

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Seiring dengan meningkatnya ilmu pengetahuan dan teknologi, masyarakat dunia menghadapi persaingan yang ketat dalam berbagai hal. Upaya yang tepat untuk menghadapi persaingan tersebut adalah mempersiapkannya dengan pendidikan. Pendidikan dapat menciptakan generasi penerus bangsa yang bermutu dalam hal pengetahuan serta keterampilan (Puspa et al., 2023), salah satunya kemampuan untuk berpikir kritis dalam segala hal. Kemampuan berpikir kritis sangatlah dibutuhkan dan tidak dapat dipisahkan dalam proses kehidupan, sehingga sekolah berperan penting dalam mengembangkan kemampuan tersebut (Agnesa & Rahmadana, 2022). Dikatakan dibutuhkan karena dapat memilih dan memilah informasi sehingga akan meraih solusi yang baik. Keterampilan berpikir kritis merupakan serangkaian tindakan untuk menganalisis ide atau gagasan ke arah yang lebih spesifik, mengidentifikasi, mengkaji, dan menyempurnakan ide atau gagasan (Meriyanti et al., 2021). Berpikir kritis juga merupakan proses berpikir yang meliputi sebuah ide atau gagasan terhadap sebuah masalah sehingga mampu membuat keputusan secara cermat, teliti, dan masuk akal (Sonia et al., 2023). Beberapa pendapat mengenai keterampilan berpikir kritis memberikan sebuah alasan perlunya pengembangan keterampilan ini di sekolah kepada peserta didik.

Menurut Hendra (2021) menyatakan bahwa terdapat beberapa alasan yang menjadi dasar keterampilan berpikir kritis perlu dikembangkan di sekolah yaitu: (1) pada era persaingan global ini menuntut kemampuan memecahkan masalah yang semakin tinggi; (2) berpikir kritis adalah pondasi dalam pengambilan keputusan yang rasional dan bertanggung jawab; (3) keterampilan berpikir kritis adalah bekal utama untuk menghadapi perubahan zaman dan sekolah perlu menyesuaikan hal tersebut dengan kurikulum; (4) berpikir kritis adalah kunci keberhasilan bagi siswa, baik di sekolah maupun di kehidupan nyata; dan (5) membantu siswa mencapai potensi belajar dengan maksimal dan menguasai materi pelajaran dengan lebih baik.

Alasan yang disampaikan tersebut mendasari bahwa keterampilan berpikir kritis harus dikembangkan dan direalisasikan di sekolah untuk peserta didik. Dalam mewujudkan hal tersebut perlu dukungan dan kerja keras bersama karena pada kenyataannya tingkat keterampilan berpikir kritis peserta didik berada dalam kategori rendah salah satunya pada pembelajaran biologi.

Keterampilan berpikir kritis yang dimiliki oleh peserta didik dalam pembelajaran biologi masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan pada beberapa penelitian seperti Natalia Hulu et al., (2024) menyebutkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran biologi masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya kemampuan peserta didik dalam aspek menganalisis, menyimpulkan, mensintesis, mengenal dan memecahkan masalah, serta mengevaluasi. Pada penelitian lain keterampilan berpikir kritis yang masih rendah ini menjadi salah satu masalah utama pada pembelajaran biologi (Rahim, 2023; Putri et al., 2022). Keterampilan berpikir kritis peserta didik ini dapat mempengaruhi hasil belajar mereka di sekolah (Palimbong & Sanoto, 2024). Oleh karena itu, keterampilan berpikir kritis ini sangatlah penting untuk menunjang hasil belajar yang baik peserta didik di sekolah. Pentingnya hal tersebut dikarenakan hubungan keterampilan berpikir kritis dengan hasil belajar dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Annisa et al., 2020). Kemudian hubungan antara keterampilan berpikir kritis dengan hasil belajar dapat dikatakan jika keterampilan berpikir kritis tinggi maka hasil belajar juga akan meningkat (Lestari Rachel Raturoma & Laisnima, 2023).

Hasil belajar merupakan kemampuan yang didapatkan oleh peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran (Gita Lestari et al., 2020). Pendidikan dan pembelajaran dikatakan berhasil apabila terlihatnya perubahan pada peserta didik menjadi lebih baik (Yandi et al., 2022). Hal tersebut terjadi akibat dari proses belajar yang dialami peserta didik melalui kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru. Hasil belajar tersebut dapat diukur dan diamati sehingga guru dapat melihat ketercapaian tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan dan mengetahui sejauh mana pengetahuan yang diperoleh peserta didik setelah

mengikuti proses pembelajaran (Auliyah et al., 2023). Dari penjelasan tersebut, dapat diketahui bahwa proses pembelajaran di kelas sangatlah penting dalam menunjang hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar merupakan bagian penting dalam pembelajaran. Hasil belajar ini penting karena merupakan sebuah tolok ukur untuk melihat apakah tujuan pembelajaran telah tercapai (Ramadhani, 2021). Selain itu, pentingnya hasil belajar ini karena menjadi fondasi untuk materi pembelajaran selanjutnya. (Cahyati et al., 2024). Hasil belajar yang kurang memuaskan menunjukkan bahwa perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Hasil belajar juga memberikan informasi yang penting bagi guru untuk mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran yang digunakan (Magdalena et al., 2023). Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar bukan hanya sekedar nilai yang diperoleh, tetapi merupakan refleksi dari kualitas proses pembelajaran. Sehingga guru dapat mengetahui dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan menghasilkan lulusan yang lebih berkualitas.

Hasil belajar yang dimiliki oleh peserta didik dalam pembelajaran biologi masih tergolong rendah. Hal tersebut dibuktikan pada penelitian Lasminawati et al., (2023) yang dijelaskan masih rendahnya hasil belajar peserta didik yang ditandai oleh peserta didik yang masih kurang dalam pemahaman konsep dan kurangnya keterlibatan dalam proses pembelajaran. Kemudian pada penelitian Adnyana, (2020) disebutkan bahwa hasil belajar peserta didik pada pelajaran biologi masih rendah yang dikarenakan kondisi kelas yang cenderung pasif dan pembelajaran masih terpusat pada guru (*teacher centered*). Pada penelitian lain yang dilakukan oleh Sainab & Herna, (2022) dijelaskan bahwa masih rendahnya hasil belajar peserta didik yang ditandai dengan kurangnya pemahaman konsep, kurangnya kekompakkan dalam kerja kelompok, kurang rasa antusias dalam pembelajaran dan kurang tanggungjawab dengan tugas yang diberikan. Rendahnya hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran biologi ini merupakan masalah yang kompleks. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan upaya dengan menerapkan strategi-strategi

yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran biologi.

Rendahnya keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran biologi dijumpai di SMA Negeri 1 Singaparna. Hal ini terbukti dengan studi pendahuluan pada tanggal 18 Oktober dan 21 Oktober di kelas X dengan menggunakan soal berpikir kritis. Kemudian dengan tambahan informasi melalui wawancara dengan guru mata pelajaran biologi kelas X SMA Negeri 1 Singaparna bahwa dalam proses pembelajaran biologi yang berlangsung selama ini masih belum maksimal, peserta didik di sana masih kurang terlibat aktif dalam bertanya dan mengemukakan pendapat pada proses pembelajaran berlangsung serta pada proses pembelajaran peserta didik tidak dapat menjelaskan dengan pemikiran mereka sendiri melainkan hanya membaca kembali kalimat sama persis yang tertera pada buku sumber pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan pada proses pembelajaran sebagian besar masih berpusat pada guru dengan metode yang digunakan bersifat monoton yaitu metode ceramah.

Berdasarkan hasil tes pendahuluan tersebut, pengolahan data diperoleh bahwa rata-rata keterampilan berpikir kritis peserta didik yaitu sebesar 55,5 dari nilai maksimal 100. Sehingga berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa kategori keterampilan berpikir kritis peserta didik tergolong rendah (Ferdy & Arsih, 2021), sehingga mengindikasikan adanya permasalahan dalam penguasaan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Dari data tersebut didapatkan beberapa peserta didik hanya mengulang atau menulis kembali informasi dari pernyataan yang berada pada soal. Selain itu, peserta didik belum bisa menyimpulkan, mereka hanya menyebutkan kembali soal yang tersedia. Kemudian peserta didik kerap keliru dalam mengidentifikasi solusi yang tepat untuk suatu masalah yang berarti masih kurangnya teliti dalam menganalisis sebuah permasalahan. Hal ini mengisyaratkan bahwa berpikir kritis peserta didik yang berada pada kategori rendah perlu ditingkatkan melalui kegiatan belajar mengajar yang lebih aktif, kreatif dan partisipatif (Rohmah et al., 2023).

Rendahnya berpikir kritis peserta didik mengakibatkan hasil belajar pada pembelajaran biologi juga rendah yang dapat dilihat dari rata-rata nilai peserta didik yang masih perlu perbaikan yaitu sebesar 57. Fakta tersebut disebabkan karena proses pembelajaran biologi di SMA Negeri 1 Singaparna seringnya menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Penggunaan metode ceramah yang berfokus pada guru serta pelaksanaannya hanya sebatas menjelaskan konsep-konsep yang diajarkan tanpa memberikan kesempatan untuk peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran sehingga mengakibatkan rendahnya tingkat berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik (Kurniawati et al., 2024). Sehingga untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik dibutuhkan cara pembelajaran dengan menggunakan metode yang lebih menarik pada pembelajaran biologi.

Berdasarkan permasalahan yang telah didapatkan, diperlukan suatu upaya untuk mengatasi permasalahan yaitu dengan menerapkan metode yang lebih berpusat dan menarik pada peserta didik. Salah satu metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah metode *game based learning*. Metode *game based learning* merupakan suatu metode pembelajaran yang mengarahkan proses peserta didik yang memanfaatkan suatu permainan sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik dapat menyerap materi dengan lebih efisien (Pratiwi et al., 2024). Kemudian terdapat perbedaan motivasi belajar secara signifikan antara kelas yang menggunakan *direct learning* dengan kelas yang menggunakan *game based learning* dan terdapat perbedaan prestasi belajar secara signifikan antara kelas yang menggunakan *direct learning* dengan kelas yang menggunakan *game based learning* (Redy Winatha & Made Dedy Setiawan, 2020). Pembelajaran berlandasan permainan juga merupakan sebuah solusi yang dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah dan dapat meningkatkan pemikiran kritis peserta didik (Pranoto, 2020). Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *game based learning* menjadi suatu inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan suasana pembelajaran.

Salah satu permainan bagian dari metode *game based learning* yaitu permainan *open the box* yang bisa digunakan pada proses pembelajaran. *Open the box* adalah sebuah konsep pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi digital dalam proses belajar mengajar yang menggabungkan elemen visual dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep (Surya et al., 2024). Kemudian sejalan dengan Agusti & Aslam (2022) menyebutkan bahwa *open the box* bisa digunakan dan layak digunakan pada proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Open the box* sebagai salah satu bagian dari *game based learning* dapat menjadi solusi metode yang efektif dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi, metode ini dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, memperkuat pemahaman konsep, dan meningkatkan hasil belajar.

Implementasi *game based learning open the box* pada pembelajaran di dalamnya terdapat sebuah kartu materi. Kartu materi tersebut bisa didapatkan oleh siswa ketika mereka berhasil menjawab pertanyaan pada permainan *open the box*. Sehingga dalam penggeraan sebuah lembar kerja peserta didik mendapatkan kartu materi. Salah satu cara untuk memberdayakan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar pada pembelajaran biologi dapat dilakukan pada materi perubahan lingkungan karena materi ini kaya akan konteks dan memiliki kompleksitas masalah yang tinggi (Nahriyah & Rachmadiarti, 2023). Oleh karena itu, dengan materi perubahan lingkungan peserta didik perlu menggabungkan pengetahuan dari berbagai disiplin ilmu seperti biologi, kimia, fisika, dan geografi sehingga melatih peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi.

Penerapan *game based learning* pada pembelajaran telah dilakukan dengan berbagai cara. Untuk mengetahui praktik terbaik penerapan *game based learning* dengan bantuan *game open the box* pada materi perubahan lingkungan perlu diimplementasikan dengan *lesson study*. *Lesson Study* (LS) merupakan suatu model pembinaan profesi pendidik melalui pengkajian pembelajaran secara kolaboratif dan berkelanjutan, berlandaskan prinsip-prinsip kesejawatan untuk membangun masyarakat belajar (Susilo, 2013). *Lesson Study* juga dapat digunakan dan dimanfaatkan di dalam menilai efektivitas dari pembelajaran yang telah

dilaksanakan (Triyanto & Prabowo, 2020). Melalui *Lesson Study*, pendidik secara bersama-sama mengkaji kesulitan dan kebutuhan peserta didik dalam belajar dengan tujuan menerapkan praktik pembelajaran terbaik guna meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas (Hanafiah & Sukandar, 2022). Penerapan *game based learning* berpotensi meningkatkan dalam pembelajaran. Namun, untuk memastikan praktik terbaik dan mengoptimalkan efektivitasnya, implementasi melalui *lesson study* sangat penting karena dapat memberikan wadah bagi pendidik untuk berkolaborasi, merefleksikan, dan mengembangkan praktik pembelajaran secara berkelanjutan, dengan fokus pada kebutuhan peserta didik dan evaluasi yang sistematis.

Berbagai penelitian telah dilakukan dalam penerapan *game based learning* pada pembelajaran terutama menggunakan bantuan *open the box*. Penelitian sebelumnya mengenai *game based learning* yang menyatakan bahwa pembelajaran berbantu *open the box* dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Amanda et al., 2024). Selanjutnya disebutkan bahwa menggunakan metode *game based learning* berbantuan *open the box* dapat meningkatkan kemampuan dalam aspek kognitif siswa (Ardiansyah et al., 2023). Pada penelitian tersebut, penerapan *game based learning* dengan bantuan *open the box* berpengaruh pada hasil belajar dan aspek kognitif siswa. Tetapi tidak menggabungkan dengan aspek keterampilan berpikir kritis berbasis *lesson study* sehingga belum ada penelitian yang membahas secara khusus terkait pengaruh metode *game based learning open the box* berbasis *lesson study* terhadap keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik pada materi perubahan lingkungan.

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

- 1) Apa kendala yang dihadapi guru dalam mengukur keterampilan berpikir kritis peserta didik di kelas X SMA Negeri 1 Singaparna?
- 2) Apa saja kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran biologi di Kelas X SMA Negeri 1 Singaparna?

- 3) Apakah penggunaan metode *game based learning open the box* berbasis *lesson study* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik di kelas X SMA Negeri 1 Singaparna pada materi perubahan lingkungan?
- 4) Mengapa metode *game based learning open the box* harus dikombinasikan dengan *lesson study*?

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

- 1) Materi pembelajaran biologi dibatasi pada materi perubahan lingkungan.
- 2) Hasil belajar dibatasi pada ranah kognitif dari C1 sampai dengan C5, dan pengukuran hasil belajar pada dimensi pengetahuan dibatasi pada K1 sampai dengan K3.
- 3) *Platform wordwall* yang digunakan dibatasi pada *open the box*.

Berdasarkan deskripsi latar belakang masalah tersebut, maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode *Game Based Learning Open the Box* Berbasis *Lesson Study* terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Perubahan Lingkungan (Studi Eksperimen di kelas X SMA Negeri 1 Singaparna Tahun Ajaran 2024/2025)”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut.

“Adakah pengaruh metode *game based learning open the box* berbasis *lesson study* terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik di kelas X SMA Negeri 1 Singaparna Tahun Ajaran 2024/2025?”

### **1.3. Definisi Operasional**

Supaya istilah yang digunakan dalam penelitian ini tidak menimbulkan salah pengertian, maka penulis mendefinisikan istilah-istilah sebagai berikut:

#### **1.3.1 Keterampilan Berpikir Kritis**

Keterampilan berpikir kritis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keterampilan untuk berpikir secara nyata dan logis dalam mengambil sebuah keputusan berupa solusi atas permasalahan yang dihadapi berdasarkan informasi yang relevan. Pada penelitian ini, keterampilan berpikir kritis diukur dengan menggunakan instrumen tes berupa soal essai berjumlah 14 nomor yang merujuk pada indikator keterampilan berpikir kritis yang disusun oleh Ennis, (1985) yang terdiri dari: 1) *Elementary Clarification* (memberikan penjelasan sederhana), 2) *Basic Support* (membangun keterampilan dasar), 3) *Inference* (menyimpulkan), 4) *Advanced Clarification* (memberikan penjelasan lebih lanjut), dan 5) *Strategy and Tactics* (mengatur strategi dan taktik). Dalam penelitian ini, soal disesuaikan dengan materi pembelajaran yaitu perubahan lingkungan.

#### **1.3.2 Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah selesai melakukan proses pembelajaran. Kemampuan tersebut dibatasi pada ranah kognitif. Hasil belajar dalam penelitian ini diukur menggunakan instrumen berupa tes yang dilakukan setelah pembelajaran (*posttest*) dengan soal pilihan majemuk (*multiple choice*) sebanyak 30 soal dengan lima pilihan (a, b, c, d dan e) pada materi perubahan lingkungan. Dimensi kognitif yang diukur pada pengetahuan faktual (K1), pengetahuan konseptual (K2), dan pengetahuan prosedural (K3), serta dibatasi pada jenjang mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), dan mengevaluasi (C5).

#### **1.3.3 *Game Based Learning* berbasis *Lesson Study***

*Game Based Learning* dapat dijelaskan sebagai metode pembelajaran yang memanfaatkan permainan dengan tujuan untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Metode pembelajaran berbasis permainan akan bermanfaat untuk meningkatkan

proses berpikir peserta didik selama perkembangan kognitifnya sehingga memungkinkan untuk berkembangnya keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik. Penggunaan metode 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 di dalam kelas.

Penggunaan *open the box* ketika diterapkan dalam pembelajaran biologi maka termasuk ke dalam inovasi pembelajaran yang dapat membuat peserta lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Permainan *open the box* ini terdapat pada website *wordwall* yang dalam penerapannya akan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*. Model *discovery learning* memiliki sintaks yaitu:

- 1) *Stimulation* (Pemberian rangsangan),
- 2) *Problem statement* (Identifikasi masalah).
- 3) *Data collecting* (Pengumpulan data),
- 4) *Data processing* (Pengolahan data),
- 5) *Verification* (Pembuktian), dan
- 6) *Generalization* (Kesimpulan).

Penerapan permainan *open the box* yaitu dengan menyelipkan permainan dalam sintaks ke-3 *data collecting* dan ke-4 *data processing*. Penggunaan model *discovery learning* ditujukan untuk membuat peserta didik aktif merekonstruksi pengetahuannya melalui kegiatan penyelidikan hasil yang diperoleh akan lebih diingat dalam memori jangka panjangnya (Winarti et al., 2021). Penggabungan model *discovery learning* dengan permainan *open the box* ini mengkombinasikan antara konsep penyelidikan dan hiburan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini bertujuan materi yang diajarkan mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan *open the box* yang diselipkan dalam sintaks *discovery learning* tersebut memiliki tahapan sebagai berikut:

- 1) Setiap kelompok mengirimkan satu orang sebagai perwakilan untuk bermain *open the box* dengan jumlah kotak sebanyak 50 soal.

- 2) Permainan diawali dari perwakilan kelompok 1,2,3, seterusnya, semua anggota kelompok mendapatkan kesempatan untuk bermain *open the box*.
- 3) Jika pemain bisa menjawab dengan benar *open the box*, maka akan mendapatkan sebuah kartu materi yang bisa digunakan dalam penggerjaan lembar kerja bersama kelompoknya.
- 4) Sebaliknya, jika pemain tidak dapat menjawab dengan benar *open the box* tersebut, maka pemain tersebut kembali ke kelompoknya tidak membawa kartu materi.
- 5) Dalam menjawab pertanyaan pada *open the box* tersebut, diberikan waktu maksimal selama 20 detik.
- 6) Pemain berlomba dalam hal ketepatan dan kecepatan dalam penggerjaan permainan *open the box* dan juga lembar kerja.
- 7) Bagi kelompok yang paling banyak kesalahan dalam menjawab permainan, harus mempresentasikan lembar kerja tersebut.
- 8) Kelompok yang paling banyak menjawab permainan, dapat bertanya paling awal kepada kelompok yang presentasi.

Namun metode *game based learning* ini juga memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan, seperti membutuhkan waktu lebih banyak karena tidak semua siswa cepat memahami cara mengoperasikan permainan dan kelas akan menjadi gaduh jika pengajar tidak mampu mengkondisikan siswa (Yustina & Yahfizham, 2023). Untuk menghadapi beberapa kelemahan tersebut dapat dioptimalkan dengan implementasi melalui *lesson study* yang memfasilitasi kolaborasi, refleksi pendidik dan mengembangkan praktik pembelajaran secara berkelanjutan, dengan fokus pada kebutuhan peserta didik dan evaluasi yang sistematis untuk mencari praktik terbaik dalam proses pembelajaran.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan hasil perumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *game based*

*learning open the box* berbasis *lesson study* terhadap keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik pada materi perubahan lingkungan di kelas X SMA Negeri 1 Singaparna Tahun Ajaran 2024/2025.

### **1.5. Kegunaan Penelitian**

#### **1.5.1 Kegunaan Teoritis**

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber pengetahuan bagi pembaca terutama yang mendalamai di ranah pendidikan yaitu penggunaan metode *game based learning open the box* berbasis *lesson study* terhadap keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik pada materi perubahan lingkungan.

#### **1.5.2 Kegunaan Praktis**

- 1) Bagi peneliti, penelitian ini memberikan pengalaman serta wawasan baru mengenai penggunaan metode *game based learning open the box* berbasis *lesson study* terhadap keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik pada materi perubahan lingkungan. 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 hasil belajar 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 hasil belajar pada proses pembelajaran.