

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Mengacu pada tuntutan kererampilan pembelajaran abad-21, terdapat empat hal yang harus diterjadikan dalam pembelajaran, yaitu *critical thinking, communication, collaboration, creativity and innovation* (4C), Hal ini menunjukkan bahwa *Critical Thinking Skills* sangat dibutuhkan, termasuk dalam pembelajaran geografi. *Critical Thinking Skills* merupakan kemampuan dalam menganalisis kasus permasalahan atau situasi tertentu berdasarkan fakta, bukti sehingga dapat menarik suatu kesimpulan (Agnafia, 2019), Mujannah (2020) mengemukakan kemampuan berfikir kritis dapat mendorong seseorang memunculkan ide-ide atau pemikiran baru mengenai permasalahan yang harus dihadapi disekitarnya, sehingga dapat memberikan solusi di setiap permasalahan baik yang timbul pada dirinya ataupun lingkungan sekitar.

Peran *Critical Thinking Skills* dalam suatu pembelajaran sangat penting, yaitu akan membuat peserta didik terbiasa dalam mengidentifikasi masalah, menganalisis, berpikir logis, dan membuat keputusan yang tepat dalam menyelesaikan masalah yang ditemukan di kehidupan sehari-hari. Dalam konteks pembelajaran geografi, membangun karakter berpikir kritis menjadi aspek penting untuk memahami dan menganalisis kompleksitas fenomena atau permasalahan dari sudut pandang geografis (Adip, 2023).

Realitinya, dalam pembelajaran geografi *Critical Thinking Skills* siswa masih rendah. Rosyida (2014) mengemukakan terdapat perkembangan yang

lambat pada kemampuan berfikir kritis dalam kegiatan pembelajaran geografi karena masih dipengaruhi oleh tenaga pendidik yang menggunakan metode ceramah dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Puspitasari & Sumarmi (2016) juga mengungkapkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran kenyataannya di lapangan masih banyak yang belum sesuai dengan kurikulum, khususnya kemampuan berfikir kritis. Afriana (dalam Kurniati dkk, 2022) dari hasil penelitiannya membuktikan bahwa minimnya kemampuan *Critical Thinking Skills* siswa. Hal tersebut umumnya ditunjukkan oleh sikap siswa yang kurang mampu memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, menyimpulkan, memberikan penjelasan lebih lanjut serta menyusun strategi dan taktik.

Salah satu penyebab rendahnya *Critical Thinking Skills* siswa adalah kurang tepatnya model pembelajaran yang diimplementasikan. Guru dalam hal ini menerapkan model pembelajaran yang hanya berfokus pada guru (*Teacher Centered Learning*). Pembelajaran yang berpusat pada guru, tidak akan mendorong terjadinya interaksi antar siswa maupun antara guru dengan siswa (Dari & Ahmad, 2020). Sista (2023) juga mengemukakan bahwa menurunnya kemampuan berfikir kritis siswa karena kurang kreativitas dan inovasi guru dalam pembelajaran, ketergantungan dengan internet untuk mencari jawaban secara instan tanpa memahami konsep terciptanya jawaban yang didapat.

Pembelajaran geografi di SMA/MA kecamatan Gerokgak menunjukkan bahwa *Critical Thinking Skills* siswa masih tergolong rendah. Bukti rendahnya *Critical Thinking Skills* siswa pada SMA/MA di Kecamatan Gerokgak diperoleh dari hasil observasi awal yang dilakukan, khususnya di kelas X. Siswa dalam

menerima materi pelajaran cenderung menghafal sehingga tidak memahami materi yang diberikan. Aktivitas dalam pembelajaran tidak terlalu aktif dan cenderung pasif. Ketika menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru siswa belum mampu memberikan jawaban dengan jelas. Dalam kegiatan bertanya untuk mengetahui materi lebih dalam lagi hanya sedikit siswa yang mengajukan pertanyaan kepada guru. Selain itu, siswa belum mampu untuk menyimpulkan materi yang diberikan pada waktu pembelajaran berlangsung di kelas, metode ceramah yang diterapkan oleh guru juga menjadikan siswa tidak semangat untuk berfikir serta menjawab dan bertanya terkait materi yang dibelajarkan, hal itu ditandai dengan adanya siswa yang sibuk dengan dirinya sendiri dan tidak memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru. Apersepsi yang diberikan oleh guru juga tidak mengaitkan materi geografi. (<https://go.undiksha.ac.id/dSCjz>).

Hasil wawancara dengan guru geografi SMA Negeri 1 dan 2 juga menunjukkan rendahnya *Critical Thinking Skills* siswa. Menurut penjelasan guru bersangkutan Rosi Septiani, S.Pd dan I Gede Eka Wijaya Putra S.Pd, siswa tidak aktif dalam mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Hasil wawancara juga menunjukkan siswa belum mampu memberikan kesimpulan dari pembelajaran yang dilakukan karena ketidak mampuan siswa untuk memahami informasi yang diperoleh sebagaimana materi pelajaran yang dibelajarkan.



**Gambar 1. 1**  
Wawancara di MA  
Negeri Buleleng



**Gambar 1. 2**  
Wawancara di SMA  
Negeri 1 Gerokgak



**Gambar 1. 3**  
Wawancara di SMA  
Negeri 2 Gerokgak

Rendahnya *Critical Thinking Skills* siswa dapat dipengaruhi oleh sejumlah faktor. Berjamai dan David (2020) mengemukakan bahwa rendahnya *Critical Thinking Skills* siswa dapat disebabkan oleh: (1) tidak berani mengungkapkan argumen, (2) siswa kurang diberi ruang untuk beresplorasi, (3) menggunakan metode yang monoton, (4) pengelolaan kelas yang kurang baik. Pendapat yang sama juga dikemukakan Irham (dalam Suriati dkk., 2021) bahwa rendahnya *Critical Thinking Skills* siswa adalah disebabkan oleh siswa belum terlatih untuk menganalisis suatu permasalahan serta fakta yang ditemukan, sehingga akibatnya produktivitas yang diperoleh siswa di sekolah tersebut sangat sedikit.

Memperhatikan rendahnya *Critical Thinking Skills* siswa dalam pembelajaran geografi di SMA/MA dan penyebab masalah sebagaimana telah dikemukakan, penerapan model pembelajaran yang inovatif penting diimplementasikan dalam pembelajaran geografi. Selain itu, pengimplementasian suatu model pembelajaran juga perlu mempertimbangan perkembangan psikologi peserta didik. Anak-anak pada usia remaja pada umumnya masih suka bermain. Hal tersebut dikemukakan Albina dkk., (2022) bahwa penerapan suatu model pembelajaran yang inovatif dapat dijadikan sebuah alternatif. Guru dapat memilih

model pembelajaran yang sesuai diterapkan di kelas untuk mencapai tujuan belajar. Hal tersebut juga dikemukakan Asyafah, (2019) bahwa model pembelajaran yang inovatif sangat membantu proses pembelajaran yang dilakukan sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih efektif. Model pembelajaran dalam hal ini dapat memberikan informasi yang berguna bagi peserta didik dalam proses pembelajarannya. Variasi model pembelajaran dapat memberikan gairah belajar peserta didik, menghindari rasa bosan, dan akan berimplikasi pada minat serta motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Jadi dengan demikian, dalam mengimpelentasikan model pembelajaran inovatif, psikologi perkembangan anak juga perlu dipertimbangkan. Berkenaan dengan itu, Model *Games Based Learning* (GBL) berbantuan media *Index Card Match* (ICM) dapat dijadikan sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan *Critical Thinking Skills* siswa dalam pembelajaran geografi karena Model *Games Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berbasis permainan. Pembelajaran berbasis permainan dalam hal ini, sebagaimana yang dikemukakan Wahyuningsih (2022) adalah model pembelajaran yang dirancang untuk mendorong tingkat keterlibatan siswa yang tinggi dalam pembelajaran, kemampuan berfikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, komunikasi serta motivasi belajar siswa melalui permainan. Hal yang sama juga dikemukakan Oktavia (2022) bahwa model *Games Based Learning* merupakan pembelajaran berbasis permainan yang dirancang khusus untuk membantu proses belajar dalam meningkatkan keefektivan siswa dalam belajar.

Penelitian eksperimen (quasi eksperimen) yang dilakukan Lubis dkk, (2022) di SDN 060811 Medan mengungkapkan bahwa Model GBL berpengaruh secara signifikan pada Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. Penelitian yang dilakukan Hasimah, dkk (2023) mengemukakan terdapat pengaruh yang signifikan antara Model GBL terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah. Pengimplementasian Model GBL dalam pembelajaran membutuhkan media yang dapat memberikan nuansa bermain dalam belajar. Hamidah Nur dkk, (2022) mengungkapkan bahwa Media ICM, yaitu kartu berpasangan dapat diterapkan dalam pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan dan bermakna. Penelitian yang dilakukan Surur & Rike (2017) juga mengungkapkan bahwa Media ICM yang digunakan sebagai alat bantu mengajar dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas belajar siswa dalam suatu pembelajaran.

Memperhatikan permasalahan yang telah dikemukakan dan keunggulan yang dimiliki Model GBL dan Media *Index Card Match*, dilakukan penelitian untuk mengujicobakannya dalam pembelajaran geografi. Penelitian yang dilakukan dikemas dalam suatu judul penelitian "Penerapan *Model Games Based Learning* Berbantuan Media *Index Card Match* terhadap *Critical Thinking Skills* Siswa dalam Pembelajaran Geografi Pada SMA/MA di Kecamatan Gerokgak."

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, teridentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Penerimaan materi siswa cenderung menghafal materi sehingga tidak memahami materi yang diberikan.
2. Proses pembelajaran yang kurang aktif, di mana siswa tidak terlibat dalam memberikan pertanyaan, serta belum mampu memberikan jawaban yang jelas terhadap pertanyaan yang diajukan oleh guru.
3. Siswa belum mempunyai kompetensi untuk menyimpulkan materi atau pembelajaran yang didapat dalam pembelajaran geografi.
4. Ketidak mampuan siswa untuk menilai informasi dari materi yang dibelajarkan dengan relevan.
5. Metode pembelajaran dengan ceramah dapat menurunkan motivasi belajar siswa, sehingga mereka tidak fokus dalam menyimak materi yang disampaikan.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Luasnya masalah yang teridentifikasi, penting untuk melakukan pembatasan atas masalah yang akan menjadi fokus kajian dalam penelitian ini. Dilihat dari objeknya, penelitian ini hanya mengkaji tentang *Critical Thinking Skills* siswa sebagai implikasi diterapkannya model *Games Based Learning* (GBL) berbantuan media *Index Card Match* (ICM) pada materi mitigasi bencana alam dalam pembelajaran geografi SMA dilihat dari subjeknya, penelitian ini hanya melibatkan guru dan siswa kelas X SMA di Kecamatan Gerokgak. Digunakannya kelas X SMA sebagai subjek berdasarkan pertimbangan bahwa kelas ini yang menggunakan Kurikulum Merdeka yang menuntut *Critical Thinking*

*Skills* sebagai capaian belajar dan untuk membangun karakter siswa dalam persaingan di masa depan.

Dilihat dari bidang keilmuan yang digunakan dalam melakukan kajian dalam penelitian ini adalah pendidikan geografi yang difokuskan pada pengaruh model pembelajaran berbasis permainan yakni model *Games Based Learning* (GBL) berbantuan media *Index Card Match* (ICM) terhadap *Critical Thinking Skills* siswa.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Mengacu pada permasalahan yang telah teridentifikasi dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana model *Games Based Learning* (GBL) berbantuan media *Index Card Match* (ICM) diterapkan dalam pembelajaran Geografi?
2. Bagaimana *Critical Thinking Skills* siswa setelah diterapkannya model *Games Based Learning* (GBL) berbantuan media *Index Card Match* (ICM) dalam pembelajaran Geografi?
3. Bagaimana signifikansi penerapan model *Games Based Learning* (GBL) berbantuan media *Index Card Match* (ICM) terhadap *Critical Thinking Skills* siswa dalam pembelajaran geografi?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Mengacu pada masalah yang telah dirumuskan, dapat dikemukakan tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Menganalisis penerapan model *Games Based Learning* (GBL) berbantuan media *Index Card Match* (ICM) dalam pembelajaran Geografi.
2. Menganalisis *Critical Thinking Skills* siswa setelah diterapkannya model *Games Based Learning* (GBL) berbantuan media *Index Card Match* (ICM) dalam pembelajaran Geografi
3. Menganalisis signifikansi penerapan model *Games Based Learning* (GBL) berbantuan media *Index Card Match* (ICM) terhadap *Critical Thinking Skills* siswa dalam pembelajaran geografi.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Mengacu pada tujuan penelitian sebagaimana yang telah dipaparkan, dapat dikemukakan manfaat dari penelitian yang dilakukan, yakni:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris dan menambah khazanah ilmu pengetahuan dalam penerapan model *Games Based Learning* terhadap *Critical Thinking Skills* siswa.

2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi kalangan akademis

Penelitian ini bermanfaat untuk menjadi salah satu sumber rujukan jika melakukan penelitian sejenis.

- 2) Bagi SMA di Kecamatan Gerokgak

Penelitian ini bermanfaat sebagai pertimbangan dalam pengayaan model pembelajaran yang dapat meningkatkan *Critical Thinking Skills* siswa, khususnya pada pembelajaran geografi.