berupa pertanyaan-pertanyaan yang telah terintegrasi dengan model *problem based learning* dengan memperhatikan aspek kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Adapun desain game monopoli ditunjukkan pada gambar 1.1



Gambar 1.1 Desain Game Monopoli

Sumber: Jannah (2023)

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *problem based learning* berbantuan game monopoli terhadap motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam bidang pendidikan khususnya ilmu pengetahuan alam, sehingga dapat memperkaya khasanah perkembangan ilmu pengetahuan serta dapat digunakan sebagai alternatif model dan game pembelajaran dalam upaya meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

1.5.2 Kegunaan Praktis

1.5.2.1 Bagi Penulis

Dalam penelitian ini, penulis termotivasi untuk mengetahui pengaruh model *problem based learning* berbantuan game monopoli terhadap motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

1.5.2.2 Bagi Guru

Bagi guru mata pelajaran Biologi, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber untuk melaksanakan pembelajaran agar kegiatan belajar tidak membosankan dan dapat membangun iklim pembelajaran yang menyenangkan namun efektif terutama sekolah yang fasilitasnya kurang memadai.

1.5.2.3 Bagi Peserta Didik

Selain bagi penulis, hasil penelitian ini juga dapat bermanfaat bagi peserta didik dengan memberikan suasana pembelajaran baru melalui penggunaan model *problem based learning* berbantuan game monopoli yang akan memberi kesan pembelajaran yang menyenangkan sehingga motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik meningkat selain itu tersedianya solusi pembelajaran alternatif yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran secara interaktif.

1.5.2.4 Bagi Umum

Bagi masyarakat umum hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi menulis karya ilmiah mengenai model *problem based learning* berbantuan game monopoli dan dapat digunakan sebagai data awal apabila ada yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut.