

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemampuan berpikir kritis telah diakui sebagai sebuah kompetensi fundamental yang mutlak diperlukan oleh siswa dalam mempersiapkan diri menghadapi kompleksitas tantangan di abad ke-21. Keterampilan ini memberdayakan mereka untuk menyelesaikan berbagai permasalahan melalui serangkaian proses intelektual, seperti menganalisis informasi secara mendalam, mengevaluasi bukti yang ada, dan pada akhirnya menyimpulkan data dengan penalaran yang logis. Sayangnya, realita di Indonesia menunjukkan bahwa penguasaan keterampilan ini masih perlu mendapat perhatian serius. Hal ini tercermin dari posisi Indonesia yang secara konsisten menempati peringkat rendah dalam penilaian literasi global, yang salah satu indikatornya adalah kemampuan berpikir kritis. Temuan ini menggarisbawahi urgensi untuk memperkuat pendekatan pendidikan yang dapat secara efektif menumbuhkan keterampilan tinggi tersebut di kalangan peserta didik, numerasi, dan kemampuan sains, menurut data Program Penilaian Siswa Internasional (PISA). Ini menunjukkan bahwa siswanya tidak memiliki keterampilan berpikir kritis yang cukup.¹

Gamifikasi dalam pembelajaran hadir sebagai sebuah pendekatan inovatif yang potensial untuk mengakselerasi perkembangan keterampilan berpikir kritis siswa. Pada hakikatnya, gamifikasi adalah integrasi elemen-elemen dan mekanika

¹ Aida Fitriana et al., “Berbantuan Gamifikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik,” In Proceeding Seminar Nasional, 2024, 407–18.

permainan, seperti sistem poin, lencana, dan papan peringkat, ke dalam konteks non-permainan seperti pendidikan. Tujuannya adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, yang pada akhirnya mendorong motivasi intrinsik dan keterlibatan aktif peserta didik. Berbagai penelitian telah membuktikan bahwa strategi ini tidak hanya berhasil membuat suasana belajar lebih dinamis dan menyenangkan, tetapi juga secara signifikan merangsang partisipasi siswa, yang merupakan fondasi bagi tumbuhnya kemampuan berpikir kritis.

MTs Nurul Huda Limboro, yang terletak di Provinsi Maluku, Kabupaten Seram Bagian Barat, merupakan salah satu lembaga pendidikan yang berorientasi pada peningkatan kualitas pembelajaran. Dengan jumlah siswa yang signifikan dan tenaga pengajar berkualifikasi baik, madrasah ini berupaya mengembangkan kompetensi siswa, termasuk keterampilan berpikir kritis (MTs Nurul Huda Limboro). Namun, tantangan dalam penyediaan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran masih menjadi kendala yang perlu diatasi untuk mencapai tujuan pendidikan yang optimal.

Era digital ditandai dengan pesatnya laju perkembangan teknologi, yang telah membawa dampak transformatif pada hampir setiap sendi kehidupan. Dunia pendidikan, sebagai salah satu pilar penting peradaban, turut merasakan pengaruh yang signifikan. Gelombang inovasi teknologi ini tidak hanya mengubah cara kita berkomunikasi dan bekerja, tetapi lebih jauh lagi, telah merevolusi metodologi, akses, dan landscape pembelajaran itu sendiri, menuntut semua pemangku kepentingan untuk beradaptasi. Salah satu fenomena yang banyak ditemukan di kalangan siswa

adalah kecenderungan mereka untuk lebih tertarik bermain game dibandingkan belajar. Hal ini juga terjadi di MTs Nurul Huda Limboro, di mana banyak siswa lebih banyak menghabiskan waktu bermain game hingga melupakan kewajiban akademik mereka. Akibatnya, minat belajar siswa menjadi rendah, pemahaman terhadap materi pelajaran berkurang, dan prestasi akademik pun menurun.

Salah satu penyebab utama dari permasalahan ini adalah metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang interaktif. Pembelajaran yang monoton membuat siswa mudah merasa bosan dan kehilangan motivasi untuk belajar. Tidak adanya sistem penghargaan atau tantangan dalam pembelajaran juga membuat siswa kurang termotivasi untuk mencapai prestasi tertentu. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang dapat menarik minat siswa agar mereka tetap dapat menikmati proses belajar tanpa harus meninggalkan kesenangan bermain game.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. Gamifikasi merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mengadopsi elemen-elemen permainan, seperti poin, reward, level, tantangan, leaderboard, serta badge atau penghargaan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan menerapkan gamifikasi, pembelajaran dapat dibuat lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif, sehingga siswa tidak hanya menikmati proses belajar, tetapi juga lebih terdorong untuk mencapai prestasi akademik yang lebih baik.

Aplikasi seperti Quizizz dapat digunakan sebagai alat bantu dalam penerapan gamifikasi di kelas. Quizizz memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat diakses siswa secara langsung melalui perangkat mereka, dengan sistem poin dan peringkat yang mendorong semangat bersaing secara positif. Dengan memanfaatkan aplikasi ini, pembelajaran dapat menjadi lebih dinamis dan menarik bagi siswa.

Dalam penelitian ini, pendekatan gamifikasi akan diterapkan di MTs Nurul Huda Limboro untuk melihat bagaimana penerapan elemen-elemen permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini akan melalui beberapa tahap, mulai dari observasi awal mengenai kebiasaan siswa dalam bermain game dan belajar, pemilihan model gamifikasi yang sesuai, penerapan metode gamifikasi di kelas, hingga evaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan temuan dari berbagai penelitian, penerapan gamifikasi dalam proses pembelajaran telah terbukti secara empiris mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Salah satu buktinya adalah penelitian yang mengungkapkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang diintegrasikan dengan konsep gamifikasi memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis matematis peserta didik. Oleh karena itu, diharapkan melalui penelitian ini, gamifikasi dapat diimplementasikan sebagai sebuah solusi inovatif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa di MTs Nurul Huda Limboro. Dengan demikian, siswa tidak hanya merasakan keseruan dalam bermain "game",

tetapi juga dapat memperoleh pemahaman konseptual yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran yang dipelajarinya.²³ Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa konsep gamifikasi dalam model pembelajaran IMPROVE dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa SMP.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, masih terdapat keterbatasan dalam penerapannya pada konteks pendidikan di Indonesia, khususnya di daerah terpencil seperti MTs Nurul Huda Limboro. Keterbatasan sarana dan prasarana, serta kurangnya penelitian yang berfokus pada implementasi gamifikasi dalam pembelajaran matematika di madrasah, menjadi celah yang perlu diisi. Penelitian ini menawarkan kebaruan dengan mengkaji pengaruh gamifikasi terhadap pengembangan keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran matematika di MTs Nurul Huda Limboro, yang belum banyak dieksplorasi sebelumnya.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana efektivitas penerapan gamifikasi dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran matematika di MTs Nurul Huda Limboro. Melalui integrasi elemen-elemen permainan, diharapkan dapat tercipta lingkungan belajar yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, dan yang terpenting, kemampuan berpikir kritis peserta didik. Pencapaian ini pada akhirnya akan mempersiapkan mereka

² Nabilah Purba, Mhd Yahya, and Nurbaiti, "Revolusi Industri 4.0 : Peran Teknologi Dalam Eksistensi Penguasaan Bisnis Dan Implementasinya," *Jurnal Perilaku Dan Strategi Bisnis* 9, no. 2 (2021): 91–98.

³ Purba, Yahya, and Nurbaiti.

dengan lebih baik untuk menghadapi kompleksitas tantangan di era modern. Secara lebih luas, temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata, baik bagi para pendidik maupun pengambil kebijakan, sebagai bahan pertimbangan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif, khususnya di daerah terpencil seperti lokasi penelitian.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana efektivitas penerapan gamifikasi terhadap keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran matematika?

C. Tujuan Penelitian

Menganalisis pengaruh gamifikasi terhadap pengembangan keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran matematika pada siswa sekolah menengah.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

- a. Meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa melalui metode pembelajaran yang menarik dan interaktif.
- b. Mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar, sehingga meningkatkan motivasi dan minat belajar.

2. Bagi Guru

- a. Memberikan wawasan dan strategi baru dalam mengajar, khususnya dalam penggunaan gamifikasi sebagai alat pembelajaran.

- b. Membantu guru memahami cara-cara yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

3. Bagi Institusi Pendidikan

- a. Menjadi referensi dalam pengembangan kurikulum yang lebih inovatif dan responsif terhadap kebutuhan siswa.
- b. Memperkuat posisi institusi sebagai lembaga yang mendukung metode pembelajaran modern dan efektif.

E. Definisi Operasional

1. Gamifikasi

Gamifikasi dalam pendidikan merujuk pada strategi integrasi elemen-elemen permainan yang lazim ditemukan dalam *game*, seperti sistem perolehan poin, penyelesaian level, pemberian tantangan berjenjang, dan penghargaan (*badges* atau *rewards*), ke dalam sebuah lingkungan pembelajaran. Integrasi ini dirancang secara khusus untuk memanfaatkan psikologi motivasi intrinsik manusia, dengan tujuan akhir menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan pada akhirnya mampu mendorong partisipasi serta keterlibatan aktif siswa secara keseluruhan. Dalam penelitian ini, gamifikasi dapat berupa penggunaan aplikasi pendidikan berbasis game atau metode pembelajaran yang terintegrasi dengan elemen permainan.

2. Keterampilan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis memanifestasikan diri melalui serangkaian kompetensi kognitif yang saling terkait. Hal ini tidak hanya sekadar tentang menerima informasi, tetapi tentang secara aktif terlibat dalam proses menguraikannya (**menganalisis informasi**), menilai kekuatan dan kelemahan suatu sudut pandang (**mengevaluasi argumen**), serta memiliki kepekaan untuk **mengidentifikasi kesalahan logika** atau bias yang mungkin tersembunyi. Pada akhirnya, rangkaian kemampuan ini bermuara pada kapasitas untuk **membuat keputusan yang berdasar**—sebuah keputusan yang tidak didasarkan pada intuisi semata, tetapi pada pertimbangan yang rasional, terinformasi, dan terstruktur dengan baik.. Keterampilan ini diukur melalui tes atau penilaian yang dirancang untuk menilai aspek-aspek berpikir kritis seperti analisis, sintesis, dan evaluasi.

3. Bilangan Bulat

Bilangan bulat adalah himpunan angka yang mencakup bilangan positif, bilangan negatif, dan nol.