

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan usaha memberdayakan kemampuan yang dimiliki seorang siswa atau murid. Mulai dengan menciptakan suasana pembelajaran yang sesuai karakter siswa. Pendidikan juga bisa diartikan sebagai upaya untuk mempersiapkan manusia yang berkualitas dan mampu menghadapi suatu proses dan tantangan kehidupan masyarakat dalam berbangsa dan bernegara, pendidikan juga mempunyai posisi penting dalam membuat masyarakat sadar akan perubahan sosial (Haka & Rosida, 2020).

Dalam pendidikan, berpikir kritis sangat dibutuhkan agar membantu siswa dapat menyelesaikan masalah yang ada dalam pembelajaran. Berpikir kritis adalah suatu proses berpikir intelektual dimana pemikir sengaja melakukan penilaian terhadap kualitas pemikirannya, seorang pemikir menggunakan pemikiran yang reflektif, independen, jernih dan rasional. Berpikir kritis mencakup keterampilan dalam menafsirkan dan melakukan penilaian pengamatan, informasi, dan argumentasi. Berpikir kritis meliputi pemikiran serta penggunaan alasan yang logis, mencakup keterampilan membandingkan, mengklarifikasi, melakukan pengurutan, menghubungkan sebab dan akibat, mendeskripsikan pola, membuat analog, menyusun rangkaian, memberikan alasan secara deduktif dan induktif, peramalan, perencanaan, perumusan hipotesis, dan penyampaian kritik (Wira Suciono, 2021).

Peningkatan berpikir kritis sangat dibutuhkan oleh setiap orang terutama pada seorang pelajar dikarenakan berpikir kritis merupakan salah satu orientasi dalam proses pendidikan. Berpikir kritis juga sangat penting di sepanjang sekolah maupun di dunia kerja, dalam kehidupan sehari-hari dan dalam kehidupan bermasyarakat. Sedangkan fungsi berpikir kritis bagi siswa adalah untuk membentuk pola berpikir yang mampu menciptakan ide, menganalisis dan dapat menciptakan suatu produk yang memiliki nilai sehingga mereka mampu bertindak secara praktis dalam menghadapi situasi lingkungan (Kurniawan, 2021).

Menurut Hedges (1996) menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan dasar untuk memecahkan suatu permasalahan dan pengambilan keputusan yang tepat seperti kemampuan untuk mengidentifikasi, merumuskan dan menyelesaikan masalah, mengenali kekeliruan dan menggunakan penalaran induktif, serta kemampuan untuk menarik kesimpulan yang logis dari keterangan yang didapatkan dari suatu sumber tertulis, lisan, diagram, maupun grafik, dan mempertanggung jawabkan kesimpulan yang diambil, kemampuan berpikir kritis juga dapat mengembangkan suatu ide dan dapat membedakan fakta dengan pendapat (Benyamin et al., 2021).

Penerapan pembelajaran berbasis teknologi dapat merangsang dan menambah semangat siswa dalam belajar serta akan mempermudah siswa dalam mengerjakan berbagai latihan soal yang diberikan. Pembelajaran yang disajikan dengan menggunakan teknologi dapat mengembangkan

potensi siswa dan menjadi salah satu bentuk fasilitas yang digunakan oleh guru untuk menunjang pembelajaran. Penggunaan teknologi pada bidang pendidikan dapat dilihat melalui fasilitas yang ada di suatu sekolah seperti komputer, penampil kristal cair (LSD), dan infokus. Fasilitas tersebut dapat digunakan sebagai penunjang media pembelajaran permainan berbasis digital (Ma'ruf, 2022).

Disamping penggunaan teknologi dalam menunjang pembelajaran maka metode pembelajaran juga merupakan faktor eksternal yang dapat mempengaruhi belajar siswa. Dengan adanya metode pembelajaran yang baik dapat membantu serta mempermudah siswa dalam belajar. Metode pembelajaran yang dipilih harus sesuai dengan hakikat pembelajaran, karakteristik peserta didik, jenis materi pembelajaran, situasi, kondisi lingkungan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Seiring dengan berkembangnya teknologi seorang pendidik harus cepat beradaptasi dan dapat menggunakan teknologi untuk pengembangan pembelajaran yang sesuai dengan masa kini. Generasi anak sekarang adalah generasi Z dimana sudah tidak asing menggunakan gadget atau *handphone* dan *game* (Oktavia, 2022).

SMA Negeri 01 Pasirian adalah salah satu sekolah menengah atas di Lumajang. Sekolah yang beralamat di Jl. Raya Condro No. 333 Desa Condro Kecamatan Pasirian ini menggunakan metode pembelajaran berbasis *game* dalam kegiatan belajar mengajarnya.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan pada hari senin 19 Februari 2024. Didapatkan bahwa siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *game* dari pada metode pembelajaran yang lainnya. Hasil ini didapatkan melalui wawancara yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 01 Pasirian dan pembelajaran *game* lebih membuat siswa semangat dan mau berpikir untuk memahami pembelajaran yang diberikan SMA Negeri 01 Pasirian khususnya pada kelas XI.

Pembelajaran berbasis *game* dapat digunakan untuk mengembangkan minat siswa dalam belajar, pembelajaran berbasis *game* dapat membuat siswa semangat dalam belajar dikarenakan pembelajaran menggunakan metode *game* dapat membuat siswa belajar sambil bermain dan tidak akan menjadi bosan. Bermain juga merupakan bagian mutlak dari kehidupan anak-anak dan permainan yang mendidik akan menciptakan anak-anak yang berkarakter baik. *Game* yang dapat digunakan seperti talking stick.

Merujuk pada latar belakang di atas, dalam melihat signifikansi dan pembeda penelitian yang dilakukan dengan penelitian sebelumnya, dapat diuraikan sebagai berikut.

Tabel 1.1 penelitian terdahulu

| No | Nama Peneliti<br>(Tahun Penelitian) | Judul Penelitian                       | Metode Penelitian                                                         | Hasil Penelitian             |
|----|-------------------------------------|----------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|------------------------------|
| 1  | Aulia Ainis<br>Lisa (2024)          | Strategi <i>Game</i><br>Based Learning | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendekatan kualitatif</li> </ul> | Penelitian membuktikan bahwa |

|   |                              |                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|---|------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |                              | Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Keterampilan 4C+SSiswa                                                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenis penelitian deskriptif</li> <li>• Jumlah responden 31 orang</li> <li>• Pengumpulan data dengan wawancara mendalam</li> <li>• Tempat penelitian SMPN 35 Semarang</li> </ul>                                                                                                               | <p>penggunaan <i>Game-Based Learning</i> di SMPN 35 Semarang berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berpikir kritis: Menganalisis dan mengevaluasi materi PAI secara mendalam.</li> <li>• Kreativitas: Menemukan solusi inovatif.</li> <li>• Komunikasi: Menyampaikan pendapat dengan percaya diri dan aktif bertanya.</li> <li>• Kolaborasi: Bekerja sama dalam kelompok.</li> </ul> <p>Selain itu, siswa merasa lebih dekat dengan Tuhan setelah menerapkan metode ini.</p> |
| 2 | Vina ayu Lestari (2024)      | Abad 21 : strategi guru dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran PAI melalui literasi digita | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendekatan kualitatif</li> <li>• Jenis penelitian kualitatif</li> <li>• Jumlah Responden guru PAI kelas XII dan siswa XII-MIA 5</li> <li>• Pengumpulan data dengan wawancara mendalam, observasi partisipatif, dokumentasi</li> <li>• Tempat penelitian SMA Muhammadiyah 3 Jakarta</li> </ul> | <p>Strategi yang diterapkan oleh guru PAI dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran PAI melalui literasi digital dengan melibatkan beberapa tahap yaitu,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• perencanaan pembelajaran</li> <li>• pelaksanaan pembelajaran</li> <li>• evaluasi pembelajaran</li> </ul>                                                                                                                                                                                       |
| 3 | Septiana purwaningrum (2023) | Penggunaan media <i>advanced puzzle</i> dalam meningkatkan kemampuan                                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenis penelitian research and development</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                          | Penggunaan media <i>aadvanced puzzle</i> pada pembelajaran PAI dapat meningkatkan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |

|   |                     |                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|---|---------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |                     | berpikir kritis siswa pada pembelajaran PAI di sekolah pertama                                                                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jumlah responden 32 siswa</li> <li>• Pengumpulan data observasi dan kuesioner</li> <li>• Tempat penelitian SMPN 1 Grogol</li> </ul>                                                           | kemampuan berpikir kritis siswa yaitu melalui proses memasangkan <i>puzzle</i> (yang berisi materi dan permasalahan), sehingga siswa mampu memahami hubungan antar materi dan menemukan Solusi dari permasalahan tersebut                                                                                                                                                                                                                              |
| 4 | Suci hartati (2023) | Pembelajaran partisipatif dengan metode <i>game</i> pada rumpun Pendidikan agama islam di madrasah Aliyah negeri (MAN) 1 Lampung Tengah | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendekatan kualitatif</li> <li>• Jenis penelitian studi kasus</li> <li>• Pengumpulan data wawancara , observasi, dan dokumentasi</li> <li>• Tempat penelitian MAN 1 Lampung Tengah</li> </ul> | <p>Penelitian ini menunjukkan beberapa hasil, yang diantaranya:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Model TGT: Ketika model pembelajaran TGT (turnamen permainan tim) dipadukan dengan lesson study, motivasi belajar siswa meningkat dan proses pembelajaran menjadi lebih efektif.</li> <li>• Kegiatan kooperatif: Penggunaan kegiatan belajar bersama (kooperatif) juga memberikan kontribusi positif pada proses pembelajaran.</li> </ul> |

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk membahas pelaksanaan atau implementasi dari pembelajaran berbasis *game* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, judul dari penelitian ini

adalah “Implementasi Pembelajaran Pai Berbasis *Game* Dalam Membentuk Kemampuan Berpikir Kritis Siswa”.

## 1.2. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan konteks yang telah diuraikan, maka didapatkan rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana implementasi pembelajaran PAI berbasis *game* dalam membentuk kemampuan berpikir kritis siswa?

## 1.3. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi pembelajaran PAI berbasis *game* dalam membentuk kemampuan berpikir kritis siswa.

## 1.4. **Definisi Operasional**

### 1.4.1. **Implementasi Pembelajaran PAI Berbasis *Game***

Pembelajaran PAI berbasis *game* adalah suatu metode pembelajaran yang menggunakan sebuah permainan untuk meningkatkan proses transfer ilmu tentang materi yang sedang diberikan. Dimana metode ini dibuat sebagai proses perkembangan teknologi yang ada dan bertujuan untuk menarik minat siswa sehingga dapat mengikuti pembelajaran dengan antusiasme yang tinggi.

Dalam hal ini, *game* yang digunakan bernama *market place activity* dimana prosedur dalam *game* ini guru akan membagi siswa menjadi beberapa kelompok besar sesuai dengan jumlah sub bab yang ada dalam bab

materi yang akan dipelajari. Setelah itu, setiap kelompok dibagi menjadi 2, yang satu tetap di kelompoknya sebagai penjual dan kelompok kedua menjadi pembeli di kelompok sampingnya jika selesai lalu pindah ke kelompok yang lain.

#### 1.4.2. Kemampuan Berpikir Kritis

Berpikir kritis adalah sebuah kemampuan dasar seseorang untuk memecahkan suatu permasalahan dan pengambilan keputusan yang tepat. Seperti kemampuan untuk mengidentifikasi, merumuskan dan menyelesaikan masalah, mengenali kekeliruan dan menggunakan penalaran induktif, serta kemampuan untuk menarik kesimpulan yang logis dari keterangan yang sesuai dengan fakta yang ada.

Berpikir kritis juga dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengembangkan segala sesuatu dengan menggunakan metode-metode berpikir secara konsisten serta merefleksikannya sebagai dasar mengambil kesimpulan yang benar. Dilihat dari pengertian yang telah dipaparkan maka indikator kemampuan berpikir kritis antara lain:

- a) Dapat memikirkan alasan atau proses berfikir logis setelah mendapatkan suatu informasi.
- b) Dapat menganalisis informasi yang telah didapatkan.
- c) Dapat mengambil keputusan berdasarkan informasi yang telah didapatkan.
- d) Dapat menentukan penyelesaian dari masalah berdasarkan informasi yang telah didapatkan.

e) Dapat melakukan evaluasi terhadap informasi yang telah didapatkan

## 1.5. Manfaat Penelitian

### 1.5.1. Manfaat Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai teknik mengajar menggunakan metode pembelajaran berbasis *game*.

### 1.5.2. Manfaat Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi acuan dalam meningkatkan proses mengajar berbasis *game*.

## 1.6. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini berfokus pada mata pelajaran PAI kelas XI materi bab 2 : bukti beriman: memenuhi janji, mensyukuri nikmat, memelihara lisan, menutupi aib orang lain di SMA Negeri 1 Pasirian, dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa melalui pembelajaran PAI berbasis *game*. Subjek penelitian terdiri dari tiga kelompok, yaitu guru mata pelajaran PAI, kepala sekolah SMA Negeri 1 Pasirian, siswa kelas XI-1 sampai 4 SMA Negeri 1 Pasirian. Lingkup penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu kemampuan berpikir kritis siswa sebagai variabel bebas dan pembelajaran PAI berbasis *game* sebagai variabel terikat.